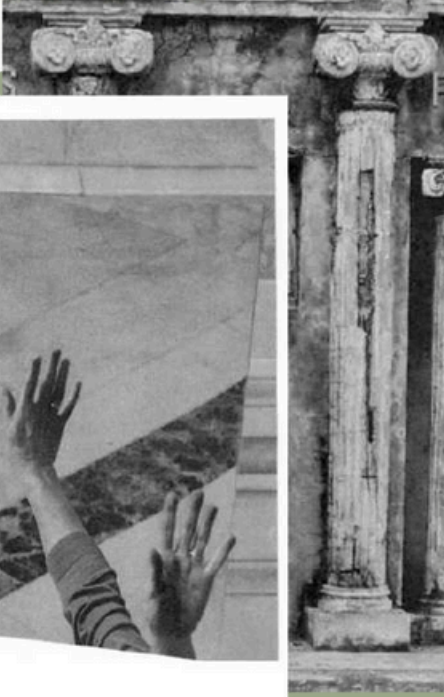




70



DİJİTAL MÜZELERDE ÖĞRENME VE KATILIM REHBERİ

Başlık: Dijital müzelerde öğrenme ve katılım rehberi.

Yazarlar ve diğerleri:

Espacio Rojo (İspanya)
Insieme Per Camminare (İtalya)
Liceo Carlo Troya (İtalya)
Macaristan Ulusal Müzesi (Macaristan)
Epanomi Model Meslek Lisesi (Yunanistan)
Escola Básica Ciclos Dr. Horácio Bento de Gouveia (Portekiz)
Abdulkerim Bengi Anadolu Lisesi (Türkiye)
Collegium Balticum Akademia Nauk (Polonya)

Tasarım ve Resimleyen:

Alison Valenzuela Julia
Cuesta

© ESPACIO ROJO (C/Eduardo Marquina, 7, Madrid, 28019,
İspanya) Yayın tarihi: Nisan 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.



Co-funded by
the European Union



Sorumluluk Reddi Bu proje Avrupa Komisyonu'nun desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın [iletişim] yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

"Öğrencileri ve Eğitimcileri Dijital ve Tarihsel Keşiflerde Birleştiren Müzeler" (MUSED), Proje Numarası: 2024-1-IT02-KA220-SCH-000256746



MÜZELER
SANATSAL
EĞİTİM
MİRAS
TEKNOLOJİ





ER, Anima Lab projesi, fotoğraflar Manu Suarez'e ait.

KAYNAK

GİRİŞ	5
MUSED'İN TANIMI	6
Müzeler ve Okullar için dijital araçların önemi	7
Eğitim uygulamalarında pratik	8
1 Müze Eğitimi: Temel ve Yaklaşımlar..	10
Müze eğitimine yenilikçi yaklaşımlar	11
Müze eğitiminde dijital dönüşüm	12-13
2 Okullarda ve Müzelerde Öğretim İçin Dijital Araçlar.....	15
Müze araçları ve platformları.....	16
Etkileşimli öğretim için öğretim araçları.....	19
Çevrimiçi işbirliği ve iletişim araçları.....	23
3 Etkinlik Tasarımı ve Dijital Araçların Uygulanması.....	
Müzeler ve Okullar İçin Tasarım Arasındaki Farklar.....	26
Sınıfta, resmi eğitimden dijital bir ders nasıl yapılandırılır.....	27
Dijital teknolojileri kullanarak etkileşimli bir ders oluşturma adımları.....	28-
Sınıftan Müzeye: Dijital Araçlar ve Kültürel Miras Aracılığıyla Eğitimsel.....	29
Arabuluculuk.....	30-33
Müzelerde Yenilikçi Dijital Etkinlikler: Gelenek ve Bugünü Bir Araya Getirmek.....	34-35
Sınıftan Müzeye: Dijital Araçlar ve Kültürel Miras Aracılığıyla Eğitimsel Arabuluculuk.....	36
Öğretmenlerin ve Müze Eğitimcilerinin Rolü.....	37
4 Dijital Araçlarla Öğrenmeyi Değerlendirme.....	
Sınıftan Müzeye: Dijital Araçlar ve Kültürel Mirasla Eğitimsel Arabuluculuk.....	39-40
Öğrenme Etkinliğini Ölçme Araçları.....	41
5 Kalıcı Etki Yaratmak: Dijital Kültürel Eğitimde Sürdürülebilirlik, Erişilebilirlik ve Topluluk.....	43
Dijital Müze Eğitiminde Sürdürülebilir ve Kalıcı Projelere Olan İhtiyaç.....	44
Eğitimcilerin Eğitimini Yönetmek ve Dijital Becerilerin Sürekli Güncellenmesini Sağlamak.....	45
Dijital Eğitim Projelerinin Erişilebilirliğini ve Kapsayıcılığını Sağlamak.....	46
Dijital Kültürel Koruma: Kapsayıcılık ve Toplum Katılımına Bir Köprü.....	47
6 Vaka Çalışmaları.....	49-
51	
7 Sonuçlar ve Gelecek Beklentileri.....	52
8 Kaynakça.....	53
-54	

GİRİŞ

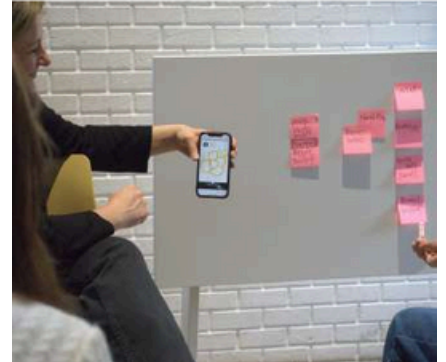
Bu Kılavuz, dijital müze eğitimi için stratejileri, araçları, en iyi uygulamaları ve vaka çalışmalarını dikkate alarak Avrupa genelindeki eğitimciler için yenilikçi öğretim kaynaklarına erişimi genişletmek üzere tasarlanmıştır. Bu kapsamlı kılavuz, eğitimcilerin müfredatlarını müze içeriğiyle geliştirmelerine destek olur ve devam eden bir mesleki gelişim aracı olarak hizmet eder. Öğretmenler ve eğitimciler, dijital müze kaynaklarını öğretimlerine entegre etmek ve öğrencileri tarihi ve kültürel mirasla etkileşime sokmanın yeni yollarını keşfetmeye teşvik edilmek için bu kılavuzdan yararlanabilirler.

AB istatistikleri, eğitim ortamlarında büyüyen bir dijital uçurum olduğunu gösteriyor. 2020 Dijital Eğitim Eylem Planı, AB'deki öğrencilerin yalnızca %38'inin dijital olarak kendine güvenen ve destekleyici öğretmenler tarafından eğitildiğini vurguluyor. Dijital araçların kullanımında mesleki gelişimin eksikliği, yeni pedagojik uygulamaları benimseme yeteneklerini engelliyor. Dijital ve Tarihsel Keşiflerde Öğrencileri ve Eğitimcileri Birleştiren Müzeler (MUSED) projesi, eğitimcilere müze tabanlı öğrenme yoluyla dijital içeriği öğretimlerine entegre etmeleri için bilgi ve araçlar sağlayarak bu uçurumu kapatmayı amaçlıyor. Dahası, Avrupa'nın zengin kültürel mirasına rağmen, kısmen dijital çağın dikkat dağıtıcı unsurları nedeniyle, genç nesillerin kültürel kökleriyle etkileşiminde gözle görülür bir düşüş var. Avrupa Kültürel Değerleri Eurobarometresi (2017), AB vatandaşlarının önemli bir kısmının kültürel mirasın eğitim ve kültür politikalarına yeterince entegre edilmediğine inandığını buldu. Zorluk, dijital yerli nesli geçmişleriyle, şimdiki zamanları ve gelecekleriyle yankılanacak şekilde bağdaştırmaktır. Bu nedenle, MUSED, miras eğitimini genç öğrenciler için daha erişilebilir, kapsayıcı ve ilgi çekici hale getirmek için dijital platformları kullanarak buna karşı koymayı amaçlamaktadır. Bu, AB'nin kültürel çeşitliliği ve AB'nin tarihsel bilincini sürdürmenin temeli olarak kültürel koruma ve eğitime verdiği vurgu ile uyumludur. Bu belge, müzelerde ve okul ortamlarında dijital eğitimle ilgili ana yaklaşımların, araçların ve metodolojilerin yapılandırılmış bir genel bakışını sağlar. Bölümler boyunca, müze eğitiminin teorik temellerinin yanı sıra etkinlik tasarımı, öğrenme değerlendirmesi ve Dijital dönüşüm, hem resmi hem de resmi olmayan öğretim bağlamlarına odaklanarak eğitim ve kültürel süreçleri yeniden şekillendirme fırsatı olarak sunulmaktadır. Pratik örnekler ve vaka çalışmaları, müzelerin ve okulların anlamlı öğrenme deneyimlerini teşvik etmek için nasıl iş birliği yapabileceğini göstermektedir.

1. Eğitimci daha geniş bir terimdir. Öğretmenleri içermekle birlikte müzeler, kuruluşlar, toplum merkezleri ve hatta dijital ortamlar gibi resmi olmayan ve gayri resmi bağlamlarda öğrenmeyi kolaylaştıran kişileri de ifade eder. Öğretmen, özellikle okul gibi resmi bir ortamda ders veren kişiyi ifade eder. Roller bir müfredata, belirli konulara ve tanımlanmış bir kurumsal çerçeveye bağlıdır. Bir öğretmen genellikle örgün eğitim sistemi ile ilişkilendirilir.
2. OECD Soruşturma (2019), CILTAL Öğretmenler ve Okul Liderleri OECD Talis, Yaşam boyu Öğrenenler, TALIS , YAYINCILIK <https://doi.org/10.1787/1d0bc92a-en>.
3. AB vatandaşlarının %80'i kültürel mirasın kendileri ve yeni Eurobarometer için önemli olduğunu düşünmektedir. EMO Avrupa Müze Kuruluşları Ağı.

Erasmus projesinin ve ortaklarının tanımı

MUSED bir KA220 SCH Erasmus+ projesidir (Koordinatörü Andria'daki (İtalya) Liceo Carlo Troya olan İşbirliği). Ortakları şunlardır: Rossano Calabro'daki Insieme per Camminare (İtalya), Tarsus'taki Abdulkerim Bengi Anadolu Lisesi (Türkiye), Madrid'deki Espacio Rojo (İspanya), Farsça'daki Escola Básica 2,3 Ciclos Dr. Horácio Bento de Gouveia Funchal (Portekiz), Model Meslek Lisesi Epanomi (Yunanistan), Collegium Balticum- Akademia Nauk Stosowanych z siedzibą w Szczecinie Szczecin (Polonya) ve Magyar Nemzeti Múzeum Budapeşte (Macaristan). Ortaklık, projenin başarılı bir şekilde yürütülmesi için gerekli olan geniş bir uzmanlık ve yetenek yelpazesini bir araya getirebilecek çeşitli kuruluşları bir araya getirme stratejik niyetiyle oluşturulmuştur. Bu karışım, her biri projeye ve ana hedeflerine benzersiz güçler katan eğitim kurumlarını, kültür kuruluşlarını ve teknoloji uzmanlarını içermektedir. Gerçekten de İtalya, Türkiye, Yunanistan, Portekiz ve Polonya'dan liseler, yenilikçi öğretim yöntemlerini müfredata entegre etmenin ihtiyaçlarını, zorluklarını ve fırsatlarını anlayarak orta öğretimde doğrudan deneyim getirmektedir. İtalya, İspanya ve Macaristan'dan Müze, Sanat ve Dijital Eğitim Uzmanları ise eğitim metodolojileri ve dijital araç ve kaynakların geliştirilmesini sunmaktadır. Buna ek olarak, Insieme per Camminare, UNESCO mirasına sahip bir müzeyi yönettiğinden, kültür kurumları için dijital araç ve platformların geliştirilmesi konusunda uzmanlaşmıştır. MUSED konsorsiyumu, dijital müze öğrenimine yenilik getirmeyi ve kültürel miras eğitimi geliştirmeyi, eğitimciler ve öğrenciler arasında dijital okuryazarlığı teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Dijital araçları müze kaynaklarıyla entegre ederek, kültürel mirası erişilebilir ve ilgi çekici hale getirmeyi ve Avrupa çapında daha derin bir anlayış ve takdiri teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Amaç, eğitim uygulamalarını güçlendirmek, kültürler arası değişimi teşvik etmek ve öğrencilerde yaratıcılığın gelişimini destekleyerek eğitim üzerinde kalıcı bir etki sağlamaktır. Kurumlar arası işbirliği, bir dijital müze öğrenme ve katılım kılavuzu ve sanal müzeler veya sergiler oluşturmak için bir araç seti, dijital müzecilik ve sanal müze oluşturma üzerine iki öğrenme etkinliği, Avrupa Mirasları sanal müzesi ve son olarak kültürler arası işbirliğini teşvik etmek için bir eTwinning Projesi oluşturmaktan sorumlu olacaktır.





Macar Ulusal Müzesi'nin fotoğrafları

Müzeler ve okullar için dijital araçların önemi

Dijital araçların müzelere ve okullara entegre edilmesi, erişilebilirliği, katılımı ve disiplinler arası öğrenmeyi geliştirerek eğitimde devrim yaratıyor. Dijitalleştirilmiş koleksiyonlar fiziksel engelleri ortadan kaldırarak dünya çapındaki öğrencilerin yüksek çözünürlüklü görüntüler, 3D modeller ve sanal turlar aracılığıyla kültürel mirası keşfetmelerine olanak tanır. Bu platformlar, ekonomik veya lojistik zorluklarla karşılaşan öğrenciler için kapsayıcı bir geçit sağlar.

Erişilebilirliğin ötesinde, dijital araçlar öğrencileri çeşitli kültürel kaynaklara maruz bırakarak ve sınır ötesi işbirliğine olanak sağlayarak küresel farkındalığı geliştirir. Sürükleyici teknolojiler, soyut kavramları daha somut ve akılda kalıcı hale getirerek katılımı derinleştirir. Ayrıca dijitalleştirme, kırılgan eserleri korurken fiziksel materyallere ve seyahatlere olan bağımlılığı azaltarak sürdürülebilir eğitimi teşvik eder.

Müzeler ve okullar, dijital araçları benimseyerek kültürel miras ve eğitim arasındaki boşluğu dolduruyor, yaşam boyu takdir ve yenilikçi öğrenme deneyimlerini teşvik ediyor.

1. Artırılmış Gerçeklik
interactive
Gerçeklik
gerçek dünya ile bilgisayar tarafından üretilen 3B içeriği birleştiren bir içerik. İçerik, dokunsal, duysal modaliteler görsel, işitsel, somatosensoriyel ve koku alma.

2.Sanal Gerçeklik, kullanıcıya sanal bir dünyanın sürükleyici hissini yaşatmak için 3 boyutlu göz yakını görüntülemeleri ve poz takibini kullanarak simüle edilmiş bir deneyimdir.

Eğitim Uygulamalarında Uygulanmasına Yönelik Öneriler
Rehberin etkisini en üst düzeye çıkarmak için hem bir referans hem de pratik bir el kitabı olarak ele alınması önerilir:

İlgili Bölümleri Belirleyin: En uyumlu veya örnek bölümleri gözden geçirerek başlayın, öğrencilerin 2. Bölüme odaklanmasını sağlayın, ders planları tasarlayanlar ise 3. Bölümden faydalanabilir.

En İyi Uygulamaları Dahil Edin: 6. Bölümdeki vaka çalışmalarını, bağlamınızda uyarlamak ve uygulamak için model olarak kullanın. Bu örnekler, çeşitli eğitim ortamlarında zorlukların üstesinden gelme ve başarıya ulaşma konusunda içgörüler sağlar.

Hedef Kitlenize Göre Özelleştirin: Rehberde önerilen stratejileri ve araçları öğrencilerinizin veya ziyaretçilerinizin özel ihtiyaçlarına uyacak şekilde uyarlayın. Örneğin, kapsayıcılığı ve alaka düzeyini garantilemek için dijital içeriği farklı yaş gruplarına, öğrenme stillerine veya kültürel geçmişlere göre uyarlayın.

meslektaşlarınız, müze eğitimcileri ile birlikte çalışın ve kaynakları birlikte geliştirin. İşbirlikli çabalar genellikle daha yenilikçi ve etkili eğitim deneyimlerine yol açar.

Değerlendirin ve Geliştirin: 5. Bölümde özetlenen değerlendirme yöntemlerini kullanarak uygulanan stratejilerin etkinliğini düzenli olarak değerlendirin. Uygulamalarınızı iyileştirmek ve geliştirmek için geri bildirim ve paydaş görüşleri toplayın.

Bu rehber, dijital teknolojilerin anlamlı ve sürdürülebilir yollarla eğitime entegrasyonunu desteklemek için tasarlanmış hem bir yol haritası hem de bir araç takımıdır. Eğitimciler ve müze profesyonelleri, ilkelerini ve stratejilerini uygulayarak dijital çağda kültürel mirasın dönüştürücü potansiyelini açığa çıkarabilirler.

Yavaş Yavaş Entegre Edin: Küçük rehberin önerileriyle başlayın, örneğin bir ders veya aktivitede dijital bir aracı pilot olarak kullanın. Potansiyellerine daha aşina oldukça dijital kaynakların kullanımını yavaş yavaş genişletin.



1

MÜZE EĞİTİMİ:

Temel ve Yaklaşımlar



MÜZELER

bilginin (dijital eserlere ve araçlara gömülü) bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimi desteklediği, kültür ve tarihle daha derin bağlantılar oluşturduğu kapsayıcı alanlar olarak hizmet eder. Bununla ilgili olarak, 2022'de Uluslararası Müze Konseyi (ICOM) bir müzenin ne anlama geldiğine dair daha güncel bir tanım geliştirdi.

Müze, toplumun hizmetinde olan, maddi ve manevi mirası araştıran, toplayan, koruyan, yorumlayan ve sergileyen, kâr amacı gütmeyen, kalıcı bir kurumdur. Kamuya açık, erişilebilir ve kapsayıcı olan müzeler, çeşitliliği ve sürdürülebilirliği teşvik eder. Etik, profesyonel bir şekilde ve toplulukların katılımıyla faaliyet gösterir ve iletişim kurar, eğitim, eğlence, düşünme ve bilgi paylaşımı için çeşitli deneyimler sunar.

Bu bağlamda, erişilebilirlik ve kapsayıcılığa odaklanan müze eğitimi, ziyaretçilerin katılımını sağlamayı, anlayışlarını geliştirmeyi ve resmi olmayan bir öğrenme ortamında aktif vatandaşlığı ve yaşam boyu öğrenmeyi teşvik etmek için kültürel, tarihi veya bilimsel içeriklere ilişkin daha derin bir takdir duygusu geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Müze eğitimine yenilikçi yaklaşımlar Tarihsel olarak, müze eğitimi rehberli turlar ve dersler aracılığıyla gerçek bilgilerin iletilmesine odaklanmış ve küratörün uzmanlığını vurgulamıştır. Bu yaklaşım genellikle ziyaretçileri bilginin pasif alıcıları olarak konumlandırmıştır. Ancak John Dewey gibi bilim insanları müzelerin eğitim potansiyelini fark etmiş ve ziyaretçileri sergilerle aktif olarak etkileşime girmeye teşvik eden deneyimsel öğrenmeyi savunmuşlardır. (Hein, 2004)

Tur ve ders formatları kullanılmaya devam ederken, yaklaşımlar evrildi ve halka sunulan programların yelpazesi genişledi. Öğrenmeyi aktif ve bağlamsallaştırılmış bir süreç olarak gören yapılandırmacı teorilerden etkilenen didaktikten etkileşimli ve katılımcı yöntemlere doğru ilerleyen müzeler, yaşam boyu öğrenmeyi ve kültürel takdiri teşvik ederek eğitimde önemli bir rol oynamaya devam ediyor.

Yenilikçi stratejiler şunları içerir:

- **Çeşitli Programlar:** Sadece tüm yaş gruplarına hitap etmekle kalmayıp aynı zamanda çeşitli öğrenme stillerine de uyum sağlamak için geniş bir yelpazede programlar sunar. Örnekler arasında, yaparak öğrenmeyi vurgulayan sanat terapisi dersleri veya el sanatları atölyeleri yer alır ve müzelerin eğitim rolünü geleneksel öğrenme çıktılarından ötesine taşır. (Wei ve diğerleri, 2023) Bir diğer köklü örnek ise, gençler için kariyer rehberliği fırsatları sağlayan ve gelecekteki ziyaretçilere kültürel materyallerle nasıl etkileşim kuracaklarını öğreten yetenek geliştirme ve oryantasyon programlarıdır.
- **Etkileşimli Sergiler:** Ziyaretçilerin bilgiyi bağımsız bir şekilde keşfetmelerine ve araştırmalarına olanak tanıyan, uygulamalı katılımı teşvik eden sergiler tasarlamak.
- **Dijital Öğrenme:** Dijital koleksiyonlar, sanal turlar, sanal gerçeklik deneyimleri, mobil uygulamalar ve sosyal medya platformları gibi dijital teknolojileri kullanarak sürükleyici öğrenme deneyimleri yaratmak.



Macar Ulusal Müzesi'nin fotoğrafları

Müze eğitiminde dijital dönüşüm Dijital teknolojiler müze eğitimini dönüştürdü, müzelerin halkla etkileşim kurma, koleksiyonları yorumlama ve eğitim içeriği sunma biçimini değiştirdi. Müzeler dijital araçları entegre ederek erişimlerini genişletti ve dinamik, etkileşimli ve kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri yaratarak ziyaretçilere sergilerle etkileşim kurmanın sürükleyici ve ilgi çekici yollarını sundu. Bu araçlar müzelerin nesnelerin daha derin bir bağlamını sunmasını sağlayarak statik sergileme ile dinamik hikaye anlatımı arasındaki boşluğu kapatıyor. Dijital öğrenme teknolojileri iki geniş kategoriye ayrılabilir: dijital yerinde öğrenme ve dijital uzaktan öğrenme.

Yerinde dijital öğrenme Yerinde dijital öğrenme, sesli turlar, QR bağlantılı rehberler ve çevrimiçi sınavlar gibi etkileşimli teknolojiler aracılığıyla müze deneyimlerini geliştirir. GPS özellikli sesli kulaklıklar konum tabanlı bilgiler sağlarken, AR tarihi yeniden yapılandırmaları üst üste bindirir ve VR kullanıcıları farklı dönemlere ve konumlara daldırır. VR, dokuz Avrupa ülkesinden arkeolojik alanları sergilemek için Tuna Ulusötesi Programı gibi ulusötesi projelerde kullanılmıştır. VR deneyimleri, canlı eğitimcilerin daha derin içgörüler eklemesiyle, bağımsız keşif için rehberli anlatım veya serbest biçimle yapılandırılabilir.



Unsplash'ta Dhiemas Afif Febriyan'ın fotoğrafı



Kwynett Bragado'nun Unsplash'teki fotoğrafları



Jamie O'Sullivan'ın Unsplash'teki fotoğrafları



Lucrezia Carnelos'un Unsplash'teki fotoğrafları

Uzaktan dijital öğrenme

Dijital platformlar, müzelerin ziyaretçilerin fiziksel olarak orada bulunma ihtiyacını ortadan kaldıran uzaktan öğrenme fırsatları sunmasını sağladı. Bu yöntemler, COVID-19 salgını gibi olaylar sırasında özellikle önemli hale geldi ve bugün ziyaretçilere fayda sağlamaya devam ediyor. Özel durumlara ek olarak, uzaktan dijital öğrenme uzaktan eğitimde de önemli olabilir ve kültürel diplomasinin malzemesi için güçlü bir sütun görevi görebilir. İndirilebilir müze pedagojik materyalleri ve görevleri, gelecekteki ziyaretçilere ön bilgi sağlayabilir ve eğitimciler bunları yabancı bir müzeyi ziyaret etmeden önce bir araç olarak veya hatta karşılaştırma amaçlı bile kullanabilirler. En geleneksel dijital araçlar, müzenin gerçekliğini gösterime uygun bir formatta sunan çevrimiçi sergileri takip eden sanal turlardır. Dijital araçlar ayrıca sanal turlar, sınavlar veya sanal tur veya çevrimiçi sergi etrafında tasarlanmış etkileşimli web seminerleri gibi etkileşimli yaklaşımlara da olanak tanır. Dijital teknolojiler, erişilebilirliği ve katılımı artırarak müze eğitimi dönüştürdü. Uzaktan katılıma izin verir, coğrafi engelleri ortadan kaldırır ve engelli veya hareket kabiliyeti kısıtlı bireyler için katılımı kolaylaştırır (Tzortzi, 2021; Kelly, 2021). Metinden sese, altyazılar ve çok dilli seçenekler gibi özellikler kapsayıcılığı artırırken, yapay zeka destekli platformlar öğrenme deneyimlerini kişiselleştirir (Drotner vd., 2018).

Ancak dijitalleşme zorluklar da sunar. Dijital uçurum bazı kitleler için erişimi sınırlar ve eşitsizlikleri daha da kötüleştirir (Walsh-Pister vd., 2020). Yüksek uygulama maliyetleri, özellikle daha küçük müzeler için zorlayıcıdır (Marty, 2014) ve eğitimciler arasındaki dijital beceri açığı etkili kullanım için bir engel olabilir. Dahası, dijital araçlara aşırı güvenmek fiziksel sergilerle etkileşimi azaltabilir. Teknolojinin geleneksel müze eğitimi değiştirmek yerine geliştirdiği dengeli bir yaklaşım.

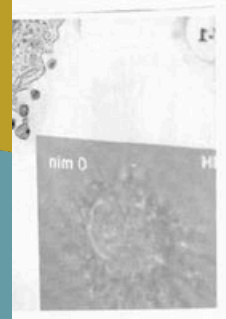


Walls.io'nun Unsplash'teki fotoğrafları

2

DIJITAL ARAÇLAR:

Okullarda ve
Müzelerde
Öğretim İçin



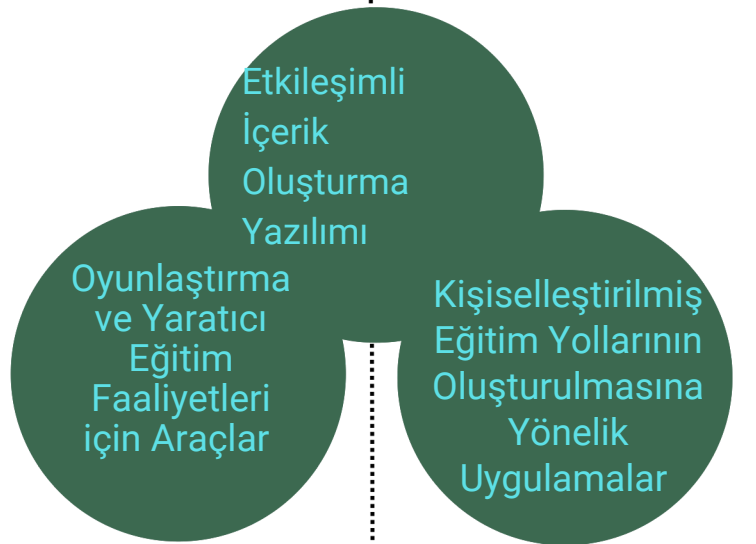
TEKNOLOJİ

Bu bölüm, kullanım kolaylıklarını göz önünde bulundurarak öğretmenlerin ve öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılamak için mevcut dijital araçların bir listesini sunar. Analiz edilen araçların çeşitliliği, hem yüz yüze hem de uzaktan olmak üzere farklı eğitim bağlamlarına yanıt vermelerini, aktif öğrenci katılımını teşvik etmelerini ve teknoloji aracılığıyla kültürel mirası geliştirmelerini sağlar. İşlevsellik, iş modelleri ve kullanılabilirlik açısından hızla geliştikleri için bu araçların değişen doğasını dikkate almak önemlidir. Dahası, birçok platform ücretsiz olarak başlar ve daha sonra ücretli modeller benimser, belirli özellikleri sınırlar veya abonelik gerektirir.

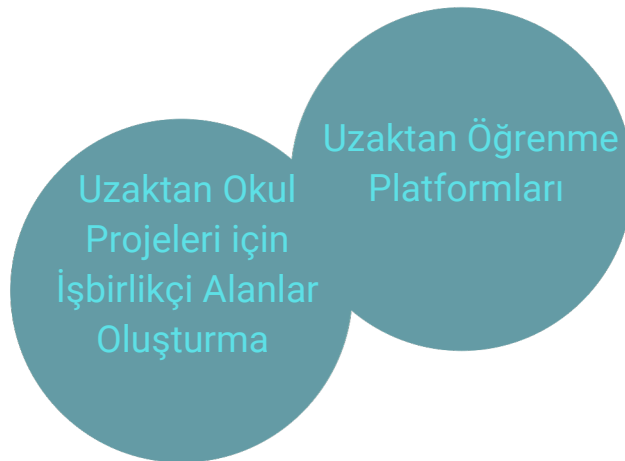
1 MÜZE ARAÇLARI VE PLATFORMLARI



2 ETKİLEŞİMLİ ÖĞRETİM İÇİN ÖĞRETİM ARAÇLARI



3 ÇEVİRİMİÇİ İŞBİRLİĞİ VE İLETİŞİM ARAÇLARI



1 MÜZE ARAÇLARI VE PLATFORMLARI

Bu araçlar müzelerin fiziksel sınırları aşmasını, koleksiyonlarına her yerden erişilebilmesini ve eğitimcilerin öğretim yöntemlerine sürükleyici deneyimleri entegre edebilmesini sağlıyor.

Dijital koleksiyon platformları

Europeana Ücretsiz ve açık erişim ÇOK DİLLİ www.europeana.eu Avrupa'nın kültürel mirasını küresel olarak bir araya getiren ve paylaşan bir platformdur. 30'dan fazla dilde mevcuttur ve müzelerden, kütüphanelerden ve arşivlerden milyonlarca nesneye ücretsiz erişim sağlar. Öğretmenler, derslerini yüksek kaliteli ve özgün içerikle zenginleştirmek için özel koleksiyonları ve eğitim araçlarını kullanabilirler.

Google Arts & Culture Ücretsiz ve açık erişim ÇOK DİLLİ artsandculture.google.com Yüksek çözünürlüklü görüntüler ve sanal turlar aracılığıyla sanat eserlerini ve tarihi belgeleri keşfetmenizi sağlar. Dünyanın dört bir yanındaki müzeler ve galerilerle çalışan Google Arts & Culture, teknolojiyi derslerinize entegre etmenin harika bir yoludur.

Digital Public Library of America Ücretsiz ve açık erişim İNGİLİZCE <https://dp.la/> Kültürel Eyaletlerden milyonlarca kitap, resim, video ve ses dosyasına ücretsiz erişim sunar. Eğitimciler bu platformu kullanarak birincil kaynakları derslerine entegre edebilir ve öğrenmeyi daha dinamik hale getirebilirler.

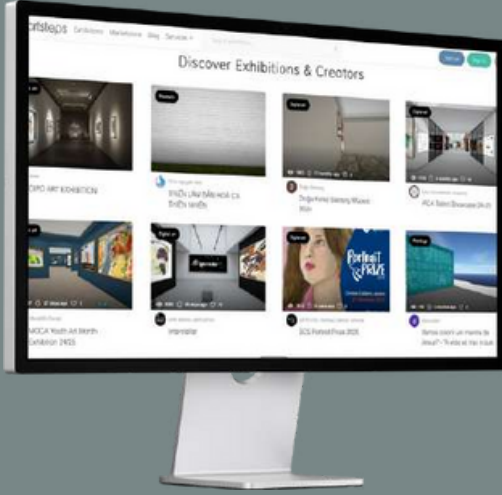


Avrupa Hatırlıyor Ücretsiz ve açık erişim ÇOK DİLLİ europearemembers.com Tarihi yerler ve belgelerden oluşan bir veritabanı aracılığıyla İkinci Dünya Savaşı olaylarını anmaktadır. Haritalar ve otantik materyallerin entegrasyonu sayesinde tarihin etkileşimli ve derinlemesine bir şekilde öğretilmesi için faydalıdır.

British Museum Koleksiyonu Çevrimiçi Ücretsiz ve açık erişim İNGİLİZCE <https://www.britishmuseum.org/> British Museum'daki tarihi, kültürel ve sosyal içerikli milyonlarca nesneye erişim sağlar. Platform, kültürleri ve medeniyetleri keşfetmek isteyen öğrenciler ve öğretmenler için paha biçilmez bir kaynaktır.

Cenobium Ücretsiz ve açık erişim ÇOK DİLLİ cenobium.isti.cnr.it Avrupa'daki ortaçağ manastırlarının dijital görselleştirilmesine adanmış bir platformdur. Yüksek çözünürlüklü 3B modeller kullanarak, bu alanların mimari ve sanatsal ayrıntılarını keşfetmenizi ve bunları öğrenciler ve araştırmacılar için erişilebilir hale getirmenizi sağlar. Sanat tarihi veya ortaçağ mimarisi dersleri için mükemmel bir araçtır.

MUSEUM Uygulama içi satın alımlarla ücretsizdir **TÜRKÇE** museum.org Çağdaş sanatı ve kültürel mirası bir araya getirerek, müzelerden ve bağımsız sanatçılardan oluşan geniş bir eser kataloğu sunar; sanat dersleri için veya yaratıcılığı teşvik etmek için idealdir.



Sanal turlar ve çevrimiçi sergiler için araçlar Artsteps Freemium İNGİLİZCE - FRANSIZCA www.artsteps.com Kişiselleştirilmiş sanal sergiler tasarlamak için ücretsiz bir araçtır. Kullanıcılar, sürükleyici galeriler oluşturmak için resim, video ve belgeler yükleyebilir. Eğitimciler ve öğrenciler, kültürel konuları yenilikçi yollarla keşfederek tematik güzergahlar oluşturmak için iş birliği yapabilir.

Kuula Uygulama içi satın alımlarla ücretsizdir İNGİLİZCE www.kuula.co 360° sanal turlar ve multimedya içerik oluşturmanıza olanak tanır. Öğretmenler bu platformu kullanarak öğrencilere sürükleyici deneyimler sunabilir, müzeleri veya tarihi yerleri kolayca keşfedebilirler.

Met 360° Projesi Ücretsiz ve açık erişim İNGİLİZCE Met 360° Projesi | Metropolitan Sanat Müzesi New York'taki Metropolitan Sanat Müzesi'nin ikonik galerileri ve mekanlarının sürükleyici sanal turlarını sunar. Öğrenciler, tarihi ve sanatsal ortamları 360° görselleştirmeye keşfedebilir, öğrenmelerini erişilebilir ve dinamik bir şekilde zenginleştirebilirler.

Omeka Yazılım Açık Kaynak İNGİLİZCE www.omeka.org Dijital arşivler ve çevrimiçi sergiler oluşturmanıza olanak tanıyan açık kaynaklı bir platformdur. Kültürel kurumlar ve okullar için idealdir, dijital materyalleri ayrıntılı açıklamalar ve tarihsel bağlamlarla düzenlemenize ve sunmanıza olanak tanır.

Tinkercad Freemium ÇOK DİLLİ www.tinkercad.com Başlangıçta 3B tasarım öğrenmek için tasarlanmış olsa da, özel nesnelerle sanal sergiler oluşturmak için de kullanılabilir. Öğretmenler, müze koleksiyonlarından esinlenerek 3B modeller tasarlamak ve bunları çevrimiçi deneyimlere entegre etmek için öğrencilerle işbirliği yapabilir. Bu etkileşimli ve

Sketchfab Freemium İNGİLİZCE www.sketchfab.com 3D modelleri görselleştirmede uzmanlaşmış bir platformdur. Müzeler eserlerin dijital taramalarını yükleyebilir ve öğrencilerin bunları sanal olarak keşfetmelerine, her açıdan gözlemlemelerine olanak tanıyabilir.

Müze Ziyaretlerini Destekleyen Uygulamalar



Abonelikle Clio'ya ücretsiz erişim ENGLISH theclio.com Yakındaki müzeler, anıtlar ve kültürel alanlar hakkında ayrıntılı bilgi sağlayan bir uygulamadır. Eğitim amaçlı geziler için mükemmel olan Clio, öğretmenlerin ve öğrencilerin bir alanın tarihi ve kültürel bağlamını gerçek zamanlı olarak keşfetmelerine yardımcı olur.

Artive Freemium ENGLISH www.artive.com Etkileşimli içeriği doğrudan sanat eserlerine sunmak için artırılmış gerçekliği kullanır. Kullanıcılar videoların, açıklamaların kilidini açmak için cihazlarını bir sanat eserine doğrultabilirler. Artive, öğrencilerin hayal gücünü ve ilgisini harekete geçirmek isteyen eğitimciler için mükemmel bir uygulamadır.

Smartify Uygulaması Freemium İNGİLİZCE smartify.org Akıllı telefonunuzu kişisel bir rehberle dönüştürerek kullanıcıların ayrıntılı bilgiler, önemsiz bilgiler ve hikayeler için sanat eserlerini taramasına olanak tanır. Uygulama ayrıca önceden tanımlanmış tematik turlar sunarak öğrencilerin müze deneyimlerini zenginleştirmek isteyen eğitimciler için mükemmeldir. Smartify ücretsizdir ve iOS ve Android cihazlarda kullanılabilir.

Bloomberg Connects Uygulaması Ücretsiz ve açık erişim İNGİLİZCE bloomberg connects.org Ziyaretçileri dünyanın önde gelen müzelerine ve kültürel kurumlarına bağlar. Uygulama aracılığıyla kullanıcılar dijital rehberlere, sesli turlara ve özel eğitim materyallerine erişebilir. Basit, sezgisel arayüzü Bloomberg Connects'i belirli konulara daha derinlemesine dalmak isteyen öğrenciler ve öğretmenler için ideal hale getirir.



2 ETKİLEŞİMLİ ÖĞRETİM İÇİN ÖĞRETİM ARAÇLARI

Etkileşimli öğretim, öğrencileri öğrenme sürecine aktif olarak dahil etmek için etkili bir yaklaşımdır. Dijital araçlar, dinamik ve etkileşimli içeriklere olanak tanır, anlayışı, iş birliğini ve yaratıcılığı teşvik eder. İşte mevcut en iyi kaynaklardan bazıları.

Etkileşimli İçerik Oluşturma Yazılımı

Genially Freemium ÇOK DİLLİ
www.genially.com Görsel ve dinamik öğelerle dersler oluşturmanıza ve zenginleştirmenize olanak tanıyan çok yönlü bir platformdur, Genially sezgiseldir ve öğretmenler ve öğrenciler için uygun ücretsiz bir sürüme sahiptir.

Padlet Freemium ÇOK DİLLİ
<https://padlet.com> Kullanıcıların metin, resim, video ve bağlantılar paylaşabileceği sanal bir duvardır. Öğrenciler ortak bir proje üzerinde iş birliği yaparak çalışabilir ve grup iş birliği projelerinin önünü açabilirler. Çalışmalarını popüler sosyal ağlar üzerinden paylaşabilir, bloglara yerleştirebilir veya QR koduna dönüştürebilirler.

H5P

Yazılım Açık Kaynak İNGİLİZCE www.h5p.org Sınavlar, sunumlar ve zaman çizelgeleri gibi etkileşimli içerikler oluşturmak için açık kaynaklı bir araçtır. Moodle ve WordPress gibi öğrenme platformlarıyla entegre olur ve tamamen ücretsizdir.

Book Creator Freemium ENGLISH
bookcreator.com Öğretmenlerin ve öğrencilerin metin, resim ve disiplinler arası projeleri bir araya getirerek etkileşimli e-kitaplar oluşturmalarına olanak tanıyan uygulama, ücretsiz bir sürümle sunulmaktadır.

Prezi Freemium ÇOK DİLLİ prezi.com Öğrencilerin dikkatini çekmek için doğrusal olmayan bir format kullanarak statik sunumları dinamik görsel deneyimlere dönüştürür. Ücretsiz sürüm, sınıf kullanımı için yeterli araç sunar.

Storyboard That Freemium ENGLISH
www.storyboardthat.com Görsel hikayeler oluşturmak ve karmaşık kavramları anlatısal bir şekilde göstermek için başka bir platformdur. Öğretmenler bunu disiplinler arası projeler için veya bilimsel ve tarihsel süreçleri açıklamak için kullanabilirler.

Coggle Freemium ÇOK DİLLİ www.coggle.it Etkileşimli zihin haritaları oluşturmak için çevrimiçi bir araçtır. Öğretmenler dersleri düzenlemek, işbirlikçi projeler planlamak veya öğrencilerin karmaşık kavramları görselleştirmesine yardımcı olmak için kullanabilirler. Ücretsiz sürüm basit ama etkili zihin haritalarının oluşturulmasını destekler.

ThingLink Freemium ÇOK DİLLİ www.thinglink.com Metin, bağlantı veya ses içerebilen etkin noktalar ekleyerek görselleri ve videoları etkileşimli içeriğe dönüştürmenizi sağlar. Özellikle karmaşık konuları görsel olarak açıklamak için kullanışlıdır.

Oyunlaştırma ve Yaratıcı Eğitim Etkinlikleri İçin Araçlar Fimo Uygulaması Freemium TÜRKÇE FIMO - Analog Kamera - Uygulama Google Play Analog kameraların etkisini taklit ederek retro tarzda fotoğraflar çekmenizi sağlayan ücretsiz bir uygulamadır.

Chroma Key Uygulaması Freemium ÇOK DİLLİ Chroma - Uygulama Google Play Kullanıcıların yeşil ekran veya benzeri bir kurulum kullanarak video kaydetmelerine ve arka planı kaldırmalarına olanak tanıyan bir uygulamadır.

Podcast Studio Uygulaması Freemium ÇOK DİLLİ Podcast - Uygulama Google Play Kullanıcıların seslerini kaydetmelerine ve özel ses efektleri eklemelerine olanak tanıyan bir uygulamadır. Ayrıca, podcast'inizi istediğiniz zaman ve istediğiniz yerde kolayca kaydetmenize, yayınlamanıza, dağıtmanıza ve analiz etmenize olanak tanır.



CapCut

abonelikle ücretsiz erişim
ÇOK DİLLİ

www.CapCut.com

TikTok'un arkasındaki şirket olan ByteDance tarafından geliştirilen ücretsiz bir video düzenleme uygulamasıdır. Arayüzü, yaratıcı özellikleri ve güçlü düzenleme araçlarıyla, özellikle sosyal medyada hem yeni başlayanlar hem de içerik oluşturucular için tercih edilen bir seçenektir.

SoundCloud

abonelikle ücretsiz erişim
ÇOK DİLLİ

www.SoundCloud.com

Müzik veya podcast gibi ses içeriklerinin yüklenebildiği, paylaşılabildiği bir platformdur.

Kahoot! Freemium (ücretsiz temel plan, gelişmiş seçenekler için ücretli) **ÇOK DİLLİ** www.kahoot.com Öğrencilerin oyun yoluyla etkileşim kurmasını sağlayan etkileşimli, rekabetçi sınavlar oluşturmanızı sağlar. Sezgisel, ücretsiz ve bilgiyi eğlenceli bir şekilde test etmek için mükemmeldir.

Quizizz

Ücretsiz ve açık erişim with kurumsal Premium Planlara kayıt **ÇOK DİLLİ** www.quizizz.com

Dersleri etkileşimli ve ilgi çekici hale getirmek için kişiselleştirilmiş sınavlar. Öğrenciler uzaktan veya şahsen katılabilir.

Minecraft Education Edition Deneme süresi boyunca ücretsiz erişim ÇOK DİLLİ education.minecraft.net Eğlenceli bir yaklaşımla bilim, teknoloji, mühendislik ve matematik (STEM) etkinlikleri sunar.

Flippity Ücretsiz ve açık erişim İNGİLİZCE
www.flippity.net Eğitici oyunlar, bilgi
 kartları ve etkileşimli sınavlar oluşturmak
 için — Google E-Tablolar'ı kullanır.
 Ücretsizdir ve asgari düzeyde teknik
 beceri gerektirir.

Classcraft Freemium ÇOK DİLLİ
<https://www.hmhco.com/> Sınıfı,
öğrencilerin olumlu aktiviteler ve
davranışlar için puan kazandığı bir rol
yapma oyununa dönüştürür.
Öğrencileri motive etmek ve sorumlu
tutmak için harikadır.

Blooket Uygulama içi satın alımlarla ücretsiz ÇOK DİLLİ www.blooket.com Öğretmenlerin sınavlar oluşturmalarına ve bunları etkileşimli oyunlara dönüştürmesine olanak tanıyan bir oyunlaştırma platformudur. Öğrenciler bireysel olarak veya takımlar halinde katılabilir, rekabet edebilirler. Blooket ücretsizdir ve kurulumu kolay seçenekler sunar.

Plickers Ücretsiz ve açık erişim ÇOK DİLLİ www.plickers.com Öğrenciler için elektronik cihazlara ihtiyaç duymadan oyunlaştırmayı kullanmanıza olanak tanıyan bir araçtır. Öğretmenler, öğrencilere kartı göstererek soruları cevaplayabilecekleri QR kartları dağıtır. Öğretmenin akıllı telefonu veya tablet uygulaması cevapları gerçek zamanlı olarak okur. teknolojiye sınırlı erişime sahip ortamlar için.

Mentimeter Ücretsiz ve açık erişim (gelişmiş sürüm için ücretli) ÇOK DİLLİ
<https://www.mentimeter.com>

ve gerçek zamanlı sınavlar. Mentimeter, müze eğitiminde oldukça aktif bir katılım, işbirliği ve yansımadır.

Nearpo Ücretsiz ve açık erişim ÇOK DİLLİ ABONELİK PLANLARIYLA ÜCRETSİZ <https://nearpod.com> Sınavlar, videolar, VR turları gibi etkileşimli öğelerin sunumlara entegre edilmesi için kullanılabilir. Teknoloji, etkileşim ve multimedya sunarak müze eğitimini geliştirebilen entegre bir araçtır. Sanal Gerçeklik (VR) turlarını entegre etme olanağı sunar. Öğrenciler British Museum veya Louvre gibi ünlü müzeleri gezebilir ve sergileri keşfedebilir.

Wordwall Ücretsiz ve açık erişim ÇOK DİLLİ www.wordwall.net Bulmacalar, sınavlar, şans çarkları ve daha birçokları gibi kişiselleştirilmiş eğitici oyunlar oluşturmanıza olanak tanır. Öğretmenler çeşitli modeller arasından seçim yapabilir ve bunları dersin ihtiyaçlarına göre uyarlayabilir. Ücretsiz sürüm sınırlı sayıda aktiviteyi destekler, ancak başlamak için yeterlidir.



Kişiselleştirilmiş Eğitim Yollarının Oluşturulmasına Yönelik Uygulamalar

Edpuzzle Freemium ÇOK DİLLİ
www.edpuzzle.com Etkileşimli sorular ve yorumlar ekleyerek eğitim videolarını kişiselleştirmenizi sağlar. Uzaktan öğrenme veya yüz yüze etkinlikleri desteklemek için mükemmeldir.

LearningApps Freemium MULTILINGUAL
learningapps.org Eşleştirme, sınavlar ve zaman çizelgeleri gibi etkileşimli etkinlikler oluşturmanıza olanak tanıyan ücretsiz bir platformdur. Öğretmenler, öğrencilerinin ihtiyaçlarını karşılamak için içeriği özelleştirebilir.

Pear Deck Freemium ÇOK DİLLİ
www.peardeck.com

Sunumları, katılımcı deneyimleri entegre eder. Google Slaytlar ile uyumludur ve ücretsizdir.

Playposit Freemium ÇOK DİLLİ
<https://go.playposit.com> Video dersleri oluşturmak için kullanılabilecek harika bir araçtır. Tablolar, resimler, ses parçacıkları, bağlantılar ve hatta diğer nesneleri eklemek mümkündür.



ClassDojo Freemium ÇOK DİLLİ
www.ClassDojo.com Öğretmenlerin şunları yapmasına olanak tanıyan bir dijital sınıf platformudur: Öğrencilere davranış ve katılım konusunda gerçek zamanlı geri bildirim vermek, Ailelerle güncellemeleri, fotoğrafları ve duyuruları paylaşmak, Olumlu bir sınıf kültürü oluşturmak

Kitap Oluşturucu Ücretsiz ve açık erişim ÇOK DİLLİ
<https://bookcreator.com/> Çocukların metin, resim ve hikayelerini birleştirmelerine olanak tanıyan çevrimiçi bir kitap ve hikaye oluşturma sitesidir.

Classkick Freemium ÇOK DİLLİ
www.classkick.com Öğretmenlerin ödev atamalarına ve öğrenci gelişimini gerçek zamanlı olarak izlemelerine olanak tanıyan bir platformdur. Öğrenciler anında geri bildirim alabilir ve sınıf arkadaşlarıyla işbirliği yapabilir. Öğretmenler ödevleri her öğrencinin özel ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde uyarlayabilir. Ücretsiz sürüm, başlamak için birçok yararlı özellik içerir. Daha fazla bilgi için şuraya bakın.

Eğitim için Canva Eğitim kurumları için ücretsiz erişim ÇOK DİLLİ
www.canva.com/education Öğretmenler ve öğrenciler için özel olarak tasarlanmış ücretsiz bir sürümdür. Müze eğitimi desteklemek için güçlü bir araçtır, kullanım kolaylığı, içerik oluşturmada esneklik ve platformun öğrenme deneyimini geliştirmek için multimedya eklenmesini ve Kahoot, Mentimeter veya Nearpod gibi üçüncü taraf uygulamaların entegrasyonunu destekler.

3 ÇEVİRİMİÇİ İŞBİRLİĞİ VE İLETİŞİM ARAÇLARI BU ARAÇLAR HEM SENKRON HEM DE ASENKRON ÖĞRENMEYİ DESTEKLEYEREK, FARKLI EĞİTİM İHTİYAÇLARINI KARŞILAMAK İÇİN ESNEKLİK VE ÖZELLEŞTİRME SUNAR VE ÖĞRENCİLERİN UZAKTAN BİLE BİRLİKTE ÇALIŞMALARINA, FIKIR PAYLAŞMALARINA VE ETKİNLİKLERİ ORGANİZE VE ÜRETKEN BİR ŞEKİLDE YÖNETMELERİNE OLANAK TANIR.

Uzaktan Öğrenme Platformları

Google Classroom

Ücretsiz ve açık erişim [MULTILINGUAL classroom.google.com](https://classroom.google.com) Çevrimiçi derslerin yönetimini kolaylaştırmak için tasarlanmış ücretsiz bir platformdur. Öğretmenler ödevler oluşturabilir, atayabilir ve değerlendirebilir, öğrencilerle iletişim kurabilir ve ilerlemeyi sezgisel bir şekilde izleyebilir. Docs ve Drive gibi diğer Google Workspace araçlarıyla entegre edilmiştir ve özellikle dijital sınıflar için uygundur.

Microsoft Education

Ücretsiz ve açık erişim [ÇOK DİLLİ www.microsoft.com/education](https://www.microsoft.com/education) Sohbet, [görüntülü konferans ve işbirliği](#) araçlarını tek bir platformda birleştirir. Sanal sınıflar oluşturmanıza, materyalleri paylaşmanıza ve öğrenci çalışmalarını takip etmenize olanak tanır. Ücretsiz sürüm, uzaktan öğrenme için birçok yararlı özellik sunarak onu eğitimciler arasında popüler bir seçim haline getirir.

Moodle

Ücretsiz ve açık erişimli [ÇOK DİLLİ moodle.org](https://moodle.org) Çevrimiçi kurslar oluşturmak için esneklik ve [özelleştirme](#) sunan açık kaynaklı bir platformdur. Öğretmenler materyaller yükleyebilir, sınavlar oluşturabilir, forumları yönetebilir ve öğrenci etkinliğini izleyebilir. Daha karmaşık bir başlangıç kurulumu gerektirse de Moodle ücretsizdir ve iyi belgelenmiştir, bu da onu okullar ve üniversiteler için ideal hale getirir.

BigBlueButton

Ücretsiz ve açık erişim

İNGİLİZCE

bigbluebutton.org

Özellikle uzaktan eğitim için tasarlanmıştır. Etkileşimlidir. Moodle gibi platformlarla entegre olur ve bu da onu okullar ve üniversiteler için mükemmel bir seçim haline getirir.

Eğitim için Zoom

Freemium [MULTILINGUAL zoom.us](https://zoom.us) Uzaktan öğrenme için ideal olan popüler bir video konferans platformudur. Ayrı odalar, ekran paylaşımı ve kayıt gibi özelliklerle Zoom, öğretmenlerin ve öğrencilerin etkileşim kurmasını kolaylaştırır. Ücretsiz sürüm, daha büyük gruplar için 40 dakikaya kadar oturumlara izin verir.



Uzaktan Okul Projeleri için İşbirlikçi Alanlar Oluşturma

Miro Freemium ÇOK DİLLİ miro.com Kullanıcıların zihin haritaları, diyagramlar ve görsel çizelgeler oluşturmasına olanak tanıyan işbirlikçi bir dijital beyaz tahtadır. Öğrenciler notlar, çizimler ve resimler ekleyerek gerçek üç dilde birlikte çalışabilirler.

Notion Freemium ÇOK DİLLİ notion.so, belgeleri, tabloları ve panoları birleştirerek paylaşımlı çalışma alanları oluşturan çok amaçlı bir platformdur. Öğrenciler kaynakları düzenlemek için işbirliği yapabilir. Ücretsiz sürüm, okullar için birçok yararlı özellik sunar.

Slack Ücretsiz ve açık erişim ÇOK DİLLİ slack.com, farklı projeler için özel kanallar oluşturmanıza olanak tanıyan bir iletişim platformudur.

Wakelet Freemium ÇOK DİLLİ <https://wakelet.com> Kullanıcıların dijital kaynakları ilgi çekici ve görsel olarak çekici bir şekilde kaydetmelerine, düzenlemelerine ve paylaşımlarına olanak tanıyan bir çevrimiçi içerik düzenleme ve işbirliği platformudur. Bağlantılar, makaleler, videolar, resimler ve notlar dahil olmak üzere çeşitli medya türlerini toplayebileceğiniz ve bunları düzenli koleksiyonlara yerleştirebileceğiniz bir dijital depo görevi görür.

Trello Freemium ÇOK DİLLİ trello.com Görevleri düzenlemek ve proje ilerlemesini izlemek için bir kart sistemi kullanır. Öğretmenler, görevleri atamak, son tarihler belirlemek ve kaynakları öğrencilerle paylaşmak için panolar oluşturabilir. Platform ücretsizdir ve hem kısa hem de uzun vadeli iş birliği projeleri için uygundur.

Stormboard Freemium ÇOK DİLLİ

<https://stormboard.com/>

ve takımların fikirleri yürütmesine yardımcı olan beyin fırtınası platformu. Takım üyelerinin gerçek zamanlı veya eş zamanlı olmayan bir şekilde işbirliği yapabileceği paylaşımlı bir sanal çalışma alanı sağlar.

Pearl Trees Freemium ÇOK DİLLİ

<https://www.pearltrees.com>

Öğrenme kaynaklarını organize etmek ve paylaşmak, araştırmayı geliştirmek için eğitimde değerli bir araç olabilir. Kullanıcıların bağlantıları, belgeleri ve medyayı ağaç benzeri bir yapıda toplamasına, organize etmesine ve paylaşmasına olanak tanır. Pearltrees'in bu ağaç benzeri yapısı öğrencilerin bağlantıları görmesine yardımcı olarak araştırmayı geliştirebilir.

Lino Ücretsiz ve açık erişim İNGİLİZCE-JAPONCA <https://en.linoit.com/> Kullanıcıların yapışkan notlar oluşturmasına ve bunları dijital bir panoda düzenlemesine olanak tanıyan çevrimiçi, sanal bir mantar pano platformudur. Kullanıcıların notlara metin, resim, video ve bağlantılar ekleyebildiği işbirlikli çalışma için tasarlanmıştır ve bu sayede beyin fırtınası oturumları, proje planlama ve gerçek zamanlı fikir paylaşımı için idealdir.

ETKİNLİK: ETKİNLİK TASARIMI VE DİJİTAL ARAÇLARIN UYGULANMASI

3

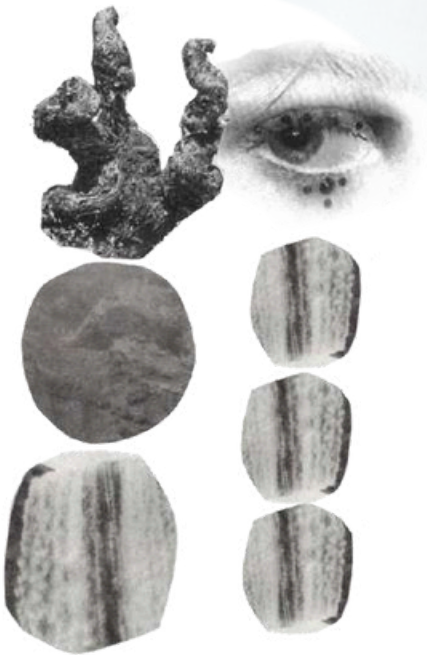


Bu bölüm, dijital araçlar kullanılarak ve Avrupa kültürel mirasıyla ilgili konuların dahil edilmesiyle eğitim faaliyetlerinin ve deneyimlerinin uygulanmasını inceler. Resmi ve resmi olmayan eğitim ortamları arasındaki ayrımları belirler ve böylece hem sınıf hem de müze bağlamında eğitimciler için fırsatlar belirler.



Müzeler ve Okullar İçin Tasarım Arasındaki Farklar

Dijital kaynakların eğitim ortamlarına entegre edilmesi, bilginin sunulma ve deneyimlenme biçimini dönüştürmüştür. Ancak, etkili dijital öğrenme deneyimleri tasarlamak, farklı eğitim bağlamlarının benzersiz özelliklerini dikkate alan nüanslı bir yaklaşım gerektirir. Müzeler ve okullar hem kültürel hem de entelektüel gelişim için önemli olsa da, farklı pedagojik çerçeveler, kitleler ve hedeflerle çalışırlar. Bu nedenle zorluk, dijital araçları her ortamda öğrenmeyi geliştirecek şekilde uyarlamak ve teknolojinin yalnızca katılımı desteklemekle kalmayıp aynı zamanda resmi ve gayri resmi eğitimin belirli hedefleriyle de uyumlu olmasını sağlamaktır. Bu farklılıkları anlayarak, dijital eğitim stratejileri, aşağıdaki parametreleri dikkate alarak etkilerini ve erişilebilirliklerini en üst düzeye çıkarmak için uyarlanabilir: Resmi Eğitim (Okul): Eğitim sistemi son derece kurumsallaşmış, kronolojik olarak derecelendirilmiş ve ilkokulun ilk yıllarından üniversitenin son yıllarına kadar hiyerarşik olarak yapılandırılmıştır. Resmi olmayan eğitim (Müze): Bu, yetişkinler ve çocuklar dahil olmak üzere nüfusun belirli alt gruplarına hedeflenen öğrenme fırsatları sunma özel amacıyla, geleneksel okul ortamının dışında sunulan yapılandırılmış ve metodik bir eğitim programıdır.



**SANATSAL
EĞİTİM
MİRASI**

Resmi eğitimden sınıf ortamında dijital bir ders nasıl yapılandırılır

TASARIM



Okul ve müze dijital kaynaklarını etkili bir şekilde birleştiren bir ders, dikkatli planlama ve hem eğitim hedefleri hem de mevcut dijital araçlar hakkında net bir anlayış gerektirir. Amaç, öğrencilerin yenilikçi yöntemler sayesinde kültürel mirası daha iyi takdir edebilecekleri ilgi çekici bir öğrenme deneyimi yaratmaktır. Bir dersi yapılandırmak için bir metodoloji oluşturmadan önce, dersin hedeflerini tanımlamak önemlidir. Bunlar belirli, ölçülebilir ve müfredatla ilgili olmalıdır. Örneğin, ders öğrencilerin bir sanat eserinin tarihsel bağlamını daha iyi anlamalarına, teknolojik yeterliliklerini geliştirmelerine veya iş birliği becerilerini güçlendirmelerine yardımcı olabilir. Sınıfta dijital bir etkinlik tasarlarken lütfen aşağıdakileri göz önünde bulundurun:

(1) Uygun dijital kaynakları belirleme. Sanal turlar, AR ve eğitim uygulamaları gibi araçlar, sınıf ile kültürel kurumlar arasındaki boşluğu kapatmak için mükemmel seçimlerdir. Sanal turlar, öğrencilere sınıftan çıkmadan ikonik müzeleri ve tarihi yerleri keşfetme şansı sunarken, uygulamalar farklı öğrenme seviyelerine göre uyarlanabilen etkileşimli özellikler sağlar.

(2) Öğrencilerin ilgisini çekmek için ilgi çekici bir giriş şarttır. Dersin ana kısmı, sanal bir müzeyi ziyaret etmek veya dijital eserleri analiz etmek gibi aktif keşifleri içermelidir. Bu aşamayı, öğrencilerin dijital posterler, infografikler veya hatta kendi sanal sergilerini planlamak gibi içerikler oluşturarak öğrendiklerini uyguladıkları uygulamalı bir etkinlik takip edebilir.

(3) Dersin olumlu bir tartışma veya etkileşimli bir sınavla sonlandırılması, edinilen bilginin pekiştirilmesine yardımcı olur ve öğrencilerin yeni edindikleri bilgileri paylaşmalarına olanak tanır.

(4) Esneklik, öğrencilerin çeşitli ihtiyaçlarıyla başa çıkmak için olmazsa olmazdır. Öğretmenler, dijital araçların nasıl kullanılacağına dair net talimatlar vermeli ve teknolojik zorluklarla karşılaşabilecek kişiler için alternatif seçenekler sunmalıdır. Aktiviteleri sınıfa uyacak şekilde uyarlamak, her öğrencinin derse aktif olarak katılmasını ve dersten faydalanmasını sağlar.

Dijital teknolojileri kullanarak etkileşimli bir ders oluşturma adımları

Dijital teknolojilerle etkileşimli bir sınıf yaratmak, öğrencileri aktif olarak dahil eden adım adım bir yaklaşım gerektirir. Aşağıdaki adımlar şunlardır:

ADIM

1

İlk analiz. Dersi tasarlamadan önce şunları analiz edin:

- Dersin hedeflerini tanımlayın Öğrencilerin ihtiyaçları, eğitim seviyesi, becerileri ve ilgi alanları ve teknolojilere aşinalıkları.
- İnternet bağlantısı, cihazlar ve yazılım gibi mevcut kaynaklar.
-

ADIM

2

Dijital araçları seçme. Öğrencileri, 2. bölümde belirtilen araçlardan birini kullanarak etkileşimli öğrenme deneyimi boyunca yönlendirin - "Etkileşimli İçerik Oluşturma Yazılımı"

- Sanal Turlar: 360° müze turları veya başka bir platform için Google Arts & Culture gibi platformları kullanın. AR: Eserlerin 3B temsillerini inceler, kayıp veya tamamlanmamış parçaları yeniden oluşturur. VR: Baş üstü ekranlar kullanarak öğrenciler, dijital konumları keşfedebilir ve arkeolojik alanları engelli öğrenciler için bile erişilebilir hale getirebilir. Mekansal Artırılmış Gerçeklik (SAR): Kişisel cihazlar gerektirmeden tarihi binaların düzensiz yüzeylerine 3B görüntüler yansıtır. Dijital Yeniden Yapılandırmalar: Tarihsel açıdan önemli alanları yeniden yaratın. Eğitim Uygulamaları: Sınavlar ve tematik zorluklar için Kahoot! veya Quizizz gibi araçları kullanın. Multimedya İçeriği: Analiz etkinlikleri için yüksek çözünürlüklü görüntüler, eğitim videoları ve tarihi belgeler içerir.
-

ADIM 3

Ders aşamalarının tasarlanması

- Giriş: Hedefleri sunun ve ilgi çekici bir etkinlikle konuyu tanıttın. Keşif Aşaması: Öğrencileri sanal turlar veya sanat eseri analizi gibi seçili kaynakları kullanarak etkinliklerde yönlendirin. Bölüm 2'de belirtilen araçlarla yerel ve küresel mirasın keşfini teşvik edin - "Dijital koleksiyon platformları".

ADIM 4

Uygulama Aşaması

- Öğrencileri, bulgularını özetlemek için Bölüm 2 "Etkileşimli İçerik Oluşturma Yazılımı"nda daha önce bahsedilen araçlarla dijital içerik oluşturmayı öğretin (sanal sergi tasarlama, fotoğrafikler ve videolar). Ek olarak, sanal sergilerin planlanması ve sanal sergilerin oluşturulması. Oyunlaştırma: Öğrenme sonuçlarını pekiştirmek için sınavlar veya yansıtıcı etkinlikler kullanın. Örneğin, öğrenciler keşfettikleri içeriklere dayalı gerçek zamanlı sınavlarda yarışabilir ve bu da dersi hem eğlenceli hem de bilgilendirici hale getirir. Yansıtma ve Tartışma: Öğrenmeyi pekiştirmek için işbirlikçi bir tartışmayı teşvik etme. Öğrencileri deneyimlerinden edindikleri içgörülerini ve kişisel görüşlerini paylaşmaya teşvik etme.

ADIM 5

Genel öğrenmeyi ölçmek. Dijital araçların kullanımında etkinliği ve öğrenme konusunu değerlendirmek. Bölüm 4- Dijital Araçlar ile Öğrenme Etkinliğini Ölçme'de belirtilen metodolojilerden ve araçlardan bazılarını kullanın.



Sınıftan Müzeye: Dijital Araçlar ve Kültürel Mirasla Eğitim Arabuluculuğu

Eğitimde teknolojik araçların kullanımı, öğretim sürecinde dinamizmi ve etkileşimi artırmak için güçlü ve etkili bir araçtır. Öğrenciler genellikle müzelerde tipik olarak karşılaşılan ve onlar için daha yabancı olabilecek içeriklerin aksine, genellikle aşina oldukları bir alan olan teknolojik yöntemlere çekilirler. Müzelerde etkileşimli teknolojik araçlarla eğitim, farklı kaynaklar ve ortamlar içerdiğinden sınıfta olduğundan daha karmaşık bir şekilde işler. Sınıfta, öğretmenler genellikle doğrudan kendileri çalıştırabilirler; bir bilgisayar ve bir projektörle temel bir kurulum genellikle yeterlidir. Erişilebilirlik, hem öğretmenin araçlara aşinalığı hem de gereken sınırlı teknoloji yelpazesi açısından anahtardır. Buna karşılık, müzeler farklı bir ortam sunar. Yapıları ve işleyişleri sınıftan farklıdır ve öğretmenler genellikle mevcut dijital kaynaklarda nasıl gezineceklerini veya bunları nasıl kullanacaklarını bilmezler. Sonuç olarak, okullarda tipik olarak kullanılan teknolojik araçlar müze ortamlarında uygulanabilir olmayabilir.



ER, Anima Lab projesi, fotoğraflar Manu Suarez'e ait.



Macar Ulusal Müzesi'nin fotoğrafları



Muse projesinde Liceo D'Azeglio'nun fotoğrafı



Tony cherby'nin Unsplash'taki fotoğrafı



Photographs of Liceo D'Azeglio in Muse project

Bu bölüm, bu nedenle, sınıf ve müze arasında kültürel ve sanatsal arabuluculuk yoluyla öğretime yapılandırılmış bir yaklaşım geliştirmek için önceki bölüm 2 “Okullarda ve Müzelerde Öğretim İçin Dijital Araçlar”da tanıtılan uygulamaları kullanan bir dizi etkinliği uyarlamayı amaçlamaktadır. Amaç, öğretmenin müze eğitimcisi ile işbirliği içinde, sınıf ve müze arasında sürekliliği sağlayan bir etkinlik tasarlamasıdır. Bu işbirliği, sınıf ve müze olmak üzere her iki bölüm arasında kültürel ve sanatsal arabuluculuk sürecini mümkün kılar. Okullar ve müzeler arasındaki işbirliği çeşitli biçimler alabilir. Öğretmenler, sanal turlar, rehberli tartışmalar veya araştırma projeleri gibi ziyaret öncesi etkinlikleri dahil edebilirler. Öğrenciler etkileşimli görevlere, uygulamalı deneyimlere veya sorgulamaya dayalı öğrenmeye katıldıklarında müze ziyaretleri daha etkili hale gelir. Ziyaretten sonra öğrenciler, yansıtıcı etkinlikler, yaratıcı yazma veya dijital hikaye anlatma projeleri aracılığıyla bilgilerini pekiştirebilirler. Başka bir seçenek de Müzeyi ziyaret etmek ve ardından Sınıfta bir etkinlik oluşturmaktır. Bu bölümün ilk kısmında önerilen etkinlikler “Dijital teknolojileri kullanarak etkileşimli bir ders oluşturma adımları” sınıf için bir çerçeve görevi görür, ancak öğrenme alanı müzeye taşındığında ne olur? Müzeler hem sergileri aracılığıyla dolaylı olarak hem de organize eğitim faaliyetleri aracılığıyla doğrudan eğitim verebilir. Bu bağlamda, eğitim kurumuyla koordinasyon esastır. Sınıfın aksine, müze daha çeşitli ve esnek bir öğrenme ortamı sunar ve öğrenciler tarafından genellikle daha teşvik edici ve ilgi çekici olarak algılanır.

İlgi çekici ve yenilikçi bir öğrenme deneyimi tasarlamak için, şehrinizde etkileşimli teknolojiye sahip müzeleri belirlemek önemlidir. Bunlar genel olarak şu şekilde sınıflandırılabilir:

MÜZELER

SANATSAL

TARİHSEL

İLMİ

MODERN VE
ÇAĞDAŞ SANAT

KLASİK
SANAT

DEKORATİF
SANATLAR

EL
SANATLARI

EV
MÜZELERİ

ARKEOLOJİ VE
ANTİKALAR

SİTE
MÜZELERİ

ANTROPOLOJİK

ETNOGRAFIK

İLETİŞİMLER

TİCARET

TARIM

DOĞA
BİLİMLERİ VE
DOĞA TARİHİ

BİLİM VE YENİ
TEKNOLOJİLER

SOSYAL
HİZMETLER

MİMARLIK
MÜZELERİ

MONOGRAFIK
MÜZELER

Her kategori, sınıf içi etkinlikleri zenginleştirebilecek çeşitli bakış açıları ve materyaller sunar. Müzeler, toplama, tanımlama, belgeleme, araştırma, koruma, muhafaza, sergileme ve eğitim gibi kültürel mirasta farklı roller oynar.

Çoğu müze, özel eğitim kaynaklarına sahip web siteleri sunar, ancak bu materyallerin bulunabilirliği ve kalitesi önemli ölçüde değişebilir. Bu nedenle, hem tanınmış kurumları hem de daha küçük, daha az bilinen müzeleri keşfetmek önemlidir, çünkü bunlar genellikle farklı ve değerli eğitim girişimleri sunar.

Müze, öğrencilerin resmi olmayan değerlendirmesi de dahil olmak üzere çeşitli aktif metodolojiler kullanır. Bunlara rehberli ziyaretler, ardından bir atölye çalışmasıyla rehberli ziyaretler ve önceki bir atölyeyle ziyaretler dahildir. Bu ziyaretler, heterojen gruplar halinde çalışarak eleştirel düşünmeyi ve ilgi duyulan konularla etkileşimi teşvik etmek için tasarlanmıştır.

Müze eğitimi, katılımcıların nesneleri, mekanları ve tarihsel anlatıları gözlemlediği, analiz ettiği, yansıttığı ve onlarla diyaloga girdiği deneyimsel öğrenmeye odaklanır. Bu yaklaşım, öğrenmeyi katılımcı, çok duyulu ve disiplinler arası hale getirmeyi ve bireylerin deneyimden kendi anlamlarını oluşturmalarına olanak sağlamayı amaçlar.

Etkileşimli stratejiler ve dijital araçlar, daha fazla daldırma sağlayarak her ziyareti benzersiz ve anlamlı kıldıkları için müze eğitiminde önemli bir rol oynarlar. Geleneksel olarak, müzeler bu eğitim yaklaşımının ana ortamları olmuştur, ancak bu metodoloji tarihi parklar, arkeolojik alanlar veya kültürel değeri olan kentsel alanlar gibi diğer miras alanlarında da uygulanabilir. Dahası, bu yaklaşım çevreyle etkileşimi teşvik eden, sanatı müze duvarlarının dışına çıkarıp mahallelere, meydanlara ve diğer kamusal alanlara yerleştiren yerleşik uygulamaları içerebilir, böylece vatandaş katılımını teşvik eder. Bu bağlamda, yerel topluluk sosyal, kültürel ve güncel konuları keşfetme, eğitim deneyimini zenginleştirme ve etkisini genişletme fırsatına sahiptir.

Müzelerde Yenilikçi Dijital Etkinlikler: Gelenek ve Bugünü Bir Araya Getirmek

Etkileşimli Müzik Dijital uygulamaları: Genially + Groovepad Yaratıcı Etkinlik: Sanattan Esinlenen Müzikal Anlatı Öğrenciler bir resim, heykel veya mimari yapı gibi bir sanat eseri seçecek ve o zaman, yer veya sahneyle ilişkilendirdikleri olayları, atmosferi veya duyguları yorumlayan kurgusal bir anlatı geliştirecekler. Anlatılarına dayanarak, Groovepad uygulamasını kullanarak hikayelerinin ruh halini ve özünü çağrıştıran sesleri ve ritimleri entegre ederek bir müzik parçası besteleyecekler. Son olarak, öğrenciler Genially'yi kullanarak müzik kompozisyonunu ve kurgusal anlatıyı bir araya getiren etkileşimli bir sunum oluşturacaklar. Sonuç, görsel sanatı, müziği ve hikaye anlatıcılığını kusursuz bir şekilde iç içe geçiren sürükleyici bir deneyim olacak.

By implementing museum-based educational strategies, these processes can be reinforced, creating meaningful connections between historical narratives and contemporary issues. The following examples demonstrate how such activities foster a deeper engagement with the past while establishing relevant links to the present.

Fotoğraf Raporu Dijital uygulamalar: Fimo Bireysel Etkinlik: Belgesel Fotoğraf Hikaye Anlatımı Bu etkinlikte, her öğrenci Fimo Uygulamasını kullanarak çevrelerini görsel olarak belgeleyecek ve bir müze, sanat galerisi, miras alanı, anıtlar veya mimari parklar gibi seçili bir ortamı keşfetmek için belgesel fotoğraf hikaye anlatımını kullanacaktır. Bu süreç boyunca öğeleri yeni bir perspektiften gözlemleyecek ve yakalayacaklardır. Amaç, çevreleriyle eleştirel gözlem ve yaratıcı etkileşimi teşvik etmektir. Etkinliği tamamladıktan sonra, öğrenciler kolektif bir tartışma yapacak, tüm katılımcıların bakış açılarını ve bulgularını getiren işbirlikçi bir fotoğraf raporu için merkezi bir konu belirleyeceklerdir.



ER, Anima Lab projesi, fotoğraflar Manu Suarez'e ait.

Mahallemden Hikayeler Dijital uygulamalar: Padlet Bireysel Etkinlik:
Bölgesel Araştırma Bu etkinlikte, her öğrenci mimari bir park, bir anıt veya miras binası gibi seçilmiş bir açık alanı araştıracaktır. Süreç, ~~siteyle ilişkili tarihi ve önemli olayları araştırmayı, önemli binaları veya alanları belirlemeyi, temsili fotoğraflar çekmeyi ve ses kayıtları veya video turları yapmayı içerecektir.~~ Son olarak, bölgede yaşayan veya çalışan biriyle bir röportaj yapılacaktır. Tüm bilgiler toplandıktan sonra, öğrenciler bulgularını inceleyecek ve Padlet'e yükleyecektir. Her öğrenciye, tüm katkıların düzenli ve görsel olarak ilgi çekici bir şekilde görüntülenmesini sağlayan işbirlikçi dijital duvar resmi içinde özel bir bölüm verilecektir. Bu etkinlik, hem somut hem de somut olmayan kültürel mirasın önemini vurgulamak, yerel çevre (bir mahalle, kasaba veya şehir olsun) ile müze arasında bir bağlantı kurmak ve müze metaforunu yaşayan bir topluluğun ayrılmaz bir parçası olarak kullanmak için tasarlanmıştır.

Müzik Video Klibi Dijital uygulamalar: Chroma Key + CapCut Yaratıcı Etkinlik: Tarihi Bir Olay Hakkında Şarkı Bu etkinlikte, öğrenciler müzede daha önce incelenen tarihi bir olaya atanan her grupta takımlar halinde işbirliği yapacaklar. Önemli bilgileri toplamak için araştırma yapacaklar ve bulgularına dayanarak olayı yaratıcı bir şekilde anlatan şarkı sözleri besteleyecekler. Şarkı sözlerini yazdıktan sonra, öğrenciler Chroma Key uygulamasını kullanarak şarkıları hakkında bir video performansı kaydedecekler ve yeşil bir poster panosu veya kumaştan yapılabilen yeşil ekran arka planını kullanacaklar. Video kaydedildikten sonra, görsel hikaye anlatımını geliştirmek için tarihi yer veya olayla ilgili görseller ekleyerek CapCut'ta düzenleyecekler. Sonuç, müzik, yaratıcılık ve tarihi öğrenmeyi birleştiren, ilgi çekici ve sürükleyici bir eğitim deneyimi sunan dinamik bir video olacak.

Gizem Podcast'i Dijital uygulamalar: Podcast Studio + SoundCloud Grup Etkinliği: Gizemli Bir Hikaye Yaratmak Bu etkinlikte, öğrenciler tarihi bir anıttan, bir sanat eserinden veya popüler bir festivalden esinlenerek kurgusal bir gizem hikayesi yaratmak için gruplar halinde çalışacaklar. Hikaye, tarihler, isimler veya yerler gibi gerçek unsurları içermeli ve bunları yaratıcı bir şekilde anlatıya dahil etmelidir. Hikaye geliştirildikten sonra, öğrenciler anlatımı kaydetmek için Podcast Studio'yu kullanacaklar. Hikaye anlatımını dramatize edebilir ve deneyimi geliştirmek için ses efektleri ekleyebilirler. Proje tamamlandığında, öğretmen tarafından oluşturulan bir SoundCloud hesabına yüklenecek ve paylaşım ve dinleme için erişilebilir hale getirilecektir.

Sınıftan Müzeye: Dijital Araçlar ve Kültürel Mirasla Eğitim Arabuluculuğu

Okul eğitimcileri ile müze eğitimcileri arasındaki iş birliği, bütünleşik ve zenginleştirici öğrenme deneyimleri sağlamanın anahtarıdır. Okul öğretmenleri pedagojik uzmanlık ve öğrencilerinin ihtiyaçlarına dair derin bir anlayış sunarken, müze eğitimcileri müze içeriği ve kaynaklarına dair uzmanlaşmış bilgilerini ve yorumlama becerilerini getirirler. Bu güçlü yönlerin birleştirilmesi eğitim sürecini önemli ölçüde geliştirir. Bu sinerjinin ilk adımı, müzede etkinlikler tasarlamak için başlangıç noktası olarak hizmet etmesi gereken öğrenci grubunun öğrenme ihtiyaçlarını belirlemektir. Aynı şekilde, müze eğitimcisi, önerilen deneyimleri okulun pedagojik hedefleriyle uyumlu hale getirmek için kurumunun içeriği ve operasyonları hakkında derinlemesine bilgiye sahip olmalıdır. Bu süreç ayrıca karşılıklı öğrenmeyi de teşvik eder: Okul öğretmenleri müze kaynaklarıyla tanışırken, müze eğitimcileri okul eğitimi bağlamları hakkında daha iyi bir anlayış kazanır ve bu da disiplinler arası bir bilgi alışverişine yol açar.

Her iki eğitimciyi de paylaşılan bir yaklaşıma dahil etmek karmaşık bir zorluktur, ancak öğrencilerine büyük faydalar sağlayan, etkinliklere aktif katılımı kolaylaştırabilen ve sınıf içeriği ile müze deneyimleri arasındaki bağı güçlendirebilen bir zorluktur. Bu arada, müze eğitimcileri yönettikleri kültürel ve sanatsal kaynaklara dayalı olarak benzersiz bakış açılarını ve yaklaşımları zenginleştirir. Bu işbirliğinin yatay ve karşılıklı bir ilişkiye dayalı olması esastır. Her iki eğitimci de bilgi, fikir ve değerleri paylaşmalı, uzmanlıklarını öğrenci öğrenimini en üst düzeye çıkarma ortak hedefi ile bütünleştirmelidir. Bu işbirlikçi model yalnızca eğitim deneyimini geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda daha kapsayıcı, dinamik ve anlamlı öğretimi de teşvik eder. Son olarak, bugün müzelerin tarihe yönelik revizyonist yaklaşımlarla giderek daha fazla etkileşime girdiğini kabul etmek önemlidir. Bu eğilim, geçmiş anlatıları ve olayları yeni bir perspektiften incelemeyi ve toplumun tarihsel anlayışını genişletmesini sağlamayı amaçlamaktadır. Bunu yaparak, müzeler sesler ve tarihsel olarak marjinalleştirilmiş kişiler için alanlar açarak sömürgecilik karşıtı düşünce, feminizm ve sosyal sınıf analizi gibi bakış açılarının ortaya çıkmasına neden olur.



Macar Ulusal Müzesi Fotoğrafları

Öğretmenlerin ve Müze Eğitimcilerinin Rolü Öğretmenler, öğrencilerin müzeler ve miras alanlarıyla bağlantı kurmasına yardımcı olmakta, bunları kültürel çevrelerinin bir parçası olarak tanımakta hayati bir rol oynarlar. Sergiler en görünür yön olsa da, müzeler aynı zamanda sosyal ve çevresel açıdan önemli araştırma, arşivleme ve toplum temelli faaliyetlerde bulunurlar.

Öğretmenler merakı teşvik ederek ve içeriği öğrencilerin ilgi alanlarıyla ilişkilendirerek öğrenme katılımını zenginleştirir. Etkileşimli teknolojiler, özellikle sosyal veya ekonomik engellerle karşılaşan öğrencilere müze deneyimleri getiren "yerleşik müze" fikrini destekler. Müze eğitimcileri de buna uyum sağlamalıdır Küçük çocuklar oyun tabanlı, uygulamalı öğrenmeden; gençler eleştirel düşünmeyi teşvik eden faaliyetlerden; yetişkinler ise erişilebilirliği ele alan kapsayıcı formatlardan faydalanır

özerklik, kullanıcıların içeriği uzaktan keşfetmesine olanak tanır. İdeal olarak, bu araçlar eşit erişimi sağlamak için kalıcı dijital laboratuvarlarda veya halk kütüphanelerinde mevcut olmalıdır.



ER, Anima Lab projesi, fotoğraflar Manu Suarez'e ait.

DEĞERLENDİRME: DİJİTAL ARAÇLARLA ÖĞRENME



4

DIJİTAL ARAÇLAR



müzelerde öğrenme çıktılarını değerlendirmek için oldukça yararlı ve etkilidir, çünkü değerlendirme sürecini zenginleştiren çeşitli işlevler sunarlar. Bu bölüm boyunca, ana özellikleri ve avantajları analiz edilecektir. Günümüzde, gerçek zamanlı bilgi edinmeye ve verilere dayalı bilgi üretmeye olanak tanıyan geleneksel etkileşimli teknolojiler. Müzeler, etkileşimli sınavlar, ziyaretçi davranış takibi ve artırılmış ve sanal gerçeklik deneyimlerinin analizi gibi çeşitli dijital yöntemlerle öğrenme etkinliğini ölçebilir. Bu araçlar, müzelerin eğitim programlarını iyileştirmelerine, içeriği farklı kitlelere göre uyarlamalarına ve ziyaretçi deneyimini geliştirmelerine yardımcı olur. Müzeler, dijital değerlendirmelerden yararlanarak stratejilerini sürekli olarak iyileştirebilir ve öğrenmenin ilgi çekici, erişilebilir ve etkili kalmasını sağlayabilir.

Sınıftan Müzeye: Dijital Araçlar ve Kültürel Mirasla Eğitim Arabuluculuğu

Gerçek Zamanlı Geribildirim

Dijital platformlar, eğitimcilerin ve müze personelinin gerçek zamanlı veri toplamasına olanak tanır ve öğrencilerin nasıl ilerlediği konusunda anında geri bildirim sağlar. Örneğin, öğretmenler öğrencilerin ödevlere ne kadar zaman harcadıklarını, dijital içerikle nasıl etkileşim kurduklarını ve sınavlara veya etkileşimli öğelere nasıl yanıt verdiklerini izleyebilir. Bu, özellikle kişiselleştirilmiş öğrenme yolları oluşturmada faydalıdır çünkü bu araçlardan gelen geri bildirimler, öğrencilerin ek yardıma veya zorluklara ihtiyaç duyabileceği alanları vurgulayabilir.

Örnek: Lise ortamında, bir öğretmen sınavlar atamak ve öğrenci yanıtlarını izlemek için Google Classroom veya Moodle gibi bir araç kullanabilir.

Bir öğrenci belirli bir konuda zorluk çekiyorsa, öğretmen bu verileri Kahoot! veya Quizlet gibi platformlar aracılığıyla sağlanan bire bir sınavlarda kullanabilir. Bu, öğretmenlere sınıfın kavrama seviyeleri hakkında anında fikir verebilir ve dersi anında uyarlamalarını sağlar.

Objektif Değerlendirme

Dijital değerlendirme araçları, geleneksel notlandırma yöntemlerinde ortaya çıkabilen standart ve tutarsızlıklar sağlar. Denemeler veya öznel yorumlama gibi değerlendirmeler, puanlamada farklılıklara yol açabilir. Buna karşılık, otomatik sınavlar ve çoktan seçmeli sınavlar gibi dijital araçlar

Örnek: Bir müze ortamında, sanal turları veya sergileri takip eden dijital sınavlar ziyaretçilerin içerikle etkileşime girip girmediğini değerlendirmeye yardımcı olabilir.

Örneğin, Smithsonian Ulusal Doğa Tarihi Müzesi sergilerde sunulan bilgileri etkileşimli olarak kullanır. Sistem yanıtları kaydeder ve müze personelinin serginin ziyaretçi katılımı ve bilgi tutma açısından etkinliğini analiz etmesine olanak tanır.

Katılım Ölçümü Dijital araçlar, basit katılım veya katılım kayıtlarının ötesine geçerek katılımı ölçmenin daha ayrıntılı bir yolunu sunar. Padlet, ClassDojo ve Socrative gibi araçlar, öğretmenlerin öğrencilerin içerikle ne sıklıkta etkileşime girdiğini, akranlarıyla ne sıklıkta işbirliği yaptığını ve tartışmalara veya grup aktivitelerine ne sıklıkta katıldığını izlemesine olanak tanır. Bu içgörüler, özellikle ilgisiz öğrencileri veya grupları belirlemek için faydalıdır ve eğitimcilerin onları yeniden dahil etmek için erken müdahale etmelerine olanak tanır.

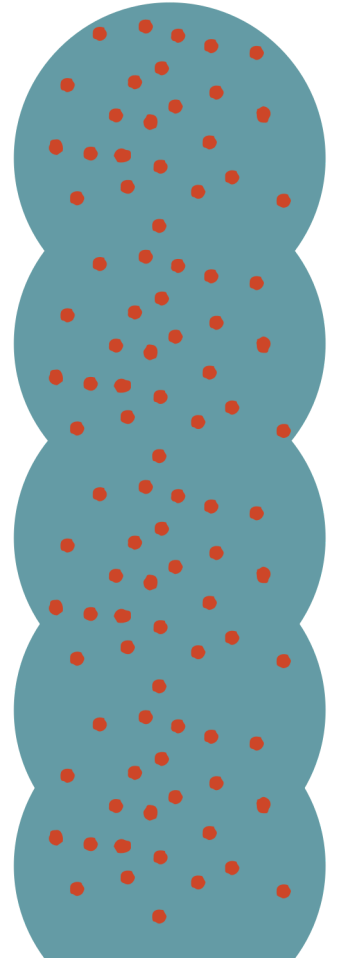
Örnek: Save the Children gibi yerinden edilmiş nüfuslarla çalışan bir STK için, okuryazarlık veya aritmetik üzerine eğitim modüllerinin hem katılımını hem de tamamlanma oranlarını değerlendirmek için dijital araçlar kullanılır. Gerçek zamanlı veriler, öğrencilerin geride kalabileceği veya ilgisini kaybedebileceği zamanları belirlemeye yardımcı olur, böylece eğitimciler ders planlarını uyarlayabilir veya mentorluk yoluyla ek destek sağlayabilir.

Kişiselleştirme ve Uyarlanabilirlik Dijital öğrenme araçlarının en büyük avantajlarından biri, bireysel öğrencilerin ihtiyaçlarına uyum sağlama yetenekleridir. Bu araçlar, öğrencinin önceki cevaplarına göre soruların veya görevlerin zorluğunu ayarlayabilir ve kişiselleştirilmiş bir öğrenme deneyimi sağlayabilir. Kişiselleştirme, her öğrencinin kendi hızında ilerlemesini ve belirli öğrenme ihtiyaçlarına göre uyarlanmış içerik almasını sağlamaya yardımcı olabilir.

Örnek: Khan Academy, uyarlanabilir öğrenme aracının başlıca bir örneğidir. Öğrencilerin derslerde ilerlerken ilerlemelerini izler ve öğrencilerin ne kadar iyi performans gösterdiğine bağlı olarak alıştırmaların zorluğunu ayarlar. Bir öğrenci bir soruyu doğru yanıtlarsa, daha zorlayıcı içerik verilir; zorlanırsa, kavramı daha iyi anlamalarına yardımcı olacak daha basit, açıklayıcı materyal alır. Bu kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimi, hem sınıf hem de çevrimiçi öğrenme ortamlarında paha biçilmezdir ve öğrencilerin ne çok kolay içeriklerle sıkılmasını ne de çok zor içeriklerle boğulmasını sağlar.

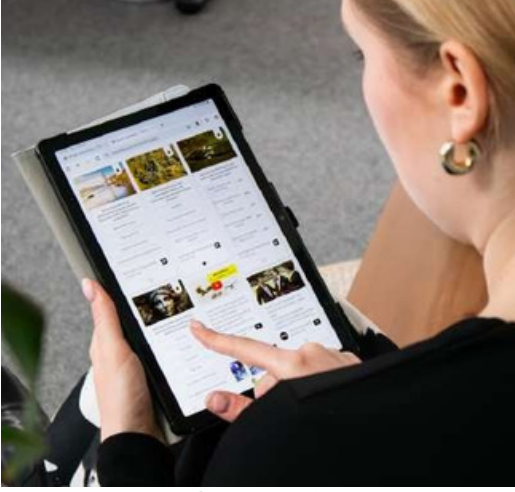
Kapsamlı Veri Toplama İyileştirme Dijital araçlar kurumlara bir öğrencinin yolculuğu hakkında kapsamlı veri toplama olanağı sunarak gelecekteki öğretim uygulamaları için değerli içgörüler sağlar. Örneğin, bu araçlar bir öğrencinin belirli bir modülde ne kadar zaman harcadığını, farklı içerik türleriyle nasıl etkileşime girdiğini ve hangi tür değerlendirmelerde başarılı olduğunu izleyebilir. Bu veriler müfredatı ve eğitim deneyimlerin daha kişiye özel ve etkili olmasını sağlar.

Örnek: British Museum, ziyaretçilerin sergilerle etkileşimleri hakkında veri toplamak için mobil uygulamasından gelen analitiği kullanır. Bu, ziyaretçilerin her istasyonda ne kadar zaman geçirdiğini, hangi öğelerin en çok soru ürettiğini ve sınavlara nasıl yanıt verdiklerini içerir. Bu veriler, müze küratörlerinin katılımı ve öğrenme sonuçlarını en üst düzeye çıkarmak için sergileri sürekli olarak uyarlamalarına yardımcı olur.



Öğrenme Etkinliğini Ölçmek İçin Araçlar

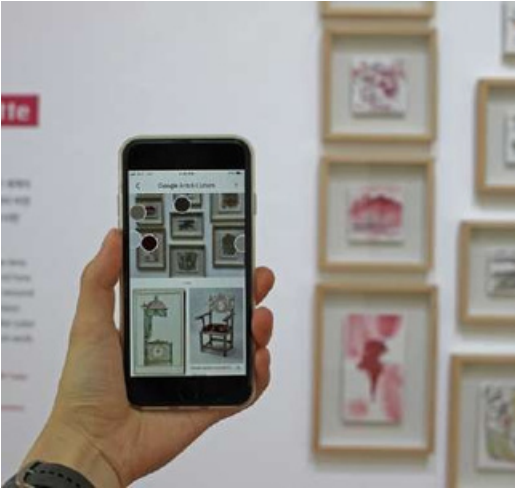
Hem resmi eğitim ortamlarında hem de müzeler ve STK'lar gibi resmi olmayan ortamlarda öğrenme sonuçlarını ölçmek ve izlemek için özel olarak tasarlanmış çeşitli dijital araçlar vardır. Aşağıda öğrenme etkinliğini değerlendirmek için kullanılan bazı popüler araçlar bulunmaktadır:



Walls.io'nun Fotoğrafları Unsplash'ta

Öğrenme Yönetim Sistemleri (LMS) Moodle veya Canvas gibi öğrenme yönetim sistemleri, eğitimcilerin dersleri, ödevleri ve değerlendirmeleri yönetmelerine ve aynı zamanda öğrenci gelişimini takip etmelerine olanak tanır. Bu platformlar, öğretmenlerin öğrencilerin ödev tamamlama oranlarından farklı ders öğeleriyle etkileşim seviyelerine kadar çeşitli ölçütlerde nasıl performans gösterdiğini anlamalarına yardımcı olan entegre analiz araçları sunar.

ödevler, sınavlar ve tartışmalar oluştururken öğrenci performansını birden fazla kritere göre takip edin. Ayrıca, öğrencilerin materyallere ne sıklıkla eriştiği ve aktiviteleri zamanında tamamlayıp tamamlamadıkları hakkında veri sağlar.



J Shim'in Unsplash'taki fotoğrafları

Etkileşimli Değerlendirme Araçları

Kahoot! veya Quizlet gibi araçlar, öğrenci öğrenimini değerlendirmek için etkileşimli yollar sunar. Bu araçlar, öğretmenlerin öğrenmeyi pekiştirmeye yardımcı olan ilgi çekici sınavlar ve oyunlar oluşturmaya ve aynı anda öğrencilerin materyali ne kadar iyi anladıklarına dair veri toplamasına olanak tanır. Örnek: Kahoot!, öğrencilerin materyali ne kadar iyi anladıklarını eğlenceli ve ilgi çekici bir şekilde değerlendirmek için sınıflarda yaygın olarak kullanılır. Platform, öğretmenlerin daha fazla dikkat gerektiren alanları belirlemesine yardımcı olabilecek anında geri bildirimler sağlayan veriler toplar. Davranış İzleme Araçları Padlet veya ClassDojo gibi davranış izleme araçları, hem yüz yüze hem de sanal dersler sırasında davranış, katılım ve etkileşim. Bu platformlar, hangi öğrencilerin aktif olarak katıldığına ve hangilerinin ek desteğe ihtiyaç duyabileceğine dair değerli bilgiler sağlar. Örnek: ClassDojo, birçok sınıfta öğrenci davranışlarını izlemek ve öğrenme ilerlemesini takip etmek için kullanılır. Öğretmenler olumlu davranışlar ve katılım için puan atayabilirken, ebeveynler çocuklarının ilerlemesini uygulama aracılığıyla takip edebilir. Bu gerçek zamanlı izleme, katılımı ve hesap verebilirliği teşvik eder.



Walls.io'nun Fotoğrafları Unsplash'ta

5

**EĞİTİM:
ERİŞİLEBİLİR
SÜRDÜRÜLEBİLİR
VE KAPSAYICI
DİJİTAL
KÜLTÜREL**



Kalıcı Etki Oluşturma: Dijital Kültürel Eğitimde Sürdürülebilirlik, Erişilebilirlik ve Topluluk

DIJİTAL MÜZE EĞİTİMİ

kültürel mirasın korunma ve paylaşılma biçimini kökten değiştirmiştir. Teknolojilerin entegrasyonu yoluyla müzeler, küresel kitlelere erişimlerini genişleterek sürükleyici, etkileşimli ve disiplinler arası öğrenme deneyimlerini kolaylaştırmıştır. Bu çerçevede, dijitalleştirme, Mondiacult Bildirgesi (2022) ve UNESCO Dünya Sanat ve Kültür Eğitimi Konferansı (Abu Dabi, 2024) tarafından tanınan eğitim ve kültür hakkının gerçekleştirilmesine doğrudan katkıda bulunmaktadır. Arayüzler, engelli kişiler için erişilebilirlik özellikleri ve platformlar yalnızca bilgiye erişimi demokratikleştirmekle kalmaz, aynı zamanda dijital eşitliği ve kültürel katılımı da teşvik eder. Bu girişimler, farklı disiplinleri ifade eden, yaratıcılığı, eleştirel düşünmeyi ve çeşitliliğe saygıyı teşvik eden aktif ve çapraz metodolojilere öncelik verir. Sanal atölyeler, artırılmış gerçeklik sergileri ve işbirlikçi dijital arşivler yoluyla müzeler anlamlı öğrenmeyi geliştirir ve kültürel çeşitliliğe kendini adanmış küresel bir vatandaşlığın oluşumuna katkıda bulunur.



Sürdürülebilirlik etik uygulamalarla sağlanır:

- Çevresel: Enerji açısından verimli dijital altyapı. Ekonomik: Finansman
- için hükümetler ve STK'larla ortaklıklar. Sosyal: Alaka ve temsiliyeti
- sağlamak için marjinal topluluklarla ortak yaratım.

By katımsız, özgür, dijital müze eğitimi, her biri politikaların yapıcı, etkili ve geleceğe hazır kültürel ekosistemler çağrılıyla uyumlu olarak kalıcı erişilebilirliği garanti eder. Bu yaklaşım yalnızca mirası korumakla kalmaz, aynı zamanda dijital çağda kültürel hakları yeniden tanımlayarak müzeleri küresel dayanışma ve inovasyon merkezlerine dönüştürür.

Dijital Müze Eğitiminde Sürdürülebilir ve Kalıcı Projelere İhtiyaç Müzelerdeki dijital girişimlerin sürdürülebilirliğini sağlamanın önemini vurgulamak, temel zorlukları ele almak ve faydalarını en üst düzeye çıkarmak için önemlidir. Birçok projeyi geçersiz kılabilen teknolojik değişimin hızlı temposu göz önüne alındığında, dijital içeriğin korunması esastır. Düzenli güncellemeler, açık kaynak platformları ve güvenli arşivleme sistemleri gibi stratejiler uzun vadeli erişimi garanti eder. Birçok dijital program geçici hibelere dayandığından, devam eden finansman da bir diğer zorluktur. Sürdürülebilirlik, sürekliliği sağlamak için kamu-özel sektör ortaklıkları ve üyelikler dahil olmak üzere çeşitlendirilmiş finansman kaynaklarını keşfetmeyi gerektirir. Eşit erişim de kritik öneme sahiptir; bu, mobil cihazlarla uyumlu platformlar, çevrimdışı erişilebilen içerikler ve özellikle yetersiz hizmet alan bölgelerde çeşitli kitleler için çok dilli kaynaklar tasarlamak anlamına gelir. Dijital teknolojilerin artan kullanımının çevresel etkisi de verimli sunucular, bulut çözümleri ve çevre dostu teknolojiler gibi sürdürülebilir uygulamalarla ele alınabilecek zorluklar ortaya koymaktadır. Eğitim entegrasyonu hayati öneme sahiptir, çünkü projeler pedagojik araçlar olarak geçerliliğini korumak için okul standartları ve müfredatlarıyla uyumlu hale getirilmeli ve eğitim kurumlarıyla uzun süreli ortaklıklar geliştirilmelidir. Ayrıca, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ve yapay zeka gibi yenilikleri dahil etmek ve eğitim misyonlarına bağlı kalmak için teknolojik uyum sağlama zorunludur. Son olarak, sürdürülebilirlik için toplum katılımı hayati öneme sahiptir ve bu projelere yönelik sahiplenme ve destek duygusunu güçlendiren okullar, üniversiteler ve yerel kuruluşlarla ortaklıklar geliştirilmelidir.



Foto de Zalfa Imani en [Unsplash](#)'in fotoğrafı

Photography of [Phil Hearing](#) en [Unsplash](#)Nicolas Arnold'un [Unsplash](#)'taki fotoğraflarıMaxim Hopman'ın [Unsplash](#)'taki fotoğrafı

Eğitimcilerin Dijital Becerilerinin Sürekli Güncellenmesini Sağlamak ve Eğitimcilerin Dijital Becerilerini Sınıflarda Uygulamak Dijital araçları sınıflarda uygulamak için, hem müzelerde hem de okullarda eğitimcilerin dijital becerilerini güncel tutmak gerekir. Temel eylemlerden biri, AR, VR ve yapay zeka (AI) gibi ortaya çıkan dijital araçlar konusunda personeli eğiten düzenli profesyonel gelişim programları sunmaktır. Bu eğitimler, öğretmenlere dijitalleştirme ve pedagojik araçlar konusunda teknik beceriler sağlamalı ve bunları eğitim uygulamalarına entegre etmelidir. Çevrimiçi öğrenme platformlarının geliştirilmesi de iyi bir eğitim aracıdır çünkü dijital okuryazarlık ve kültürel miras araçlarının kullanımı konusunda kendi kendine yönlendirilen kurslar ve sertifikalar sunarlar. Bunlara dijital koleksiyonları yönetme, ders planları tasarlama ve kaynakları okul müfredatına entegre etme konusunda öğreticiler de dahildir. Akranlar arası öğrenmeyi teşvik etmek, eğitimci topluluklarının en iyi uygulamaları, ipuçlarını ve zorlukları paylaşmak ve deneyimli eğitimcileri dijital araçlara daha az aşına olanlarla bir araya getiren mentorluk programları oluşturmak için bir diğer temel stratejidir.

Dijital Eğitim Projelerinin Erişilebilirliğini ve Kapsayıcılığını Sağlama Dijital eğitim projelerinde erişilebilirliği ve kapsayıcılığı sağlamak için, ekran okuyucular, video altyazıları ve klavye gezintisi gibi araçlar aracılığıyla engelli kişiler için kullanılabilirliğe izin veren Web İçeriği Erişilebilirlik Yönergeleri'ni (WCAG) izleyen kaynaklar tasarlamak esastır. Ayrıca, çok dilli seçenekleri entegre etmek çeşitli dil topluluklarına ulaşmaya yardımcı olur. Aynı derecede önemli olan, sınırlı bağlantı veya düşük kaliteli ekipmana sahip alanlarda erişimi kolaylaştıran hafif, mobil uyumlu platformların kullanılmasıdır. Ders planları veya çevrimdışı sanal turlar gibi indirilebilir kaynaklar sunmak, teknolojiye sınırlı erişimi olan okullar için de önemlidir.

Ayrıca, çeşitli kültürel ve tarihi bakış açılarını içeriğe dahil etmek, marjinalleştirilmiş veya yeterince temsil edilmeyen grupların temsilini teşvik etmek önemlidir. Yerel topluluklar ve kültürel örgütlerle iş birliği yapmak, materyalin gerçek deneyimlerini yansıtmalarını sağlar. Etkiyi en üst düzeye çıkarmak için, eğitimcilere kapsayıcı bir şekilde araçları kullanma becerileri ve çeşitli dijital sınıflarda öğretim stratejileri sağlayan ücretsiz veya sübvansiyonlu programlar aracılığıyla eğitim vermek hayati önem taşır. Son olarak, dezavantajlı okullar ve toplum merkezleriyle ortaklık kurmak ve Yerli topluluklar, kırsal alanlar veya azınlık grupları için özel programlar geliştirmek, herkes için daha eşitlikçi ve erişilebilir bir eğitim teşvik eder.



Photography Kenny Eliason / Unsplash



Photography of Gmina Głogów Małopolski – Government Program for Schools Digitalisation



Foto de Oleg Ivanov en Unsplash



Photography of Urząd Miasta Bieruń

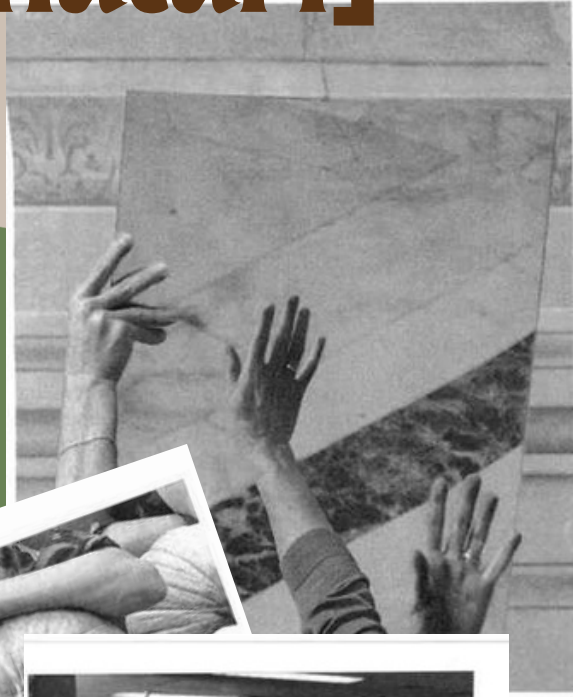


Foto de Junior Verhelst [en Unsplash'in fotoğrafı](#)

Dijital Kültürel Koruma: Dahil Olma ve Topluluk Katılımına Giden Bir Köprü Kültürel mirasın dijitalleştirilmesi, coğrafi ve fiziksel engelleri ortadan kaldırma, sanal müzeleri ve eserlerin 3 boyutlu kopyalarını coğrafi, ekonomik veya fiziksel kısıtlamalar nedeniyle fiziksel alanları ziyaret edemeyenler için erişilebilir hale getirme potansiyeline sahiptir. Dahası, bu teknoloji marjinal topluluklara kendi kültürel miraslarını küresel olarak koruma ve paylaşma, kimlik ve tanınmayı teşvik etme fırsatı sunar. Dijital hikaye anlatma platformları, bu grupların hikayelerini ve geleneklerini kendi sesleriyle anlatmalarına ve baskın anlatılara meydan okumalarına olanak tanır. Dijitalleştirme ayrıca genç ve yaşlıları birbirine bağlayarak kuşaklar arası öğrenmeyi de teşvik eder: Gençler, ortak kültürel köklerini öğrenirken yaşlılara dijital platformları nasıl kullanacaklarını öğretebilir ve nesiller arasında bir köprü oluşturabilir. Dahası, dijitalleştirme projelerinde topluluk katılımı esastır. Topluluklar, kitle kaynak kullanımı gibi stratejiler aracılığıyla kişisel nesneleri tarayarak, sözlü tarihler paylaşarak veya dijital arşivlerdeki görüntüleri etiketleyerek katkıda bulunabilir. Topluluk atölyeleri ve etkinlikleri, dijital arşivleri zenginleştirmek için hikayeler, fotoğraflar ve yerel bilgi toplayarak iş birliğini teşvik edebilir. Ayrıca, bu projeler küresel kültürler arasındaki bağlantıyı sergileyerek ve kültürel çeşitliliğe karşı empati ve saygıyı teşvik ederek kültürlerarası anlayışı destekleyebilir. Sanal kültürel değişimler veya farklı ülkelerden sınıflar arasında ortak etkinlikler gibi etkileşimli programlar, topluluklar arasındaki diyalogu güçlendirir. Son olarak, dijitalleştirme, özellikle kökleriyle yeniden bağlantı kurmak isteyen diaspora toplulukları için paylaşılan kültürel mirasın kurtarılmasına ve kutlanmasına yardımcı olabilir. Sanal festivaller, sergiler ve etkinlikler, toplulukları kültürel kimliklerini kutlamak, küresel bir kitleye ulaşmak ve kültürel korumada eşitliği ve sürdürülebilirliği teşvik etmek için bir araya getirebilir.

[Vaka Çalışmaları]

6



Bu bölümde, ortak ülkelerdeki kurumlar tarafından uygulanan Dijital Müze eğitimine ilişkin vaka çalışmaları ve pratik örnekler sunulmaktadır.

Sanal Gerçeklik - Macaristan Ulusal Müzesi, Macaristan

[Link](#)

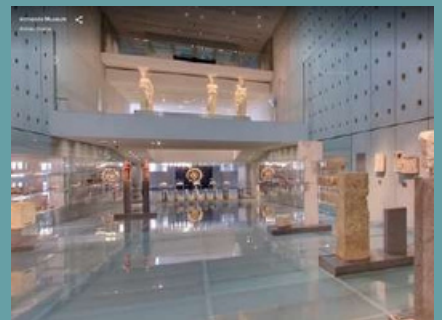
Macar Ulusal Müzesi, Interreg Danube Transnational Programme kapsamındaki "Danube's Archaeological eLandscapes" projesine katılarak Stories of the Past – Virtual Journey into Lost Landscapes adlı bir dizi sanal gerçeklik sergisi yarattı. Bu girişim, kullanıcıların Tuna bölgesindeki tarih öncesi mağaralar, Demir Çağı yerleşimleri, Roma villaları ve ortaçağ kaleleri gibi tarihi manzaraları keşfetmelerine olanak sağladı. Sanal içerik, müzenin VR istasyonlarına ve pedagojik oturumlarına entegre edildi ve öğrenciler ve ziyaretçiler için etkileşimli ve görsel bir deneyim sundu.

Sanal tur - Yunanistan, Atina'daki Akropolis Müzesi

[Link](#)

Yunanistan, Atina'daki Akropolis Müzesi, heykelleri yeniden yaratmak ve sürükleyici ziyaretler sunmak için öğrencilerin Yunanca ile etkileşimini Artırılmış Gerçeklik (AR) ve Sanal Gerçeklik (VR) olarak geliştirmek için dijital bir tur uyguladı. Yunan eğitim müfredatıyla uyumlu olan bu proje, uzak bölgeler de dahil olmak üzere çeşitli konumlardaki öğrenciler için antik tarihi erişilebilir kılmayı ve etkileşimli ve uzaktan öğrenmeyi teşvik etmeyi amaçlıyor. Sonuçlar arasında artan erişilebilirlik, zenginleştirilmiş eğitim deneyimleri ve öğrencilerin teknik ve işbirlikçi becerilerinin geliştirilmesinin yanı sıra öğretmenler için değerli kaynaklar yer alıyor. Dahası, dijital tur ilk yılında %95 memnuniyet oranıyla 1,2 milyondan fazla sanal ziyaretçiyi çekti ve teknoloji ve kültürel korumanın entegrasyonunda bir ölçüt haline geldi.

Bu rehberdeki görseller internetten alınmıştır. Her bir görsele ait bağlantılar bu sayfadaki Bağlantı butonu kullanılarak bulunabilir.



(50)



İnteraktif platform - Museo Nacional del Prado, İspanya

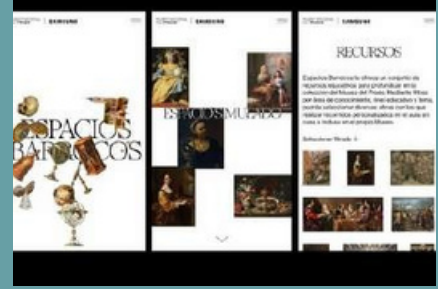
[Link](#)

Ocak 2025'te, Museo Nacional del Prado, Samsung ile işbirliği yaparak, ilköğretim ve ortaöğretimin son yıllarındaki öğrencilere ve öğretmenlere yönelik dijital bir eğitim girişimi olan "Barok Mekanlar" projesini başlattı. Etkileşimli bir webdoc olarak sunulan bu proje, müzenin Barok koleksiyonunu keşfetmek için görsel-işitsel kapsülleri, etkileşimli kaynakları ve transmedya anlatısını bir araya getirerek 17. yüzyıl sanatını çağdaş temalarla birleştiriyor. Proje, sanat ile günümüz toplumu arasında diyalogu teşvik etmeyi, eğitim deneyimini zenginleştirmeyi, dijital teknolojilerin kullanımını teşvik etmeyi ve öğrencilerde eleştirel ve yaratıcı beceriler geliştirmeyi amaçlıyor. Dahası, "Barok Mekanlar" sınıflarda, evlerde veya müzede kullanım için esneklik sunarak sanata eşit erişimi kolaylaştırıyor ve Barok'un tarihi ve kültürel bağlamının anlaşılmasını geliştiriyor.

Video oyunu - Varşova Ayaklanması Müzesi, Polonya

[Link 1](#)
[Link 2](#)

Polonya'daki Varşova Ayaklanması Müzesi, video oyunlarının estetiğinden ve anlatısından yararlanarak dijital eğitim kaynakları geliştirdi. Bunlara sanal turlar, etkileşimli zaman çizelgeleri, web seminerleri ve lise öğrencilerine 1944 Varşova Ayaklanması hakkında bilgi vermek için Artırılmış Gerçeklik (AR) uygulamaları dahildir. Oyunlaştırma ve 3D yeniden yapılandırmalar içeren bu araçlar, tarih eğitimini daha etkileşimli ve erişilebilir hale getirmeyi amaçlamaktadır. Sonuçlar arasında artan öğrenci katılımı, kırsal kesimdekiler için daha fazla erişilebilirlik ve müzenin diğer kurumlar için bir model olarak tanınması yer almaktadır. Bu kılavuzdaki görseller internetten alınmıştır. Her bir görsele bağlantılar bu sayfadaki Bağlantı düğmesini kullanarak bulunabilir.





Müze İtalya'daki "Le Muse" okuluna müdahale ediyor

[Link](#)

Torino'daki Liceo Classico Massimo D'Azeglio tarafından desteklenen "Le Muse" projesi, beşeri bilimler, tarih ve dijital teknolojileri birleştiren çok disiplinli bir yaklaşımla kültürel mirası okul müfredatına entegre eden bir eğitim girişimidir. Atölyeler, projeler ve 3D baskı ve metaverse gibi araçlar aracılığıyla öğrenciler tarihi içerikle etkileşime girer ve kültürel anlatıları çağdaş kitleler için yeniden yorumlar. Sonuçlar arasında tarihe olan ilginin artması, araştırma becerilerinin geliştirilmesi ve kültürel mirasın müfredata başarılı bir şekilde entegre edilmesi yer alır.

Okul, "Sanat, Kültürel Miras ve Okyanus Sürdürülebilirliği: Eğitim Sembolü Olarak Balina" adlı müzeye müdahale ediyor.

[Link](#)

Dr. Horácio Bento de Gouveia Okulu'nun Madeira Balina Müzesi (MBM) ile işbirliği içinde 2014'ten beri geliştirdiği "Sanat, Kültürel Miras ve Okyanus Sürdürülebilirliği: Eğitim Sembolü Olarak Balina" projesi, sanat ve teknoloji aracılığıyla çevre eğitimi ve öğrenimini teşvik etmeyi amaçlıyor. Lise öğrencilerine yönelik olan proje, bölgenin sembolik türleri olan okyanusların ve balinaların korunmasını yansıtan sanatsal çalışmalar yaratmak için Canva ve Tinkercad gibi dijital araçları birleştiriyor. Yarışmalar ve sergiler içeren etkinlikler, BM Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi 14 ile uyumlu olarak yaratıcılık, eleştirel düşünme ve aktif vatandaşlık gibi becerileri teşvik ediyor.

Bu rehberdeki görseller internetten alınmıştır. Her bir görsele ait bağlantılar bu sayfadaki Bağlantı butonu kullanılarak bulunabilir.



Sonuçlar ve Gelecek Beklentileri

Dijitalleştirme, müzeler, okullar ve öğrenciler arasındaki bağlantıları yeniden düşünmek için dönüştürücü bir yol sunar ve eğitim deneyimlerini zenginleştirmek ve yeni kültürel erişim ve katılım biçimlerini teşvik etmek için büyük potansiyele sahip bir araç olarak kendini pekiştirir. Bu kılavuz, müze eğitiminin temel ilkelerini dijital teknolojilerle diyalog halinde ele alarak kapsayıcı, etkileşimli ve sürdürülebilir pedagojik tekliflerin tasarımına katkıda bulunan stratejiler ve pratik örnekler önerir. Ancak, dijital araçların eğitim bağlamlarına dahil edilmesi de önemli zorluklar ortaya çıkarır. Teknolojiye ve bağlantıya erişimdeki eşitsizlikler devam etmekte ve belirli grupların tam katılımını sınırlamaktadır. Benzer şekilde, gelişmiş dijital kaynakların uygulanmasıyla ilişkili maliyetler, özellikle küçük bütçeli olanlar olmak üzere birçok kurum için bir engel olabilir. Buna, bu teknolojileri eleştirel, yaratıcı ve pedagojik olarak ilgili bir şekilde kullanmaya hazır olması gereken öğretim görevlileri ve müze personeli için sürekli eğitim ihtiyacı da eklenmektedir. Bu bağlamda, kullanıcıların dijital ortamlarda aktif katılımı müze alanı için bir dönüm noktasını temsil etmektedir. Ziyaretçilerin içerik oluşturulmasına katkıda bulunma ve çevrimiçi topluluklara katılma olanağı, hem fiziksel alanda hem de müzenin dijital ortamında davranışlarını değiştirir. Kullanıcıların alıcı olmaktan aktif aracı olmaya geçtiği bu rol değişikliği, müzelerin kişiselleştirmeye ve yerel topluluklarla bağlantıya dayalı araçlar geliştirme kapasitesi hakkında yeni sorular ortaya çıkarır. Kültürel kurumların bu katılımcı boyutu dahil etme biçimi, uzun vadeli sürdürülebilirlikleri için belirleyici olacaktır. Geleceğe bakıldığında, zorluk yalnızca yeni teknolojileri benimsemek değil, bunu düşünceli ve sorumlu bir şekilde yapmaktır. Bu, bilgi ve kültüre erişimin tüm insanlar için garantili bir hak olduğu kapsayıcı, dirençli ve yeniliğe açık kültürel ekosistemler inşa etmekle ilgilidir. Bu süreçte müzeler, dijital çağda kültürel hakların yeniden tanımlanmasında ve çevrelerine daha destekleyici, bilgili ve bağlı toplumların inşasında kilit araçlar olarak kendilerini sağlamlaştırabilirler.



Bibliyografya

Bölüm 1 Anderson, D. ve Shimizu, H. (2007).

Canlı tiyatrodan öğrenme: Bir müze bağlamında drama performanslarının eğitimsel etkisi. Kütürör: *The Museum Journal*, 50(4), 381-393. Bedford, L. (2001).

Hikaye anlatımı: Müzelerin gerçek işi. Kütürör: *The Museum Journal*, 44(1), 27-34. Chatterjee, HJ ve Hannan, L. (2015).

Duyuları harekete geçirmek: Yüksek öğrenimde nesne tabanlı öğrenme. Routledge. Crowley, K., Pierroux, P. ve Knutson, K. (2014). *Gayriresmi müzeler.*

Türkçe:

<https://doi.org/10.1017/CBO9781139519526.028>

Drotner, K., ve diğerleri (2018). Müzelerde dijital medyanın dönüştürücü potansiyeli. *Müze Öğrenme Araştırması*, 7(1), 45-60. Falk, JH ve Dierking, LD (2013). Routledge müzesi.

Türkçe: <https://doi.org/10.4324/9781315417851> Hein, GE (1998). *Müzede öğrenme* (1. basım). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203028322> Hein, G. (2004). John Dewey ve müze eğitimi. 413-427.

Kütürör: Müze Gezisi 47,

Türkçe: <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2004.tb00136.x>

Hooper-Greenhill, E. (2007). *Müzeler ve eğitim: Amaç, pedagoji, performans* (1. basım). Routledge.

<https://doi.org/10.4324/9780203937525> Kelly, L. (2021). Dijital çağda kapsayıcı müze eğitimi. *Erişilebilirlik Dergisi*, 15(2), 123-134. Kelly, L. (2006). Müzelerin toplumları üzerindeki etkisinin ölçülmesi: 21. yüzyıl

Türkçe:

https://www.researchgate.net/publication/253800241_Muzelerin_Topluluklar_Uzerindeki_Etkisini_Olcmek_21_Yuzyil_Muzesinin_Rolu

Knowles, MS (1996). Yetişkinlerin Otobiyografi Olarak Biçimlendirilmesi. Raffaello Cortina Editör. Marty, PF (2014). Müze Bilişimi ve Müze Eğitiminin Evrimi. *Müze Çalışmaları İncelemesi*, 19(3), 250-270. Perkmann, M., Salandra, R., Tartari, V., McKelvey, M. ve Hughes, A. (2021). Akademik Katılım: 2011-2019 Literatür İncelemesi. *Araştırma Politikası*, 50(1), 1-23. Parry, R. (2009). *Dijital Çağda Müzeler* (1. Baskı). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203716083> Parry, R. (2013). *Dijital çağda müzeler.*

Simon, N. (2010). *Katılımcı müze. Müze 2.0. Smithsonian Enstitüsü.* (2019). *Smithsonian için Kılavuzlar*

Kurum Basını. Talboys, GK (2011). *Müze eğitimcilerinin Routledge'i.*

<https://doi.org/10.4324/9781315596433>

Todino, MD ve Campitiello, L. (2025). *Müze eğitimi. Ansiklopedi*, 5(1), 3.

<https://doi.org/10.3390/encyclopedia5010003>

Tzortzi, K. (2021). Dijital dönüşümler ve müze öğrenimi. *Müze Öğrenme Dergisi*, 12(1), 56-67.

Veldhuizen van, A. (2017). *Eğitim araç seti: Müze ve miras eğitiminden yöntem ve teknikler.* (C. Bown, Trad.). Utrecht: LCM, Erfgoedhuis Zuid-Holland ve ICOM-CECA.

<https://museumquestions.com/2017/09/25/what-does-it-take-to-create-a-great-education-program/> adresinden Walsh-Pister, K. ve diğerleri (2020). *Müze eğitiminde dijital katılım: Boşluğu kapatmak. Müze Çalışmaları Dergisi*, 29(4), 451-473. Wei, Z., Zhong, C. ve Gao, Y. (2023). *Müze eğitiminde sanat terapisi uygulamaları: Bir mini inceleme.* 1075427.

Türkçe: *Psikolojide Sınırlar* . 13.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1075427>

Weinstein, M., Whitesell, ER, & Schwartz, AE (2014). Müzeler, hayvanat bahçeleri ve bahçeler: Resmi-gayri resmi ortaklıklar kentli öğrencilerin bilimdeki performansını nasıl etkileyebilir. *Değerlendirme* 514-545.

Bölüm 2 Watanabe, I., Ochiai, Y., Li, J., & Zheng, X. *dijital müze sergisi. İnsan Davranışında Bilgisayarlar*, 161, 108407.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108407> Vlachogianni, F. (nd). *Müzenin hizmetindeki dijital araçlar: Eğitim uygulamasında sanal müze.*

https://doi.org/10.26267/unipi_dione/3418

Ferrara, V. ve Sapia, S. (2013). Teknolojinin dijital müze kaynaklarının kullanımıyla yeni öğrenme ortamları yaratmaya nasıl yardımcı olduğu. *Procedia - Sosyal ve Bilimler*, 106, Davranışsal 1351–1356. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.12.150>

Bölüm 3

Attard, K. ve Williams, R. (2021). Eğitim teknolojisi: Genel bir bakış. *Uluslararası Dijital Eğitim Dergisi*, 6(2), 45-61. Kuo, Y. ve Liu, Y. (2020). Sınıf öğreniminde dijital araçların rolü. *Eğitim Teknolojisi ve Toplum Dergisi*, 23(4), 112-130. Schmidt, A. ve Wachtel, T. (2022). Dijital çağda müzeler: İzleyicileri teknolojiyle etkileşime sokmak. Routledge. Plomp, T. ve Anderson, S. (2019). Eğitimde dijital araçların etkinliğini ölçmek. *Eğitim Değerlendirmesi ve Politika Analizi*, 41(3), 78-95.

TeknoServe. kırsal alanlarda kalkınma. STK Raporu. Kurtarıldı (2021).

<https://www.technoserve.org/report/using-technology-for-skills-development/>

Bölüm 4

Attard, K. ve Williams, R. (2021). Eğitim teknolojisi: Genel bir bakış. *Uluslararası Dijital Eğitim Dergisi*, 6(2), 45-61.

Kuo, Y. ve Liu, Y. (2020). "Sınıf

Öğrenmesinde Dijital Araçların Rolü." *Eğitim Teknolojisi ve*

Toplum Dergisi. Schmidt, A. ve Wachtel, T. (2022). *Dijital*

Çağda Müzeler: İzleyicileri Teknolojiyle Etkileşime

Geçirmek. Routledge. Plomp, T. ve Anderson, S. (2019).

"Eğitimde Dijital Araçların Etkinliğini Ölçmek." *Eğitim*

Değerlendirmesi ve Politika Analizi. TechnoServe. (2021).

"Kırsal Alanlarda Beceri Geliştirme İçin Teknolojinin

Kullanılması." *STK Raporu*.

Bölüm 5

Avrupa Komisyonu. (2020). *Dijital Eğitim Eylem Planı 2021-2027: Dijital çağ için eğitim ve öğretimi yeniden düzenlemek*. Avrupa Birliği Yayın Ofisi. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52020SC0209>

Lyme Müzesi. (2023). Dijital Rönesans:

Eğitimi Müzeler Kapsayıcı Müze. Dönüştürmek. The Lyme <https://www.thelymemuseum.org/post/digital-renaissance-transforming-museums-for-inclusive-education> Springer, M. (2024). Müzeler İçin Erişilebilir Tasarım: Engellilerin Geliştirilmesine Yönelik Sistematik Bir İnceleme.

Erişilebilirlik SpringerLink. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-77566-6_21 Okul Eğitim Geçidi. (2023). *Yapay Zeka ve BT ile Dijital Etkileşimli Materyaller*. Avrupa Okulu <https://school->

Eğitim Platformu [education.ec.europa.eu/en/learn/courses/digital-skills-educators-crafting-engaging-materials-ai-and-ict](https://www.education.ec.europa.eu/en/learn/courses/digital-skills-educators-crafting-engaging-materials-ai-and-ict) SDGs Review. (2024). *Museum Virtual Humans: The Intersection of Culture and the Sustainable Development Goals*. SDGs Review Journal. <https://sdgsreview.org/LifestyleJournal/article/view/3702> Zorgle, A. (2023). *What Are Digital Skills in Education*.

<https://zorgle.co.uk/what-are-digital-skills-in-education/>

Britanya Müzesi Ağı.

(2024). Erişimi Dönüştürmek: Ağda Kapsayıcı Uygulamalar.

Müzeler. İngiliz Müzeleri <https://www.bmuseums.net/transforming-access-inclusive-practices-in-museums/>

MUSED partners

Espacio Rojo (İspanya) www.espaciorojo.com

Insieme Per Camminare (İtalya)

<https://insiemepercamminare.com>

Liceo Carlo Troya (İtalya) <https://www.liceotroya.cloud>

Macaristan Ulusal Müzesi (Macaristan)

<https://mnm.hu/hu>

Epanomi Model Meslek Lisesi (Yunanistan)

<https://1epal-epanom.thess.sch.gr>

Escola Básica Ciclos Dr. Horácio Bento de Gouveia (Portekiz)

<https://hbg.pt>

Abdulkerim Bengi Anadolu Lisesi (Türkiye)

<https://akbal.meb.k12.tr/tema/>

Collegium Balticum Akademia Nauk (Polonya)

<https://www.cb.szczecin.pl>

Tasarım ve Resimleme:

Alison Valenzuela

Alison.valenzuela@gmail.com

Julia Cuesta

juliacuestamar_tinez@gmail.com



Bu eser Creative Commons Atıf-Ticari Olmayan-Aynı Lisansla Paylaşım 4.0 Uluslararası Lisansı kapsamındadır.



Co-funded by
the European Union



Sorumluluk Reddi Bu proje Avrupa Komisyonu'nun desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın [iletişim] yalnızca yazarın görüşlerini yansıtır ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz. "Öğrencileri ve Eğitimcileri Dijital ve Tarihsel Keşifte Birleştiren Müzeler" (MUSED), Proje Numarası: 2024-1-IT02-KA220-SCH-000256746