

LIVE
WITH THE
CULTURE



KÜLTÜRLE YAŞAYIN KÜLTÜRÜ YAŞAYIN

BİR EĞİTİM KILAVUZU

RESTORATIVE JUSTICE SERIES NO 48



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

WWW.OURCULTUREPROJECT.ORG

RJ4All Publications
<https://www.rj4allpublications.com/>
contact@rj4allpublications.com | | www.rj4all.info RJ4

RJ4All Publications, sosyal bilimler alanında uzmanlaşmış ve onarıcı adalet, ceza adaleti, eşitlik ve insan hakları konularında en yeni araştırmaları yayınlayan bağımsız bir yayınevidir. RJ4All Publications, Restorative Justice for All (RJ4All) Uluslararası Enstitüsü'nün yayın kolu ve uluslararası, hakemli Youth Voice Journal (YVJ™) ve Internet Journal of Restorative Justice (IJIR®) dergilerinin yayıncısıdır. Restorative Justice for All (RJ4All) Uluslararası Enstitüsü, yerel, ulusal ve uluslararası düzeyde toplum ve sosyal uyumu geliştirme misyonuna sahip uluslararası bir Sivil Toplum Kuruluşudur (STK). Programlarımız aracılığıyla, eğitim ve onarıcı adalet değer ve uygulamalarını kullanarak toplumdaki gücü yeniden dağıtıyoruz.

İlk olarak Ocak 2023'te RJ4All Yayınları tarafından İngiltere'de yayınlanmıştır
© 2023 RJ4All

Tüm hakları saklıdır. Bu yayının hiçbir bölümü, RJ4All'un önceden yazılı izni olmadan veya yasaların veya lisansın açıkça izin verdiği şekilde veya ilgili reprografik hakları kuruluşu ile mutabık kalınan şartlar altında çoğaltılamaz, bir erişim sisteminde saklanamaz veya herhangi bir şekilde veya herhangi bir yolla iletilemez. Bu yayını başka herhangi bir biçimde dağıtmamalısınız ve herhangi bir alıcıya da aynı koşulu uygulamalısınız.

Ticari marka bildiri: "Restorative Justice For All", "Internet Journal of Restorative Justice", "IJIR®", Youth Voice Journal, "YVJ™", RJ4All Logosu, IJRJ® Logosu ve YVJ™ logosu Restorative Justice for All International Institute'ın ticari markalarıdır. Tüm hakları saklıdır. Ürün veya şirket isimleri ticari marka veya tescilli ticari marka olabilir ve sadece iyi niyetle ve tanımlama amacıyla kullanılır. Veritabanı hakkı RJ4All Yayınları (yapımcı)

British Library Cataloguing in Publication Data
ISBN 978-1-911634-75-1

KÜLTÜRLE YAŞAYIN KÜLTÜRÜ YAŞAYIN

BİR EĞİTİM KILAVUZU



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

2020-1-UK01-KA227-SCH-094521

Avrupa Komisyonu'nun bu yayının hazırlanmasına verdiği destek, sadece yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

İÇİNDEKİLER

| | |
|---|-----|
| PROJE HAKKINDA | 5 |
| GİRİŞ | 5 |
| MODÜLLERE GENEL BAKIŞ | 6 |
| ORGANISASYONEL ORTAKLAR & YAZARLAR | 7 |
| MODÜL I - KÜLTÜREL MİRASIN TANIMLANMASI (BİRLEŞİK KRALLIK) | 10 |
| MODÜL II - KÜLTÜREL MİRAS VE MÜZE EĞİTİMİ (ANAMUR, TÜRKİYE) | 20 |
| MODÜL III - UNESCO, KÜLTÜREL VE DOĞAL MİRAS (AKETH, YUNANISTAN) | 45 |
| MODÜL IV - KÜLTÜREL MİRAS VE SANAT (ESPACIO ROJO, İSPANYA & FATTORE K, İTALYA) | 68 |
| MODÜL V - TEKNOLOJİK MİRAS (BOYZAZI, TÜRKİYE) | 94 |
| MODÜL VI - EKOLOJİK MİRAS (BARREIRO, PORTEKİZ) | 108 |
| EK 1 | 119 |
| EK 2 | 138 |

PROJE HAKKINDA

Covid-19 salgınının kültür ve sanat sektörleri üzerinde yıkıcı bir sosyo-ekonomik etkisi oldu, çünkü sanat ve eğitim merkezleri sosyal mesafe önlemleri nedeniyle açık kalamadı. Birçok kuruluşun maruz kaldığı muazzam mali sonuçların yanı sıra, kültür ve sanatın uyum aracı olarak teşvik edilmesi de neredeyse toplum ortamlarından kaybolmuştur. Bu bağlamda, özellikle gençlerin bulunduğu eğitim ortamlarında kültürel mirası ve yaratıcı ifadeyi korumak ve geliştirmek için adımlar atmamız büyük önem taşımaktadır.

Dahası, Covid-19 salgını dünya genelinde ayrıştırıcı koşulları daha da şiddetlendirdi. İnsanlar, kültürel alışveriş ve karşılıklı anlayış fırsatlarından eskisinden çok daha fazla izole olmuş durumda. Yukarıda belirtilenler ışığında, dijital yaklaşımlar kültürel farkındalığı teşvik etmek ve sosyal içermeyi desteklemek için özellikle önemlidir. Kültürümüz projesi, öğrenciler ve eğitimciler arasında kültürel farkındalığı teşvik eden yaratıcı, dijital öğrenme materyalleri sağlamaya odaklanmaktadır.

Proje hedefleri

Proje, yaratıcılığı ve çok kültürlü öğrenmeyi teşvik eden araçlar, kaynaklar ve materyaller oluşturmayı amaçlamaktadır. Ana hedefimiz, sanat ve eğitimde teknoloji kullanımı yoluyla örgün ve yaygın eğitim ortamlarında aktif öğrenme fırsatları yaratmaktır.

Kültürlerimiz projesinin temel amacı, dijital araçların kullanımı ve yaratıcı öğrenme yoluyla öğrenciler ve eğitimciler arasında merak ve hoşgörüyü artırmaktır. Bu proje sayesinde öğrenciler ve gençler Avrupa'daki topluluklarla sanal kültürel değişimler yaşayabilecekler.

Proje, interaktif çevrimiçi öğrenme araçlarının yanı sıra akredite bir e-kurs aracılığıyla öğrencilere ortamlarımızın yaşadığı bölgelerdeki kültürel miras hakkında bilgi edinme fırsatı sağlayacaktır. Kültürümüz projesi şunları yapacaktır:

Pandemi sonrasında yüz yüze öğrenmenin mümkün olmadığı veya son derece sınırlı olduğu bir dönemde dijital kültürel alışverişi teşvik etmek;

Dijital araçların kullanımı ve öğrenme yaratma yoluyla öğrencilerin kültürün çeşitli boyutlarını fark etmelerine yardımcı olmak;

Öğrencilerin dijital okuryazarlık, işbirliği ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek.

Bu Eğitim Kılavuzu e-Kitabının sonunda, müfredatınızda uygulamak istediğiniz öğrenme derslerini tasarlamaya ve yapılandırmanıza yardımcı olmak için kullanabileceğiniz iki oturum planı bulacaksınız. Her bir Oturum Planı, öğrenme deneyimini en üst düzeye çıkarmak ve Kültürle Yaşa-Kültürü Yaşa projesi tarafından belirlenen çıktılara ulaşmak için özenle tasarlanmıştır.

GİRİŞ

Bu Eğitim El Kitabı 'Kültürle Yaşa' isimli Erasmus+ projesinin konsorsiyumu tarafından geliştirilmiştir. Dünya genelinde gençlerle çalışan öğretmenlere, eğitimcilere, gençlik liderlerine ve kuruluşlara yöneliktir.

Bu eğitim kılavuzunun amacı, kültürel mirasın genç nesillere aktarılması ve kültürel sanatsal değerlerin geliştirilmesi için kapsamlı bir rehberlik ve metodolojik çerçeve sağlayarak kullanıcılar için sürdürülebilir bir kaynak haline gelmektir. Bu eğitim kılavuzu ücretsiz bir kaynaktır, bu nedenle kültürel mirası geliştirmek isteyen herhangi bir eğitim kurumu tarafından indirilebilir ve kullanılabilir.

Öğrenme İlkeleri

Sorgulama ve probleme dayalı öğrenme yaklaşımlarının kullanılması.

Çoklu öğrenme stillerine uyum sağlama (çalışma ve proje tabanlı öğrenme, atölye çalışmaları ve ortaklık çalışması)

Çeşitli bağlamlarda proje hedeflerini karşılamak için öğrenmeyi bağlamsallaştırın.

Otantik öğrenme fırsatları sağlama

İçeriği, sindirimi daha kolay öğrenme çıktısı sağlayabilecek modüler küçük parçalar halinde sunun

En iyi uygulamaların sağlanması

MODÜLLERE GENEL BAKIŞ

Aşağıdaki kılavuz, kültürel miras ve her biri kendi modülüne ayrılmış bir dizi miras yönü hakkında altı modül sunmaktadır.

Modül 1: Kültürel Mirasın Tanımlanması (RJ4All tarafından geliştirilmiştir)

Bu modül, miras fikrine ve miras altında incelenebilecek çeşitli tanımlara kapsamlı bir giriş sağlar. Bu modül sırasında öğrencilerin kültürel mirasın somut ve somut olmayan unsurlarını tanımları beklenmektedir. Amaç, öğrencilerin kültürel miras kavramının yerel ve evrensel boyutunun farkında olmalarını ve onu korumaya hazırlıklı olmalarını sağlamaktır.

Modül 2: Kültürel Miras ve Müze Eğitimi (ANAMUR okulu tarafından geliştirilmiştir) Bu modül, müzelerin kültürel mirası korumak, geçmiş, bugün ve gelecek arasında anlamlı bir bağ kurmak gibi amaçlara neden hizmet ettiğini açıklar. Bu modül boyunca öğrencilerin çevrelerindeki tarihi yapıları ve müzelerdeki evrensel eserleri incelemeleri, yorumlamaları ve korumaları amaçlanmaktadır.

Modül 3: UNESCO, Kültürel ve Doğal Miras (AKETH tarafından geliştirilmiştir) Bu modülün amacı öğrencilere UNESCO'yu tanıtmak ve UNESCO'nun kültürel miras konusundaki çalışmaları hakkında bilgi sahibi olmalarına yardımcı olmaktır. Modülün sonunda öğrenciler UNESCO'yu tanıyacak, Dünya Kültür Mirası Listesini ve neden oluşturulduğunu açıklayacaktır. Aynı zamanda geleceğimiz olan öğrencilerimiz kültürel mirasın korunması konusunda duyarlılık ve farkındalık kazanacaklardır.

Modül 4: Kültürel Miras ve Sanat (Espacio Rojo ve Fattore K tarafından geliştirilmiştir) Modül, öğrencilerin kültürel mirasın önemli bir parçası olan sanat ve sanat faaliyetlerini anlamalarını, yerel ve ulus ötesi eserleri tanımlarını sağlamayı amaçlamaktadır. Sanat aynı zamanda duyarlı ve estetik bir bakış kazandırır. Bu modül süresince öğrencilerin sahne sanatları, medya, edebi sanatlar ve görsel sanatlar alanlarını tanımları ve korumaları amaçlanmaktadır.

Modül 5: Teknolojik Miras (Bozyazi okulu tarafından geliştirilmiştir)

Bu modül, öğrencilerde teknolojik miras konusunda farkındalık yaratmak ve teknoloji kullanımı yoluyla kültürel miras nasıl geliştirebileceklerini aktarmak amacıyla oluşturulmuştur. UNESCO Dünya Miras Listesi'ne dahil edilme kriterlerinden yola çıkarak 'bir zaman diliminde veya kültürel coğrafyada teknolojik gelişmeler açısından önem taşıyan ve insanlığın teknoloji gelişimini gösteren eserleri' 'teknolojik miras' olarak tanımlamıştır. Bu tanımdan yola çıkarak insanlığın var olduğu zamandan günümüze kadar teknolojik gelişmelerde insanlığın ortak mirası olarak kabul edilmektedir.

Modül 6: Ekolojik Miras (Barreiro tarafından geliştirilmiştir)

Bu modülün amacı hedef kitlemiz olan öğrencilerimizde çevre bilinci ve farkındalığı geliştirmektir. Sürdürülebilir bir yaşam ve dünya için dünyamızdaki doğal unsurların ve ekosistemin korunması ve gelecek nesillere aktarılması konusunda gerekliliğin anlatılması ve farkındalık oluşturulması sağlanmaktadır. Modül kapsamında ekosistem, biyolojik çeşitlilik, canlılar, doğal kaynaklar gibi unsurlar temel alınarak çevre bilinci kazandırılmak istenmektedir.

ORGANİZASYONEL ORTAKLAR & YAZARLAR



RESTORATIVE JUSTICE FOR ALL (RJ4ALL) - UK

Restorative Justice for All (RJ4All), yerel, ulusal ve uluslararası düzeyde toplumsal uyumu ve insan haklarını geliştirme misyonuna sahip uluslararası bir enstitüdür. RJ4All, toplumun en marjinal gruplarına sosyal adalet projeleri, eğitim programları ve yüksek kaliteli gönüllülük fırsatları sunarak gücü daha eşit bir şekilde yeniden dağıtır.

RJ4All bunu eğitim, spor ve sanatın gücünün yanı sıra güç paylaşımı, adalet, eşitlik, haysiyet ve saygı gibi onarıcı adalet uygulamalarını (arabuluculuk, konferans, çemberler, diyalog, atölye çalışmaları) ve değerlerini kullanarak yapar. RJ4All, 40'tan fazla ülkeden üyesi bulunan Avrupa çapında lider onarıcı adalet ağıdır. RJ4All, AB, Birleşik Krallık kurucuları ve uluslararası kuruluşlar için bir dizi proje yürütmüştür. Bunlar arasında rehabilitasyon ve onarıcı adalet programlarının bağımsız değerlendirmesi, farkındalık yaratma ve eğitim projeleri, radikalleşme üzerine çalışmaların yanı sıra araştırma danışmanlıkları ve hükümetlere ve uluslararası kuruluşlara uzman tavsiyeleri yer almaktadır. RJ4All ayrıca bağımsız bir yayıncılık kolu da işletmektedir. RJ4All Publications, sosyal bilimler ve en yeni araştırmaların yayınlanması konusunda uzmanlaşmış etkili bir yayıncıdır.



ANAMUR FATİH İLKÖĞRETİM OKULU - TÜRKİYE

"Fatih İlkokulu" olarak 1974 eğitim-öğretim yılında açılan Anamur Okulu, köklü çekirdek kadrosuyla hem akademik hem de sosyokültürel faaliyetlerde kendini kanıtlamış bir kurumdur. Eğitim vizyonu çerçevesinde öğrencilerini mutlu, erdemli, üretken, sorun çözen, birey ve toplum olma yolunda geliştiren özgün ve seçkin bir eğitim kurumu olma yolunda başarılı adımlar atmaktadır.

Anamur Okulları, kurulduğu günden bu yana öğrencilerini milli değerlerine bağlı birer dünya vatandaşı olarak yetiştirmeyi hedeflemiştir. Öğrenci merkezli bir eğitim anlayışı her zaman temel felsefeleri olmuştur. Öğrencilerimize sınıf içinde zengin bir öğrenme ortamı sunulmakta, öğrencilerimizin yaratıcılıklarını bir üst seviyeye taşımak ve 21. yüzyılda yaşam için gerekli becerileri kazandırmak için okulumuzda kulüp çalışmaları yapılmakta, öğretmenlerimiz yenilikçi öğretim yöntemlerini birebir uygulamaktadır. Okulumuzda Yaratıcı Drama öğretim yöntemi sınıflarda aktif olarak uygulanmakta ve Yaratıcı drama atölyelerimiz tüm sınıf seviyelerinde programımızda yer almaktadır. Anamur okulumuz Sağlık Bakanlığı ve Milli Eğitim Bakanlığı işbirliğinin bir ürünü olan "Beyaz Bayrak Projesi"ne başvurarak "Beyaz Bayrak Ödülü"nü almıştır.



TESALYA AKETH GELİŞİM MERKEZİ - YUNANISTAN

Trikala'da bulunan Teselya Kalkınma Merkezi (AKETH) kar amacı gütmeyen bir kuruluştur. 2006 yılında bir danışmanlık kuruluşu olarak kurulmuştur. 2006'dan 2008'e kadar Trikala şehrinin merkezindeki bir binada faaliyet göstermiş ve o tarihten bu yana özel mülkiyete ait tesislere taşınmıştır. AKETH, kuruluşundan bu yana çeşitli alanlarda (finansman, eğitim, danışmanlık hizmetleri, vb.) bölgesel, ulusal ve Avrupa programlarına dahil olmuştur.

AKETH, özellikle gençler arasında artan işsizlikle mücadele konusunda AB'nin stratejik çerçevesiyle uyumludur. Aynı risk, çok sayıda yetişkin işçiyi de tehdit etmekte, sosyal dışlanma ve yoksulluğun artması gibi olgulara yol açmaktadır. Bu tür olgular giderek daha fazla ortaya çıkmakta ve sosyal uyumu ve yaşam standardını tehdit etmektedir. Bunlarla mücadele etmenin ana yolu, verilen eğitimin/öğretimin kalite ve verimlilik açısından iyileştirilmesinden geçmektedir. AKETH'in misyonu, yaşamlarının iyileştirilmesine katkıda bulunmak amacıyla sertifikalı eğitim ve öğretim fırsatları, danışmanlık ve kişisel gelişim sağlamaktır.



ESPACIO ROJO - İSPANYA

Espacio Rojo, toplumda kültür ve sanatı tanıtmak, yaymak ve teşvik etmek, bunu günlük, katılımcı ve eğitici bir deneyim haline getirmek amacıyla 2004 yılında doğmuş, kar amacı gütmeyen bir dernektir.

Espacio Rojo, sanatı kişisel, duygusal, duyuşal ve ifade gelişimini ve büyümesini destekleyen insanın temel bir parçası olarak anlamakta ve bunun için yaratıcılığın oyun, deney, çevre ve diğer sanatlarla etkileşim yoluyla öğretildiği sanat öğretiminde araştırma çalışmaları yürütmektedir.

Sanatsal yaratımı tüm yönleriyle destekliyor, kültürel alanla ilgili insanların düşünmesi, tartışması ve buluşması için alanlar yaratıyor ve daha iyi bir toplum geliştirmek ve inşa etmek amacıyla kültürlerarasılığı, entegrasyonu ve sosyal farkındalığı teşvik eden, sanat ve kültürü yakınlaştıran katılım projelerini teşvik ediyoruz.



FATTORE K - İTALYA

Fattore K., 1976 yılında Giorgio Barberio Corsetti (şu anki Teatro di Roma Direktörü) tarafından kurulan, Francesca Macri tarafından yönetilen ve İtalya Kültür Bakanlığı tarafından desteklenen tiyatro topluluğudur. Başından beri, Corsetti'nin ve diğer yükselen ve gelişmeyen sanatçıların sanatsal çalışmalarını destekledi. Fattore K, tiyatro dramaturjisinde video ve diğer teknolojilerin kullanımıyla ilgili sahne araştırmalarını ve deneylerini her zaman ertelemiştir. Üretim faaliyetleri ağırlıklı olarak çağdaş yerli ve yabancı yazarların yanı sıra sahne dillerinin denenmesi ve karıştırılması ve genç, yükselen sanatçıları destekleyen teknolojik düzeyde araştırmalara odaklanmaktadır.

Fattore K., gösterilerinin prodüksiyonlarına ek olarak, dağıtımını da üstleniyor ve Roma Eyaleti, Üniversiteler ve eğitim enstitüleri ile işbirliği içinde yürütülen çeşitli atölye çalışmalarını destekliyor. Dernek faaliyetlerinde bulunan oyuncu ve yönetmenler, gençlere ve öğrencilere yönelik projelerde de yer almaktadır.

Fattore K, Roma'nın merkezinde yer alan en önemli tarihi tiyatrolardan biri olan Quirinetta ile işbirliği içinde çalışmaktadır.



BOZYAZI KÜLTÜR SANAT VE MÜZİK DERNEĞİ - TÜRKİYE

Bozyazı Kültür Sanat ve Müzik Derneği, 2014 yılından bu yana bölgelerinde gençlerin ve yetişkinlerin sanatın tüm dallarında gelişimi, yöremizde ve bölgemizde sanat faaliyetlerinin ve eğitimin yaygınlaştırılması için aktif olarak çalışan, kar amacı gütmeyen bir dernektir. 75 üye, 120 katılımcı ve yönetim kurulu ile 6 yıldır bölgelerindeki tüm ilçelere ulaşmaya ve gençleri kültürel, sanatsal, demokratik ve sivil faaliyetlere katılmaya teşvik etmeye çalışıyorlar. Ana hedefleri, hiçbir ayırım gözetmeksizin, toplumumuza ve vatandaşlarımıza, özellikle de dezavantajlı gruplardan yetişkinlere/gençlere/çocuklara sanat ve edebiyat yoluyla ilham vermek/dönüştürmek ve zenginleştirmektir.

Bozyazı, her yıl konserler ve seminerlerle bölgelerinin sanat ve kültür hayatında aktif rol almaktadır. Bölgeleri 26 mahalle ve kırsal kasabadan oluşuyor ve nüfusun çoğu düşük eğitimli insanlardan oluşuyor.



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DO BARREIRO - PORTEKİZ

La scuola Barreiro appartiene a un grande gruppo di scuole a Barreiro. È un'unità pubblica e la sede integra sia Barreiro okulu, Barreiro'daki büyük bir okul grubuna aittir. Bir kamu birimidir ve merkezde hem ilköğretim hem de ilköğretim okulu bulunmaktadır. Ayrıca farklı türde öğrenme güçlükleri (disleksi veya öğrenme bozuklukları gibi) olan birkaç öğrenci de vardır. Okul, bu projeyi okulun "eğitim teklifini" geliştirmek amacıyla sunmaktadır. Özel eğitime ihtiyaç duyan bazı öğrencileri var. Bu çocukların okulda belirli bir sınıfı yok. Bu da derslerine kendi sınıflarında devam ettikleri anlamına geliyor. Becerilerini geliştirmek için çok fazla imkânları yok. Barreiro öğrencileri yabancı dil "İngilizce "yi günlük yaşamlarında kullanmayı çok istiyorlar ancak ailelerinin kısıtlı bütçeleri nedeniyle bunun için yurtdışına gitme şansları yok. Bu ERASMUS projesi, İngilizceyi günlük yaşamlarında kullanmalarına yardımcı olacak ve öğrencilerimiz farklı ülkeler ve kültürleri hakkında bilgi edinecekler.

ERASMUS PLUS'ın bir parçası olmak, diğer ülkeler hakkında bilgi edinmenin en iyi yoludur ve öğrencilerimizin yeni bir ortak Avrupa ile temas kurmaları için bir fırsattır. Avrupa projeleri, yaşam boyu öğrenme için temel yeterlilikleri geliştirmek ve Avrupa yönergelerine göre yabancı dilde iletişim, dijital yeterlilik, kişilerarası beceriler gibi temel yeterlilikleri geliştirmek için gereklidir. Ülkelerin çeşitliliği ve coğrafi konum, sosyal hayata etkin ve yapıcı bir şekilde katılımlarını teşvik etmek, müfredat alanlarının çeşitli yönlerini kullanarak Avrupa boyutunu keşfetmek ve yaratıcılığı teşvik etmek için deneyimleri paylaşma fırsatı sağlayacaktır.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Kültürle Yaşayın – Kültürü Yaşayın

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521

Eğitim Modülü: Kültürel Miras

Tarafından geliştirilmiş:





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

İçerikler

| | |
|--|---|
| Modülün Özeti | 2 |
| Hedefler | 2 |
| Alt başlıkları öğrenme | 2 |
| Alt başlık 1:Kültürel Miras Tanımlama | 3 |
| Alt başlık 2:Somut kültürel mirası tanımlama | 3 |
| Alt başlık 3:Soyut kültürel mirası tanımlama | 4 |
| Kaynakça | 6 |

Modülün Özeti

Bu bölüm, hedef grup öğrencilerinin kültürel mirasın tanımını, kültürel miras öğelerini anlamaları içindir. Bu modülde öğrencilerin somut ve somut olmayan kültürel miras öğelerini tanımları beklenmektedir. Ayrıca kültürel miras kavramının yerel ve evrensel boyutunu fark etmeleri ve korumaya istekli olmaları hedeflenmektedir.

Hedefler

- Kültürel miras kavramını tanıyabilecektir.
- Kültürel mirası oluşturan unsurları açıklayabilecektir.
- Somut kültürel miras öğelerini sayabilecektir.
- Somut olmayan kültürel miras öğelerini tanıyabilecektir.
- Somut olmayan kültürel miras öğelerine örnekler verebilecektir.
- Geçmişten günümüze kültürel öğelerin değiştiğini yakın çevresinden kanıtlayabilecektir.
- Çeşitli ülkelerdeki ortak miras öğelerinden örnekler verebilecektir.
- Farklı ülkelerin çeşitli yerlerini kendi çevrelerinin kültürel özellikleriyle benzerlikler ve farklılıklar açısından karşılaştırabilecektir.
- Tarihi ve kültürel miras öğelerimizi korumak için gönüllü olacaktır.
- Kültürel mirasın korunması ve aktarılmasında gönüllü olacaktır.
- İnsanların bir arada yaşamasında kültürel unsurların önemini açıklayabilecektir.

Alt Başlıkları Öğrenme

| | |
|-------------|---------------------------------|
| Altbaşlık 1 | Kültürel mirası tanımlama |
| Altbaşlık 2 | Somut kültürel mirası tanımlama |
| Altbaşlık 3 | Soyut kültürel mirası tanımlama |

SÜRE: 1 SAAT

Altbaşlık 1: Kültürel mirası tanımlama

Kültürel miras, belirli bir kültürel grup için belirli bir önemi olan ve bir bütün olarak toplum için değeri olan varlıklardan oluşur. Bu varlıklar geçmiş nesillerden miras alınır, şimdiki nesiller tarafından korunur ve gelecek nesillerin yararına bahsedilir. Ayrıca kültürel miras, Somut ve Somut Olmayan Kültürel Miras olarak ikiye ayrılabilir.

Lütfen kültürel mirasın tanımlanmasına ilişkin tanıtım videosunu izleyin:

<https://www.futurelearn.com/info/courses/cultural-heritage-cities/0/steps/30884>

Altbaşlık 2: Somut Kültürel Mirası Tanımlama

Somut, maddeden / malzemeden yapılmış ve dokunarak algılanabilen bir şeyi ifade eder. Sonuç olarak, somut olan kültürel mirastan bahsederken arkeolojik alan, tarihi anıtlar, doğal peyzajlar ve fiziksel eserler hakkında konuşuyoruz. Bunlar, tarihlerinin fiziksel bir izini oluşturdukları için ait oldukları kültür için sembolik değere sahiptirler.

Bu alanlar, tarihsel unsurları ve kapsadıkları küresel kültürel önem nedeniyle önemlidir. Ayrıca, turistik çekicilik olarak görülebilecekleri için de önemlidirler ve bu nedenle onları ekonomik varlık haline getirirler. Ancak onları daha da önemli kılan şey, ulusal kimlik fikrini şekillendirmeye yardımcı olduklarından, ait oldukları belirli kültür için temsil ettikleri sosyal uyum ve istikrar duygusudur.

Ayrıca, bunlar dünya çapında olduğu kadar yerel topluluklar ölçeğinde de geçerlidir. Aslında, bu yerler sadece çeşitli kültürlerin tarihinin değil, aynı zamanda bir bütün olarak insanlık tarihinin bir temsilidir ve sonuç olarak bu alanların korunması çok önemlidir.

Bu alanların korunması, hükümet yetkilileri ve/veya UNESCO gibi diğer kuruluşlar tarafından doğal peyzajların ve arkeolojik alanların bakımının yanı sıra fiziksel eserlerin muhafazası ve sergilenmesi için müzelerin oluşturulmasını içerir..

Somut Kültürel Miras Örnekleri

İspanya- Salamanca'nın eski şehri, Teide Ulusal Parkı, Santiago de Compostela, vb.



Türkiye – Troya arkeolojik sit alanı, Göreme Milli Parkı ve Kapadokya, Afrodisias, vb. Kayalık Alanlar



Yunanistan- Atina'nın Akropolü, Olympea arkeolojik alanı, ortaçağ şehri Rodos, vb.



Portekiz- Alto Douro bölgesi, Évora'nın Tarihi Merkezi, Hieronymites Manastırı ve Lizbon'daki Belém Kulesi vb.



Birleşik Krallık- Stonehenge; Kraliyet Botanik Kew Bahçeleri; Dorset ve Doğu Devon Sahili, vb.



İtalya - Kolezyum, Aziz Petrus Bazilikası, vb.



Altbaşlık 3: Soyut Kültürel Mirasın Tanımı

Somut olmayan kültürel miras ise fiziksel değil, kültürel açıdan önemi olan ve entelektüel olarak var olan çok sayıda şeyi kapsar. Sözlü gelenekler, gösteri sanatları, sosyal uygulamalar, ritüeller, diller, bayram etkinlikleri, doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar gibi gelenekleri veya yaşayan ifadeleri veya geleneksel el sanatları, gıda ve tıp üretme bilgi ve becerilerini içerir. Ayrıca kültürel mirasın bir parçası oldukları için bu gelenekler ve yaşayan ifadeler atalar tarafından nesiller boyu aktarılmıştır.

Somut olmayan kültürel miras, tanımlanması daha zor olsa da somut kültürel miras kadar önemlidir. Bununla birlikte, bir kültür içinde birlik duygusuna da yardımcı olur ve bireylerin kimliklerini şekillendirmelerine izin veren gelenekler ve ifadeler sağlar.

Ne yazık ki, fiziksel olmayan doğası nedeniyle somut olmayan mirasın korunması daha zordur. Sonuç olarak devletler, sadece sembolik olarak değil, kültürleri farklılaştıran ve birleştiren şeyler oldukları için de önemli olan bu gelenekleri korumaya odaklanmalıdır. Örneğin, belirli gelenekler belirli kültürlerle aitken, diğerleri farklı gruplar tarafından paylaşılır. Her iki durumda da bu gelenekler, belirli bir kimliğe sahip olmanın yanı sıra bir topluluğun parçası olma duygusu için çok önemlidir..

Maddi olmayan kültürel mirasın korunması için, en genç nesillere gelenekleri öğretmeye ve toplum yoluyla yaşayan ifadelerin sürekliliğini zorlamaya teşvik edilir. UNESCO, bunların vurgulandığı insanlığın maddi olmayan kültürel miraslarının bir listesini oluşturdu.

Bazı Örnekler :

İspanya- Valencia Fallas şenliği, Flamenko, vb.



Portekiz: Fado kentsel popüler şarkı, Podence Karnavalı, vb.



Yunanistan : Tinian Mermer işçiliği, Rebetiko müziği ve anlatımı vb.



Türkiye- Türk kahvesi geleneği, ıslık dili vb.



İtalya – opera, cam boncuk sanatı vb.



Yukarıda bahsedilen ülkelerin birçoğunun da ortak bir somut olmayan kültürel mirası vardır: akdeniz diyeti.



Birleşik Krallık akdeniz diyetine uymazken, orada da yemekle ilgili somut olmayan kültürel mirasın bir örneği var.. balık ve patates kızartması!



Yansıtma Aktiviteleri

Aktivite 1: Yansıtma soruları

Yaşamınızdan birer “somut kültürel miras” ve bir “somut olmayan kültürel miras” örneği sayabilir misiniz?

Yaşadığınız coğrafi bölgeyi düşünün. “Doğal miras”ın bazı örnekleri neler olabilir?

Topluluğunuz çeşitli kültürel miras biçimlerini nasıl koruyor?

Kültürel mirasın korunmasının önemli olduğunu düşünüyor musunuz? Neden veya neden olmasın?

Aktivite 2: Küçük Araştırma Raporu

İçinde yaşadığınız toplumu düşünün. Somut, somut olmayan veya doğal kültürel mirastan bir örnek seçin. Bu örnek üzerinde biraz araştırma yapmak için 15 dakikanızı ayırın (bu bir yer, heykel, bitki, yemek, dans vb. olabilir). Bu örnek hakkında ad, konum, köken ve kültürel önemi içeren bir mini rapor oluşturun.

Zaman varsa öğrenciler örneklerini sınıfa sunabilirler.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Kültürle Yaşayın – Kültürü Yaşayın

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521

Training Module 2:

KÜLTÜREL MİRAS VE MÜZE EĞİTİMİ



Tarafından Geliştirilmiştir



İçindekiler

| | |
|---|----|
| Modül 3'ün Özeti | |
| Hedefler | 24 |
| Öğrenme Alt Birimleri | 25 |
| A) MÜZE VE KÜLTÜR MİRASI | 26 |
| 1-) Kültürel Miras | 26 |
| 2-) Müze | 26 |
| 3-) Müze ve Kültürel Miras İlişkisi | 27 |
| B) MÜZE TÜRLERİ | 27 |
| C) MÜZE EĞİTİMİ | 29 |
| 1) Müze Eğitiminin Aşamaları | 30 |
| 2) Müze Eğitiminde Kullanılabilecek Yöntem ve Teknikler | 32 |
| 3) Müzelerde Ölçme ve Değerlendirme | 34 |
| D) MÜZE VE TEKNOLOJİ | 38 |
| 1)Müze Teknoloji Sistemleri | 39 |
| 2)Müze Eğitimi İçin Sınıfta Teknoloji Kullanımı | 42 |
| Dikkate alınması gereken temel öneriler | 43 |
| Değerlendirme Faaliyeti | 44 |
| Kaynakça | 44 |



Modül Özeti



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Müzeler kültürel mirası devam ettirme, geçmişi, bugünü ve geleceği anlamlı bir biçimde ilişkilendirme, kültürel varlıkları ve eski eserleri anlama, koruma ve yaşatma, kendi kültürünü ve farklı kültürleri çok yönlü ve hoşgörülü bir yaklaşımla tanıma ve anlama, kültürlerarası anlayış ve empati geliştirme gibi hedeflere hizmet etmesi bakımından bireylere kültürel miras bilinci kazandırmada oldukça yararlıdır. Bu modül



Hedefler

- Müze kavramını açıklayabilecektir.
 - Müzelerin neden kurulduğunu ve müzelerin korunmasındaki rollerini açıklayabilecektir.
- Kültürel Miras.
- Müzeyi eğitimle ilişkilendirebilecektir.
 - Müzelerin sanat eserlerini koruma ve topluma taşıma işlevini kavrayabilecektir.
- gelecek.
- Yaşadığı şehrin kültürel değerlerini müze objelerinden hareketle öğrenebilecektir.
 - Müzede teknoloji kullanımının önemini açıklayabilecektir.
 - Kendi nesnelere basit bir müze oluşturabilecektir.
 - Müzeleri türlerine göre sınıflandırabilecektir.
 - Geçmiş, şimdi ve gelecek arasında ilişki kurabilecektir.
 - Sanal müzeyi anlatabilecektir.
 - Müzelerde ölçme ve değerlendirme tekniklerini kullanabilecektir.

Öğrenme Altbaşlıkları

| | |
|--------------|--|
| Altbirim 1 | Müzeler ve Kültürel MİRAS |
| Altbirim 2 | Müze Türleri : <ul style="list-style-type: none">• Genel Müzeleri• Arkoloji Müzeleri• Tarih Müzeleri• Doğa Tarihi Müzeleri• Etnografya Müzeleri• Sanat Müzeleri• Bilim ve Teknoloji Müzeleri• Endüstri Müzeleri |
| Altbirim 3 | Müze Eğitimi |
| Altbirim 4 | Müze ve Teknoloji |
| SÜRE: | |



A)MÜZE VE KÜLTÜREL MİRAS

1-) KÜLTÜREL MİRAS

UNESCO mirası “geçmişten gelen, bugün yaşadıklarımız ve gelecek nesillere aktardıklarımız’ olarak nitelemektedir ve ikiye ayırmaktadır: Kültürel miras ve doğal miras.

“Kültürel Miras” ‘bir neslin kendinden sonra gelen nesle aktardığı bıraktığı şey’ olarak tanımlanmaktadır. (TDK; 2019). Kültürel miras kavramının anlamı 1954’te kurulan UNESCO’nun (Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü), kültürel miras ile ilgili ortaya koyduğu çeşitli sözleşmelerle somut kültürel mirastan somut olmayan kültürel mirasa doğru genişlemiştir.

1972 yılında UNESCO Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına Dair Sözleşme’de doğal miras da şu şekilde tanımlanmıştır: ‘Estetik veya bilimsel açıdan istisnai evrensel değeri olan, fiziksel ve biyolojik oluşumlar veya bu tür oluşumlardan meydana gelen toplulukların ortaya çıkardığı doğal özellikler, bilim veya koruma açısından istisnai evrensel değeri olan jeolojik ve fizyografik oluşumlar ve tükenme tehdidi altındaki hayvan ve bitki türlerinin yetiştiği belirlenmiş alanlar, bilim, koruma veya doğal güzellik açısından istisnai evrensel değeri olan doğal yerler veya kesinlikle belirlenmiş doğal alanlar.’

2-)MÜZE

Müzeler miras öğelerinin ve uygulamalarının toplumla paylaşılmasını sağlayan, günümüzde çağdaş bir toplumda bulunması gereken temel eğitim, bilim ve kültür kurumlarından biri olarak kabul edilmektedirler.

Çünkü Uluslararası Müzeleri Konseyi ICOM’un (2019) tanımıyla müze, “toplumun ve gelişiminin hizmetinde olma ilkesiyle halka açık olarak insana ve yaşadığı çevreye tanıklık eden somut ve somut olmayan malzemeleri/varlıkları toplar, korur, bunlarla ilgili araştırmalar yaparak bu bilgiyi toplum üyelerinin incelemesi, öğrenmesi ve keyif alması için kar amacı gütmeyen paylaşan, sürekliliği olan bir kurumdur”.



3-)MÜZE VE KÜLTÜREL MİRAS İLİŞKİSİ

Müze' ve 'Kültürel Miras' birbirleriyle doğrudan ilişkili kavramlardır. 'Müze', 'Kültürel Miras' nesnelere ve öğelerini korur, onlarla ilgili araştırma yaparak bu bilgiyi birey ve toplumla paylaşır ve inceleme, eğitim ve zevk alma amacıyla sergiler. Yani müze, mirasın tanınması, anlaşılması ve toplumun eğitim ve kültürünü ilerletmesi için çalışmalar yapan temel kurumlardan biridir.

Müzeler bir kültürün belirli yönlerini seçici olarak görünür kılan bir kültürel sistemin bir parçasıdır. Bu sistem belirli paydaşların güçleri ile çalışmakta ve bu paydaşlar gelecek nesillere taşıyacak bir ülkenin maddi ve maddi olmayan kültürel miras kanıtlarını belirlemektedir.

Çocuklar müzeler aracılığıyla kitaplarda okudukları tarihsel dönemlerde kullanılan yaşam nesnelere gerçeğini görme olanağı bulurlar ve tarihsel olaylar ve o dönemin yaşam nesnelere arasında ilişki kurmaya çalışırlar. Bu durum onların doğru tarih bilinci edinmelerine yardımcı olur.

Çocuklar, müzede bulunan nesnelere günümüzdeki nesnelere arasındaki farklılıkları ve benzerlikleri düşüncelerinde karşılaştırırlar. Ayrıca müzeler gözlem, mantık, yaratıcılık, hayal gücü ve beğeni duygusunu ve estetik beğenilerini geliştirir ve yaratıcı düşünmeyi desteklerler.

B) MÜZE TİPLERİ

Dünya genelinde müzelerde çok çeşitli nesnelere bulunmaktadır. Artık müze denildiğinde sadece arkeoloji ve sanat koleksiyonlarından oluşturulan müzeler/binalar anlaşılmamakta ve hemen her türlü somut ve somut olmayan kültürel miras ürününün müzesi yapılabilmektedir. Ayrıca müzeler sadece kültürel mirası değil, doğal mirası da içermektedirler. ICOM'un 1995'teki 18. Genel Kurulunda müzenin sınırlarına aşağıdakiler de dahil edilmişlerdir:

- Toplum ve çevresi ile ilgili malzemeyi sunan, koruyan ve toplayan müze karakterindeki sit alanları ve tarihi anıtlar, doğal, arkeolojik ve etnografik anıtlar ve sitler;
- *Yaşayan bitki ve hayvan türleri ile ilgili koleksiyonları bünyesinde barındıran botanik ve zooloji bahçeleri, akvaryumlar;*
- *Bilim merkezleri ve planetaryumlar;*
- *Arşivler ve kütüphaneler tarafından sürekli olarak tutulan sergilemeler, konservasyon enstitüleri;*
- *Doğal rezerv alanları (Madran, 1999).*



Müzeler için farklı sınıflamalar yapılmaktadır. Müzeler 'bağlı olduğu idari birime göre', 'hizmet ettikleri bölgeye göre', 'hitap ettikleri kitleye göre', 'koleksiyonlarının içeriğine göre', 'koleksiyonlarını sergileme yöntemlerine göre' vb. türlere ayrılabilir. (Ambrose ve Paine, 2012). ICOM'un 18. Genel Kurulunda yeniden düzenlenerek kabul edilen bildirgenin 2. maddesinde (1.a) şıkında müzelerin ana tanımının sınıflama biçimine göre değişmeyeceği vurgulanmaktadır (Madran 1999).

Günümüzde farklı koleksiyonlardan müzeler oluşturulmaktadır. Müzeler en yaygın olarak koleksiyonlarına göre şu şekilde sınıflandırılabilirler:

- Genel Müzeler: Farklı türde koleksiyonları içeren müzeler 'genel müzeler' olarak adlandırılmaktadırlar. Çok sayıda disiplini içeren ya da disiplinlerarası olarak da bilinmektedirler (Demirel Gökalp, 2013). Örneğin kent müzeleri hem sanat, hem arkeoloji, hem bilim hem de tarih koleksiyonlarını içermeleri nedeni ile bu tür müzelere örnek olarak verilebilirler.
- Arkeoloji Müzeleri: Arkeolojik değere sahip nesnelere içeren müzelerdir. Bu gruba arkeolojik sit alanlarını ve antik anıtları da sokmak mümkündür (Madran, 1999).
- Etnografya Müzeleri: Etnografya müzeleri folklor, halk sanatı ve gelenekleri, ileri kültürler için etnografik değerdeki koleksiyonları içerir. Bu müzeler, sergilemeleri ve canlandırmaları aracılığıyla halk kültürünü yansıtan, kuşaktan kuşağa bilgi aktarımında etkin rol oynayan müzelerdir (Demirel Gökalp, 2013).
- Sanat Müzeleri: Sanat değeri taşıyan resim, heykel, tekstil, kostüm, mobilya, fotoğraf, maden, seramik, yerleştirme, dijital sanat vb. koleksiyonları içeren müzelerdir. Modern ve çağdaş sanat müzeleri de bu grubun içindedir.
- Tarih Müzeleri: Tarih müzeleri tarihî ve tarihin bugün ve gelecek ile ilişkili özelliklerini irdeleyen, bir kurum, bir yöreyi, bir ülkeyi ya da toplumu iktisadi, siyasi ve toplumsal açıdan inceleyen müzelerdir. Bu tür müzeler sanat ve arkeolojik nesnelere de dâhil olmak

üzere tarihi her türlü nesneyi belgeler ve sergilerle (Demirel Gökalp, 2013). Tarihi evler ve tarihi sit alanları da bu grubun içindedir.

- Doğa Tarihi Müzeleri: Doğa ve kültürü odaklı; doğa tarihi, mineroloji, zooloji, antropoloji koleksiyonlarını içeren müzelerdir. Zamanda bu müzelerin ilgi alanı içinde çevre sorunları ve biyolojik çeşitlilik gibi konular da dahil olmuştur (Demirel Gökalp, 2013).
- Endüstri Müzeleri: Endüstri Müzeleri dünyada pek çok ülkede Bilim Müzeleri ile birlikte değerlendirilmektedir; ancak müze türleri çok çeşitli olduğu için bir sınırlandırma yapmak zorunluluğu nedeni ile Endüstri Müzeleri ayrı bir başlık altında ele alınmıştır. Tarihi fabrikalar (demir-çelik, dokuma, otomobil, lokomotif, vs.), atölyeler (döküm, basımevi, terzihane, basımevi), santraller ve malzemeleri Endüstri Müzeleri içinde değerlendirilmektedir (Demirel Gökalp, 2013).
- Bilim ve Teknoloji Müzeleri: Toplumun endüstriyel, teknik, bilimsel etkinliklerine tanıklık eden demiryolları, havayolları, karataşıtları gibi ulaşım ile ilişkili teknolojilerin sunulduğu nesnelere, tarım, endüstri ürünleri, mineralbilim ve paleontoloji, uzay ve astronomi, tıp, maden ve metalürji nesnelere vb. içeren müzelerdir. (Madran, 1999)



C) MÜZE EĞİTİMİ

Son yıllarda hızla gelişen ve aynı oranda insanların günlük kullanımına giren teknolojik gelişmeler ve buna bağlı olarak insanın öğrenme becerileri hakkındaki araştırmalar öğrenmenin doğasına uygun okul dışı öğrenme ortamlarının aktif öğrenmeye çok ciddi katkılar sağladığını ortaya koymuştur. Buna bağlı olarak farklı öğrenme tekniklerinden ve öğrenme için farklı ortamlardan yararlanma eğitimin merkezine oturmuştur.

Söz konusu öğrenme ortamlarının başında müzelerin geldiği ve artık müzelerin eğitimin vazgeçilmez bir parçası oldukları açıktır. Araştırmalar müzeler vasıtasıyla çocuklar bilgilerini geliştirme yollarını öğrendiklerini ve bu bilgilerini kitap bilgileriyle karşılaştırma alışkanlığı kazandıklarını göstermektedir.

Müze eğitimi; müzenin amacını ve niteliklerini, sergileri, sergilenen sanat eserlerini/nesneleri müze ortamını, müze çevresini, müze ile insanlar arasındaki ilişkiyi ve müzenin disiplinler arası yönlerini ele alırken müzenin aktif bir öğrenme ve gelişme alanı olarak kullanılmasını içermektedir.

Müze eğitimi özellikle zaman ve mekân içinde kendini ve insanları anlama, kültürel ve doğal mirası devam ettirme, geçmişi, bugünü ve geleceği anlamlı bir biçimde ilişkilendirme, kültürel varlıkları ve eski eserleri anlama / koruma ve yaşatma, kendi kültürünü ve farklı kültürleri çok yönlü ve hoşgörülü bir yaklaşımla tanıma ve anlama, müzelere yaşayan kurum niteliğini kazandırma, kültürlerarası anlayış ve empati geliştirme gibi hedeflere hizmet eder.

Müzedede yapılacak eğitimin kişiye katkıları aşağıda özetlenmektedir:

- Değişen dünyaya uyum sağlamaya yardımcı olmak,

- Yaşanılan ortama yabancılaşmayı önlemek,
- Geçmişle şimdiki yaşam arasında bağ kurmak,
- Günümüzün sorunlarına ve çatışmalarına yönelik anlayış kazandırmak,
- Müzede sergilenen nesnelere insanlar arasında köprü kurarak, nesnelere onların yaşantılarının bütünleştirilmesini sağlamak,
- Nesnelere maddi veya ideal değerleri ile algılanmasının yanı sıra, insan yaşamının somut ve otantik bir belgesi olarak algılanmasını sağlamak,
- İnsanların bugünkü yaşantılarıyla, nesnelere bağlantısını kurarak, siyasi, kültürel, sosyal, ekonomik ve ekolojik ilişkileri anlamalarını sağlamak,
- Kişilerin araştırmacı yönlerini geliştirmek,
- Bilgiyi insanın kendisinin araştırıp geliştirmesine olanak sağlamak,
- Bireylerin zamanlarını yaratıcı biçimde değerlendirmek,
- Müzeyi bir yaşama biçimi haline getirmek, iletişim ve öğrenmeyi yoğunlaştırmak amacıyla olanaklar sağlamak,
- Müze ekonomisini geliştirmek. Müzelerde yapılacak eğitimin amacı müzeleri eğitim ortamı olarak kullanırken eğitilen kişilerin yaratıcı düşüncelerini geliştirmektir.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

1) Müze Eğitiminin Aşamaları

*Müze Öncesi Etkinlikler

Bu çalışmalar kişileri ve koşulları hazırlama işlemleridir. Çalışmayı yaptıracak öğretmen çalışacağı grubu ve ilgili okul dışı öğrenme ortamını belirler. çalışma yapacağı ortamı önceden ziyaret eder. Eğer ziyaret olanağı yoksa sanal ortamdan araştırır. Gerekli izinleri, tarihi alıp çalışacak grubun niteliğine göre ziyaret planını hazırlar. Yapılacaklar hakkında grubu bilgilendirir ve kullanılacak malzemeleri sağlar. Müzedeki ilgili kişileri müzeye gidilecek gün, saat ve grubun özellikleri ile ilgili olarak bilgilendirir.

Müzede işlenecek dersle ilgili kazanımı ve bu kazanımla birlikte hangi derslerle işbirliği yapılacağını belirler. Bu eşleştirmeler dışında dersin içeriği ve müze gezisi ile kazandırılması düşünülen beceriler dikkate alınarak yeni eşleştirmeler yapılabilir.

Programdaki önerilerin ışığında kazanımlara ilişkin öğrencilerden araştırma yapmalarını istenebilir. Bazı derslerde ise önceden edinilmiş kazanımları pekiştirmeye ve gerçek yaşamla ilişkilendirmeye yönelik etkinlikler düzenlenebilir.

Öğretmene müze eğitimi öncesinde aşağıdaki kontrol listesini oluşturması önerilir:

- Müzede gerçekleştirilecek etkinlikte kullanılacak yöntem ve teknikler belirlenir.
- Okul yöneticileri müze ile eğitim etkinliği konusunda bilgilendirilerek, yöneticilerin eğitimle ilgili görüşleri alınır.
- Eğitim yapılacak yer (müze, bilim merkezi, sanat galerisi, öğrenme yeri, kazı alanı vb.) ile ilgili ön inceleme ve/veya araştırma yapılır.
- Müzelerdeki görevliler ile iletişim kurulur. Müze yetkilileri ile görüşülerek eğitim çalışmasının amacı ve içeriği anlatılır.
- Müzedeki uzmanlardan katkı alınarak müze eğitimine konu edilecek müze nesnelere belirlenir.
- Daha sonra gezi planı ve çalışma kağıtları hazırlanır.
- Müze eğitimi düzenlenebilmesi için gerekli izinler alınır. Gidilecek müze için rezervasyon yapılır. Hazırlanan plan dâhilinde en az 2-3 gün önceden bu bilgi müze yetkililerine verilir.



*Müzedeki Etkinlikler

Müzedeki çalışmalar, önceden planlanmış, fakat şartlara göre değişik alternatiflere açık, farklı algı ve duylara hitap eden eğitici, eğlendirici, yaratıcı ve açık düşünebilmeye uygun uygulamalardır. Müzedeki çalışmalarda tüm müzenin görülmesi şart değildir. Çoğunlukla bir nesneye, döneme, düşünceye odaklanan müze eğitimi yeni edinilecek kazanımları destekleyen uygun yöntemleri, örneğin yaratıcı drama ve atölye çalışmalarını içerir.

- Öğretmene müze eğitiminde aşağıdaki kontrol listesini oluşturması önerilir:
- Geziye katılan öğrenciler 10-15 kişilik gruplara ayrılır.
- Her grup için bir öğretmenin bulunması müzede yapılacak çalışmanın verimliliği açısından önemlidir.
- Gezi boyunca öğrenciler yalnız bırakılmamalıdır.
- Öğrencilere müzede atölye çalışmaları için ayrılan alanlar dışında nesnelere dokunmamaları, bariyerleri ya da camlı bölmeleri geçmemeleri gerektiği; müze içinde koşmanın ve bağırmanın uygun olmayacağı hatırlatılabilir.
- Müzeyi ziyaret için ayrılan zamanın nasıl kullanılacağı önceden belirlenir.
- Müze ziyareti sırasında geçen zamanın belli bir dilimini nesne, dönem, kavram inceleme ya da drama çalışmalarına ayırabilir. / Müze ziyareti sırasında geçen zamanın belli bir dilimi uygun müze eğitimi yöntemleriyle nesne, dönem, kavram incelemeye ya da beceri geliştirmeye ayrılabilir.
- Planlanan eğitim gerçekleştirildikten sonra geri kalan zamanda da müzenin diğer bölümleri gezilebilir.

*Müze Sonrası Etkinlikler

Müzede yapılan çalışmaların sonuçları, müzede veya okulda değerlendirilir. Atölye çalışmalarında ortaya konmuş olan faaliyetlerin ürünleri (resim, kumaş, mask, heykel vb.) sergi hâlinde sunulabilir. Yapılan çalışmaların düşünsel sonuçları kompozisyon, tartışma, mektup, gazete haberi vb. uygulamalar ile ortaya konulur. Müze eğitimi çalışmalarında; - el becerisine yönelik çalışmalar, - yazınsal çalışmalar, - yaratıcı drama çalışmaları, - ses, koku, tat üzerinde yapılan çalışmalar, - yaşayan tarih ya da sözlü tarih çalışmaları vb. yöntem olarak kullanılabilir.

Müze gezisi sonrasında gezi ile ilgili edinilenlerin sınıf veya okul ortamına taşınması “müze ile eğitim” etkinliğinin önemli halkalarından biridir. Müze ziyareti sırasında yapmış olduğunuz etkinliklerden yola çıkarak ilgili kazanımlara yönelik sınıf içi metin yazma, resimleme, sunu hazırlama, drama vb. etkinlikler düzenleyebilirsiniz.

Öğretmene müze eğitimi sonrasında aşağıdaki kontrol listesini oluşturması önerilir:

- Müze gezisi sırasında ve sonrası etkinlikler sonucunda elde edilen ürünler/nesnelere hakkında okul gazetesinde varsa okulun internet sitesinde bilgiler paylaşılabilir.
- Her öğrencinin çıkarımlarının yer aldığı ve kendilerinin düzenlediği broşürlerle okul içerisinde gezi ve gözlem köşesinde sergilenabilir.

Müze eğitiminin sonunda katılımcı kendine aşağıdaki soruları sormalıdır:

1. Nasıl bir deneyim yaşadım?
2. Bu deneyim hakkında neler hissettim?
3. Bu deneyim hakkında ne düşünüyorum?
4. Bu deneyim hakkında nasıl düşünüyorum?
5. Bu düşüncelerimi neden düşündüm?
6. Yargılarken temelde hangi ölçütleri / değerleri göz önüne aldım?
7. Neden bazı şeylerden hoşlanıyor, bazı şeylerden hoşlanmıyorum?
8. Durumu daha iyiye götürmek için ne yapabilir-im /iz?
9. Bu yaşadıklarımın nerelerde/nasıl yararlanabilir-im /iz?



2) Müze Eğitiminde Kullanılabilecek Yöntem ve Teknikler

Müze Eğitiminde etkinliklerin tekdüzeliğinden kaçınılmalıdır. Etkinliklerde hatırlatma oranını artıracak müzik, resim, oyun, dans, mimari vb. sanatlar kullanılmalıdır.

Öğretmen;

-Gerektiğinde etkinliklerde yer almalı, gerektiğinde gözlem yapmalıdır.

- Objektif kriterlere göre ve katılımcının dikkatini dağıtmayacak şekilde gözlem yapmalıdır.

- Katılımcıların eleştiri ve önerilerini dinlemelidir.

-Kendi düşüncelerini öneri olarak iletmelidir.

-önyargılı olmamalıdır.

-Ortamın eğlenceli olmasını sağlamalı, oyun oynama zevkine izin vermelidir.

-Gruba, çalışmanın farklı zamanlarda zevkli ve eğlenceli olup olmadığını, çalışmada hangi aşamalardan geçtiğini, ne tür etkinlikler istediğini sormalıdır.

-Doğru ya da yanlış konusunda endişelenmemeli, sürecin önemli olduğunu unutmamalıdır.

*Yaratıcı Drama Yöntemi;

Yaratıcı drama, bireylerin bir yaşantıyı, olayı, bir fikri, kimi zaman soyut bir kavramı ya da davranışı eski bilişsel örüntülerinin yeniden düzenlenmesi yoluyla grup çalışması içinde ve oyunsu süreçlerde anlamlandırmasıdır (San, 1990). Drama içinde **birey hem kendi olarak** hem de bir grubun parçası olarak farklı rollere girer. Bunun yanı sıra drama süreci ile ilgili olarak tartışmalar yürütülür ve süreç grup tarafından bir bütün olarak değerlendirilir (İlhan vd., 2011). Yaratıcı drama çalışmaları hazırlık-ısınma; canlandırma ve değerlendirme aşamalarından oluşmaktadır. Hazırlık-ısınma aşamasının amacı katılımcı dinamiğini oluşturmak ve grubu canlandırma aşamasına hazırlamaktır. Canlandırma aşamasında konu çerçevesinde bir başlangıç noktası ile başlayarak rol oynama, doğaçlama ve birçok farklı teknik kullanılır. Değerlendirme

aşaması drama sürecinin özü, önemi, niteliği ile ilgili saptamaların yapıldığı ve duyguların paylaşıldığı son aşamadır. Süreçle ilgili tüm tartışmalar bu aşamada yürütülür (İlhan vd., 2011).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

- **Doğaçlama:**

Doğaçlama, önceden belirlenmemiş veya çok az tasarlanmış ve serbest biçimde gerçekleşen canlandırmalardır. Doğaçlamada belirleyici olan şey hedeflenen yere ulaşmak için imgelem gücünün kullanılmasıdır. Burada da doğallık ve içtenlik önemli bir faktördür (Adıgüzel, 2018). Etkileşimsel müze yaşantısı sağlamak için ziyaretçilerin deneme, merak, keşif yapma, kişisel anlam çıkarma, yaratıcılık becerilerini uyararak gerekir. Çocuklar etkileşimsel müze yaşantıları ile pek çok becerilerini geliştirirler: Objelerle etkileşimde bulunma, gözlem, duyguları ifade etme, hayal gücü, yorumlama ve kendi yaşamına bağlama, müzedeki objeleri okuma, kültürel değerleri fark etme, gerçeği arama, eserlerde verilen mesajların analizini yapma, müzenin planını çıkarma, müzedeki uygulamalara katılma, deney yapma, değerlendirme, ekip çalışması ve iş birliği yapma, tahminde bulunma, sonuç çıkarma vb. (Paykoç, 2008). Drama burada uyarıcı işlev yüklenebilir. Müzede drama/tiyatro ziyaretçilerin, müze içindeki eğitsel yaşantılarını artırmayı hedefler. Öykü anlatmaktan, canlı tarih yorumuna, müzikal gösterimden, kukla, mim vb'ne kadar pek çok türü bulunmaktadır (Okvuran, 2012).

- **Donuk İmge:**

Yaratıcı drama yönteminde de sıkça kullanılan donuk imge, katılımcıların bireysel olarak veya küçük gruplar hâlinde kendi bedenlerini kullanarak sessiz, sözsüz görüntüler oluşturma ve yansıtma biçimidir. Uygulaması kolay ve etkili bir tekniktir. Özellikle anlamların somut imgelere dönüştürülmesi, duyguların en sade biçimde diğer katılımcılar tarafından yorumlanması olasıdır. Tekniğin amacına ulaşması birey ya da grup üyelerinin bu imgeyi en iyi şekilde ifade edebilmesine bağlıdır (Adıgüzel, 2018). Donuk imge uygulama süreçlerinde katılımcılar kültürel miras ögesi olabilecek nesnelere bedenleriyle canlandırabilir. Gruplar hâlinde gerçekleştirilen donuk imge çalışmalarında gruplar birbirlerinin canlandırmalarını tahmin edebilirler.

- **Grup Heykelleri/ Tablo Oluşturma:**

Yaratıcı drama çalışmalarında katılımcılardan biri diğer grup üyelerinden küçük bir gruba ya da grubun tamamına belirli bir amaç içerisinde bir biçim, bir tablo verir. Bir iş birliğini de gerektiren grup heykeli oluşturma, bir kişinin dışında gruptaki diğer katılımcıların kendi istekleriyle heykeli bir parçası olmasına dayalı olarak gerçekleştirilir. Katılımcıların bu tekniği uygularken araç olarak sadece kendi bedenlerini kullanırlar (Adıgüzel, 2018). Teknik kültürel miras öğelerinden herhangi bir temanın derinlemesine çalışılması sürecinde ya da değerlendirme aşamasında kullanılabilir.

- **Ritüeller/ Seramoniler:**

Tiyatro ve dramının kökenine ilişkin önemli bir işleve sahip olan ritüel, taşıdığı özellikleri nedeniyle yaratıcı dramada bir canlandırma biçimi, bir teknik olarak da başvurulan tekniklerden biridir. Katılımcılarla belirli özel günlerde çeşitli kutlamalar yapılır. Bu kutlamalarda ritüel ve seramoniler çeşitli biçimlerde yapılandırılır ve bir ifade aracı olarak kullanılır (Veldhuizen, 2017).

- **Fotoğraf Anı:**

Fotoğraf anı katılımcıların yaratıcı dramada belli bir anı canlandırmalarında ortaya çıkar ve çoğunlukla "o anın fotoğrafını çekme" olarak adlandırılır. Fotoğraf anını, tıpkı bir fotoğraf makinesiyle sokakta, rast gele tasarlamadan vizörden bakıp fotoğrafladığınızı düşünelim. O fotoğrafı çeken kişinin hiçbir amacı olmayabilir.

Buna rağmen çektikleri arasında pek çok ifade biçimine sahip dramatik anlar söz konusudur. Ancak fotoğrafı çekilen kişilerin bundan haberi yoktur. Fotoğraf anında bir tasarlama, hazırlama söz konusu değildir. O anda kendiliğinden oluşturulmaktadır. Fotoğraf anı, o anın fotoğrafını çekme eylemidir (Adıgüzel, 2018)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

- **Geriye Dönüş (Flashback):**

Yaratıcı drama sürecinde bir dramatik durumun canlandırılması sırasında ya da sonrasında, aynı rol kişileriyle geçmişte yaşanan olayların veya bir kahramanın geçmişine gidilip yeniden canlandırılmasıdır. Bu teknik o anda ya da hazırlanarak olaydan önceki ana gidip o anı canlandırma eylemidir. Müze eğitiminde en sık kullanılan yaratıcı drama tekniklerinden biridir (Adıgüzel, 2018). Bu teknikle oluşturulan dramada şimdiki ve geçmiş arasındaki ilişki, “geriye dönüş” sahneleri gösterilerek pekiştirilir veya karakter geçmişin can alıcı görüntüleriyle karşılaştırılır. Kültürel miras eğitiminde geçmiş ,şimdi ve gelecek arasındaki bağı somutlaştırabilmek adına kullanılabilir önemli bir tekniktir.

- **Öğretmenin Role Girmesi:**

Drama çalışmalarında öğrencilerle birlikte öğretmenin de rol alması anlamına gelir. Öğretmenin role girmesi öncelikle rolü tanımlama, çalışmayı düzenleme, amaçlar doğrultusunda yaratılan dramatik durumun, amacın dışına çıkmasını önleme ve grubu elde tutmada geniş çaplı kullanım olanağı sunmaktadır. Eğitimcinin role girmesi katılımcıları etkinliğin içine çekmeyi sağlar ve konunun pekiştirilmesine yardımcı olur.

- **Rol Kartı:**

Rol kartı canlandırılacak olan karakter ve kullanılacak içerik hakkında ayrıntılı bilgi verir. Bu teknik, eğitimcinin bir dizi rolü, sınırlı bir zaman dilimi kullanarak vermek istediğinde yararlı olabilir. Ayrıca eğitimci katılımcılardan, kendi rolleri dışındaki ayrıntıları bilmelerini istemediği zaman da kullanılabilir. Rol kartları hazırlanırken dikkat edilecek noktalardan biri, katılımcıların, birbirlerinin kartlarına bakmalarına gerek kalmayacak biçimde, ortaya tüm bilgilerin her iki kartta da bulunmasıdır. Eğitimcinin göz önünde bulundurması gereken bir diğer nokta da, hazırlanan kartların, kullanılacağı ana kadar katılımcılar tarafından görülmemelerine dikkat edilmelidir. Rol kartları, canlandırma sürecine katılacak kişilere canlandıracakları karaktere ilişkin bilgilerin yer aldığı, içinde çatışmanın olduğu, başlama noktası, zaman ve mekânın yer aldığı özel bazı bilgileri bulduran bir metinden oluşmaktadır. Çalışma yapılacak konuya göre hazırlanmalıdır (Adıgüzel, 2018).

- * **Nesne Çalışması:**

Müze öncesi, müze ve müze sonrası süreçlerde kullanılabilir nesne çalışması katılımcıların araştırma, inceleme, analiz ve sentez becerilerini geliştirmeye yönelik bir yöntemdir. Belirlenen nesnelere yapılan inceleme ve gözlemlene çalışmalarını içerir. Nesne çalışmalarının en bilinen örneği envanter formu doldurma çalışmalarıdır. Nesnenin incelendikten sonra nasıl belgeleneceğine ilişkin alıştırmaları içeren envanter çalışması yazılı olarak yapılabildiği gibi internet üzerinden de hazırlanabilir. Tek bir nesnede keşfedilecek birçok bileşen vardır, dolayısıyla katılımcılar açısından renkli ve eğlenceli bir çalışmadır (Veldhuizen,2017).

- * **Ara-Bul/ İpucu Kâğıdı Çalışması/ Hazine Avı:**

Öğretmen ya da müze eğitimcisi tarafından hazırlanan ve müze galerilerinde bulunan bir ya da birden fazla nesnenin fotoğraflarını içeren çalışma kâğıdı kullanılarak gerçekleştirilen öğrenme sürecidir. Bu kâğıtlarda ilgili nesneye ilişkin sorular yer alır. Bu sorular genel olarak nesneye ait kimlik bilgilerine ve katılımcının nesneye ilişkin duygu ve düşüncelerine yöneliktir. Kâğıtlar dağıtıldıktan sonra nesnelere kişi veya gruplar tarafından müze galerisinde aranıp bulunur ve kâğıtlardaki sorular yanıtlanır. Ara-bul çalışması boyunca müze uzmanından yardım istenebilir. Çalışmanın sonunda katılımcılar süreçte bilgi edindikleri nesneyi diğer katılımcılara anlatarak süreç değerlendirmesi yaparlar. Ara-bul çalışmalarının devam etkinliklerinde tarih şeridi ve harita üzerinde gösterme çalışmaları yapılabilmektedir. Bu çalışma, müzede sergide bulunan nesnelere tarih şeridi üzerine yerleştirilerek kronolojik olarak sıralanmasını ve ait oldukları dönemler göz önünde bulundurularak değerlendirilmelerini içerir. Bu çalışmada tek bir nesneyi bulmaya odaklanan çalışmalar yapılabileceği gibi, bu nesneye bağlı bir temayı, dönemi, tekniği, kişiyi, uygarlığı anlatmaya yönelik tasarımlar yapılabilir. Okul öncesi süreçlerde sadece fotoğraflardan yararlanarak ara - bul çalışmaları yapılabilmektedir (fotoğraf avı gibi).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

***Müzedeki Afiş ve Broşür Hazırlama:**

Müze afişi çalışması, müzedeki bir nesneyi veya müzede seçilen herhangi bir temayı konu alan ve katılımcılar tarafından hazırlanır. Müze broşürü, müze hakkında kısa bilgiler vermek üzere elde taşınabilir boyutlarda tasarlanan görsel ve yazılı metinlerden oluşan bir kitapçıktır. Müze afişi ve broşür çalışması müze eğitimi sonrasındaki değerlendirme aşamasının önemli çıktıları arasında kabul edilir. Bu çalışma akıllı telefonlarla müze gezisi boyunca çekilen fotoğrafların bilgisayar ortamında bir araya getirilmesi biçiminde de gerçekleştirilebilmektedir (İlhan vd, 2011). Bu çalışmanın yapılması için müzeye gitmek şart değildir. Sınıf içi uygulamalarda sanal müzeler veya konuya ilişkin video fotoğraf ve benzeri materyaller kullanılabilir.

***Görsel Sanat Çalışmaları:**

Kültürel miras eğitimi süreçlerinde en sık kullanılan görsel sanat çalışmaları arasında seramik, desen çalışmaları, pastel boya çalışmaları ve kolaj hazırlama çalışmaları öne çıkmaktadır. Hammaddesi kil olan ve elde ya da kalıpta biçimlendirilen veya fırınlanan her türlü eşyanın üretildiği seramik tekniğiyle, müzedeki nesnelere birer kopyası seramik kalıpları ve kil vasıtasıyla yapılabilir. Kalın ve geniş dokulu kâğıtlara ya da renkli fon kartonlarına yağlı ya da kuru pastel boya kullanılarak müze nesnelere resimleri yapılabilir. Pastel boya kullanılarak müzede afiş-broşür hazırlama çalışmaları yapılabilir. Atık malzemeler kullanarak nesnelere benzerlerinin yapılması da sıkça kullanılan bir görsel sanat çalışmasıdır (İlhan vd, 2011).

*** Müze Bavulu Hazırlama:**

Genellikle müze dışındaki izleyici topluluklarıyla buluşmak için müze tarafından tasarlanan küçük gezici sergi olarak tanımlanabilir. Müze koleksiyonundan çeşitli nesnelere, tıpkıbasım numuneleri, fotoğrafları ve tanıtım malzemelerini içermektedir. Öğretim programlarından hareketle ziyaret edilmesi planlanan müzenin türü ve koleksiyon içeriğinden hareketle eğitimci tarafından bir müze bavulu hazırlanabilir. Müze öncesi süreçte ziyaret edilecek müzenin fotoğrafları, koleksiyon içeriğine uyan bazı nesnelere vb. bir kutuya yerleştirilerek temsili bir müze bavulu oluşturulabilir ve müze öncesi süreçte sınıf içi eğitimde kullanılabilir. Bu yöntem aynı zamanda öğretmenin sınıf içi uygulamalarda önceden hazırladığı bir bavul aracılığıyla sınıfta da uygulanabilir.

***Müze Atölye Çalışmaları:**

Katılımcıların müze koleksiyonunda yer alan nesnelere hakkında derinlemesine deneyim kazanmalarının amaçlandığı yöntemdir. Bir sanat müzesinde herhangi bir sanat akımını temsil eden resim çalışmalarının yapılması, bir arkeoloji müzesinde eski yazı atölyelerinin uygulanması ya da bir bilim müzesinde bir deneyin gerçekleştirilmesi müze atölye çalışmalarına örnek verilebilir.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

*Fotoğraf, Çizim ve Film Çalışmaları:

Kültürel miras öğeleriyle bağlantılı olarak görsellerin ayrıntılı olarak incelenmesini içeren bir yöntemdir. Eğitimci, eğitim sırasında nelerin görüldüğünü kavramaları amacıyla katılımcılardan belirli nesnelere fotoğraflamalarını, çizimlerini ya da filme almalarını ister. Bu yöntemde sürece dayalı deneyim öne çıkar. Çizim malzemeleri, fotoğraf makinesi ya da video kamera gibi malzemeleri ve bu malzemeleri kullanma becerisi gerektirir. Katılımcılardan en sevdikleri nesnenin resmini çizimlerini ya da fotoğrafını çekmelerini istenebilir. Bu nesneyle ilgili çekilen fotoğraflardan bir video hazırlanması gündeme gelebilir. Bu yöntemle katılımcıların gözlem becerileri geliştirilebilir. Hazırlanan çizim, fotoğraf ve film çalışmalarından sergiler sınıf içinde hazırlanabilir (Veldhuizen, 2017)

* Hikâye Anlatma:

Müze katılımcıları ile hikâyeler aracılığıyla bağ kurma çalışmalarıdır. Katılımcıların en aktif oldukları müze eğitimi yöntemlerinden biri olarak kabul edilir. Hikâyeler aracılığıyla kültürel miras unsurlarına farklı anlamlar kazandırılabilir. Müze galerilerinde belli bir temaya odaklanan hikâyeler sesli biçimde okunabilir. Eğitimcinin müzede başlattığı bir hikâyeye katılımcılar tarafından hayal güçlerini kullanarak sürdürülebilir. Katılımcılar alt gruplara ayrılarak hikâyeye yarışmaları düzenlenebilir. Yaratıcı drama teknikleri kullanılarak bu hikâyeler ilgili galeride canlandırılabilir. Kültürel miras öğelerinin arka planındaki duygular ve hikâyeler ortaya çıkarılmak istendiğinde kullanılabilir. Hikâyeye oluşturma çalışmalarında çocuk kitabı yazarlarının yapıtları kullanılabilir. Hikâyeye çalışmalarıyla ilgili olarak kütüphanelerle iş birliği yapılabilir (Veldhuizen, 2017).

* Röportaj:

Katılımcıların bir konuyu inceleyip araştırarak hazırladıkları ya da bir kimseyle görüşme biçiminde sundukları ve başkalarının düşüncelerini iyi bir şekilde dinlemelerini amaçlayan bir yöntemdir. Katılımcılar bir konuda bilgi toplamak amacıyla müze uzmanlarıyla ya da başka izleyicilerle görüşmeler yapabilirler. Müze içinde röportaj genellikle gruplar halinde yapılır. Bir kent müzesinde eğitim etkinliğine katılan katılımcıların kent halkına kentteki değişimler ile ilgili ya da kent müzesinin işlevi hakkında sorular sormaları önemli bir örnektir. Bir müzeye ilişkin sürekli ve geçici sergi hakkında farklı yaş gruplarındaki ziyaretçilerden sergiyi değerlendirmelerinin istenmesi de örnek bir çalışma olabilir (Veldhuizen, 2017).

3) Müzelerde Ölçme ve Değerlendirme

Müze gerçekleştirilecek eğitim etkinlikleri bağlamında ölçme ve değerlendirme boyutunun planlı bir şekilde gerçekleştirilmesi büyük önem taşır. Eğer müzede eğitim konusunda uzman çalışanlar var ise öğretim sürecinin diğer aşamaları gibi ölçme ve değerlendirme uygulamaları da oldukça planlı bir yapı içerir.

Aşama 1: Müze Öncesi



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Öğretmen müze eğitmeni ile bağlantı kurup eğitimde ele alınacak konu ve zihinsel süreçler (yaratıcılık, eleştirel düşünme vb.) hakkında belirlemeler yapması

Bu süreç gerçekleştirilecek ölçme ve değerlendirme etkinliklerinin hangi becerilere odaklı olacağını belirlenmesine katkı sağlar. Ölçülmesi amaçlanan bilişsel özelliklerin üst düzey zihinsel süreçlere odaklı olması istendik bir durumdur. Ayrıca ölçülecek özelliklerin okul öğrenmeleri ile de ilişkili olması gerekmektedir. Bu aşamada öğretmen müzeyi ziyaret edip öğretim ve değerlendirme etkinliklerinin nasıl gerçekleştirilebileceğine ilişkin planlamalar yapmalıdır.

Öğretmenin, öğrencilerin hazırbulunuşluklarını belirlemeye yönelik ölçme-değerlendirme uygulamaları yapması

Planlanan öğretim etkinliği çerçevesinde öğrencilerin ön bilgilerine ilişkin belirlemelerin yapılması önemli bir boyuttur. Öğretmen bu veriye müfredat gereği daha önceden yapmış olduğu sınav sonuçlarına dayalı olarak ulaşabileceği gibi müze gezisine yönelik yeni bir ölçme ve değerlendirme etkinliği de tasarlayabilir. Ancak bu aşamada öğrencide kaygı uyandırabilecek geleneksel kâğıt kalem testlerinin kullanılmaması yerinde olacaktır. Bu süreçte öğretmen bu etkinlikleri çeşitli nedenler ile gerçekleştiremezse sınıf içerisinde öğrencilere sözel olarak soracağı sorular ile birtakım belirlemeler yapması uygun olacaktır. Bu yolla öğretmenin sınıfın hazırbulunuşluk düzeyine ilişkin bir genel fikre sahip olması beklenir. Ayrıca öğretmenin bu süreçte öğrencilerinin müzede gerçekleştirilecek etkinliğe ilişkin beklenti ve önerilerini sorması yerinde olabilir.

Aşama 2: Müzede

Öğretim etkinliği devam ederken bazı ölçme ve değerlendirme etkinlikleri gerçekleştirilmesi

Bu süreçte müzede eğitim uzmanı hem öğretim hem de ölçme ve değerlendirme etkinlikleri sürecinde öğretmene yardımcı olacaktır. Eğitim uzmanı müzede eğitim konusunda uzmanlaşmış ise öğretim sürecine yönelik asıl sorumluluğu üstlenmesi ve öğretmenin daha pasif bir rolde kalarak eğitim uzmanına yardımcı olması daha yerinde olacaktır. Bu aşamada gerçekleştirilecek değerlendirme etkinliklerinin öğretim etkinlikleri ile iç içe olması gerekmektedir. Başka bir ifade ile gerçekleştirilen etkinlik hem öğretim hem de ölçme ve değerlendirme boyutlarını içerisinde barındırmalıdır. Müze gezisi sürecinde bir takım kâğıt kalem testlerinin kullanılması müzelerde gerçekleştirilecek ölçme ve değerlendirme etkinliklerinin temel felsefesine aykırı olmakla beraber pratik olarak uygulanması da mümkün değildir. Bu nedenle öğretim etkinlikleri ile bütünleşmiş performansa dayalı uygulamaların yapılması gerekmektedir.

Gözleme dayalı belirlemelerin yapılması

Bu aşamada öğretmen veya eğitim uzmanı gözlemlerine dayalı olarak bir takım belirlemeler yapabilecektir. Tabi ki de her öğrenciyi her zaman gözlemlemek ve bir takım formları doldurmak olanaklı değildir. Bu noktada her öğrenci bireysel olarak bir etkinlik yaptığı durumlarda gözlemlerin yapılması daha uygun olacaktır. Bu süreçte dikkat edilmesi gereken önemli boyutlardan başında ölçme ve değerlendirme sürecini formlara ve kâğıtlara boğmamak gelmelidir. Öğretmen gözlemlerini yaparken bazı formlardan faydalanabilir veya bir gözlemini form kullanmadan yapılandırılmamış bir biçimde not edebilir. Burada önemli olan nokta

öğretim sürecine ilişkin genel bir fikir sahibi olmak ve belli özellikleri bakımından ön plana çıkan öğrencileri belirlemektir.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Diğer paydaşların değerlendirme sürecinde dahil edilmesi

Müzedede gerçekleştirilen ölçme ve değerlendirme etkinliklerinde tek paydaş öğretmen veya müzede çalışan eğitim uzmanı değildir. Öğrenciler ve uygun olduğu durumlarda veliler de değerlendirme sürecine dahil olabilir. Özellikle öğretim sürecinde öğrencilerin bireysel bir etkinlik gerçekleştirmediği durumlarda öğretmenin tüm öğrencileri gözlemlemesi ve değerlendirmesi olanaklı değildir. Bu aşamada diğer paydaşların sürece dahil olması gereklidir. Örneğin küçük yaş grupları için veliler de eğitim etkinliğine katılabilir ve her veli kendi çocuğuna ilişkin bazı gözlemler yapıp gerekli formları doldurabilir. Bu noktada öznel değerlendirmelerin yapılması doğal olarak söz konusu olabilir. Ancak burada amaç veliyi değerlendirme sürecine dahil etmektir. Zamanla veliler değerlendirmelerinde objektifliği yakalayacaktır. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri ise gerçekleştirilebilecek bir diğer etkinliktir. Öz değerlendirme, öğrencilerin öğrenme sürecinde gerçekleştirdikleri çalışmalarını öğretmen ya da öğrenciler tarafından belirlenmiş ölçütler doğrultusunda değerlendirmelerini ve öğrenmeleri hakkında kendi kararlarını vermelerini içerir (Noonan ve Randy, 2005; Ross, 2006). Öğrenciler bu sayede güçlü ve zayıf yönlerini fark edebilmekte, kendileri hakkında bakış açısı geliştirebilmektedirler (Teh,2006). Önemli olan öğrencinin değerlendirme sürecine katılmasının sağlanması ve kendi güçlü ve zayıf yönlerini görebilmeleri için onlara fırsat vermektir.

Aşama 3: Müze Sonrası

Müze etkinliği sonrasında ölçme ve değerlendirme uygulamalarının ve paydaşlarla paylaşımların gerçekleştirilmesi.

Müze sonrası aşamasında ise müze eğitimi tamamlandıktan sonra öğretmen yapılan eğitimin etkinliğine ilişkin ölçme - değerlendirme uygulamalarını gerçekleştirir. Ancak bu süreç içerisinde müzede eğitim uzmanının öğretmenle bağlantı içerisinde olması önemlidir. Yapılacak görüşmeler ile gerçekleştirilen eğitimin eksik ve güçlü yanları tartışılmalı ve bir sonraki eğitim için planlamalar yapılmalıdır. Müzede eğitim uzmanı veli ile de bağlantı içinde olup sürece ilişkin görüşlerini almalı ve velileri yapılan ve yapılacak eğitimler hakkında bilgilendirmelidir. Müze sonrasında sürecin asıl sorumlusu öğretmendir. Öğretmen bu aşamada öğrencilere müzede gerçekleştirilen eğitimin içeriğine yönelik araştırmaya dayalı veya sınırlandırılmış performans görevleri verebilir. Ancak alt düzey zihinsel süreçleri ölçmeyi amaçlayan geleneksel kağıt kalem testlerini kullanması uygun olmayacaktır.

D)MÜZE VE TEKNOLOJİ

Tüm alanlarda olduğu gibi müze alanında da dijitalleşme günümüzde neredeyse bir zorunluluk haline almıştır. Değişen dünyada, öğrenme ve bilgi edinim her geçen gün daha da dijital ortama kaymaktadır. Bir öğrenme merkezi olarak konumlanan müzelerde de öğrenme bir yandan somut koleksiyonlar üzerinden gerçekleşirken, bir yandan da tüm bu somut koleksiyonun anlaşılmasını kolaylaştıran ve anlaşılmanın da ötesinde öğrenmeye yeni bir boyut kazandıran bir deneyim haline gelmektedir.

Müzedede teknoloji kullanımı, somut mekân ve eserlerin bir insanda yaratacağı duygu ve düşünceleri katmanlandırarak beş duyuyu harekete geçirmeye aracı olmaktadır.

Çağdaş Müzecilik çerçevesinde interaktif (etkileşimli) sergicilik anlayışı önemli bir gelişim göstermektedir. Teknoloji, insanların sanat ve müze deneyimlerini tamamen değiştirebilen ve zenginleştiren bir araçtır.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Günümüzde teknolojik sergileme sistemleri, müze sergilemelerinin

önemli alanlarından birisi haline gelmiştir. Her ne kadar özünde bir serginin odak noktası içeriği olsa da, günümüzde teknolojik sistemler sergiyi destekleyici, anlatımı zenginleştirici ve/veya kolaylaştırıcı bir araç olarak müzede yer almalıdır. Kullanılan teknolojik sistemler aşağıdaki öğelere hizmet eder.

- İletişim
- Bilgi verme
- Katılımcılığı artırma
- Deneyim kazandırma

1) Müze Teknoloji Sistemi

Müzeler aracılığıyla Kültürel Miras Aktarımında Kullanılan Bazı araçlar Şöyledir. “Learning with Digital Technologies in Museums, Science Centers and Galleries” adlı inceleme raporunda da belirtildiği gibi müze bağlamında kullanılan teknolojiler iki temel alana ayrılır, müze içi ve online (müze dışı)

*Online-In Museum:



Sesli Rehber (Klasik): Müze içi teknolojilerinin ilk örneklerinden olan sesli rehber cihazları en yaygın kullanılan sistemlerdendir. Eserlerin yanında bulunan numaraların sesli rehber cihazına girilerek eser hakkında bilgilerin dinlenmesini sağlar. Kulaklık yardımıyla dinlenen bilgiler yalnızca sesli olarak ziyaretçiye aktarılır.

Şekil 2



• Sesli Rehber (Yeni Nesil):

Yeni nesil sesli rehberler yalnızca sesli değil, video, metin ve HTML içerikleri de barındıran, konum bazlı ziyaretçiyi algılayıp otomatik olarak başlayan bir teknolojiye sahiptir. Günümüzde genellikle telefonlara da indirilebilen, uygulama tabanlı çalışan bu rehberler bir yandan çeşitlilik sunan içerikleri ile ziyaretçilerin deneyimini rahatlatırken, bir taraftan da müze için de ziyaretçi davranışlarını incelemek ve sunulan müze deneyimini geliştirmek adına faydalı veriler sağlamaktadır (Örnek: SFMoMA yeni nesil sesli rehber <https://youtu.be/AJGKijQ7PmQ>).

Şekil 3

• Sesli Rehber Alternatifler



-Whisper (Fısıltı) Sistemi:

Genellikle kalabalık ziyaretçi gruplarına rehberlik eden kişilerin kullandığı bir sistemdir. Diğer ziyaretçileri rahatsız etmemek adına, rehber bir mikrofon aracılığı ile sesini yükseltmeksizin anlatırken, ziyaretçiler de rehberi kulaklıklarından dinler.

Şekil 4

- **Bilgi Yağmuru:** Bir eserin yanına yaklaşıldığında aktive olan ve ziyaretçinin taktığı kulaklık aracılığıyla bilgiyi edinebildiği sistem.



- **Sanal Asistanlar:** Eserin yanında sabit bir ekran üzerinden ziyaretçinin eserin önüne geldiği anda aktive olan ve eser hakkında bilgi veren sistem.

- **Yüksek Çözünürlüklü Dokunmatik Ekran ve Kiosklar:** Açıklamaya yardımcı olmak için etkileşimli uygulamalar dahildir. Müzede ziyaretçiler, kiosklar yardımıyla nesnelere hakkında daha detaylı bilgiye ulaşabiliyor.

Şekil 5

Beacon: Sesli rehber ve dokunmatik ekranlara alternatif olarak müzelerin etkin olarak kullandığı bir teknolojidir. Ziyaretçilerin müze içindeki konumuna göre içerik sağlar. Alternatif sergi anlatımı oluşturarak müze içindeki rotanın belirlenmesine ve ziyaretçilere aynı sergide birden fazla hikaye anlatılmasına olanak sağlar. Ziyaretçinin sergiyi yeni bir gözle gezmesine yardımcı olur.

Ziyaretçilerin akıllı telefonlarıyla etkileşime geçilerek bir uygulama üzerinden etkinleştirilen içerik ve bildirimlerden oluşur. Bilgiler, ziyaretçinin akıllı telefonunda görünür (Örnek: Krakow MOCAR beacon08 <https://youtu.be/s0QpfGOrp8>).

- **Video/Projection Mapping:** Ziyaretçinin hareketiyle etkinleştirilen ve bir yüzeyin bir kısmına veya tamamına yansıtılan görüntü ve ses sistemi.



Şekil 7



-Hologram: Bir görüntüyü çıplak gözle üç boyutlu olarak görülebilecek şekilde yansıtan teknolojiye hologram denir.

Şekil 8

-AR (Artırılmış Gerçeklik)

AR, bir hologramdan çok daha yaygın olarak kullanılır.

Gerçek dünya ortamının ve içeriğinin bilgisayar tarafından oluşturulan ses, görüntü, grafik tarafından oluşturulan ve GPS verileriyle zenginleştirilmiş canlı veya dolaylı fiziksel görünümüdür.



Şekil 9

***Online – Müze Dışı**

- **VR (Virtual Reality - Sanal Gerçeklik):** Bireylerin orada olma hissini yaşatan bilgisayar kaynaklı, üç boyutlu ortamlar için kullanılan sistemdir. Kullanıcılar kasklı ekran, VR gözlükleri ve benzeri araçlarla sanal ortama dahil olurlar. Müzeye gelme ihtimali olmayan kişiler için internet aracılığıyla bu teknolojiden yararlanarak müze içeriğini erişilebilir kılmak amacıyla kullanılmaktadır.
- **Sanal Tur:** Bir mekânın ya da müzenin, ileri düzey fotoğrafçılık tekniği kullanılarak üretilen fotoğraflarının, özel programlar aracılığı ile birleştirilip internet ortamına aktarılmasıdır. Not: Kullanılacak bilgisayarda Flash Player programı bulunması gerekmektedir.
-
- **Sanal Müze:** Sanal müzeler, değişik medya kullanımlarıyla hazırlanmış nesnelere ve bunlara ait bilgileri barındıran, dünya çapında erişimini olanaklı kılmak amacıyla fiziksel anlamda bir mekâna ihtiyaç duymayan, somut koleksiyonu olmayan müzelerdir.



- **MR (Mixed Reality – Karma Gerçeklik):** Hem sanal hem artırılmış gerçeklik deneyimini bir arada sunan sistemdir

Şekil 10

2) Müze Eğitimi İçin Sınıf İçinde Teknoloji

Müze deneyimine katkıda bulunacak olan dijital teknolojiler sınıfta, müzeye gitmeden önce ön hazırlığa ve müze ziyareti sonrası pekiştirme sürecine destek olarak kullanılabilir. Bunlar aşağıdaki gibidir: Bu kaynaklar için yalnızca Türkiye’deki değil, tüm dünyadaki müzelerin web sitelerine başvurmak mümkündür. Bilginin evrenselliği göz önüne alındığında ortak kültürel miras konularında çok zengin içerikler mevcuttur.

Müze Web Siteleri: Müzelerin web sitelerinde müze koleksiyonlarına dair bilgilerin yanı sıra öğretmenlere rehberlik edecek metinler, soru-cevaplar, etkinlik önerileri, pdf formatında etkinlik tasarımları ve öğrenciler için tasarlanmış oyunlar bulunabilmektedir.

Örnekler: ABD’de bulunan MET’in (The Metropolitan Museum of Art) Eski Yakın Doğu (Antik Mezopotamya) Seksiyonu için hazırladığı öğretmen rehber kitapçığı: https://www.metmuseum.org/learn/educators/lesson-plans/-/media/files/learn/for-educators/learning-resources/mma_ancientneareastart_tg.pdf

İngiltere’de bulunan Tate Müzesi’nin Çağdaş Sanat bağlamında ele aldığı bir sergi için hazırladığı öğretmen rehber kitapçığı, sınıfta gerçekleşecek sergiye paralel etkinlikler için çeşitli online kaynaklar da önermektedir: <https://www.tate.org.uk/download/file/fid/109754>

E Kataloglar: E-kataloglar, müzede sergilenen eserlerin dijital kataloğudur. Müzelerin web sitelerinde bulunabileceği gibi ortak kullanıma açık platformlarda da (Google ArtsandCulture gibi) bulunabilir. E-kataloglar, eserlerin görsellerini, künyelerini ve üzerine okuma yapmak isteyenler için çeşitli kaynak önerileri sunar.

Sanal Turlar: Sanal turlar müze gezme imkânı olmayan ya da başka müze örneklerini incelemek isteyen okul gruplarının faydalanacağı bir kaynaktır. İnternet ortamında, öğretmen ve öğrenciler farklı türlerde müzelerin koleksiyonlarını inceleme fırsatı bulabilirler

YouTube ve Vimeo Gibi Video İçerikleri Sunan Kaynaklar: Bu tür platformlar üzerinden öğretmenler müze eğitimini ve müze içeriklerini destekleyen ek kaynaklar bulabilir, kavramların görselleşmesi kolaylaşır, böylelikle öğrenme katmanlanır.

İnternet Ortamında Anahtar Kelimeleri Araştırma: Müze deneyimi öncesinde, sınıf içi anlatım ve uygulamalarına başlamadan önce, öğretmenler, öğrencilerine, evde araştırma yapabilmeleri için anahtar kelimeler verir. Öğrenciler, bu yöntemle sınıfta duyacakları kavramlar hakkında ön bilgi edinmiş olur. Bu uygulamayla, öğrencilerin sınıf içi katılım oranları artar.

Okulun Dijital Platformunda Uygulanan Online Etkinlikler: Öğretmen, sınıf içinde öğrencileriyle birlikte müzelerin web sitelerinde bulunan oyunları oynar, alıştırmaları uygular, öğrencilerine online etkinlik önerileri sunar.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Online Sunumlar: Öğrenciler evde yaptıkları araştırmayı online sunumlara dönüştürür. Sunumlar, sınıf içinde öğrenciler tarafından sunulur.

Dikkate alınması gereken temel öneriler:

- 1) Müzelerin eğitim ortamı olarak işlevlerini yerine getirebilmeleri için doğru bir planlamanın yapılması ve bu planlama yapılırken de yapılması gerekmektedir.
 - Müze eğitim gereksinimleri,
 - Müze eğitimi verilecek gruplar,
 - Uygulanacak eğitim programları,
 - Kullanılacak araç ve gereçlerin dikkate alınması uygun olacaktır.
- 2) Müzelerin çocuk-genç-yetişkin eğitime yönelik bağımsız programlar hazırlaması ve bu programları okullara ve öğretmenlere duyurması faydalı olacaktır.
- 3) Öğretmenlerin ve okul yöneticilerinin müze eğitime ve yeni teknolojilerin müze eğitiminde nasıl kullanılabileceğine yönelik hizmet içi programlara yer verebilirler.
- 4) Müzelerin eğitim işlevini yerine getirebilmesi için çocuklara özel bölümler kurulması veya bağımsız olarak yeni çocuk müzeleri kurulması ve sayılarının artırılması uygun olacaktır.
- 5) Müzelerin çocuklara ilgi çekici, eserlere odaklı, eğlenirken öğrenmelerine yardımcı olacak zenginleştirilmiş programlar hazırlaması müzelere olan ilgiyi artıracaktır.
- 6) Müzelerde sergilenen eserlerin yer aldığı salonlar dışında: kütüphane, okuma odası, sergi salonu, çok amaçlı salonlar, hediyelik eşya satış alanları, eğitim ile ilgili farklı etkinliklerin yapılmasına olanak sağlayacaktır.
- 7) Müzeler, uzman kişiler dışında her kesimden insanın kullanabileceği broşür, katalog, rehber kitap, video kaset ve CD-Rom gibi yayın ve materyalleri uygun koşullarda hazırlayarak tüketiciye sunmalıdır. Bu bilgiyi hızlandıracaktır.
- 9) Okullara yardımcı olacak çocuk müzelerinin kurulmasının yanı sıra üstün yetenekli ve engelli çocukların eğitimine katkı sağlayacak özelliklerin ve fiziki ortamların yer alması uygun olacaktır.
- 10) Müzeler, okul gruplarının ziyaretleri sırasında rehberli turlar, resimli dersler, hikaye anlatımı, drama ve rol yapma ve eserler hakkında tartışma etkinlikleri hazırlamalıdır.



Madran, B. (1999). Müze türleri: Yeniden müzeciliği düşünmek. İstanbul: YTÜ.

Baker, D. R., & Piburn, M. D. (1997). Constructing science in middle and secondary schools. Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.

Borich, G. D. (1996). Effective teaching methods. New Jersey: Merrill Prentice Hall, A Simon & Schuster Company.

Doğan, C. D. (2017). Müzelerin eğitim ortamı olarak kullanılması: Ölçme ve değerlendirme uygulamaları. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 16(60), 234-248.

Hooper-Greenhill, E. (2007). Museums and education. Purpose, Pedagogy, Performance, Routledge, s. 44-62.

İlhan, A., Artar, M., Okvuran, A., & Karadeniz, C. (2011). Müze eğitim modülü. BM, KTB, AÜ, UNICEF, SHÇEK ortak projesi. Ankara: UNICEF.

Veldhuizen, A. (2017). Education toolkit: Methods & techniques from museum and heritage education. ICOM-CECA.

[https://www.britannica.com/topic/museum-cultural-institution/Types-ofmuseums#](https://www.britannica.com/topic/museum-cultural-institution/Types-ofmuseums#ref1261883)

[ref1261883](#)

<https://www.digitaltrends.com/cool-tech/how-museums-are-using-technology/>

<https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL70/FUTL70.pdf>

<https://icom.museum/en/news/the-report-of-icom-kyoto-2019-is-out/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Kültürle Yaşayın – Kültürü Yaşayın

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521

Training Module:

UNESCO VE KÜLTÜR VE DOĞAL MİRAS

Developed by:



İçindekiler

| | |
|--|----|
| MODÜLÖZETİ | 47 |
| AMAÇLAR | 47 |
| ÖĞRENİM ALTBİRİMLERİ | 48 |
| UNESCO Tanımı ve Çalışmaları | 49 |
| UNESCO neyi temsil ediyor? | 51 |
| UNESCO neden kuruldu? | 51 |
| UNESCO finansmanını nereden alıyor? | 51 |
| UNESCO Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunması Sözleşmesi | 52 |
| I. Kültürel ve Doğal Mirasın Tanımı | 52 |
| Madde 1 | 53 |
| Madde 2 | 53 |
| II. Kültürel ve Doğal Mirasın Ulusal Koruması ve Uluslararası Koruması | 54 |
| Madde 4 | 54 |
| Madde 5 | 55 |
| Madde 6 | 58 |
| Madde 7 | 59 |
| III. Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunması için Hükümetlerarası Komite | 60 |
| Madde 8 | 60 |
| Madde 9 | 61 |
| Madde 10 | 61 |
| Dünya Mirası Sözleşmesi | 62 |
| Kongre Zaman Çizelgesi | 62 |
| Kültürel ve doğal mirasın korunmasını ilişkilendirmek | 63 |
| UNESCO Dünya Mirası Listesi | 64 |
| UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras | 65 |
| UNESCO Somut Kültürel Miras | 65 |
| Kültürel Miras Koruma Faaliyetleri | 66 |
| Kaynakça | 67 |

MODÜL ÖZETİ

Bu modülün amacı, öğrencileri UNESCO ile tanıştırmak ve UNESCO'nun kültürel miras çalışmaları hakkında bilgi sahibi olmalarına yardımcı olmaktır. Modülün sonunda öğrenciler UNESCO'yu tanıyacak, Dünya Kültür Mirası Listesi'ni ve neden oluşturulduğunu açıklayacak. Aynı zamanda geleceğimiz olan öğrencilerimiz kültürel mirasın korunması konusunda duyarlılık ve farkındalık kazanacaklardır.

HEDEFLER

- UNESCO tanımını yapabilecek,
- UNESCO'nun kültürel mirasın korunmasına yönelik çalışmalarından haberdar olur
- Dünya Kültür Mirası Listesini tanıır.
- Dünya Kültür Mirası Listesi'nin hangi amaçla oluşturulduğunu kavrayabilecektir.
- Kendi ülkesindeki kültürel miras listesinde yer alan eserleri tanıyabilecektir,
- Diğer ülkelerde bulunan dünya kültür mirası listesindeki eserleri tanıyabilecektir.
- Kültürel mirası koruma listesinde yer alan tüm eserlerin korunmasında gönüllü olacaktır.
- Kültürel mirasın sadece yerel değil evrensel bir miras olduğunu fark edebilecektir.
- Ulusötesi düzeyde kültürel mirasın korunması çabalarına katılmak için gönüllü olacaktır.

ÖĞRENİM ALT BİRİMLERİ

| | |
|-------------|---|
| Alt Birim 1 | UNESCO Tanımı ve Çalışmaları |
| Alt Birim 2 | UNESCO Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunması Sözleşmesi |
| Alt Birim 3 | UNESCO Dünya Mirası Listesi |
| Alt Birim4 | UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras |
| Alt Birim 5 | UNESCO Somut Kültürel Miras |
| Alt Birim 6 | Kültürel Miras Koruma Faaliyetleri |

SÜRE:

UNESCO Tanımı ve Çalışmaları

UNESCO, Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü'nün kısaltması, 16 Kasım 1945'te imzalanan bir anayasada ana hatlarıyla belirtilen Birleşmiş Milletler (BM) uzman kuruluşudur. 1946'da yürürlüğe giren anayasa, uluslararası eğitim, bilim ve kültürde işbirliğidir. Ajansın daimi merkezi Paris, Fransa'dadır.



Görsel-1

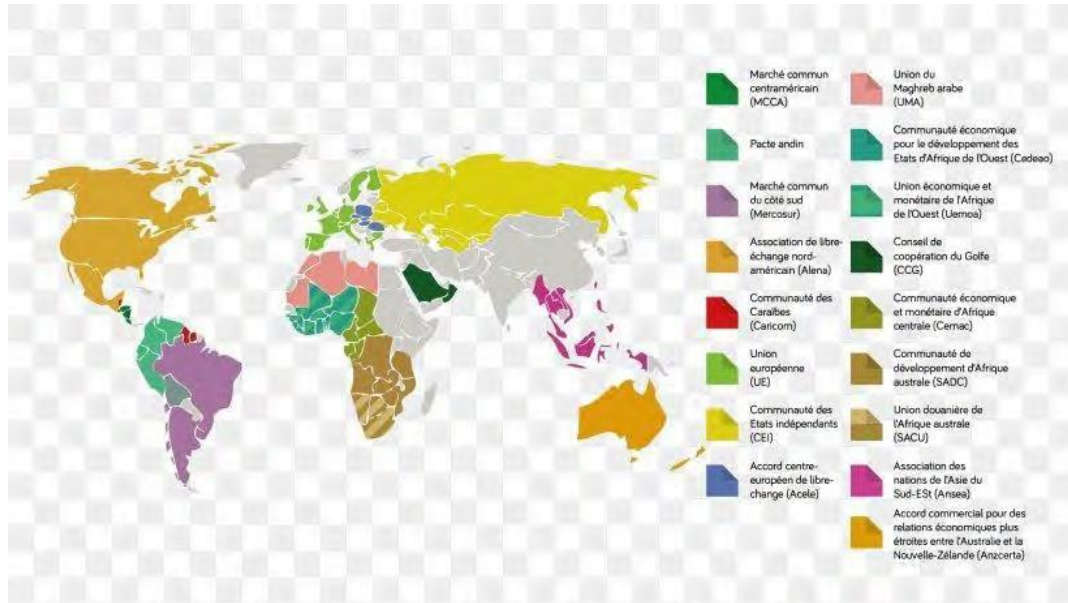
UNESCO'nun ilk vurgusu, İkinci Dünya Savaşı sırasında Avrupa'da yıkılan okulları, kütüphaneleri ve müzeleri yeniden inşa etmektir. O zamandan beri faaliyetleri esas olarak kolaylaştırıcı olmuştur ve üye devletlerin okuma yazma bilmemeyi ortadan kaldırmaya ve ücretsiz eğitimi yaygınlaştırmaya yönelik ulusal çabalarını desteklemeyi ve tamamlamayı amaçlamıştır. UNESCO ayrıca konferanslar düzenleyerek ve takas odası ve değişim hizmetleri sağlayarak fikir ve bilgi alışverişini teşvik etmeye çalışır.

1950'lerin başında pek çok az gelişmiş ülke BM'ye katıldığından, UNESCO yoksulluk, yüksek okuma yazma bilmeme oranları ve az gelişmişlik gibi sorunlarına daha fazla kaynak ayırmaya başladı. 1980'lerde UNESCO, kültürel konulara Batı karşıtı yaklaşımı ve bütçesinin sürekli genişlemesi nedeniyle ABD ve diğer ülkeler tarafından eleştirildi. Bu sorunlar, ABD'nin 1984'te örgütten çekilmesine neden oldu ve Birleşik Krallık ve Singapur bir yıl sonra çekildi. İşçi Partisi'nin 1997'deki seçim zaferinden sonra, Birleşik Krallık UNESCO'ya yeniden katıldı ve bunu sırasıyla 2003 ve 2007'de Amerika Birleşik Devletleri ve Singapur izledi. UNESCO, 2011 yılında Filistin'in tam üyeliğini onayladı. Oylamanın ardından ABD, Filistin'i tam üye olarak kabul eden herhangi bir BM kuruluşunun finansmanını yasaklayan kongre mevzuatı nedeniyle artık örgüte aidat ödemeyeceğini açıkladı. ABD, ödenmemiş aidatları nedeniyle 2013 yılında UNESCO'daki oy haklarını kaybetti. 2017'de ABD'li yetkililer, "İsrail karşıtı önyargı" ve ABD'nin borçlarının boyutunu gerekçe göstererek, ABD'nin UNESCO'dan yeniden ayrılacağını açıkladı. 2018. İsrail aynı anda örgütten çekildi.

UNESCO, eğitim ve bilim programlarına verdiği desteğin yanı sıra, doğal çevreyi ve insanlığın ortak kültürel mirasını koruma çabalarına da katılmaktadır. Örneğin, 1960'larda UNESCO, eski Mısır anıtlarını Aswan

Yüksek Barajı'nın sularından kurtarma çabalarına sponsorluk yaptı ve 1972'de, devlet korumasından yararlanacak kültürel alanlar ve doğal alanlardan oluşan bir Dünya Mirası Listesi oluşturmak için uluslararası bir anlaşmaya sponsor oldu. 1980'lerde, İrlandalı devlet adamı ve Nobel Barış ödüllü Sean MacBride başkanlığındaki UNESCO Uluslararası İletişim Sorunları Araştırma Komisyonu tarafından tartışmalı bir çalışma, iletişimi ve bilgi özgürlüğünü temel insan hakları ve bilgi özgürlüğü olarak ele alacak bir Yeni Dünya Bilgi ve İletişim Düzeni önerdi. Gelişmekte olan ve gelişmiş ülkeler arasındaki iletişim yeteneklerindeki boşluğu ortadan kaldırmaya çalışmayı hedefledi.

Her üye devletin, ajansın bütçesini, faaliyet programını ve üye devletlerin ajansa yaptığı katkıların ölçüğünü belirlemek için iki yılda bir toplanan UNESCO Genel Konferansı'nda bir oyu vardır. Genel Konferans tarafından seçilen 58 üyeli Yürütme Kurulu, ajansın çalışmalarına tavsiye ve yön vermek için genellikle yılda iki kez toplanır. Sekreteryaya, ajansın bel kemiğidir ve Genel Konferans tarafından altı yıllık bir dönem için atanan bir genel müdür tarafından yönetilir. Yerel uzmanlardan oluşan yaklaşık 200 ulusal komisyon, kendi eyaletlerinde hükümet danışma organları olarak hizmet vermektedir. Çoğu çalışma, uzman katılımıyla toplanan özel komisyon ve komitelerde gerçekleşir. Öne çıkan örnekler arasında Hükümetlerarası Oşinografi Komisyonu (1961–), Dünya Kültür ve Kalkınma Komisyonu (1992–99) ve Dünya Bilimsel Bilgi ve Teknoloji Etiği Komisyonu (1998–) bulunmaktadır. Bu komisyonların bulguları UNESCO tarafından düzenli olarak yayınlanmaktadır. (İngiltere)



Görsel-2

UNESCO neyi temsil ediyor?

UNESCO kısaltması Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü'nün kısaltmasıdır. 16 Kasım 1945'te imzalanan bir anayasada özetlenen Birleşmiş Milletler'in uzmanlaşmış teşkilatını ifade eder. 1946'da yürürlüğe giren anayasa, eğitim, bilim ve kültürde uluslararası işbirliğinin teşvik edilmesini istemektedir. (İngiltere)

UNESCO neden kuruldu?

UNESCO aslen İkinci Dünya Savaşı sırasında Avrupa'da yıkılan okulları, kütüphaneleri ve müzeleri yeniden inşa etmeye odaklanmak için kuruldu. O zamandan beri faaliyetleri esas olarak kolaylaştırıcı olmuştur ve üye devletlerin okuma yazma bilmemeyi ortadan kaldırmaya ve ücretsiz eğitimi yaygınlaştırmaya yönelik ulusal çabalarına yardımcı olmayı, desteklemeyi ve tamamlamayı amaçlamıştır. (İngiltere)

UNESCO fonlarını nereden alıyor?

UNESCO, finansmanını üye devletlerin katkılarından, gönüllü katkılardan, bağış toplamadan ve diğer daha küçük finansman kaynaklarından alır. Özel olarak Dünya sitelerinin korunmasına yönelik finansman, üye ülkelerin zorunlu Miras katkılarından ve gönüllü katkılardan oluşan Dünya Mirası Fonu'nun yanı sıra belirli hedeflere sahip ülkeler tarafından bağışlanan yayınlar ve tröst fonlarını içerir. (İngiltere)

UNESCO Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunması Sözleşmesi

UNESCO Genel Konferansı, 16 Kasım 1972'de Kültürel ve Doğal Mirasın Ulusal Düzeyde Korunmasına İlişkin Tavsiye Kararını kabul etti.

17 Ekim - 21 Kasım 1972 tarihleri arasında Paris'te toplanan Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü Genel Konferansı, on yedinci oturumunda,

Kültürel mirasın ve doğal mirasın, yalnızca geleneksel çürüme nedenleriyle değil, aynı zamanda durumu daha da ürkütücü hasar veya yıkım fenomenleriyle ağırlaştıran değişen sosyal ve ekonomik koşullar nedeniyle giderek artan bir şekilde yıkım tehdidi altında olduğunu kaydederek,

Kültürel veya doğal mirasın herhangi bir ögesinin bozulmasının veya kaybolmasının, tüm dünya milletlerinin mirasının zararlı bir şekilde yoksullaştırılmasını oluşturduğunu göz önünde bulundurarak,

Bu mirasın ulusal düzeyde korunmasının, ihtiyaç duyduğu kaynakların ölçeği ve korunacak varlığın bulunduğu ülkenin ekonomik, bilimsel ve teknolojik kaynaklarının yetersiz olması nedeniyle çoğu zaman eksik kaldığını göz önünde bulundurarak,

Teşkilât Anayasasının, dünya mirasının muhafazasını ve muhafazasını temin ederek bilgiyi muhafaza edeceğini, artıracığını ve yayacağını öngördüğünü hatırlayarak ve ilgili milletlere gerekli milletlerarası sözleşmeleri tavsiye ederek,

Kültür ve tabiat varlıklarına ilişkin mevcut uluslararası sözleşmelerin, tavsiyelerin ve kararların, hangi millete ait olursa olsun, bu eşsiz ve yeri doldurulamaz varlığın korunmasının tüm dünya halkları için önemini gösterdiğini göz önünde bulundurarak,

Kültürel veya doğal mirasın bazı bölümlerinin olağanüstü ilgi çekici olduğunu ve bu nedenle bir bütün olarak insanlığın dünya mirasının bir parçası olarak korunması gerektiğini göz önünde bulundurarak,

Kendilerini tehdit eden yeni tehlikelerin büyüklüğü ve ağırlığı göz önüne alındığında, uluslararası toplumun bir bütün olarak, olağanüstü evrensel değere sahip kültürel ve doğal mirasın korunmasına toplu yardım sağlayarak katılma yükümlülüğü olduğunu göz önünde bulundurarak , ilgili devlet tarafından eylemin yerini alması da, bunun etkin bir tamamlayıcısı olarak hizmet edecektir.

Bu amaç için, üstün evrensel değere sahip kültürel ve doğal mirasın kalıcı bir temelde ve modern bilimsel yöntemlere uygun olarak düzenlenen etkin bir toplu koruma sistemi oluşturan bir sözleşme biçiminde yeni hükümlerin kabul edilmesinin gerekli olduğunu dikkate alarak,

On altıncı oturumunda, bu sorunun uluslararası bir sözleşmenin konusu yapılmasına karar vererek,

1972 Kasım ayının bu on altıncı gününde bu Sözleşmeyi kabul eder.

I. Kültürel ve Doğal Mirasın Tanımı

Madde 1

Bu Sözleşmenin amaçları bakımından, aşağıdakiler "kültürel miras" olarak kabul edilecektir:

anıtlar: tarih, sanat veya bilim açısından olağanüstü evrensel değere sahip mimari eserler, anıtsal heykel ve resim eserleri, arkeolojik nitelikteki öğeler veya yapılar, yazıtlar, mağara konutları ve özellik kombinasyonları;

bina grupları: mimarileri, homojenlikleri veya peyzajdaki yerleri nedeniyle tarih, sanat veya bilim açısından olağanüstü evrensel değere sahip ayrı veya bağlantılı bina grupları;

sitler: insan eserleri veya doğanın ve insanın birleşik eserleri ve tarihi, estetik, etnolojik veya antropolojik açıdan olağanüstü evrensel değere sahip arkeolojik alanlar dahil alanlar. (Sözleşme)

Madde 2

Bu Sözleşmenin amaçları bakımından aşağıdakiler "doğal miras" olarak kabul edilecektir:

estetik veya bilimsel açıdan olağanüstü evrensel değere sahip fiziksel ve biyolojik oluşumlardan veya bu tür oluşum gruplarından oluşan doğal özellikler;

jeolojik ve fizyografik oluşumlar ve bilim veya koruma açısından olağanüstü evrensel değere sahip tehdit altındaki hayvan ve bitki türlerinin yaşam alanlarını oluşturan kesin olarak belirlenmiş alanlar;

bilim, koruma veya doğal güzellik açısından olağanüstü evrensel değere sahip doğal alanlar veya kesin olarak belirlenmiş doğal alanlar. (Sözleşme)

II. Kültürel ve Doğal Mirasın Ulusal Koruması ve Uluslararası Koruması

Madde 4

Bu Sözleşmeye Taraf her Devlet, 1. ve 2. maddelerde atıfta bulunulan ve kendi topraklarında bulunan kültürel ve doğal mirasın tanımlanması, korunması, muhafazası, sunumu ve gelecek nesillere aktarılmasını sağlama görevinin öncelikle bu Devlete ait olduğunu kabul eder. Bu amaçla, kendi kaynaklarının sonuna kadar ve uygun olduğunda, özellikle mali, sanatsal, bilimsel ve teknik olmak üzere elde edebileceği her türlü uluslararası yardım ve işbirliği ile elinden gelen her şeyi yapacaktır. (Sözleşme).

Madde 5

Kendi topraklarında bulunan kültürel ve doğal mirasın korunması, muhafazası ve sunumu için etkin ve aktif tedbirlerin alınmasını sağlamak için, bu Sözleşmeye Taraf her Devlet, mümkün olduğu kadar ve her ülke için uygun olan şekilde:

1. Kültürel ve doğal mirasa toplum yaşamında bir işlev kazandırmayı ve bu mirasın korunmasını kapsamlı planlama programlarına entegre etmeyi amaçlayan genel bir politika benimsemek;
2. Kültür ve tabiat mirasının korunması, muhafazası ve teşhirine yönelik bir veya birden fazla hizmeti, bu hizmetlerin bulunmadığı yerlerde, uygun bir kadroyla ve işlevlerini yerine getirebilecek imkânlarla sahip olarak kendi sınırları içinde kurmak;
3. Bilimsel ve teknik çalışmalar ve araştırmalar geliştirmek ve Devletin kendi kültürel veya doğal mirasını tehdit eden tehlikelere karşı koyabilmesini sağlayacak çalışma yöntemlerini geliştirmek;
4. Bu mirasın tespiti, korunması, muhafazası, teşhiri ve rehabilitasyonu için gerekli hukuki, bilimsel, teknik, idari ve mali tedbirleri almak; ve
5. Kültürel ve doğal mirasın korunması, muhafazası ve sunumuna yönelik ulusal veya bölgesel eğitim merkezlerinin kurulmasını veya geliştirilmesini teşvik etmek ve bu alanda bilimsel araştırmaları teşvik etmek. (Sözleşme)

Madde 6

Bu Sözleşmeye Taraf Devletler, 1. ve 2. maddelerde belirtilen kültürel ve doğal mirasın topraklarında bulunduğu Devletlerin egemenliğine tam olarak saygı göstermekle birlikte ve ulusal mevzuat tarafından sağlanan mülkiyet hakkına hanel getirmeksizin, bu tür mirasın bir dünya mirası oluşturduğunu kabul ederler. korunması için işbirliği yapmak bir bütün olarak uluslararası toplumun görevidir.

Taraf Devletler, bu Sözleşmenin hükümlerine uygun olarak, eğer toprakları üzerinde buldukları Devletler, 11. maddenin 2. ve 4. paragraflarında atıfta bulunulan kültürel ve doğal mirasın tanımlanması, korunması, muhafazası ve teşhirine yardım etmeyi taahhüt ederler.

Bu Sözleşmeye Taraf Devletlerden her biri, bu Sözleşmeye Taraf Devletlerin topraklarında bulunan 1. ve 2. maddelerde belirtilen kültürel ve doğal mirasa doğrudan veya dolaylı olarak zarar verebilecek herhangi bir kasıtlı tavır almamayı taahhüt eder. (Sözleşme).

Madde 7

Bu Sözleşmenin amaçları bakımından, dünya kültürel ve doğal mirasının uluslararası korunması, Sözleşmeye Taraf Devletlerin bu mirası koruma ve tanımlama çabalarında desteklemek için tasarlanmış bir uluslararası işbirliği ve yardım sisteminin kurulması anlamına gelecektir. (Sözleşme).

III. Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunması için Hükümetlerarası Komite

Madde 8

1. Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü bünyesinde "Dünya Mirası Komitesi" olarak adlandırılan Üstün Evrensel Değere Sahip Kültürel ve Doğal Mirasın Korunması için Hükümetler Arası bir Komite kurulmuştur. Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü Genel Konferansının olağan oturumu sırasında genel kurul toplantısında Sözleşmeye Taraf Devletler tarafından seçilen Sözleşmeye Taraf 15 Devletten oluşacaktır. Komitenin üye Devletlerin sayısı, bu Sözleşmenin en az 40 Devlet için yürürlüğe girmesini müteakip Genel Konferansın olağan oturumu tarihinden itibaren 21'e çıkarılacaktır.

2. Komite üyelerinin seçimi, dünyanın farklı bölgelerinin ve kültürlerinin adil bir şekilde temsil edilmesini sağlayacaktır.

3. Uluslararası Kültürel Varlıkların Korunması ve Restorasyonu Çalışmaları Merkezi'nin (ICCROM) bir temsilcisi, Uluslararası Anıtlar ve Sitler Konseyi'nin (ICOMOS) bir temsilcisi ve Uluslararası Doğa ve Doğal Kaynakların Korunması Birliği'nin bir temsilcisi (IUCN), Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü Genel Konferansı'nın olağan oturumları sırasında genel kurulda toplanan Sözleşmeye Taraf Devletlerin talebi üzerine, diğer hükümetlerarası veya hükümet dışı kuruluşların temsilcileri, benzer amaçlara sahip kuruluşlar, Komite toplantılarına danışman sıfatıyla katılabilir. (Sözleşme)

Madde 9

Dünya Komitesi üyesi Devletlerin görev süresi, miras seçildikleri Genel Konferansın olağan oturumunun bitiminden sonraki üçüncü olağan oturumunun sonuna kadar uzar.

Bununla birlikte, ilk seçim sırasında belirlenen üyelerin üçte birinin görev süresi, seçildikleri toplantıyı izleyen Genel Konferansın ilk olağan oturumunun sonunda sona erecektir; ve aynı zamanda belirlenen üyelerin üçte birinin görev süresi, seçildikleri toplantıyı takip eden Genel Konferansın ikinci olağan oturumunun sonunda sona erecektir. Bu üyelerin isimleri ilk seçimden sonra Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Teşkilatı Genel Konferans Başkanı tarafından kura ile belirlenecektir.

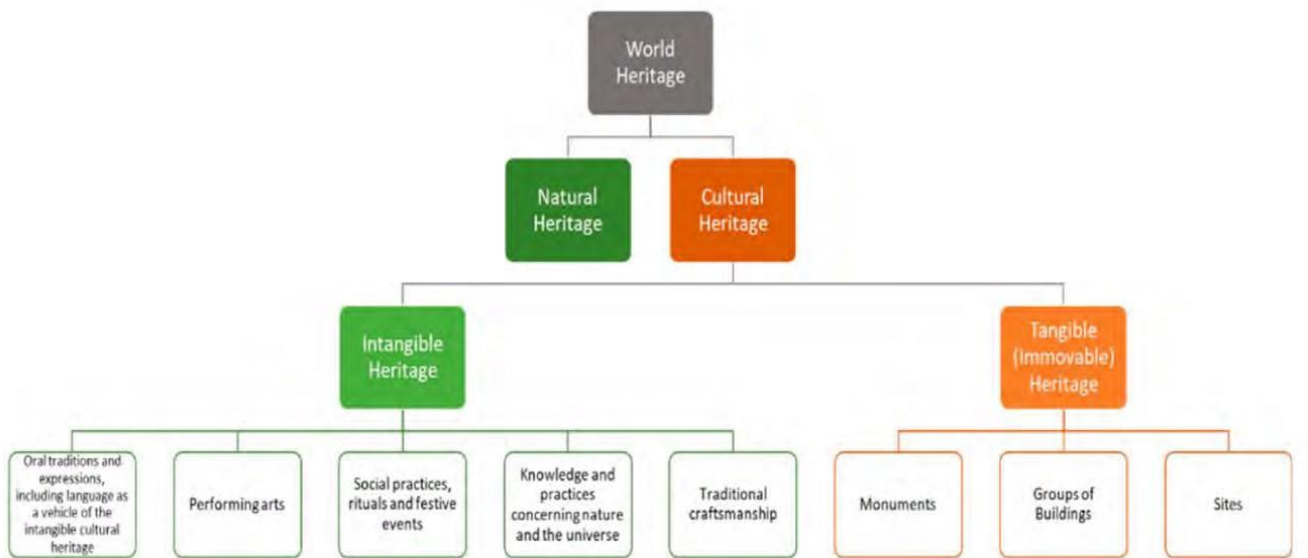
Komitenin Üye Devletleri, temsilcileri olarak kültürel veya doğal miras alanında kalifiye kişileri seçerler (Sözleşme).

Madde 10

1. Dünya Mirası Komitesi, Usul Kurallarını kabul edecektir.
2. Komite, belirli sorunlar hakkında danışmak için herhangi bir zamanda kamu veya özel kuruluşları veya bireyleri toplantılarına katılmaya davet edebilir.
3. Komite, görevlerinin ifası için gerekli gördüğü istişare organlarını oluşturabilir. (Sözleşme).

Dünya Mirası Sözleşmesi

1972 Dünya Miras Sözleşmesi'nin en önemli özelliği, doğa koruma ve kültür varlıklarının korunması kavramlarını tek bir belgede birbirine bağlamasıdır. Sözleşme, insanların doğa ile etkileşim biçimini ve ikisi arasındaki dengeyi korumanın temel ihtiyacını tanıır. Mirasın korunması için uluslararası bir hareket yaratma fikri, I. Dünya Savaşı'ndan sonra ortaya çıkmıştır. 1972 Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına İlişkin Sözleşme, iki ayrı hareketin birleşmesinden geliştirilmiştir: ilki kültürel alanların korunmasına odaklanan ve diğeri doğanın korunmasıyla ilgili. (Sözleşme).



Görsel-3

Sözleşme Zaman Çizelgesi

1972 Uyarlaması

Doğanın korunması ve kültürel varlıkların korunması kavramlarını ilk kez birbirine bağlayan benzersiz bir uluslararası anlaşma olan Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına İlişkin Sözleşme'nin kabulü - insanların doğa ile etkileşim biçimini ve kültürel varlıkları korumanın temel ihtiyacını kabul eder. Sözleşme, UNESCO Genel Konferansı tarafından 16 Kasım 1972'de kabul edilmiştir. (Sözleşme).

1975, Derecelendirme

Dünya Mirası Sözleşmesi, ilk 20 Taraf Devlet tarafından onaylandıktan sonra resmen yürürlüğe girer. Tehlike Altındaki Dünya Mirası Listesi, özel uluslararası değerlendirmeye ve öncelikli yardıma ihtiyaç duyan varlıklara dikkat çekmek için oluşturulmuştur. Dünya Mirası Fonu, Taraf Devletlere gönüllü katkılar yoluyla Dünya Mirası alanlarını belirleme, koruma ve tanıtma konusunda yardımcı olmak için kurulmuştur. (Sözleşme).

1978, Operasyonel yönergeler

Dünya Mirası Komitesi, varlıkların Dünya Mirası Listesine kaydedilmesi için seçim kriterleri geliştirir ve Listedeki varlıkların izlenmesi ve raporlanmasına ilişkin diğer ilkelerin yanı sıra, Dünya Mirası Sözleşmesinin Uygulanması için Operasyonel Kılavuzlar hazırlar. Ekvador'un Galapagos Adaları, Dünya Mirası Listesi'ne yazılan on iki sit alanından ilki oldu. (Ortak düşünce).

1992, Kültürel manzaralar:

Konvansiyonun ilk yirmi yılında 377 sit alanı ile Dünya Mirası Merkezi, Konvansiyonun günlük yönetimini denetlemek için kurulmuştur. Sözleşmeyi kültürel peyzajları tanıyan ve koruyan ilk yasal araç haline getiren yeni bir site kategorisi eklenmiştir. (Sözleşme)

1994, Küresel Strateji:

Komite, dünyanın bölgeleri arasındaki Listedeki dengesizlikleri ve temsil edilen anıt ve dönem türlerini ele almayı amaçlayan Dengeli, Temsili ve Güvenilir Bir Dünya Mirası Listesi için Küresel Stratejiyi kabul eder. Strateji, anıtsal bir miras vizyonundan çok daha insan odaklı, çok işlevli ve küresel bir Dünya Mirası vizyonuna doğru ilerlemeyi işaret ediyor. Nara Orijinallik Belgesi, her kültürel bağlamdaki miras değerlerinin kendine özgü doğasını kabul ederek benimsenmiştir. (Sözleşme)

2002, "4 C"

Sözleşmenin 30. Yıldönümü vesilesiyle, Komite, tüm paydaşları dört temel Stratejik Hedef ("4 Cs") aracılığıyla Dünya Mirasının korunmasını desteklemeye davet eden Budapeşte Dünya Mirası Bildirgesi'ni kabul eder: Güvenilirlik, Koruma, Kapasite Geliştirme ve İletişim. Bugün PACT olarak bilinen Dünya Mirası Ortakları Girişimi, kamu-özel sektör ortaklıklarını teşvik etmek için başlatılmış ve dünya çapındaki Dünya Mirası alanlarının korunmasına çok çeşitli kurumların ve bireylerin katkıda bulunabileceği bir çerçeve oluşturulmuştur. (Sözleşme)

2007, "5 Cs" ...ve Topluluk

Dünya Mirası Komitesi, Stratejik Hedeflerine, Dünya Mirasının korunmasında yerel toplulukların önemli rolünü vurgulayarak beşinci bir 'C' – topluluk – ekler. (Sözleşme)

2014, 1000. site yazıldı

Botsvana'daki Okavango Deltası, Dünya Mirası Listesi'ne kayıtlı 1.000. alandır. Bu delta, kalıcı bataklıklar ve mevsimsel olarak sular altında kalan ovalardan oluşur ve çita, beyaz gergedan, kara gergedan, Afrika yaban köpeği ve aslanı gibi dünyanın en çok tehlike altındaki büyük memeli türlerinden bazılarını ev sahipliği yapar. (Sözleşme)

2018, Varşova Tavsiyesi

"Kültürel Mirasın İyileştirilmesi ve Yeniden İnşasına İlişkin Varşova Tavsiyesi", 6-8 Mayıs tarihleri arasında Polonya'nın Varşova kentinde düzenlenen 'Uluslararası yeniden yapılanma konferansı: Dünya Mirasını Kurtarmanın Zorlukları'nda geliştirilmiştir. Bunlar, başta tarihi kentsel alanlar olmak üzere, doğal afetlerin neden olduğu silahlı çatışma veya afetlerin ardından Dünya Mirası varlıklarının kurtarılması ve yeniden inşası için evrensel yönergelerdir. (Sözleşme)

2022, Sözleşmenin 50 Yılı

Etkinlikler, konferanslar, çalıştaylar, sergiler ve hedefli bir iletişim kampanyası da dahil olmak üzere bir yıllık faaliyetler, Dünya Mirası Sözleşmesi'nin kabulünün 50. Yıldönümünü kutlamaktadır. (Sözleşme)

Kültürel ve doğal mirasın korunmasını ilişkilendirmek

Kültürel alanların korunmasını doğanınla birleştirme fikri Amerika Birleşik Devletleri'nde ortaya çıkmıştır. 1965'te Washington D.C.'de düzenlenen bir Beyaz Saray Konferansı, "tüm dünya vatandaşlarının bugünü ve geleceği için dünyanın muhteşem doğal ve kültürel alanlarını ve tarihi alanlarını" korumak için uluslararası işbirliğini teşvik edecek bir "Dünya Mirası Güven" çağrısında bulundu. 1968'de Uluslararası Doğa Koruma Birliği (IUCN) üyeleri için benzer öneriler geliştirdi. Bu öneriler, 1972'de Stockholm'deki Birleşmiş Milletler İnsan Çevresi konferansına sunuldu.

Sonunda, ilgili tüm taraflarca tek bir metin üzerinde anlaşmaya varıldı. Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına İlişkin Sözleşme, UNESCO Genel Konferansı tarafından 16 Kasım 1972'de kabul edildi.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Aynı Genel Konferans, 16 Kasım 1972'de Kültürel ve Doğal Mirasın Ulusal Düzeyde Korunmasına İlişkin Tavsiye Kararını kabul etti.

Sözleşme, mirası hem kültürel hem de doğal olarak ele alarak, bize insanların doğa ile etkileşim yollarını ve ikisi arasındaki dengeyi korumanın temel ihtiyacını hatırlatır. (Sözleşme).

UNESCO Dünya Mirası Listesi

Bir Dünya Mirası Alanı, Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü (UNESCO) tarafından yönetilen uluslararası bir sözleşme ile yasal korumaya sahip bir dönüm noktası veya alanıdır. Dünya Mirası Alanları, UNESCO tarafından kültürel, tarihi, bilimsel veya başka bir öneme sahip oldukları için belirlenmiştir. Sitelerin "dünya çapında insanlık için olağanüstü değere sahip olduğu düşünülen kültürel ve doğal mirası" içerdiğine karar verilmiştir.

Bir Dünya Mirası Alanının seçilebilmesi için coğrafi ve tarihsel olarak tanımlanabilir ve özel kültürel veya fiziksel önemi olan bir şekilde benzersiz bir dönüm noktası olması gerekir. Örneğin, Dünya Mirası Alanları antik kalıntılar veya tarihi yapılar, binalar, şehirler, çöller, ormanlar, adalar, göller, anıtlar, dağlar veya vahşi alanlar olabilir. Bir Dünya Mirası Alanı, insanlığın dikkate değer bir başarısını simgeleyebilir ve gezegendeki entelektüel tarihimizin kanıtı olarak hizmet edebilir veya harika bir doğal güzelliğe sahip bir yer olabilir. Temmuz 2021 itibarıyla, 167 ülkede toplam 1.154 Dünya Mirası Alanı (897 kültürel, 218 doğal ve 39 karma varlık) bulunmaktadır. 58 seçilmiş bölge ile İtalya, listede en fazla siteye sahip ülkedir.

Alanlar, aksi takdirde insan veya hayvan izinsiz girme, izlenmeyen, kontrolsüz veya sınırsız erişim veya yerel idari ihmalden kaynaklanan tehditlere maruz kalacak olan gelecek nesiller için pratik koruma amaçlıdır. Siteler UNESCO tarafından korunan bölgeler olarak belirlenmiştir. Dünya Mirası Alanları listesi, Genel Kurul tarafından seçilen 21 "taraf devlet"ten oluşan UNESCO Dünya Mirası Komitesi tarafından yönetilen uluslararası Dünya Mirası Programı tarafından sürdürülmektedir. Program, insanlığın ortak kültürü ve mirası için olağanüstü kültürel veya doğal öneme sahip yerleri kataloglar, isimler ve koruma altına alır. Program, UNESCO Genel Konferansı tarafından 16 Kasım 1972'de kabul edilen "Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına İlişkin Sözleşme" ile başlamıştır. O zamandan bu yana 194 ülke sözleşmeyi onaylayarak en yaygın tanınan uluslararası anlaşmalar ve dünyanın en popüler kültür programı olan sözleşmelerden biri haline getirmiştir.



Görsel- 4

Dünya Miras Listesi'ne dahil edilmek için sitelerin olağanüstü evrensel değere sahip olması ve on seçim kriterinden en az birini karşılaması gerekir.

Bu kriterler, Sözleşme metninin yanı sıra Dünya Mirası ile ilgili ana çalışma aracı olan Dünya Mirası Sözleşmesinin Uygulanmasına İlişkin Operasyonel Kılavuzlarda açıklanmıştır. Kriterler, Dünya Mirası kavramının kendi evrimini yansıtmak için Komite tarafından düzenli olarak gözden geçirilir.

2004 yılı sonuna kadar, Dünya Miras alanları altı kültürel ve dört doğal kriter temelinde seçilmiştir. Dünya Mirası Sözleşmesinin Uygulanmasına Yönelik revize edilmiş Operasyonel Kılavuzların kabul edilmesiyle birlikte, on kriterden oluşan yalnızca bir set mevcuttur. (Sözleşme).

UNESCO'nun Dünya Mirası misyonu:

- Ülkeleri Dünya Mirası Sözleşmesini imzalamaya ve doğal ve kültürel miraslarının korunmasını sağlamaya teşvik etmek;
- Sözleşmeye Taraf Devletleri, kendi ulusal sınırları içindeki alanları Dünya Mirası Listesine dahil edilmek üzere aday göstermeye teşvik etmek;
- Taraf Devletleri, Dünya Mirası alanlarının korunma durumu hakkında yönetim planları oluşturmaya ve raporlama sistemleri kurmaya teşvik etmek;
- Teknik yardım ve profesyonel eğitim sağlayarak Taraf Devletlerin Dünya Mirası varlıklarını korumalarına yardımcı olmak;

- Acil tehlike altındaki Dünya Mirası alanları için acil yardım sağlayın;
- Taraf Devletlerin Dünya Mirasının korunmasına yönelik kamuoyu bilinçlendirme faaliyetlerini desteklemek;
- Kültürel ve doğal mirasın korunmasına yerel halkın katılımını teşvik etmek;
- Dünyamızın kültürel ve doğal mirasının korunmasında uluslararası işbirliğini teşvik etmek.

(Sözleşme)

| Regions | Cultural | Natural | Mixed | Total | % | States Parties with inscribed properties |
|---------------------------------|----------|---------|-------|-------|--------|--|
| Latin America and the Caribbean | 100 | 38 | 8 | 146 * | 12.65% | 28 |
| Europe and North America | 468 | 66 | 11 | 545 * | 47.23% | 50 |
| Asia and the Pacific | 195 | 70 | 12 | 277 * | 24.00% | 36 |
| Arab States | 80 | 5 | 3 | 88 | 7.63% | 18 |
| Africa | 54 | 39 | 5 | 98 | 8.49% | 35 |
| Total | 897 | 218 | 39 | 1154 | 100% | 167 |

Görsel-5

UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras

"Somut olmayan kültürel miras", tarihin belirli bir döneminde daha çok sosyal gelenekler tarafından sürdürülen belirli bir kültürün fiziksel olmayan yönlerinden oluşur. Kavram, bir toplumdaki davranış biçimlerini ve araçlarını ve belirli bir kültürel iklimde faaliyet göstermek için genellikle resmi kuralları içerir. Bunlar, sosyal değerler ve gelenekler ve uygulamalar, estetik ve manevi inançlar, sanatsal ifade, dil ve insan faaliyetinin diğer yönlerini içerir. Fiziksel eserlerin önemi, belirli bir grup insanın sosyoekonomik, politik, etnik, dini ve felsefi değerlerinin zeminine karşı bir eylem olarak yorumlanabilir. Doğal olarak, somut olmayan kültürel mirasın korunması fiziksel nesnelere göre daha zordur.



United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization



Intangible
Cultural
Heritage

Görsel-6

Kültürel gayrimaddi varlıkların korunması ve muhafazası ile ilgili hususlar şunları içerir:

- **Folklor:** Folklor, belirli bir grup insan tarafından paylaşılan kültürün bütünüdür; o kültür, alt kültür veya grup için ortak olan gelenekleri kapsar. Buna masallar, efsaneler, atasözleri ve fıkralar gibi sözlü gelenekler dahildir. Bunlar, geleneksel yapı stillerinden grup için ortak olan el yapımı oyuncaklara kadar uzanan maddi kültürü içerir. Folklor ayrıca geleneksel irfan, halk inançları için eylemde bulunma, Noel ve düğün gibi kutlamaların biçimleri ve ritüelleri, halk dansları ve erginlenme törenlerini de içerir. Bunların her biri, tek başına veya bir arada, bir folklor eseri olarak kabul edilir. Form kadar önemli olan folklor, bu eserlerin bir bölgeden diğerine veya bir nesilden diğerine aktarılmasını da kapsar. Folklor, resmi bir okul müfredatında veya güzel sanatlarda eğitimde tipik olarak kazanılabilecek bir şey değildir. Bunun yerine, bu gelenekler sözlü talimat veya gösteri yoluyla bir kişiden diğerine gayri resmi olarak aktarılır. Folklorun akademik çalışmasına folklor çalışmaları veya folkloristik denir ve lisans, yüksek lisans ve doktora derecelerinde araştırılabilir.
- **Sözlü tarih:** Sözlü tarih, bireyler, aileler, önemli olaylar veya günlük yaşam hakkında ses kasetleri, video kasetler veya planlanmış röportajların dökümlerini kullanarak tarihi bilgilerin toplanması ve incelenmesidir. Bu görüşmeler, geçmiş olaylara katılmış veya gözlemlemiş olan ve bunlarla ilgili anıları ve algıları gelecek nesiller için işitsel bir kayıt olarak korunacak kişilerle yapılır. Sözlü tarih, farklı bakış açılarından bilgiedinmeye çalışır ve bunların çoğu yazılı kaynaklarda bulunmaz. Sözlü tarih aynı zamanda bu şekilde toplanan bilgilere ve bu tür verilere dayanan, genellikle arşivlerde ve büyük kütüphanelerde saklanan yazılı bir çalışmaya (yayınlanmış veya (yayınlanmamış) atıfta bulunur. Sözlü Tarih tarafından sunulan bilgi, birincil biçimde görüşülen kişinin örtük bakış açısını, düşüncelerini, görüşlerini ve anlayışını paylaşması bakımından benzersizdir.
- **Dil koruma:** Dil koruma, dillerin bilinmemesini önleme çabasıdır. Bir dil, artık genç nesillere öğretilmediğinde kaybolma riskiyle karşı karşıyayken, dili akıcı konuşanlar (genellikle yaşlılar) ölür.

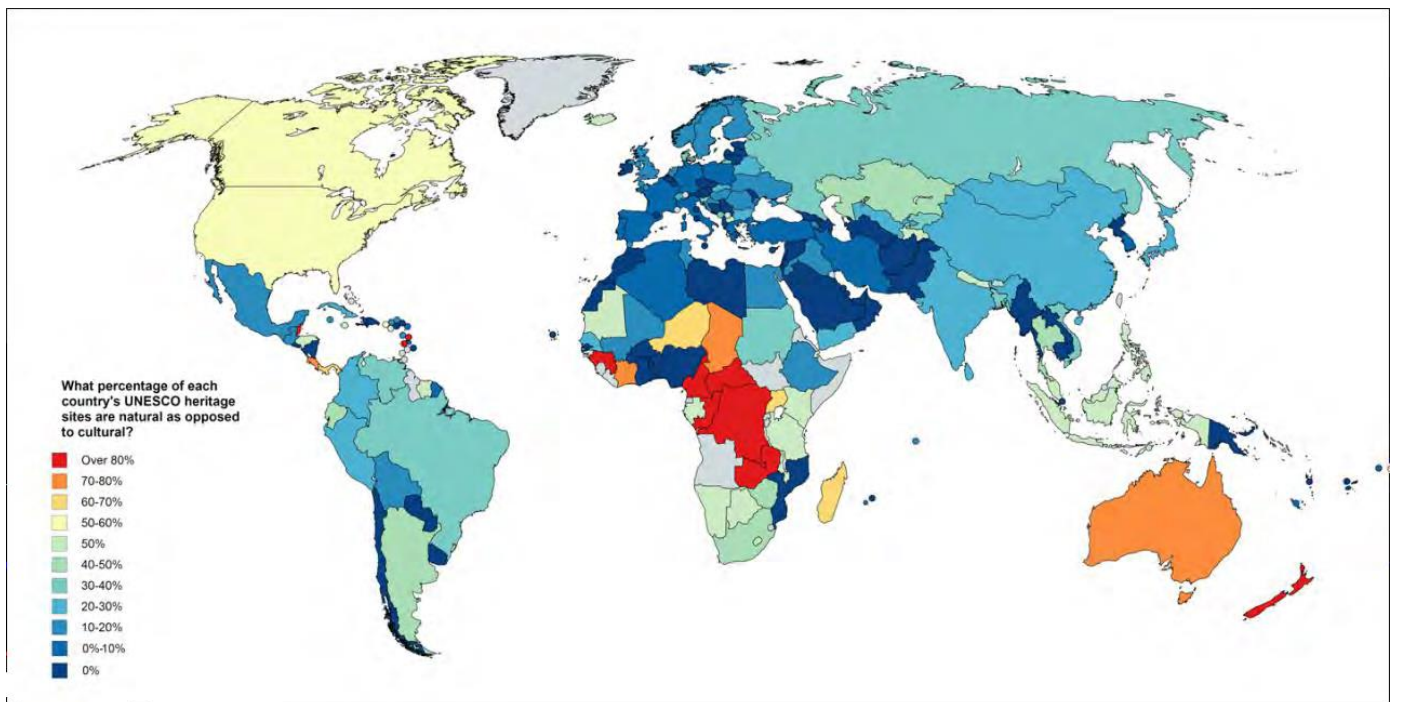
'Kültürel miras' terimi, kısmen UNESCO tarafından geliştirilen araçlar sayesinde son yıllarda içeriği önemli ölçüde değiştirmiştir. Kültürel miras, anıtlarda ve nesne koleksiyonlarında bitmez. Ayrıca sözlü gelenekler, gösteri sanatları, sosyal uygulamalar, ritüeller, bayram etkinlikleri, doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar veya geleneksel üretim bilgi ve becerileri gibi atalarımızdan miras kalan ve torunlarımıza aktarılan gelenekleri veya yaşayan ifadeleri de içerir.

Kırılgan olmakla birlikte, somut olmayan kültürel miras, artan küreselleşme karşısında kültürel çeşitliliğin korunmasında önemli bir faktördür. Farklı toplulukların somut olmayan kültürel mirasının anlaşılması, kültürlerarası diyaloga yardımcı olur ve diğer yaşam biçimlerine karşılıklı saygıyı teşvik eder.

Somut olmayan kültürel mirasın önemi, kültürel tezahürün kendisi değil, onun aracılığıyla bir nesilden diğerine aktarılan bilgi ve becerilerin zenginliğidir. Bu bilgi aktarımının sosyal ve ekonomik değeri, bir devlet içindeki azınlık grupları ve ana akım sosyal gruplar için geçerlidir ve gelişmiş devletler için olduğu kadar gelişmekte olan devletler için de önemlidir.

Somut Olmayan Kültürel Miras

- **Geleneksel:** çağdaş ve aynı anda yaşayan: somut olmayan kültürel miras, yalnızca geçmişten miras kalan gelenekleri değil, aynı zamanda çeşitli kültürel grupların yer aldığı çağdaş kırsal ve kentsel uygulamaları da temsil eder.
- **Kapsayıcı:** Başkaları tarafından uygulananlara benzer somut olmayan kültürel miras ifadelerini paylaşabiliriz. İster komşu köyden, ister dünyanın diğer ucundaki bir şehirden, ister farklı bir bölgeye göç etmiş ve yerleşmiş halklar tarafından uyarlanmış olsun, hepsi somut olmayan kültürel mirastır: nesilden nesile aktarılmışlardır. Bir diğeri, çevrelerine yanıt olarak evrimleşmişlerdir ve bize bir kimlik ve süreklilik duygusu vermeye, geçmişimizden bugüne ve geleceğimize bir bağlantı sağlamaya katkıda bulunurlar. Somut olmayan kültürel miras, belirli uygulamaların bir kültüre özgü olup olmadığı sorularına yol açmaz. Bireylerin bir veya farklı toplulukların bir parçası hissetmelerine ve genel olarak toplumun bir parçası hissetmelerine yardımcı olan bir kimlik ve sorumluluk duygusunu teşvik ederek sosyal kaynaşmaya katkıda bulunur.
- **Temsili:** somut olmayan kültürel miras, yalnızca münhasırlığı veya istisnai değeri nedeniyle karşılaştırmalı olarak kültürel bir mal olarak değerlendirilmez. Topluluklar temelinde gelişir ve gelenekler, beceriler hakkındaki bilgileri nesilden nesile veya diğer topluluklara toplumun geri kalanına aktarılanlara bağlıdır.
- **Toplum temelli:** somut olmayan kültürel miras, ancak onu yaratan, sürdüren ve ileten topluluklar, gruplar veya bireyler tarafından bu şekilde tanındığında miras olabilir - onların tanınmaları olmadan, başka hiç kimse belirli bir ifade veya uygulama ile onlar adına karar veremez.



Görsel-7

UNESCO Somut Kültürel Mirası

Somut Kültürel Miras, dokunabildiğimiz ve net olarak algılayabildiğimiz her şeydir. Bu, aşağıdakileri içerenler Kültürel Miras'ı ifade eder: binalar, tarihi yerler, anıtlar, el sanatları, heykel, resim vb.

Kültürel mülkiyet, sanat eserleri gibi fiziksel veya "somut" kültürel mirası içerir. Bunlar genellikle taşınır ve taşınmaz miras olarak iki gruba ayrılır. Taşınmaz miras, binaları (organlar, vitray pencereler ve freskler gibi kurulu sanat eserlerini içerebilir), büyük endüstriyel tesisleri, konut projelerini veya diğer tarihi yerleri ve anıtları içerir. Taşınabilir miras, gelecek için korunmaya değer olduğu düşünülen kitaplar, belgeler, taşınabilir sanat eserleri, makineler, giysiler ve diğer eserleri içerir. Bunlar, belirli bir kültürün arkeolojisi, mimarisi, bilimi veya teknolojisi için önemli olan nesnelere içerir.

Somut kültürün korunması ve muhafazasının yönleri ve disiplinleri şunları içerir:

- Müzecilik: Müzecilik veya müze çalışmaları, müzelerin incelenmesidir. Müzelerin tarihini ve toplumdaki rollerinin yanı sıra küratörlük, koruma, kamu programlama ve eğitim dahil olmak üzere yaptıkları faaliyetleri araştırmaktadır.
- Arşiv bilimi: Arşiv bilimi veya arşiv çalışmaları, belgeler, kayıtlar ve veri depolama aygıtlarından oluşan koleksiyonlar olan arşivler oluşturma ve düzenleme çalışması ve teoridir.

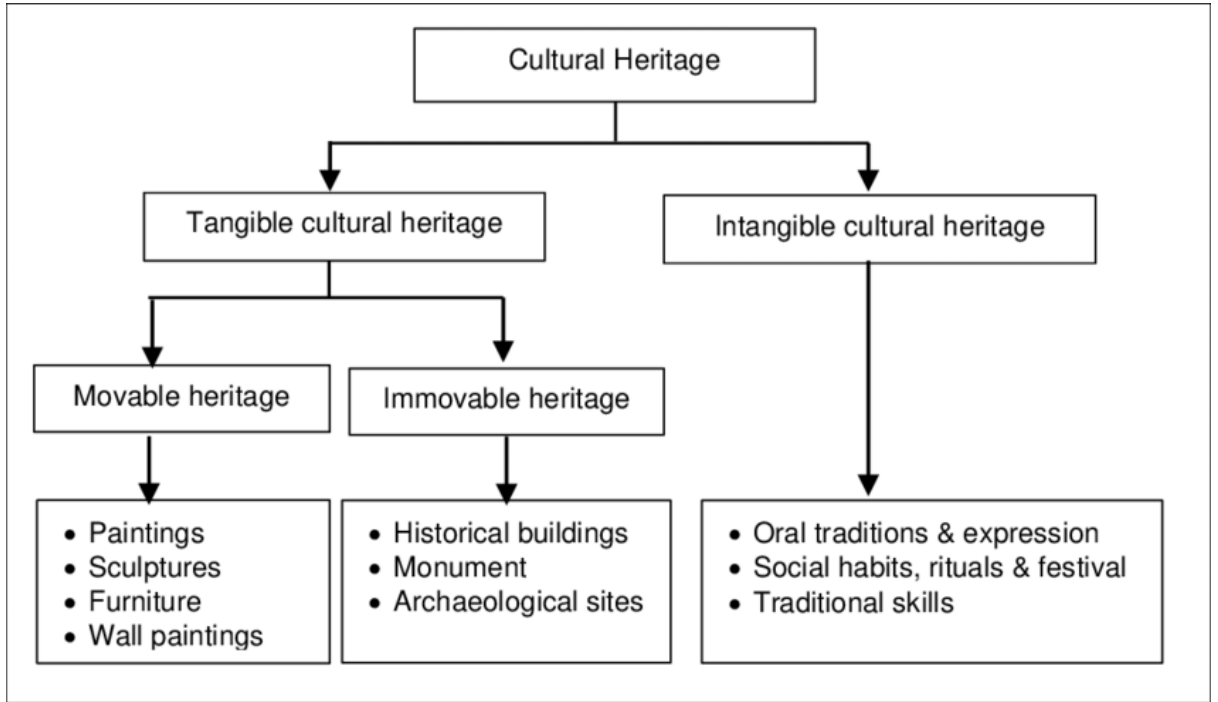
Bir arşiv oluşturmak ve düzenlemek için, kayıtlı materyalleri edinip değerlendirmek ve bunlara daha sonra erişebilmek gerekir. Bu amaçla, arşiv bilimi, kayıtlı materyalleri değerlendirme, saklama, koruma ve kataloglama yöntemlerini iyileştirmeye çalışır.

Bir arşiv kaydı, değiştirilmesi amaçlanmayan verileri korur. Topluma değer verebilmek için arşivlerin güvenilir olması gerekir. Bu nedenle, bir arşivcinin, tarihi belgeler gibi arşiv malzemelerinin kimliğini doğrulama ve bunların güvenilirliğini, bütünlüğünü ve kullanılabilirliğini sağlama sorumluluğu vardır. Arşiv kayıtları, iddia ettikleri gibi olmalıdır; için oluşturuldukları aktiviteyi doğru bir şekilde temsil etmelidir. (Vikipedi).

- Koruma (kültürel miras): Kültürel varlıkların korunması ve restorasyonu, sanat eserleri, mimari, arkeoloji ve müze koleksiyonları dahil olmak üzere kültürel varlıkların (somut kültürel miras) korunması ve bakımına odaklanır. Koruma faaliyetleri önleyici koruma, inceleme, belgeleme, araştırma, tedavi ve eğitimi içerir. Bu alan, koruma bilimi, küratörler ve kayıt memurları ile yakından ilişkilidir. (Vikipedi)
 - o Sanat koruma
 - o Arkeolojik koruma
 - o Mimari koruma

- o Film koruma
- o Fonograf kaydı koruma

- Digital Koruma ve Sürdürme: Kütüphane ve arşiv biliminde dijital koruma, değeri devam eden dijital bilgilerin erişilebilir ve kullanılabilir kalmasını sağlamaya yönelik resmi bir çabadır. Kaynak tahsisi ve koruma teknolojilerini içerir, ayrıca medya alanında başarılı ve üretim planlamalarına uygun olarak biçimlendirilebilmek ve "dijitalden" başarı elde edebilmek için devam ettirilir. Dijital korumanın amacı, doğrulanmış zaman içinde doğru bir koruma sağlamaktır. Amerikan Kütüphane Koleksiyonları ve Teknik Hizmetleri ve Yeniden Biçimlendirme Bölümü Derneği, dijital korumayı "zaman içinde dijital içerik oluşturma , stratejiler ve eylemler gerçekleştirme" olarak tanımlamıştır.
- Harrod Libr Glossary'e göre, dijital koruma, projelendirmelerin orijinal donanım ve yazılım üzerinden geçersiz kılınması için kullanılabilir halde muhafaza edilmeleri için dijital materyali canlı tutma yöntemidir. (Vikipedi)



Görsel-8

Kültürel Mirası Koruma Faaliyetleri

Kültürel miras, çok önemli, ortak ve aynı zamanda sosyal uyumun inşa edilmesi ve bireysel ve grup kimliğinin geliştirilmesi için bir ön koşul olarak görülmektedir. Polonya'nın ulusal mirasının özü, çeşitli ulusal, etnik, etnografik ve dini grupların vb. mirasıdır. Polonya topraklarındaki somut ve somut olmayan mirasın korunması için standartların kaydedilmesi ve tanımlanması Ulusal Mirasın sorumluluğundadır. Polonya Kurulu (NID), Kültür ve Ulusal Miras Bakanı tarafından atanan bir organdır. NID, miras hakkında bilgi biriktirerek ve yayarak, gönüllü önlemleri koordine ederek ("Miras Gönüllüleri" programının bir parçası

olarak), kültürel miras konusunda toplumsal farkındalığı artırarak, tehditleri izleyerek ve analiz ederek Polonya'nın çok kültürlü mirasını teşvik etme ve koruma görevlerini yerine getirir. Anıtların sürdürülebilir bir şekilde korunması için miras ve uygulama kuralları bulunmaktadır. NID, bölgesel kültürel mirasa, kültürlerarası diyaloga ve çeşitli kültürlerin Avrupa mirasına katkısına özel vurgu yaparak, temel amacı kültürel çeşitliliği ve çok kültürlülüğü teşvik etmek olan Avrupa Miras Günlerinin ülke çapında koordinasyonunu yürütür. (Unesco D. o.)

Dünyanın kültürel ve doğal mirasını korumak ve kollamak ve yaratıcılığı ve dinamik kültürel sektörleri desteklemek, iklim değişikliğinden yoksulluğa, eşitsizliğe, dijital bölünmeye ve her zamankinden daha karmaşık acil durumlara ve çatışmalara kadar zamanımızın zorluklarını ele almanın temelidir. UNESCO, güçlü bir kültür bileşeni olmadan hiçbir kalkınmanın sürdürülebilir olamayacağına inanmaktadır. Gerçekten de, yalnızca karşılıklı saygıya ve kültürler arasında açık diyaloga dayanan insan merkezli bir kalkınma yaklaşımı kalıcı barışa yol açabilir.

Miras, geçmişten miras kalan ve yeri doldurulamaz değeri nedeniyle gelecek nesillere aktarılan maddi ve manevi, doğal ve kültürel, taşınır ve taşınmaz ve belgesel varlıkları kapsar. 'Miras' terimi zaman içinde önemli ölçüde gelişmiştir. Başlangıçta yalnızca kültürlerin anıtsal kalıntılarında atıfta bulunan miras kavramı, yavaş yavaş yaşayan kültürü ve çağdaş ifadeleri kapsayacak şekilde genişletilmiştir.

Bir kimlik kaynağı olarak miras, yerel toplulukları güçlendirmek ve hassas grupların sosyal ve kültürel hayata tam olarak katılmalarını sağlamak için değerli bir faktördür. Ayrıca, çatışma önleme ve uzlaşma için zamana göre test edilmiş çözümler de sağlayabilir.

Mirasla ilgili eksiksiz bir sözleşmeler seti aracılığıyla UNESCO, karşılıklı saygı, takdir ve anlayışı teşvik ederek uluslararası işbirliği ve diyalog için benzersiz bir platform sunar. Bu yasal araçlar, koruma, yönetim ve eğitime vurgu yaparak mirasın korunması için ulusal politikaların geliştirilmesini destekler. (Unesco)

UNESCO'nun kültür, bilim ve eğitim alanındaki önemli rolü, kültürel mirasın korunması alanındaki mevcut yasal çerçevenin sürdürülebilir şekilde güçlendirilmesine yol açmaktadır. Kültürel mirasın korunmasına ilişkin mevcut yasal çerçeve, yeni uluslararası yasal araçların tanıtılması ve bunların Üye Devletler tarafından onaylanmasının teşvik edilmesiyle daha tamamlayıcı hale getirilmiştir. 70 yılı aşkın bir süredir UNESCO, bu alanda yeni belgeler, yasal araçlar sağlamakta ve diğer uluslararası, bölgesel ve yerel aktörlerle birlikte eylemler düzenlemektedir. (Alicja Jagielska-Burduk)

Kültürel mirasın korunması küresel bir yükümlülük olarak algılanmaktadır. Kültürel miras yenilenemez bir kaynaktır, dolayısıyla yok edilmesi veya kaybolması dünya kültürünü bir bütün olarak yoksullaştırır. Bu nedenle önleyici faaliyetler çok önemlidir. Eğitim kampanyaları, kültürel mirasın önemi konusunda farkındalığı artırarak kültürel mirasın korunmasının ayrılmaz bir parçasını oluşturur. Bugüne kadar UNESCO, kültür alanında mevcut yasal çerçevenin geliştirilmesinde çok önemli olmuştur. UNESCO çatısı altında, uluslararası toplum bu alanda altı sözleşmeyi kabul etmiştir:

1. 1954 tarihli Lahey'de imzalanan (bundan böyle: 1954 UNESCO Sözleşmesi) 133 onayla (daha az ülke onaylamış 1. 107 ve 2. Protokol 83.)
2. Kültür Varlıklarının Yasadışı İthalat, İhracat ve Mülkiyet Transferinin Yasaklanması ve Önlenmesine İlişkin Araçlar Sözleşmesi 1970 (1970 UNESCO Sözleşmesi) 140 onay ile
3. 1972 Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına İlişkin Sözleşme (1972 UNESCO Sözleşmesi) 194 onay ile
4. Sualtı Kültür Mirasının Korunmasına İlişkin Sözleşme 2001 (bundan böyle: 2001 UNESCO Sözleşmesi) 67 onay ile
5. Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi 2003 (bundan böyle: 2003 UNESCO Sözleşmesi) 180 onay ile
6. Kültürel İfadelerin Çeşitliliğinin Korunması ve Geliştirilmesine İlişkin Sözleşme 2005 (2005 UNESCO Sözleşmesi) 149 onay ile (Alicja Jagielska-Burduk)

Günümüzde kültürel mirasın korunması uluslararası bir çabadır ve birçok aktörü içermektedir. Bu, yalnızca devletleri ve kamu taraflarını değil, aynı zamanda toplulukları, STK'ları ve bireyleri de içerir. Yalnızca güçlü uluslararası işbirliği, kültürel mirasın korunmasını ve küresel kalkınmadaki uygun rolünü garanti edebilir. Devletler, sözleşmeleri onaylarken kendi hükümlerini uygulamak ve yükümlülüklerini yerine getirmekle yükümlüdürler. Ulusal düzeyde kültürel mirasın korunması, kültürel mirasın korunması politikasının ve bu alanı yöneten özel kanunun, etkin ve etkili uygulanmasını sağlayan araçlarla birlikte uygulanmasından sorumlu etkin bir idari aygıtı gerektirir. Ancak en mükemmel mevzuat ve iyi bir yönetim düzeyi bile tam başarıyı sağlayamaz. Vatandaşlar ve kültürel miras arasında bağlantılar kurmak ve onları kültürel miras yönetimine dahil ederek gelişimini teşvik etmek esastır. İkincisi, daha fazla başarı için kültürel miras eğitimi ile entegre edilmelidir. (Alicja Jagielska-Burduk)

Modül Değerlendirme Faaliyetleri

1. Yerel toplulukların temel kültürel, dini ve ekonomik kaynaklara erişimi olduğuna inanıyor musunuz?
2. Kültürel sitenin yönetiminin yerel toplumun işleyişi üzerinde bir etkisi olduğunu düşünüyor musunuz?
3. Kültürel mirasın korunması üzerine tartışma/beyin fırtınası.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Kaynakça

Alicja Jagielska-Burduk, M. P. (s.d.).

Britannica. (s.d.).

Convention, W. H. (s.d.).

Unesco. (s.d.).

Unesco, D. o. (s.d.).

Wikipedia. (s.d.).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Kültürle Yaşayın – Kültürü Yaşayın

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521

Eğitim Modülü: KÜLTÜREL MİRAS VE SANAT



KÜLTÜREL MİRAS VE SANAT

Modül Özeti

Öğrencilerin kültürel mirasın önemli bir parçası olan sanat ve sanat etkinliklerini anlamalarını, yerel ve ulusötesi eserleri tanımlarını sağlamayı amaçlar. Sanat bireylere duyarlı ve estetik bir bakış açısı kazandırır. Bu modülde öğrencilerimizin sahne sanatları, medya, edebi sanatlar ve görsel sanatlar alanlarını tanımları ve korumaları amaçlanmaktadır.

Hedefler

- Gösteri sanatlarını tanıyabilecektir.
- Gösteri sanatlarının yerel ve evrensel kültürel miras öğeleri arasında yer aldığını fark edebilecektir.
- Medya ve dijital sanat ürünlerini tanıyabilecektir.
- Medya ve dijital sanatın yerel ve evrensel boyutlarını fark edebilecektir.
- Edebi sanat türlerini tanıyabilecektir.
- Edebi sanat türleri ve evrensel değerlere sahip sanat ürünlerine örnekler verebilecektir.
- Görsel sanat türlerini açıklayabilecektir.
- Görsel sanatlardan evrensel kültür mirası değeri kazananları tanıyabilecektir.
- Kültürün yerel ve uluslararası düzeyde korunması gerektiğini fark edebilecektir.
- Dijital sanat hakkında bilgi sahibi olabilecektir.

Öğrenme Alt Birimleri

| | |
|-------------------|--|
| <i>Alt Birim1</i> | Performans Sanatları (Tiyatro, Dans, Müzik, Opera) |
| <i>Alt Birim2</i> | Medya (Enstalasyon-Yerleştirme Sanatı, Film, Bilgisayar/Dijital Sanat) Dijital Sanat tanımı ve öğeleri Dijital sanat örnekleri |
| <i>Alt Birim3</i> | Edebi Sanatlar (Kurgusal Ürünler, Şiir) |
| <i>Alt Birim4</i> | Görsel Sanatlar (Boyama, Heykel, El Sanatları) |

Alt Birim 1: Performans Sanatları (Tiyatro, Dans, Müzik, Opera)

Sahne sanatları, bir sanat eseriyle sonuçlanan disiplinlerdir. Ancak bu yapıt, sanatçı tarafından beden veya ses aracılığıyla izleyici önünde bir dizi eylemle belirlenir. Bu sanatsal eserler, onları üretenlerden ayrılamaz. Sanatsal ifade, her şeyden önce sanatçının bedeninin kullanımıyla aktarılır. Sahne sanatlarının ana biçimleri dans, müzik, tiyatro, operadır. Seyirci önünde sahne sanatları yaratan sanatçılara, oldukları sanatın türüne göre dansçılar, müzisyenler, aktörler, şarkıcılar denir. Müzik parçalarının bestelenmesi veya tiyatro oyunlarının yazılmasında olduğu gibi gösteri sanatlarının içeriğinin hazırlanması ve sonradan değerlendirilmesi genellikle bu sanatı icra eden kişiler dışında başka kişiler tarafından yapılmaktadır.

Tiyatro, seyirci önünde diyaloglar, jestler, dans ve gösteri kombinasyonları kullanarak oynamaktan oluşan performans sanatıdır. Sözcüğün (yazılı veya doğaçlama) en önemli unsur olduğu nesir tiyatrosuna ek olarak, tiyatro hem temsil, hem de sanatsal amaçlar için farklılık gösteren farklı biçimlere sahip olabilir.



Paradise Now- Living Theatre

Dans, insan vücudunun koreografi adı verilen önceden belirlenmiş veya doğaçlama bir plana göre hareketiyle ifade edilen bir performans sanatıdır. Diğer gösteri sanatları gibi eski zamanlardan beri var olan bir gösteri sanatıdır. Genellikle müzik veya ses bestelerinin eşlik ettiği halk dansları da dans olarak adlandırılır.



David Parsons' "Caught" @ Valley Performing Arts Center

Müzik, sesleri zaman ve mekan içinde organize etme sanatıdır. Müzik sanatı, müziği üreten bireyin ve dinleyicinin içselliğini ifade edebilen, belirli ses efektlerini elde etmeye uygun pratik kuralları olan bir sanat türüdür; müziğin mahrem yapısının doğuşu, evrimi ve analizi üzerine bir çalışma alanıdır. Seslerin üretimi, şarkı söylemek veya akustik ilkeleri aracılığıyla sanatçının arzu ettiği işitsel algı ve duygusal deneyime neden olan müzik aletleri aracılığıyla gerçekleşir.



John Cage 'Water Walk'

Opera, sahne eyleminin müzik ve şarkı söyleme ile birleştirildiği bir tiyatro ve müzik türü için kullanılan İtalyanca bir terimdir. "Opera" kelimesinin dünyanın hemen hemen tüm dillerinde değişmez bir şekilde kullanılması tesadüf değildir: diğer ulusların yadsınamaz önemi ve değeri olan opera gelenekleri olsa bile, tür İtalya'da doğmuş ve gelişmiştir. İtalya dünyadaki en fazla opera binasına sahiptir. Ülkenin en büyük övünç kaynaklarından biri, ülkenin operanın anavatanı olarak kabul edilmesidir. Operayı karakterize eden manzara unsurları, setler ve kostümlere ek olarak diğer önemli unsurlar da oyunculuk ve müziktir. Karakterlerin konuştuğu dizeleri ve altyazıları içeren özel olarak oluşturulmuş edebi metne "libretto" denir. Şarkıcılara, büyük bir senfoni orkestrasından bile farklı boyutlarda enstrümental bir topluluk eşlik etmektedir.



I was looking at the Ceiling song play John Adams diirected by Gioiio Baibefio Coisetti

Altbaşlık 2: Medya (Enstalasyon/ Yerleştirme Sanatı, Film, Bilgisayar/Dijital Sanat)

Sinema-filminden sonra gelen tüm (multi)medyalar, günümüzde görsel-işitsel kültür ve sanattaki dönüşümlerin arkasındaki ana faktör haline gelmiştir. Görsel-işitsellik sinemada önemli bir rol oynayan elektronik teknolojilerindeki gelişimin bir sonucudur. Bir bütün olarak kültürdeki dönüşümlerin birincil kaynağıdır. Dijital devrim, insan faaliyetinin neredeyse tüm alanlarını dönüştürmektedir. Bu nedenle, bazıları binlerce yıllık bir geçmişe sahip geleneksel varyantlarını dönüştürmenin yanı sıra, sanat alanını dönüştürmekten ve yeni sanatsal uygulama alanları yaratmaktan da sorumludur.

Bilgi-iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin ve elektronik (çoklu) medyanın ortaya çıkışının bir sonucu olarak, hareketli görüntü medya sanatının ilk biçimi olan film/sinemanın durumu, tüm faaliyetlerinin esas olarak ses veya renk eklemelerinden veya belki de görüntü parametrelerinde veya işitsel standartlarda yapılan değişikliklerden oluşan önceki dönüşümlerin yoğunluğunu aşan bir ölçüde değişmektedir.

Yerleştirme veya Enstalasyon Sanatı:

Enstalasyon sanatı terimi, genellikle belirli bir yer veya geçici bir süre için tasarlanmış büyük ölçekli, karma ortamlı yapıları tanımlamak için kullanılır.

Enstalasyon sanatı, resim ve heykel gibi geleneksel ortamların aksine, tüm sanat biçimlerinin en güçlü ve sürükleyici olanlarından biridir.



[Rachel Whiteread](#), *Embankment* at [Tate Modern](#), Londra

1960'larda gerçek bir sanat hareketi olarak ortaya çıkan yerleştirme sanatı, o zamandan beri çağdaş sanat pratiğinin en popüler ve yaygın kollarından biri haline geldi. Sanatçılar, galeri deneyimini dönüştürmenin her zamankinden daha maceracı ve eğlenceli yollarını benimsemeye devam ediyor.

Film:

Deneyimleri simüle eden ve fikirleri, hikayeleri, algıları, duyguları, güzelliği veya atmosferi hareketli görüntüleri kullanarak ileten bir görsel sanat eseridir.

Sanatsal bir araç olarak film/sinemanın tarihi, 19. yüzyılın sonlarında başlayan film teknolojileri kullanılarak oluşturulan bir görsel sanat formunun gelişimini anlatır.

Sinemaya/filme paralel olarak gelişen, 50'li yıllarda televizyon, 60'lı yıllarda video ve dönüşen bilgisayarla birlikte gelişen yeni görsel-işitsel medya, görüntü kavramını ve dolayısıyla film ve sinemayı etkilemiştir.

1960'larda videonun tanıtılması, sanatın ilerlemesini kökten değiştirdi. Videonun en önemli yönü, ucuz ve yapımının kolay olması, sanatçıların performanslarını kolayca kaydetmelerini ve belgelemelerini sağlamasıydı. Bu, sanatlarının bulunduğu yere daha az baskı yaparak onlara galeri dışında özgürlük verdi.

1950'ler ve 60'lar arasında, ilk uygulayıcılar bilgisayarı kendileri programladılar. 1970'lere gelindiğinde, bazı sanatçılar bilgisayar programcılarıyla işbirliğine güvenmek yerine kendi kendilerine programlamayı öğretmeye başladılar. Bu sanatçıların çoğu, ilk uygulayıcıların bilimsel veya matematiksel arka planının aksine, bilgisayara geleneksel güzel sanatlar arka planından geldiler. Sanatçılar, bilgisayarın mantıksal doğasına ve ilgili süreçlere ilgi duydular.

Dijital Sanat Tanımı ve Unsurları:

Bir zamanlar bilgisayar sanatı veya yeni medya sanatı olarak adlandırılan dijital sanat, yazılım, bilgisayar veya diğer elektronik cihazlar kullanılarak yapılan sanatı ifade eder. Dijital sanat, dijital teknoloji kullanılarak yapılan veya sunulan sanatı tanımlamak için kullanılan bir terimdir.

Animasyonlar, fotoğraflar, illüstrasyonlar, videolar, dijital tablolar ve benzeri dijital ortamda üretilen veya yapılan her şey dijital sanat olarak sınıflandırılabilir.

Dijital sanat, bilgisayarlar olmadan gerçekten var olamazdı. Bugün bize çok tanıdık gelen bu makineler, ilk gerçek bilgisayarın, Elektronik Sayısal Entegratör ve Bilgisayarın veya ENIAC'ın askeri amaçlar için yaratıldığı 1940'larda başladı. Sanatçılar ilk olarak 1950'lerin sonlarında ve 1960'ların başlarında bilgisayarlardan ve ilgili teknolojilerden sanatın olanaklarını keşfetmeye başladılar.

Bilgisayar sanatıyla ilgili ilk deneyler 1965 civarında geldi. Aynı zamanda bir matematikçi olan Alman sanatçı Frieder Nake (1938 - günümüz), makinenin sanat eseri yapmak için bir dizi şekil çizmesini sağlayan bir bilgisayar algoritması yarattı. Bu arada bir algoritma, bir bilgisayara ne yapacağını söyleyen programlanmış bir talimatlar listesidir. Ortaya çıkan bilgisayar tarafından oluşturulan çizimler, bir bilgisayarda yapılan en eski sanat örneklerinden bazılarıydı.

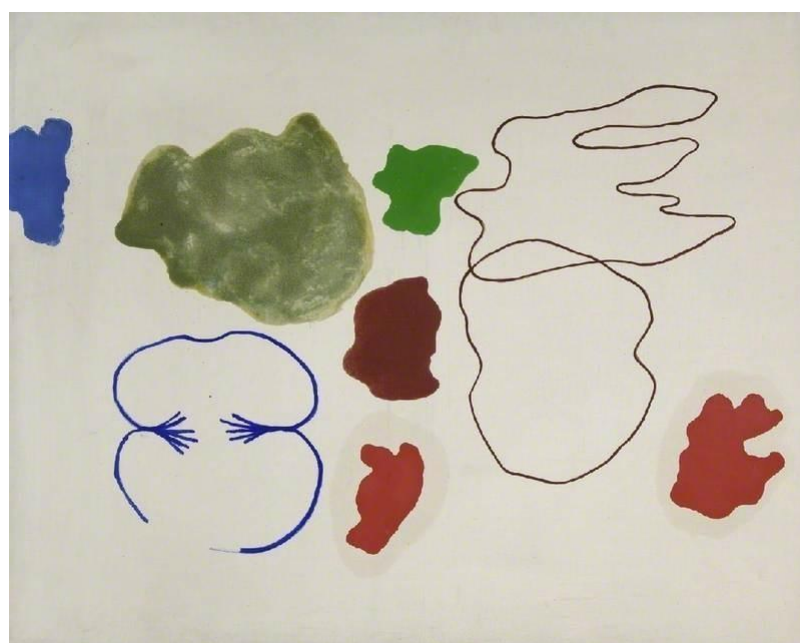
Dijital Sanat Örnekleri

David Hockney (9 Temmuz 1937 doğumlu) bir İngiliz ressam, teknik ressam, grafiker, sahne tasarımcısı ve fotoğrafçısıdır.



In the Studio, Aralık 2017

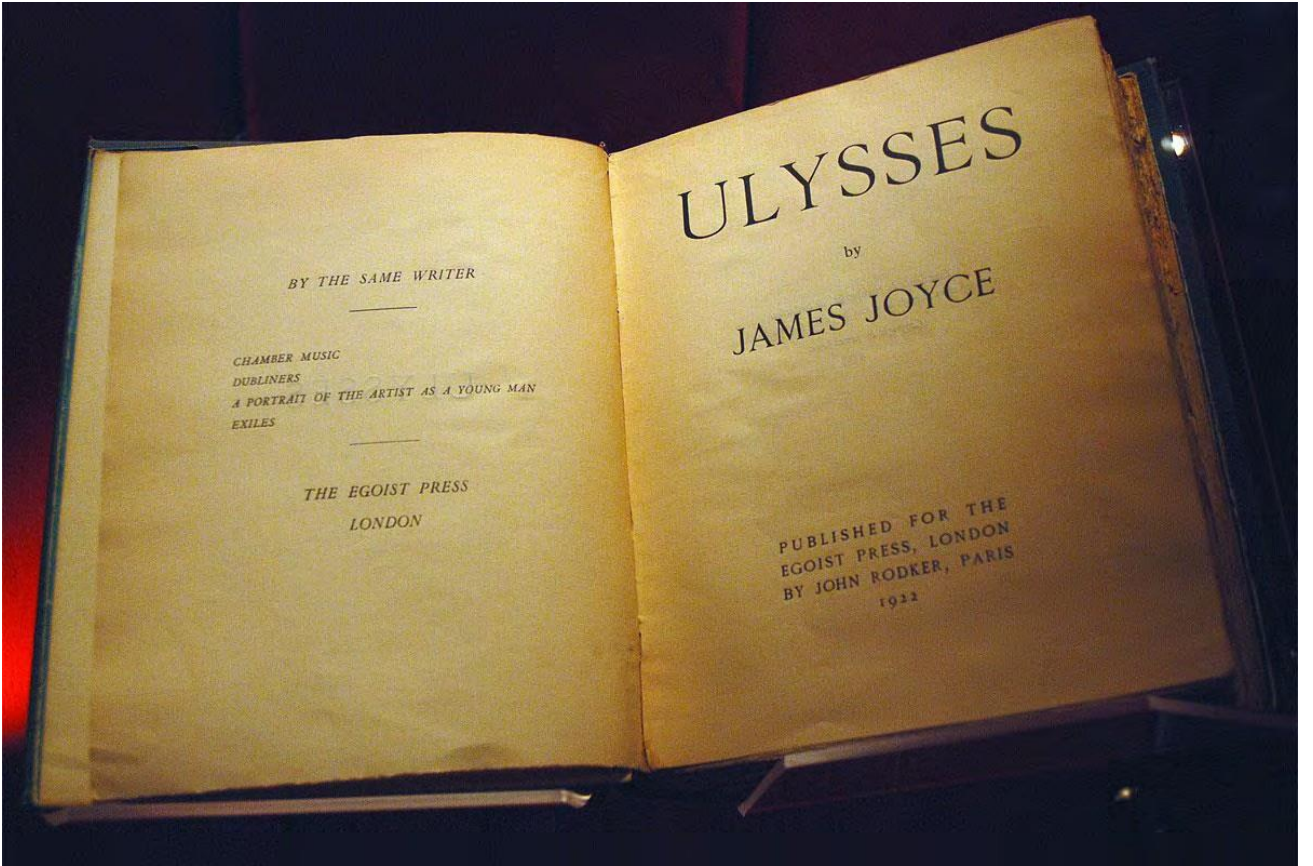
Harold Cohen (1 Mayıs 1928 - 27 Nisan 2016), bağımsız olarak sanat üretmek için tasarlanmış bir bilgisayar programı olan AARON'un yaratıcısı olarak tanınan İngiliz doğumlu bir sanatçıydı. Bilgisayar yapay zekası ve sanatın kesişimindeki çalışmaları büyük ilgi gördü ve Londra'daki Tate Galerisi de dahil olmak üzere birçok müzede sergiler açtı ve eserleri birçok kişi tarafından satın alındı.



Altbaşlık 3: Edebi Sanatlar (Kurgu Ürünler, Şiir)

Edebi sanatlar, sözcüğü bir araç olarak kullanan farklı tezahürlerdir. Biçimi ne olursa olsun, manzum veya nesir, bir metin genellikle edebi olarak kabul edilir, onu oluştururken ve okurken "şiirsel işleve", yani Roman Jakobson'un öğrettiği gibi bu işleve yönelik bir dil kullanılır. Mesajı olduğu gibi iletişim sisteminin merkezine yerleştirir, bu nedenle diğer metinlere göre metinlerarasılığı ve dilsel yapı ve estetik anlayış açısından, bir şekilde ondan önce gelen ve onu üreten bir kanonik formlar sistemine atıfta bulunma yeteneği (ayrıca bu kanonla bir mola durumu) mevcuttur. Edebi eserler genellikle üç geniş türe ayrılır: epik, lirik ve dramatik.

Yazarın olayları anlattığı ve karakterleriyle konuştuğu eserler destansı türe aittir. Zamanla terim, romanı içerecek şekilde gelişmiştir. Öyküleyici eserler özelliklerine göre alt türlere ayrılır: en önemlileri öykü, roman ve kısa romandır.



Lirik tür, yazarın, duygularını veya düşüncelerini ifade ettiği şiirsel bir biçimdir. Edebi sanatların türleri arasında daha kişisel ve öznel olan türdür. Şiir, belirli ölçü kanunlarına veya diğer kısıtlama türlerine göre mısra da sözlü kompozisyonlar üretme sanatıdır. Şiiri düz yazıdan ayırt edebilmek için, öncelikle bu ikisinin günümüzdeki ve geleneksel kullanımını karşılaştırılıp elimizdeki esere baktıktan sonra, eserin bir ölçü kısıtlaması içinde yazılıp yazılmadığına karar vermek gerektiğini söyleyebiliriz.



T. Stearns Eliot

Dramatik tür, anlatıcısı olmadığı için karakterlerin diyaloglarından ortaya çıkan dizeleri veya nesirlerden oluşan türdür. Bu türün ana tezahürleri trajedi, komedi ve dramadır. Trajedide ana karakterler her zaman ölümcül bir sonuçları olan bir yazgıyla yüzleşirler. Komedi, mutlu sonla biten günlük hayatın meselelerini ele alır. Dramada, acılar ve mutlulukların toplam karşılaştırılması sonucunda hep ıstırap ve acı hakimdir; bu

türde genellikle mutlu bir son yoktur.



Romeo and Juliet, first edition

Altbaşlık 4: Visual Arts (Painting, Sculpture, Handicrafts) – (Espacio Rojo)

“Görsel sanatlar” teriminin mevcut kullanımı, güzel sanatların yanı sıra uygulamalı, dekoratif sanatlar ve el sanatlarını da içerir, ancak bu her zaman böyle değildi. 20. yüzyılın başında Britanya’da ve başka yerlerde Sanat ve El Sanatları Hareketi’nden önce, ‘sanatçı’ terimi genellikle güzel sanatlarda (resim, heykel veya baskı resim gibi) veya uygulamalı sanat ortamında çalışan bir kişiyle sınırlıydı. Bu ayırım, yerel sanat formlarına yüksek formlar kadar değer veren Arts and Crafts Hareketi sanatçıları tarafından vurgulandı.

Sanat okulları, bir zanaatkarın sanat uygulayıcısı olarak görülemeyeceğini ileri sürerek, güzel sanatlar ile el sanatları arasında bir ayırım yaptı.

Geçmişte zanaat, resim ve heykelden daha az bir sanat formu olarak kabul edilmekteydi, çünkü yapılan nesnelere ev içi bir işlevi vardı. Aynı zamanda kadınlar tarafından uygulanma eğiliminde olan ve daha düşük statülerine katkıda bulunan yaratıcı tekniklerdi.

1800’lerin ortalarında **William Morris**, duvar kağıdı tasarımı gibi bir zanaat nesnesine sanatçı estetiği getirerek sanat ve zanaat arasındaki farkları sorgulamaya başladı.

“Görsel sanat eseri”, tek bir kopya halinde bulunan bir resim, çizim, baskı veya heykel, seramiktir.

Boyama/ Resim:

Çizim, çok çeşitli araç ve tekniklerden herhangi birini kullanarak bir görüntü oluşturma aracıdır. Genellikle bir aletten basınç uygulayarak bir yüzey üzerinde işaretler yapmayı veya grafit kalem, tükenmez kalem ve mürekkep, mürekkepli fırçalar, mumlu renkli kurşun kalem, pastel boyalar, karakalemler, pasteller ve işaretleyiciler gibi kuru ortamlar kullanarak bir aleti bir yüzeyde hareket ettirerek işaretlemeyi içerir.

Çizim, Fransa'daki Lascaux ve İspanya'daki Altamira gibi hayvanların Paleolitik mağara temsillerine kadar en az 16.000 yıl öncesine dayanmaktadır. Eski Mısır'da, genellikle insanları tasvir eden papirüs üzerindeki mürekkep çizimleri, resim veya heykel için model olarak kullanıldı. Yunan vazoları üzerinde başlangıçta geometrik olan çizimler, daha sonra MÖ 7. yy'da siyah figürlü çanak çömleklerle insan formuna dönüşmüştür.

Kelimenin tam anlamıyla alınan boyama, bir taşıyıcı (veya ortam) içinde süspansiyon edilmiş pigment ve bir bağlayıcı madde (bir yapıştırıcı) kağıt, tuval veya duvar gibi bir yüzeye (destek) uygulama pratiğidir. Bununla birlikte, sanatsal anlamda kullanıldığında, uygulayıcının ifade edici ve kavramsal amacını ortaya çıkarmak için bu aktivitenin çizim, kompozisyon veya diğer estetik hususlarla birlikte kullanılması anlamına gelir. Resim, manevi motifleri ve fikirleri ifade etmek için de kullanılır; Bu tür resimlerin yerleri, çanak çömlek üzerindeki mitolojik figürleri betimleyen sanat eserlerinden Sistine Şapeli'ne ve insan vücudunun kendisine kadar uzanır.

Kökenler ve Erken Tarih:

Çizim gibi, resim de mağaralarda ve kaya yüzlerinde belgelenmiş kökenlerine sahiptir. Bazıları tarafından 32.000 yaşında olduğuna inanılan en güzel örnekler, güney Fransa'daki Chauvet ve Lascaux mağaralarında. Kırmızı, kahverengi, sarı ve siyah tonlarında, duvarlarda ve tavanlarda bizon, sığır, at ve geyik resimleri bulunmaktadır.

Heykel:

Heykel, sert veya plastik malzeme, ses veya metin ve/veya ışık, genellikle taş (kaya veya mermer), kil, metal, cam veya ahşabın şekillendirilmesi veya birleştirilmesiyle oluşturulan üç boyutlu sanat eseridir. Bazı heykeller doğrudan bulunarak veya oyularak yapılır; diğerleri monte edilir, birlikte inşa edilir ve ateşlenir, kaynak yapılır, kalıplanır veya dökülür. Heykeller genellikle boyanır. Heykel yapan kişiye heykeltıraş denir.

Heykel, kalıplanabilen veya modüle edilebilen malzemelerin kullanımını içerdiğinden, plastik sanatlardan biri olarak kabul edilir. Kamusal sanatın çoğunluğu heykeldir. Bir bahçe ortamında bir arada bulunan birçok heykel, heykel bahçesi olarak adlandırılabilir.

Heykeltıraşlar her zaman elle heykel yapmazlar. 20. yüzyılda artan teknoloji ve kavramsal sanatın teknik ustalık üzerindeki popülaritesi ile daha fazla heykeltıraş, sanat eserlerini üretmek için sanat imalatçılarına yöneldi. İmalatla, sanatçı bir tasarım yaratır ve onu üretmesi için bir imalatçıya ödeme yapar. Bu, heykeltıraşların çimento, metal ve plastik gibi malzemelerden elle yapamayacakları daha büyük ve daha karmaşık heykeller yaratmalarına olanak tanır. Heykeller de 3 boyutlu baskı teknolojisi ile yapılabilmektedir.

Resme ve daha az derecede heykelle diğer sanatların üzerinde ayrıcalık tanıma eğiliminin artması, Doğu Asya sanatının yanı sıra Batı sanatının da bir özelliği olmuştur. Her iki bölgede de resmin, sanatçının hayal gücüne en yüksek derecede dayandığı ve el emeğinden en uzak olduğu görülmüştür. Çin resminde en çok değer



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

verilen stiller, teorik olarak uygulanan “bilimsel resim” idi. Batılı türler hiyerarşisi de benzer tutumları yansıtıyordu.

El Sanatları:

Yirminci yüzyıl boyunca, sanat ve zanaat arasındaki sınırlar, özellikle Bauhaus'ta, sanatçılar sanatlarında zanaat pratiklerini denemeye başladıkça, bulanıklaştı.

Sanat dünyasında, sanatı yapılandırılmamış, açık ve öznel bir iş olarak tanımlıyoruz. Sanat ürünleri duyguları, hisleri ve düşünceleri ifade etmektedir. Zanaat is elleri beyinle birleştirerek, fiziksel nesnelere yaratma yöntemini ifade eder. Resim ve heykel gibi sanatlar sanatsal değerlerini kazandıkları eğitim ve becerilerden alır.

Yorgan yapımı, boncuk işleme, nakış, tığ işi, örgü, bağcık, makrome, patchwork ve batık gibi çeşitli el sanatları. Mobilya, lake eşya, tencere ve Dolaplar gibi nesnelere oluşturmak için ahşabı kullanmak. Katmanlı kağıttan yapılmış, origami ile katlanmış veya kağıda katlanmış ve palet bıçağı kullanılarak yapıştırılmış sanat eseri.

'Sanat ve El Sanatları', iç tasarım, tekstil, güzel sanatlar ve daha fazlasını içeren mimariden daha fazlasını içeren daha geniş bir hareketi ifade eder. Sanayi Devrimi sırasında zenginliğe bir yanıt olarak tasarımcılar isyan etmeye başladı. Tasarımın çok fazla zaman ve çaba harcadığı ortaya çıktı.

Sanatçı Sonia Delaunay, tekstil kullanarak geometrik soyutlar yarattı. Modern tasarımdaki çalışmaları, geometrik soyutlama kavramlarını ve mobilya, kumaş, duvar kaplamaları ve giysilerin sanat pratiğine entegrasyonunu içeriyordu.



[La prose du Transsibérien et de la Petite Jehanne de France, 1913](#)

Sanatçı Grayson Perry, İngiliz çağdaş sanatçı, yazar ve yayıncıdır. Seramik vazoları, duvar halıları ve çapraz giyiminin (farklı cinsiyetlerin kıyafetleri) yanı sıra çağdaş sanat sahnesine dair gözlemleri ve İngiliz "önyargıları, modaları ve zaafalarını" incelemesiyle tanınır.



Rosetta Vazo, 2011. Sırlı seramik. Britanya Müzesi Koleksiyonu

Grayson Perry Gibi Bir Pot Nasıl Yapılır? | Tate

<https://www.youtube.com/watch?v=8aiHjAelbuk>

Aktiviter

Romeo ve Jüliet _ savaş nedir?

A-DERS ÖNCESİ HAZIRLIK

Kursa başlamadan önce öğretmenler:

- Shakespeare'in Romeo ve Juliet'ini bütünüyle okuyun ve çocuklar için sözlü bir uyarlama hayal edin + onlarla birlikte okumak için orijinal metinden bazı pasajlar seçin. (etkili bir çeviriyi değerlendirin)
- Futbolun temel kurallarını inceleyin (bilmiyorsanız)
- Genel olarak oyunda adil oyunun anlamı üzerine derinlemesine düşünün (çocuklara göstermek için video materyali hazırlamak)

B-DERS PLANI

| | | |
|---|---------------------|--|
| 1 | Ders Konusu | Romeo e Giulietta _ che cos'è una guerra? |
| 2 | Sınıf/ Sınıflar | ilkokul |
| 3 | Süre | 2'şer saatten oluşan 2 ders süresince |
| 4 | Logistical needs | Tehlikeden uzak güvenli bir şekilde futbol oynayabileceğiniz ve teatral doğaçlamalar yapabileceğiniz geniş bir oda. * Dış mekan: örn. profesyonel olmayan bir bahçe veya futbol sahası |
| 5 | Malzemeler | <ul style="list-style-type: none"> • bir futbol topu • iki takım oluşturacak şekilde iki farklı renkte önlükler: Montague'ler ve Capulet'ler (Shakespeare metninde birbirleriyle savaşan iki aile) • tüm öğrenciler eşofman ve spor ayakkabı giymelidir |
| 6 | Gereksinimler | Öğretmenler Shakespeare'in Romeo ve Juliet'ini bütünüyle okumalı ve referans sınıf veya sınıf grubu için bir uyarlama hayal etmelidir + iyi bir çeviri kullanmaya dikkat ederek onlarla birlikte bazı pasajlar okumalıdır. Son olarak, futbol oyununun ana kurallarını bilmeli (veya çalışmalıdır). |
| 7 | Amaçlar ve hedefler | Etkinliğin amacı, savaş ve barış gibi temel öneme sahip konuları teatral literatür aracılığıyla yansıtmaktır. Birçok hedef bulunmaktadır: <ul style="list-style-type: none"> • Kişiler arası çatışmaların sonuçları üzerinde derinlemesine düşünülmesi • Günlük spor deneyiminden (ve özellikle futbol maçından) başlayarak, oynamak ve dövüşmek arasındaki farkı düşünülmesi • Barışı korumak için temel bir temel olarak diyalogun önemini yansıtılması. • Günlük bir deneyimden yola çıkarak aynı metaforik bir simülasyon aracılığıyla çatışma, şiddet ve savaşın bazı dinamiklerinin anlaşılması. |
| 8 | Personel | Kurs, etkinliğe başlamadan önce Shakespeare'in metnini tam olarak okumuş ve öğrencileri için uygun bir uyarlama hayal etmiş olan öğretmenler tarafından verilebilir. |

C-DERS SIRASINDA İZLENECEK YÖNTEMLER

| | |
|---|--|
| <p>Kurs, her biri ikişer saatlik iki toplantıya bölünmüştür ve açık havada veya kapalı alanda yapılabilir. Her toplantı sınıf grupları için tasarlanmıştır.</p> <p>İlk toplantı: Shakespeare'in animasyonlu Romeo ve Juliet hikayesi. Öğretmen, Romeo ve Juliet'in sözlü olarak yaptığı hikayenin bölümlerini doğaçlama yaparak öğrencileri yorumlamaya çağıran hikayesini anlatır. Öğretmen, öğrencileri animasyonlu anlatıma dahil ederek hikayeyi birkaç bölüme ayırmalıdır.</p> <p>İkinci toplantı: Montecchi / Capulet düellosu Öğrenciler bir mücadelenin kahramanları olacaklardır: Montague'ler ve Capulet'ler olmak üzere iki aileye / takıma ayrılacaklardır ve tarihte kılıçlarla geçen düelloları, mecazi olarak bir futbol maçıyla temsil edilecektir.</p> | |
| KAZANIMLAR | <p>Öğretmenler: Etkinliğe başlamadan önce aşağıdakilerin öğretmenler tarafından yapılması beklenir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Shakespeare'in metnini bütünüyle okuduktan sonra ilkökul öğrencileri için bir uyarılma hayal etmeleri beklenmektedir. • Futbol oyununun temel kurallarını bilmesi(veya çalışması) ve adil oyun teması üzerinde öğrencilerle akıl yürütmeye hazırlanması beklenir. |
| | <p>Öğrencilerin:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maç günlerinde uygun spor giysiler giyinmesi beklenir. • Toplantılar arasında önerilen görevleri gerçekleştirmesi beklenir. |
| KAVRAMLAR VE HEDEFLER | <p><i>Amaç 1</i> Barış, saygı ve dinleme değerlerini geliştirilmesi.</p> |
| | <p><i>Amaç 2</i> Bir spor etkinliğinin pratiği yoluyla dışavurumcu bir etkinliğin deneyimlenmesi ve iki farklı anlatım biçimi arasındaki ilişkileri araştırılması.</p> |
| | <p><i>Amaç 3</i> Edebi becerilerin artmasının sağlanması ve tiyatro gibi kültürel süreçlere bağlılığın teşvik edilmesi.</p> |
| YÖNTEM ve TEKNİKLER | <p>Tiyatro ve Spor ilişkisi bu yolun üzerine kurulduğu temeldir. Spor, kapsayıcı ilişkiler kurmada, günlük yaşamın saygı, dinleme ve dürüstlüğe dayalı temel önceliklerini öğrenmede her zaman temel bir araç olmuştur.</p> <p>Tiyatro, kişinin sahnede kendini ifade etme yeteneği ile temel konuların ve mesajların taşıyıcısı olan oyuncu rolleriyle, diyalog yoluyla, duyguları aktarmada her zaman değerli bir araç olmuştur. Bu iki farklı alanın birliği, yeni nesilleri kültür dünyasına yakınlaştırmak isteyen bir tekniği ortaya çıkarmaktadır. Sporun, tiyatronun doğaçlama bir unsuru olarak aktif kullanımı, en küçüğüyle konuşabilen dillerin bir karışımını sağlar.</p> <p>Animasyonlu anlatım tekniği ise öğrenci edebiyatını hayata geçirmeyi mümkün kılmaktadır.</p> |
| ARAÇLAR VE EKİPMANLAR | <ul style="list-style-type: none"> • Montecchi ve Capulets takımlarını ayırmak için iki farklı renkteki önlükler. • Futbol oynamak için futbol topu. |
| UYGULANACAK BECERİLER | <p>Bu çalışma, Dünya Sağlık Örgütü tarafından tanımlanan YAŞAM BECERİLERİ'nin temel özüne atıfta bulunarak, özellikle aşağıdakileri etkilemeye katkıda bulunur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Öz Farkındalık |

| | | |
|---|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Duyguların Yönetimi • Stres Yönetimi • Yaratıcı Düşünce • Eleştirel Düşünme |
| DERS SÜRECİ | | |
| DERS 1 Romeo ve Juliet'in animasyonlu hikayesi | Aşama 1 Hazırlık 20 dk | <p>Hikayenin alanı masa ve sandalyelerden arındırılmış olmalıdır.</p> <p>Öğretmenin rahat hareket edebilmesi, herkesi iyi görüp duyabilmesi için öğrenciler yere oturmalı ve gruplar halinde düzenlenmelidir. Çalışmaya başlamadan önce, çalışma hakkında kısaca bilgi verilerek (kim, nerede, ne kadar süreyle yazdı) konu çerçevelenmeli ve öğrencilere metin, tarihçesi, temsilleri hakkında ne bildiklerini sorarak anlamaya çalışılmalıdır.</p> |
| | Aşama 2 Hikayenin anlatılması 80 dk | <p>Öğretmen hikayeyi canlı bir şekilde anlatmalı, öğrencilerin dikkatini de etkileyici ve büyüleyici bir anlatımla çekmelidir.</p> <p>Öğrenciler otururken öğretmen ayakta olmalı ve mekanda hareket edebilmelidir. Bir anlatıcı gibi, bir sahne ile diğeri arasındaki pasajları anlatmalı, karakterleri sorgulayacak ve çocukların onları yorumlamasına izin vermeli: hareketlerini, eylemlerini, söyleyeceklerini önermeli, onları sahnede doğaçlama ve etkileşime teşvik etmelidir. Öğretmen öncelikle ne zaman söyleyeceğini ve ne zaman çocukların müdahale edeceğini seçmiş olmalıdır. Tüm sınıf grubu performansla katılmalıdır.</p> |
| | Aşama 3 Dönüş 20 dk | <p>Çocuklardan bir iş iadesi belgesi hazırlamaları istenecektir. Bu, hikayenin çatışmayla ilgili bir kısmına odaklanan bir çizim veya yazı olabilir (Montecchi ve Capulets arasındaki, Babalar ve Oğullar arasındaki, Mercutio ve Tebaldo arasındaki...). Karakterlerin adları, anlatı detayları veya dikkatlerini çeken başka herhangi bir şey olsun, makalelerindeki metne (ister grafik ister metinsel olsun) referanslar kullanmalıdırlar. Bu görev öğrencilerin evde yapmaları gereken bir görevdir. Sınıfta ise ürünlerini geliştirmelerine yardımcı olmak için beyin fırtınası yapılmalıdır. Ürünler teslim edildikten sonra öğretmen öğrencilerle birlikte teslim edilecek ürünlerin türüne göre toplu bir çalışma organize edebilecektir.</p> |
| DERS II SÜRECİ Montecchi ve Capulet Düellosu | Aşama1 Hazırlık 30 dk | <p>Çocuklar yukarıda belirtilen özelliklere sahip bir mekana götürüldükten sonra daire şeklinde oturtulur ve önceki sefer yaptıkları kısaca özetlenir. Grup, öğrencilerin her birine bir rol vererek ve onlara Montecchi ve Capulet aileleri arasındaki düelloyu belirli kurallara sahip bir futbol maçı aracılığıyla mecazi olarak temsil edeceklerini açıklayan heterojen iki takıma bölünmelidir:</p> <p>1. Oyuncular, metindeki karakterlerin adlarına sahip olmalıdır (Romeo, Juliet, Tybalt, Mercutio... Metindeki karakterler bittiyse her</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>birinin Capuleti veya Montecchi soyadına sahip olması yeterlidir.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Maçlar karışık olmalı: erkekler ve kadınlar birlikte oynanmalıdır. 3. Maçlarda takım sayısı eşit olmayabilir. 11 oyuncuya karşı 11 oyuncu değil, daha az olabilir. Geriye kalanlar, bir veya diğer ailenin taraftarları (ultra) ve sıraları devralacak: yine de aktif olarak katılmak zorunda kalacaklardır. 4. Maç sanki kendi evlerinin altındaki sahadaymış gibi yarışan iki düşman takım arasındaki bir maçıdır: O zaman bu maçta ne olabilir? Herkesin saygı duymak zorunda kalacağı 'yazılı olmayan kurallar' nelerdir? ve hangileri saygı duyup duymamayı seçebilir? Birlikte yerleşirler (örneğin: top ne zaman dışarı çıkar? Top havadayken goller iğne, giysi veya sırt çantası ile işaretlenirse? Faulleri kim söyler? vb.). Öğretmen bu ilk aşamada ortaya çıkmayan her şey söylenmemişe bırakmalıdır: Taraflar arasında çatışmayı yaratan konular konuşulmamış olanlardır. |
| | <p>Aşama 2 Tiyatral Oyun 60 dk</p> | <p>İki takım futbol maçında yukarıda açıklanan kurallara göre yarışır.</p> <p>Öğretmen, maçla ilgili tüm şiddet içeren futbolu, sözlü veya fiziksel hareketleri, oyuncular arasındaki ilişkileri, sahada olanlar ve dışarıda olanlar arasındaki ilişkileri vb. yazmalıdır . Oyun sonunda tutulan bu notlar öğrencilerle üzerine düşünülüp tartışılmalıdır</p> <p>Öğrenciler asla kendi adlarıyla değil, etkinliğin başında kendilerine verilen adla çağrılmalı, rollerinde kalmalarını hatırlamak ve teşvik edilmeleri için çok önemlidir. Öğretmen öğrencileri oyun sırasında kendi karakterlerini 'yorumlamaya' çalışmalarını için teşvik edebilmelidir. Örneğin: Kaybettiğinize göre Mercutio şimdi nasıl oynardı? Bir golün ardından Romeo nasıl sevinirdi? vb. ayrıca onları daha spesifik şeyler yapmaya davet edebilir: topu sadece Tybalt'a pas verin, Samson'ı kızdırmaya çalışın gibi ...</p> |
| | <p>Aşama 3 Dönüş 30 dk</p> | <p>Oyunun sonunda takımlar birbirinden ayrı olarak kalmaya devam etmeli ama hepsi bir araya toplanmalı. Öğretmen, çatışmayı oluşturan bölümler ve her birinin durumu nasıl ele aldığı hakkında bir tartışma yürütmelidir. Başlangıçta, takip eden kaçınılmaz tartışmalara yer bırakılmalıdır. Ancak tartışmayı sorunları çözmek için değil, onları daha üstbilişsel bir söyleme yönlendirmeye çalışmalıdır. Hatalar, şiddetli fiziksel</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>eylemler ve kavga ortaya çıkararak sözlü ifadeler neye yol açtı? ? Oyun durumunu nasıl değiştirdiler? Yapıcı veya etkili çıkış yolları olduklarını kanıtladılar mı? Oyunun Romeo ve Juliet ile ortak noktası nedir? Bir futbol maçındaki kılıç dövüşlerinin bu çevirisi, çatışma hikayesine ne ekler ve ondan ne çıkarır? Onlarla birlikte düşündükten sonra, çocuklardan daha önce anlatılan şekilde ancak bu sefer kendi duygu ve düşüncelerine odaklanarak bir eser teslim belgesi hazırlamaları istenecektir. Ayrıca bu kağıt için oyun sırasında kendilerine verilen ismi kullanmaları gerekmektedir. Belgelerin teslimi ile birlikte birinci aşamada başlatılan çalışma zenginleştirilebilir.</p> |
|--|--|--|

Romeo ve Juliet: Hangi Babaların Oğulları?

A- DERS ÖNCESİ HAZIRLIKLAR

Kursa başlamadan önce öğretmenler:

- Shakespeare'in Romeo ve Juliet'ini bütünüyle okuyun ve sözlü bir uyarılma hayal edin + onlarla birlikte okumak için orijinal metnin bazı bölümlerini seçin (etkili bir çeviriyi değerlendirin).
- Futbolun temel kurallarını inceleyin (eğer bilmiyorsanız).

B- DERS PLANI

| | | |
|---|---------------------|---|
| 1 | Ders Başlığı | Romeo ve Juliet Hangi Babaların Oğulları? |
| 2 | Sınıf/Sınıflar | Ortaokul |
| 3 | Süre | 2'şer saatten oluşan 2 ders süresince |
| 4 | Lojistik İhtiyaçlar | Tehlikesiz futbol oynayabileceğiniz ve teatral doğaçlamalar yapabileceğiniz geniş bir oda. * Dış mekan: örn. profesyonel olmayan bir bahçe veya futbol sahası |
| 5 | Malzemeler | <ul style="list-style-type: none"> • Bir futbol topu • Harfleri yazmak için kağıtlar ve işaretleyiciler / kalemler • İki takım oluşturacak şekilde iki farklı renkte önlükler: Montague'ler ve Capulet'ler (Shakespeare metninde birbirleriyle savaşan iki aile). • Tüm öğrenciler eşofman ve spor ayakkabı giymelidir. • Müzik ve mikrofon amplifikasyonu için bilgisayar + mikser + hoparlörler |
| 6 | Gereksinimler | <ul style="list-style-type: none"> • Öğretmenler Shakespeare'in Romeo ve Juliet'ini tam olarak okumalı ve hedef sınıf veya sınıf grubu için bir uyarılma hayal etmelidir. • Toplantılardan birkaç ders önce, iyi bir çeviri kullandığınızdan emin olarak onlarla bazı pasajlar okuyun. • Son olarak, futbol oyununun temel kurallarını bilmeli (veya çalışmalıdır). • İkinci maçtan önce maçın müziğini seçmiş olmalıdır. |

| | | |
|---|---------------------|---|
| 7 | Amaçlar ve Hedefler | <p>Etkinliğin amacı, tiyatro edebiyatı aracılığıyla, Babalar ve Oğullar arasındaki nesiller arası diyalog gibi, tarihsel ve diğer temel öneme sahip meseleleri yansıtmaktır.</p> <p>Üç ana hedef vardır:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kişiler arası çatışmaların sonuçları üzerinde derinlemesine düşünün. • Tarihsel Babalar ve Oğullar, borç ve şükran, muhalefet ve muhalefet, talep ve karşılaşma arasındaki karşılıklı ilişkiler roller üzerinde düşünün. • Performatif bir eylem deneyimi yaşayın. |
| 8 | Personel | <p>Kurs, etkinliğe başlamadan önce Shakespeare'in metnini tam olarak okumuş ve öğrencileri için uygun bir uyarılma hayal etmiş olan öğretmenler tarafından verilebilir.</p> <p>Her öğrenciden, babasına asla söyleyemediği veya sormadığı şeyi söylemek veya sormak için BABAYA MEKTUP yazması isteneceğinden, öğretmenlerin sınıf grubuyla bu yönde bir çalışma başlatması, öğrencileri buna hazırlaması gerekmektedir.</p> |

C-DERS SIRASINDA İZLENECEK YÖNTEMLER

| | |
|---|--|
| <p><i>İlk toplantı:</i> (Shakespeare'in Romeo ve Juliet Öyküsü ve Maç Düellosu) Öğretmen Romeo ve Juliet'in hikayesini anlatılmalıdır. Hikayenin sonunda, öğrenciler iki aileye / takıma, Montague'ler ve Capulet'lere ayrılmalıdır. İki aile bir düelloya meydan okunmalıdır. Düello mecazi olarak futbol maçı ile temsil edilir. İlişkisel dinamikleri spor dinamikleri üzerinden yeniden yaratarak, tarihteki babalar ve oğullar arasındaki çatışmalara özellikle odaklanılmalıdır.</p> <p><i>İkinci toplantı:</i> (babalar ve oğulları) Öğretmen, öğrencileri bir tür BABAYA MEKTUP yazmaya davet eder. bir önceki maçtan devam edecek olan maç, bir nevi kuşak beyanı üretmek için yazılanları ifade etme fırsatı olacaktır.</p> | |
| KAZANIMLAR | <p>Öğretmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurs, etkinliğe başlamadan önce aşağıdakileri yapması gereken öğretmenler tarafından verilir: • Shakespeare'in metninin tamamını okumak. • Futbol oyununun ana kurallarını bilmek (veya çalışmak) • Toplantıların başlamasından önce materyalleri hazırlamış olmak • Müziği ikinci toplantıdan önce seçmiş olmak • Her öğrenciden, babasına asla söyleyemediği veya kendisine sormadığı şeyi söylemesi veya sorması için BABAYA MEKTUP yazması isteneceğinden, öğretmenlerden sınıf grubuyla bu doğrultuda öğrencileri hazırlayan bir çalışma başlatmaları istenecektir. <p>Öğrenci:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maç günlerinde uygun giysiler giyilmelidir. • Toplantılar arasında önerilen görevleri gerçekleştirilmelidir. |
| KAVRAMLAR VE HEDEFLER | <p>Amaç 1 Bir spor pratiği bağlamında performatif nitelikteki ifade modlarıyla deneyler yapılmalıdır.</p> <p>Amaç 2 Babalar ve Oğullar arasındaki nesiller arası diyalog, tarihsel ve biyolojik gibi temel konularda kişisel düşünme kapasitesi artırılmalıdır.</p> |

| | | |
|---|--|---|
| | Amaç 3 Edebi becerilerin artırılması ve tiyatro gibi kültürel süreçlere bağlılık teşvik edilmelidir. | |
| YÖNTEM ve TEKNİKLER | Tiyatro ve Spor ilişkisi bu yolun üzerine kurulduğu temeldir. Spor, kapsayıcı ilişkiler kurmada, günlük yaşamın saygı, dinleme ve dürüstlüğe dayalı temel önceliklerini öğrenmede her zaman temel bir araç olmuştur. Tiyatro, kendi adına, sahnede ifade etme yeteneği ve/veya özellikle büyüme aşamasında, temel temaların taşıyıcısı olan rollerle diyalog yoluyla, duyguları aktarmada her zaman değerli bir araç olmuştur. Bu iki dünyanın birliği, yeni nesilleri kültür dünyasına ve yeni nesillere kültür dünyasına yaklaştırmak isteyen bir tekniği ortaya çıkarır. Sporun tiyatronun doğaçlama bir unsuru olarak aktif kullanımı, en küçüğüne konuşabilen dillerin bir karışımına izin verir. | |
| ARAÇLAR VE EKİPMANLAR | Kullanılacak malzemeler: <ul style="list-style-type: none"> • Montecchi ve Capulets takımlarını ayırmak için iki farklı renkteki önlükler. • Top oynamak için il futbol topu • Müzik kullanmak için bilgisayar + mikser + hoparlörler (hem açık havada hem de içeride) • BABAYA MEKTUP adlı yazılı materyalleri çocuklara okutmak için çubuklu veya telli mikrofonlar. | |
| UYGULANACAK BECERİLER | Bu çalışma, Dünya Sağlık Örgütü tarafından tanımlanan YAŞAM BECERİLERİ'nin temel özüne atıfta bulunarak, aşağıdakileri etkilemeye katkıda bulunur: <ul style="list-style-type: none"> • Öz farkındalık • Duyguların yönetimi • Stres yönetimi • Yaratıcı Düşünce • Eleştirel Düşünme | |
| DERS SÜRECİ | | |
| DERS I Montecchi ve Capulet Düellosu | Amaç 1 Hikayenin anlatılması 30 dk | Hikayenin alanı, yukarıda açıklanan özellikleresahip olması gereken oyunun alanı olacaktır. Öğrenciler yere oturmalıdır. Öğrenciler, gruplar halinde düzenlenmelidirler, böylece öğretmen hareket etmekte serbest olacak ve herkes iyi görebilecek ve duyabilecektir. Öğretmen, başlamadan önce, çalışmayı çok az bilgi ile (kim, nerede, ne kadar süreyle yazdı) çerçeveleyecek ve öğrencilere metin, tarihçesi, temsilleri hakkında zaten ne bildiklerini sorarak anlamaya çalışmalıdır. |
| | Amaç2 Tiyatral oyun 60 dk | Grup, öğrencilerin her birine bir rol vererek ve onlara Montecchi ve Capulet aileleri arasındaki düelloyu belirli kurallara sahip bir futbol maçı aracılığıyla mecazi olarak temsil edeceklerini açıklayan heterojen iki takıma bölünmelidir: <ol style="list-style-type: none"> 1. Oyuncular, metindeki karakterlerin adlarına sahip olmalıdır (Romeo, Juliet, Tybalt, Mercutio... Metindeki karakterler bittiyse her birinin Capuleti veya Montecchi soyadına sahip olması yeterlidir. 2. Maçlar karışık olmalı: erkekler ve kadınlar birlikte oynanmalıdır. |

| | | |
|---|---|---|
| | | <p>3. Maçlarda takım sayısı eşit olmayabilir. 11 oyuncuya karşı 11 oyuncu değil, daha az olabilir. Geriye kalanlar, bir veya diğer ailenin taraftarları (ultra) ve sıraları devralacak: yine de aktif olarak katılmak zorunda kalacaklardır.</p> <p>4. Maç sanki kendi evlerinin altındaki sahadaymış gibi yarışan iki düşman takım arasındaki bir maçıdır: O zaman bu maçta ne olabilir? Herkesin saygı duymak zorunda kalacağı 'yazılı olmayan kurallar' nelerdir? ve hangileri saygı duyup duymamayı seçebilir? Birlikte yerleşirler (örneğin: top ne zaman dışarı çıkar? Top havadayken goller iğne, giysi veya sırt çantası ile işaretlenirse? Faulleri kim söyler? vb.). Öğretmen bu ilk aşamada ortaya çıkmayan her şey söylenmemiş bırakmalıdır: Taraflar arasında çatışmayı yaratan konular konuşulmamış olanlardır. The two teams compete in the soccer match with the rules described above.</p> <p>Öğretmen maçla ilgili tüm kötü durumları, sözlü veya fiziksel hareketleri, oyuncular arasındaki ilişkileri özellikle yetişkin rolleri oynayan oyuncular ile genç rolleri oynayanlar arasındaki ilişkilere atıfta bulunarak not etmelidir çünkü bu notlar oyunun sonunda tartışma ve düşünme nedeni olacaktır. Öğretmen, öğrencileri kendi adlarıyla değil, etkinliğin başında verilen adla adlandırmalıdır. Bu durum rollerinde kalmalarını hatırlatmak ve teşvik etmek için önemli olacaktır. Öğretmen, oyun sırasında öğrencileri kendi karakterlerini 'yorumlamaya' teşvik edebilmeli ve Babalar ve Oğullar arasındaki ilişkileri oyuna sokabilmelidir: Öğretmen, öğrencilere ne söyleyecekleri ve ne söyleyecekleri konusunda önerilerde bulunabilecektir.</p> |
| | <p>Amaç 3 Dönüş 30 dk</p> | <p>Tarihin pasajları, oyun içindeki ilişki dinamikleri yeniden keşfetmeye çalışan öğretmenler tarafından yürütülen bir tartışmada devam etmelidir. Özellikle yetişkin ve genç karakterler arasındaki ilişkilere odaklanılmalıdır, oyun sırasında yaşananların ve metnin anlattığı gerçeklerin bir listesini çıkarılmaya çalışacaktır. Rehberli tartışmanın sonunda, öğrencilerden tarihi Babalardan biri ile yakınlarından biri arasındaki belirli bir ilişki göz önüne alındığında kısa bir metinle (en fazla 10 satır) hikayeyi tekrar anlatmaları istenecektir.</p> |
| <p>DERS II SÜRECİ Babalar ve Oğulları</p> | <p>Amaç 1 Hazırlık: mektup 45dk</p> | <p>Toplantı, daha sonra oyunun alanı olacak, bir önceki sefer yapılanların özetlendiği ve makalelerin tartışıldığı ve öğrencilerin hikayenin kendi versiyonlarını yeniden yazıp hayal ettikleri şekilde anlatmalarına izin vererek başlamalıdır. Daha sonra her öğrenciden bir "Babaya Mektup" yazması istenecek: Her biri anne ve babasına düşündüklerini, kendilerine hiç söylemediklerini,</p> |

| | | |
|--|---|---|
| | | isteyip de sormaya cesaret edemediklerini anlatan bir mektup yazacak. Öğrenciler yazarken bile hikayedeki karakterlerin isimlerini kullanmalıdırlar (Romeo, Juliet, Mercutio, Tebaldo, Peder Montecchi, Peder Capulet, Verona Prensi...), ancak kendilerine ait olmaları gerekmez. Mektuplar isimsiz olarak, onları karıştıracak olan öğretmene teslim edilmelidir. |
| | <i>Amaç 2</i> Tiyatral oyun 45 dk | Futbol maçı önceki gün olduğu gibi devam etmelidir. Bu kısımda öğrenciler yeniden futbol oynayacak, futbola kaldığı yerden devam edecek ve bir gün önce yaptığı sözlü ve fiziksel hareketler ilginç olarak tanımlayacaklardır. Oyun sırasında, her zaman önceki maçtaki rollerin adlarıyla birbirlerine seslenmelidirler. Öğretmen bir müzik başlattığında (toplantı başlamadan önce seçilir), oyun devam eder, ancak sessiz biçimde ve ağır çekimde: öğrencilerin aynı anda hem çalması hem de dinlemesi gerekir. Öğretmen, alanın kenarına yerleştirilmiş mikrofona koşan öğrencilerden birini (kendisine atanan rolün adı aracılığıyla) çağırır. Öğretmen ona mikrofona okuması için rastgele seçilen Babaya Mektuplardan birini verir. Okumayı bitirdiğinde müzik durur ve oyun tüm canlılığı ve tüm gürültüsüyle devam eder. Bu, babaya yazılan tüm mektuplar bu şekilde mikrofona okunana kadar devam eder. |
| | <i>Amaç 3</i> Dönüş 30 dk | Etkinliğin sonunda, önerilen mektupların içeriği hakkında, herkesin dikkatini çeken, ortak temalar ve farklılıklar bulmaya odaklanan bir tartışma yapılmalıdır. Az önce anlatılan yetişkin dünyasından ortaya çıkan imajı da tartışılmalıdır. Daha sonra mektuplar velilere teslim edilmek üzere tek bir toplu çalışmada özetlenebilir (opsiyonel seçenek aktivite bitiminden sonra geliştirilecektir). |

Kültürle Yaşayın – Kültürü Yaşayın

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521

Eğitim Modülü: **TEKNOLOJİK MİRAS (TARIM, SANAYİ, EKONOMİ, SANAL GERÇEKLİK, ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK, YAPAY ZEKA, GÜNLÜK HAYAT**

Hazırlayan:

Bozyazı Kültür Sanat ve Müzik Derneği



İÇİNDEKİLER

| | |
|---|------------|
| MODÜLÜN ÖZETİ VE HEDEFLERİ | 96 |
| MODÜLÜN HEDEFLERİ | 96 |
| TARIMDA TEKNOLOJİK KÜLTÜREL MİRAS | 97 |
| SANAYİ | 98 |
| 1. Sanayi devrimi | 98 |
| 2. İkinci Sanayi Devrimi | 98 |
| 3. Üçüncü Sanayi Devrimi (Bilgi Teknolojileri Çağı) | 98 |
| Öne Çıkan Tarihler ve Olaylar | 99 |
| 4. Dördüncü Sanayi Devrimi (Endüstri 4.0) | 99 |
| Nesnelerin interneti | 99 |
| Kobotlar | 100 |
| Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik | 100 |
| Büyük Veri | 100 |
| 3D ve 4D Baskı | 100 |
| SANAL GERÇEKLIK VE KÜLTÜR | 101 |
| YAPAY ZEKA VE KÜLTÜR | 102 |
| YZ'nin Tanımı | 102 |
| ARTIRILMIŞ GERÇEKLIK VE KÜLTÜR | 104 |
| Oyunlaştırma | 104 |
| KÜLTÜREL MİRASIN KORUNMASI İÇİN TEKNOLOJİ KULLANIMI | 106 |
| KÜLTÜREL MİRAS AKTARIMINDA BİLGİ VE İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN ROLÜ (MOBİL UYGULAMALAR) | 106 |
| MADDİ VE MADDİ OLMAYAN TEKNOLOJİK MİRAS | 107 |

MODULÜN ÖZETİ

UNESCO Dünya Miras Listesi'ne alınma kriterlerinden hareketle, "bir zaman diliminde veya kültürel coğrafyada teknolojik gelişmeler açısından önemli olan ve insanlık teknolojisinin gelişimini gösteren eserler", "teknolojik miras" olarak tanımlanmıştır. Bu tanımdan hareketle insanlığın ortaya çıktığı ilk günden bugüne kadar görülen tüm teknolojik gelişmeler insanlığın ortak mirası olarak kabul edilmektedir. Bu modül, öğrencileri teknolojik miras konusunda bilinçlendirmek ve teknolojiyi kullanarak kültürel mirası nasıl geliştirebileceklerini aktarmak amacıyla oluşturulmuştur.

MODÜLÜN AMAÇLARI

- Teknolojik miras kavramını bilecektir.
 - Teknolojik mirasın unsurlarını örneklerle açıklayabilecektir.
 - Geçmişten günümüze teknolojik gelişmeleri açıklayabilecektir.
 - Dijital kültürel miras öğelerinin geçmişten günümüze gelişimini örneklerle açıklayabilecektir.
 - Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel miras aktarımındaki rolünü örneklerle açıklayabilecektir.
-

TARIMDA TEKNOLOJİK KÜLTÜREL MİRAS

Tarımın, genellikle, sadece toprakta gıda üretme süreci anlamına geldiği düşünülmektedir. Fakat, kelime aslında başka anlamları ve süreçleri de ima etmekte, içermektedir. Örneğin, gıda üretimine ek olarak önemli “kolektif mal üretimi” sürecini açıkça ima eder. “Kültürel mirasın” kavramsallaştırılması, bu “kolektif mallar”ın temel bir yönünü de kendisi içermektedir. Tarımsal faaliyet, tarihi ve kültürel alanları, diğer alanları ve nesnelere şekillendirir ve etkiler. Bazen, kültürel mirasımıza hem tehdit hem de koruyucu olabileceği değerlendirilmektedir. Ancak yapılan analizlerin çoğunda kültürel mirasın tarih boyunca tarımsal faaliyetler ve çiftçiler tarafından olumlu yönde etkilendiğini ve zenginleştirildiğini görmekteyiz.

1996 yılında düzenlenen Avrupa Birliği İçin Avrupa Kırsal Kalkınma Konferansı'nda, kırsal kalkınma programı olarak on temel kural kabul edilmiştir. Avrupa Birliği'nin kırsal kalkınma ile ulusal ve kültürel

mirasın başarılı bir şekilde korunması arasındaki önemli bağları kabul etmesinin bu konferansın sonuçlarından en temel belirleyici sonuç olduğu söylenebilir, Tarım, çevre, insanlar, ulusal ve kültürel miras arasında önemli bir arayüz olarak Avrupa Birliği tarafından kabul edilmiştir.

ENDÜSTRİ

Endüstri, Cambridge Dictionary tarafından “özellikle bir fabrikada veya özel bir alanda, satış için mal üretme sürecinde yer alan şirketler ve faaliyetler” olarak tanımlanmıştır. Bu tanımdan hareketle, “sanayi” hakkında konuşmak için 1) Şirket(ler) 2) Faaliyet(ler) 3) Üretim 4) Satış 5) Fabrika(lar) olması gerektiği sonucunu çıkarmak mümkündür. Bu belirtilen kavramlar çerçevesinde düşünülürse, Sanayi Devriminden önceki faaliyetleri sanayi olarak tanımlamak (imkansız değilse de) zor olacaktır. O dönemden sonra biz insanoğlu, kitleler için seri üretime tanık olma şansına sahip olduk. O dönemden sonra, endüstriyel süreç başlamıştır diyebiliriz.

1. ENDÜSTRİ DEVRİMİ

Modern tarihte, Sanayi Devrimi, tarım/tarımsal ve zanaat ekonomisinden sanayi ve makine imalatının, yani seri üretimin hakim olduğu bir ekonomiye geçiş süreci olarak tanımlanmaktadır. Bu teknolojik değişiklikler, beraberinde yeni çalışma ve yaşam biçimleri getirmiş ve toplumsal yapıyı temelden değiştirmiştir. Bu süreç, 18. yüzyılda İngiltere’de başlamış ve oradan dünyanın diğer bölgelerine yayılmıştır. Daha önce farklı Fransız yazarlar tarafından kullanıldığı görülse de, “Sanayi Devrimi” terimi ilk olarak İngiliz ekonomi tarihçisi Arnold Toynbee (1852-83) tarafından Britanya’nın 1760’tan 1840’a kadar olan ekonomik gelişimini tanımlamak için kullanmasıyla popüler hale gelmiştir. Terim, Toynbee’den sonra, “belirli bir ortamda yaşanan bir zaman aralığı” anlamından ziyade “bir ekonomik dönüşüm süreci” anlamını ima eder olmuştur. Terim bu şekilde değerlendirilmesinden Çin ve Hindistan gibi bazı bölgelerin 20. yüzyıldan önce daha sanayi devrimini yaşamadığı kabul edilirken, Amerika Birleşik Devletleri ve Batı Avrupa gibi diğer bölgelerin 19. yüzyılın sonlarında, çoktan, “ikinci” sanayi devrimini yaşamaya başladığının kabul edildiği daha kolay anlaşılır.

Sanayi Devrimi’nin temel özelliği, bu devrimin teknolojik, sosyoekonomik ve kültürel bir süreç olarak yaşanmış olmasıdır. Süreçte yaşanan teknolojik değişiklikler şu şekilde özetlenebilir: (1) Başta demir ve çelik olmak üzere yeni temel malzemelerin kullanımı (2) Hem kömür, buhar makinesi, elektrik, petrol gibi yakıtların hem de içten yanmalı motor gibi farklı hareket gücüne dayanan enerji kaynaklarının kullanılması (3) Daha az insan enerjisine dayanan ve üretimin hızla artmasını sağlayan eğirme makinesi ve elektrikli dokuma tezgahı gibi yeni makinelerin icadı (4) Artan işbölümü ve işlevlerin uzmanlaşmasını gerektiren, “fabrika” olarak bildiğimiz yeni bir çalışma biçiminin ortaya çıkması (5) Buharlı lokomotif, buharlı gemi, otomobil, uçak, telgraf ve radyo dahil olmak üzere ulaşım ve iletişimdeki önemli gelişmeler (6) Bilimin sanayide uygulanmasında artış. Bu teknolojik değişiklikler, doğal kaynakların aşırı bir şekilde kullanımını ve mamul malların seri üretimini mümkün kılmıştır.

Sanayi dışındaki alanlarda da aşağıdakiler dahil olmak üzere daha birçok yeni gelişme yaşanmıştır. (1) Tarımla uğraşan nüfus dışında kalan daha fazla bir nüfus için gıda sağlanmasını mümkün kılan tarımsal gelişmeler, (2) Tarım yapılan arazinin azalmasına karşın artan endüstriyel üretim ve artan uluslararası ticaret ile birlikte yeni zenginlik kaynaklarının ortaya çıkmasını sağlayan ve servetin daha geniş bir kitleye dağılımına sebep olan ekonomik değişiklikler (3) Ekonomik açıdan iktidar sahiplerinin değişiminin yansması olarak farklı siyasi değişiklikler ve sanayileşmiş bir toplumun

ihtiyaçlarına karşılık gelen yeni devlet politikaları (4) Şehirlerin büyümesi ile ortaya çıkan geniş kapsamlı kültürel ve sosyal değişimler: İşçi sınıfı hareketlerinin gelişimi ve yeni otorite kalıplarının ortaya çıkışı (5) Büyük bir düzenin kültürel dönüşümleri. İşçiler yeni ve ayırt edici beceriler edindiler ve görevleriyle aralarında süregelen ilişkiler değişti; el aletleriyle çalışan ustalar olmak yerine artık fabrika disiplinine tabi makine operatörleri haline geldiler. Son olarak, psikolojik bir değişiklik oldu: Kaynakları kullanma ve doğaya hakim olma becerisine olan güven hızla arttı.

In the period 1760 to 1830 the Industrial Revolution was largely confined to Britain. Aware of their head start, the British forbade the export of machinery, skilled workers, and manufacturing techniques. The British monopoly could not last forever, especially since some Britons saw profitable industrial opportunities abroad, while continental European businessmen sought to lure British know-how to their countries. Two Englishmen, William and John Cockerill, brought the Industrial Revolution to Belgium by developing machine shops at Liège (c. 1807), and Belgium became the first country in continental Europe to be transformed economically. Like its British progenitor, the Belgian Industrial Revolution centred in iron, coal, and textiles.

2. İKİNCİ ENDÜSTRİ DEVRİMİ

“Birinci” Endüstri Devrimi ile önemli ölçüde benzerlikler göstermesine rağmen, 19. ve 20. yüzyıllarda “yeni” bir Sanayi Devriminin ortaya çıktığını düşündürten kanıtlar vardır. Temel malzemeler açısından modern sanayi, daha önce kullanılmayan birçok doğal ve sentetik kaynağı kullanmaya başladı: Daha hafif metaller, nadir toprak elementleri, yeni alaşımlar ve plastik gibi sentetik ürünler ve yeni enerji kaynakları. Bunlarla bağlantılı olarak otomasyona dayanan fabrikalara yolu hazırlayan makineler, aletler ve bilgisayarlar kullanılmaya başlamıştır. Sanayinin bazı türleri 19. yüzyılın başlarından ortalarına kadar neredeyse tamamen makineleşmiş olsa da, montaj hattından farklı olarak, otomasyona dayanan üretim ilk olarak 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren büyük önem kazanmıştır.

Üretim araçlarının mülkiyetinde de önemli değişiklikler yaşanmıştır. 19. yüzyılın başlarından ortalarına kadar Sanayi Devrimi'ni karakterize eden üretim araçlarının oligarşik mülkiyeti, artık, bireyler ve sigorta şirketleri gibi kurumlar tarafından ortak hisse senetlerinin satın alınması yoluyla ortaya çıkan daha geniş bir mülkiyet dağılımına yol açmaya başlamıştır. 20. yüzyılın ilk yarısında Avrupa'nın birçok ülkesi ekonomilerinin temel sektörlerini sosyalleştirdi. Bu dönemde politik teorilerde de bir değişiklik oldu: Klasik Sanayi Devrimi'nin ekonomik ve sosyal düşüncesine hakim olan “laissez-faire” (Bırakınız yapsınlar, bırakınız etsinler) “tamamen serbest piyasa” düşüncesi yerine, toplumda ortaya çıkmış olan daha karmaşık endüstriyel ihtiyaçları karşılamak için hükümetler genellikle sosyal ve ekonomik alana yöneldiler. Fakat bu yönelim, 1980'lerden başlayarak Amerika Birleşik Devletleri ve Birleşik Krallık'ta tersine döndü.

3. ÜÇÜNCÜ SANAYİ DEVRİMİ (BİLGİ TEKNOLOJİLERİ ÇAĞI)

Üçüncü Sanayi Devrimi veya Dijital Devrim, 1900'lerin sonlarında başladı ve elektronik ile bilgisayar kullanımının yaygınlaşması, internetin icadı ve nükleer enerjinin keşfi yoluyla otomasyon ve sayısal verilerin kullanımının artması gibi gelişmeler ile öne çıkmaktadır. Bu çağ, bilgisayarlardan endüstriyel süreçlerin otomasyonunu sağlayan yeni teknolojilere kadar elektroniğin daha önce hiç olmadığı kadar yükselişine tanık oldu. Telekomünikasyondaki gelişmeler, küreselleşmenin yolunu açtı ve bu da endüstrilerin üretim alanlarını, deniz aşırı, düşük maliyetli ekonomilere doğru kaydırmalarına ve dünya çapında iş modellerinin radikalleşmesine olanak sağladı.

Öne Çıkan Tarihler ve Olaylar

- 1969: ABD Savunma Bakanlığı'nın Gelişmiş Araştırma Projeleri Ajansı Ağı (APARNET), bugün internet iletişimi için kullanılan birçok protokolü geliştirdi.
- 1972: Japon Waseda Üniversitesi, WABOT-1 projesini tamamlayarak dünyanın ilk tam ölçekli akıllı insansı robotunu yarattı.
- 1973: Bilgisayar sistemleri arasında bilgi aktarımı için ilk sistem olan Ethernet icat edildi.
- 1974: İlk İnternet Servis Sağlayıcısı (ISP), Telenet olarak bilinen APARNET'in ticari bir sürümünün piyasaya sürülmesiyle doğdu.
- 1983: Ethernet standart hale getirildi. Alan Adı Sistemi (DNS), web sitelerini adlandırmak için .edu, .gov, .com, .org ve .net sistemini kurar.
- 1984: Cyberpunk romanı Neuromancer'ın yazarı William Gibson, "siber uzay" terimini ilk kez kullandı.
- 1986: Programlanabilir Mantık Denetleyicileri (PLC'ler) Kişisel Bilgisayarlara (PC'ler) bağlandı.
- 1989: Avrupa Nükleer Araştırma Örgütü'nde (CERN) bir bilim adamı olan Tim Berners-Lee, HTML dilini geliştirdi ve World Wide Web'i dünyaya tanıttı.
- 1990: İlk IoT -Nesnelerin İnterneti- cihazı ortaya çıktı: John Romkey, İnternet üzerinden açılıp kapatılabilen bir ekmek kızartma makinesi üretti.
- 1991: İlk 'web sayfası' Tim Berners-Lee tarafından oluşturuldu.
- 1992: İlk defa internet üzerinden, ses ve video yayınlandı. PLC'ler için bağlantı tanıtıldı.
- 1993: Beyaz Saray ve BM çevrimiçi oldu.
- 1995: Amazon, Craigslist ve eBay yayına girdi. İnternetin ticari bir işletmeye dönüşümü büyük ölçüde tamamlandı.
- 1997: Kablosuz M2M teknolojisi endüstriyel ortamlarda yaygınlaştı.
- 1998: Google arama motoru doğdu ve kullanıcıların İnternet'le etkileşim kurma şeklini değiştirdi. Ethernet, endüstriyel ortamlarda popüler hale geliyor.
- 1999: Kevin Ashton tarafından "Nesnelerin İnterneti" terimi icat edildi.
- 2000: Yahoo! ve eBay, İnternet'in güvenlik açığını vurgulayan büyük ölçekli bir DDoS saldırısına uğradı
- 2002: Bulut teknolojisi, Amazon Web Services'in (AWS) piyasaya sürülmesiyle ortaya çıktı.
- 2004: Sosyal medya çağı başladı: Facebook yayına girdi.
- 2005: O'Reilly Media'dan Roger Mougalaş, "Büyük Veri" terimini kullandı.
- 2006: AOL, çoğu hizmeti ücretsiz sunarak ve gelir elde etmek için reklamlara güvenerek iş modelini değiştirdi.
- 2008: Bir grup şirket, "akıllı nesnelere" ağlarında İnternet Protokolü'nün (IP) kullanımını teşvik etmek ve Nesnelerin İnterneti'ni etkinleştirmek için IPSO Alliance'ı başlattı. Blockchain şirketi ve şimdiye kadar icat edilen ilk kripto para birimi olan "Bitcoin" Satoshi Nakamoto'nun ilk girişimleriyle ortaya çıktı. Böylece ilk defa "Eşten-eşe Elektronik Nakit Ödeme Sistemi" dünyaya tanıtılmış oldu.
- 2008-2009: Cisco'ya göre, IoT -Nesnelerin İnterneti-, 2008 ve 2009 yılları arasında, internete insanlardan daha fazla "nesne veya robotun" bağlı olduğu noktada "ortaya çıkmıştır".

4. DÖRDÜNCÜ ENDÜSTRİ DEVRİMİ (ENDÜSTRİ 4.0)

"Dördüncü Sanayi Devrimi" kavramı, 2016 yılında Dünya Ekonomik Forumu'nun kurucusu Klaus Schwab tarafından aynı adı taşıyan bir kitapta ortaya atılmıştır. Onun kitabında yer alandan daha iyi bir tanımı nerede bulacağız ki? "Dördüncü Sanayi Devrimi, sanal ve fiziksel üretim sistemlerinin birbirleriyle esnek bir şekilde küresel düzeyde işbirliği içinde olduğu bir dünya yaratır". Ancak Dördüncü Sanayi Devrimi, yalnızca akıllı ve bağlantılı makineler ve sistemlerle ilgili değildir. Kapsamı

çok daha geniştir. Gen dizilemeden nanoteknolojiye, yenilenebilir enerjilerden kuantum hesaplarına kadar değişen alanlarda ileri düzeyde değişim ve ilerleme dalgaları aynı anda meydana gelmiştir. Dördüncü Sanayi Devrimi'ni önceki devrimlerden temelde farklı kılan şey, bu teknolojilerin kaynaşması ve birbirleriyle fiziksel, dijital ve biyolojik alanlarda etkileşim halinde olmalarıdır.

Tüm devrimlerin yararları ve sakıncaları, zorlukları ve fırsatları, belirsizlikleri ve kesinlikleri vardır. Dördüncü Sanayi Devrimi'nin getirdiği avantajlar açıktır: süreçlerde artan üretkenlik, verimlilik ve kalite; tehlikeli ortamlarda gerçekleşen işlerin azalması ile işçiler için daha fazla güvenlik; veri tabanlı araçlar sayesinde ortaya çıkan daha gelişmiş karar verme biçimleri; tüketicilerin ihtiyaçlarını karşılamak için özelleştirilmiş ürünlerin geliştirilmesi sayesinde ortaya çıkan gelişmiş rekabet gücü.

Dezavantajları düşünmemi gerekirse, uzmanların işaret ettiği pek çok dezavantajdan bazıları şöyle sıralanabilir: Değişimin baş döndürücü hızı ve uyum sağlama ihtiyacı, bizi siber güvenliği artırmaya zorlayan gelişmiş siber riskler, teknolojiye yüksek bağımlılık ve ortaya çıkabilecek, kalifiye personel bulmakta zorlanma vb. Nedenlerle görülen dijital yetersizlikler. İkincisi ile ilgili olarak, Endüstri 4.0'ın istihdam üzerindeki derin etkisinin, Dördüncü Sanayi Devrimi'nin en zorlayıcı yönlerinden biri olduğu söylenebilir. Sürecin başlangıcında, bir McKinsey Global raporunda, otomasyonun bir sonucu olarak 2030 yılına kadar 800 milyon kadar mesleğin ortadan kalkacağını belirtilmişti. Ancak bu aynı zamanda bir fırsata dönüşebilir, çünkü yeni teknolojiler ortaya çıktıkça yeni sektörlerde milyonlarcayeni iş alanının ortaya çıkmasını sağlayacak yeni meslekler de gelişecektir.

Yapay Zeka, ekonominin, toplumun ve işgücü piyasasının kapsamlı dönüşümünde, kilit teknolojilerden biri olmaya hazırlanıyor. Danışman Michael Page de "akıllı endüstrinin" aşağıda özetlediğimiz diğer temel yönlerini anlatmıştır:

Nesnelerin İnterneti

Fiziksel ve dijital dünyalar arasında bağlantı kurmak için tasarlanan nesnelerin interneti teknolojisi, birçok sektörde devrim yarattı. Aslında, milyarlarca cihaz zaten birbirine bağlı ve giderek daha fazla cihaz akıllı hale gelmektedir.

Kobotlar (Kolloboratif Robotlar)

Robotik sürekli gelişmeye devam ediyor ve işbirliğine dayanan ortamlarda insanlarla fiziksel olarak etkileşim kurmak için özel tasarlanmış kobotlar endüstrinin vazgeçilmez ürünleri haline gelecek gibi görünüyor. Diğer avantajlarının yanında, üretimi optimize etmeleri ve çalışanları monoton ve tehlikeli görevler yapmaktan kurtarmaları kobotların en önemli avantajlarıdır.

Artırılmış Gerçeklik ve Sanal Gerçeklik

Bilgisayar bilimlerini kullanarak gerçek dünya ile dijital dünyayı birleştiren teknolojiler olarak tanımlanabilecek olan artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik, sürükleyici deneyimler üreterek hem kullanıcıların hem de tüketicilerin görsel deneyimini zenginleştirmeye devam edecek gibi görünmektedir.

Büyük Veri

Bilgi güçtür. Tam gelişmiş Dördüncü Sanayi Devrimi, verileri bilgiye dönüştürmemize izin verecek. Büyük veri, özellikle iş stratejileri geliştirirken veya kararlar alırken en önemli role sahip amaçları elde etmek için büyük verilerin kolayca yönetilmesine ve yorumlanmasına imkan sağlamaktadır.

3D ve 4D Baskı

Bugünlerde 3D ve 4D baskı ile prototipleri -veya satılacak ürünleri- hızlı, doğru ve ekonomik bir şekilde geliştirmek için araçlara sahibiz. Bu teknoloji tasarım, mimari, mühendislik vb. alanlarda giderek daha önemli hale geliyor. Beraberinde getirdiği hız ve diğer imkanların yanında, pek çok farklı disiplinin ve keşfin artan birbiriyle uyumlaştırılması ve entegrasyonu nedeniyle dördüncü sanayi devrimi benzersiz niteliklere sahiptir. Farklı teknolojiler arasındaki karşılıklı bağlantılar sayesinde ortaya çıkan somut yenilikler artık bilim kurgu değil. Örneğin günümüzde dijital üretim teknolojileri biyolojik dünya ile bağlanabilmektedir. Bazı tasarımcılar ve mimarlar, mikroorganizmalar, bedenlerimiz, tükettiğimiz ürünler ve hatta içinde yaşadığımız binalar arasındaki etkileşim ve bunların birbiriyle entegrasyonunu sağlayan öncü sistemler için hesaplamalı tasarım, eklemeli imalat, malzeme mühendisliği ve sentetik biyolojiyi zaten bir araya getirmektedir. Bunu yaparken, sürekli değişebilen (ve hatta “büyüyen”) ve birbirlerine uyulanabilen nesnelere ortaya çıkarıyorlar.

SANAL GERÇEKLİK VE KÜLTÜR

Her şeyden önce, Sürükleyici Sanal Gerçekliğin bir tanımını yapmamız gerekiyor. Sanal Gerçekliğin yaygın olarak kabul edilen bir tanımı, 1991 yılında Rheingold tarafından, bir kişinin “üç boyutlu bilgisayar tarafından oluşturulan bir temsilde çevrelendiği, sanal dünyada hareket edebildiği ve ona ulaşmak, yakalamak ve yeniden şekillendirmek için onu farklı açılardan görebildiği bir deneyim” olarak verilmiştir. CruzNeira daha çok görsel alanla sınırlı bir tanım önermiştir: “bir VR sistemi, geniş bir görüş açısı, etkileşimli kontrol ve dürbün ekranı ile gerçek zamanlı izleyici merkezli kafa izleme perspektifi sağlayan bir sistemdir”. Farklı tanımlar görülebilir ama VR'nin tüm tanımları üç ayırt edici özelliği vurgulamaktadır: (1) Çevreleme, (2) etkileşim ve (3) gerçek zamanlılık. Billinghurst, giderek daha karmaşık kafa izleme teknolojileri gerektiren üç tür bilgi sunumu paradigması tanımlamıştır:

- “Kafaya Ayarlanmış (Stabilize edilmiş)”de bilgi, kullanıcının bakış açısına göre sabitlenir ve kullanıcı bakış açısı yönünü veya konumunu değiştirdikçe değişmez. İzleme (takip) sağlamayan herhangi bir VR sistemi “Kafaya Ayarlanmış” olarak kabul edilir. Venüs projesinde, izleme cihazı olmayan bir dizüstü bilgisayarda çalışan düşük seviye gösterici, “Kafaya Ayarlanmış” bir sistem olarak düşünülebilir.
- “Vücuda Ayarlanmış (Stabilize Edilmiş)” bilgide, kullanıcının vücut pozisyonuna göre sabittir ve kullanıcı bakış açısı oryantasyonunu değiştirdikçe değişebilir, ancak pozisyonunu değiştirdikçe değişmez. Yarı-çevreleyici ve çevreleyici göstericiler “Vücuda Ayarlanmış (Stabilize Edilmiş)” sistemlerdir çünkü kafanın oryantasyonu bakış açısını değiştirdiğinden, sanal ortam içindeki hareket, kafanın konumundan ziyade 3D joystick ile kontrol edilmektedir.
- Ve son olarak, “Dünyaya-Ayarlanmış (Stabilize Edilmiş)” bilgi, gerçek dünya konumlarına sabitlenir ve kullanıcı bakış açısı yönelimini ve konumunu değiştirdikçe değişir. Artırılmış Gerçeklik göstericisi, sanal ortamı gerçek harita üzerinde kaydetmek amacıyla bakış açısının konumunun ve yöneliminin hesaplanmasını gerektirdiği için tipik olarak “Dünyaya-Ayarlanmış (Stabilize Edilmiş)” bir sistemdir. Bununla birlikte, Sistemin 3D joysticklerle sanal ortamda seyahat edilirken “Vücuda Ayarlanmış (Stabilize Edilmiş)” özelliği öne çıkarken; çevreleme göstericisi, sanal ortamdaki izleme alanında gerçekleştirilen küçük hareketler için vücut hareketini “Dünyaya-Ayarlanmış (Stabilize Edilmiş)” bir şekilde kullanabilir. Mevcut bilgi ve bilgi işletim sistemlerinin çoğu, mantıksal bilgileri işlemek için geliştirilmiştir ve kültürle ilgili çoğu sanal gerçeklik teknolojisi, temel olarak kültürel mirasa ilişkin uygulamaları kapsamaktadır.

Ancak bu sistemler ve uygulamalar, kültürün içeriğini, biçimini ve anlamını derinlemesine ele almamaktadır. Yakın zamana kadar kültür gibi karmaşık ve doğrusal olmayan bir sistemin bilgisayarlar tarafından modellenemeyeceğine inanılıyordu. Bununla birlikte, son zamanlarda kültürün veya “kültür teknolojisinin” analizine, modellenmesine ve tahminine yönelik bilgi işlem ve etkileşimli medya ortaya çıkmıştır. Örneğin, tarihi ve kültürel mirasın altında yatan yapıların ayarlanması ve bu yapıların sanal gerçeklikte modellenmesi aracılığıyla, tamamen sanal dünyadan yola çıkılarak modern veya popüler kültürün yeni biçimlerinin tahmin edilmesi için bazı çalışmalar geliştirilmektedir.

Sanal gerçeklik ile kültür teknolojisi sayesinde, örneğin Elektro Gitar ile Japon Shamisen'i birleştiren sanal enstrümanların geliştirilmesi gibi sanat ve beşeri bilimlerde yeni kültürel etkinlik biçimleri geliştirebiliriz. Veya farklı dönemlerin veya kültürlerin karakterlerini (örneğin, Konfüçyüs ile Platon) VR içinde bir buluşturup fiziksel dünyada aslında imkansız olan yeni etkileşim türleri ortaya çıkarabiliriz. Bu türden girişimler, bilim, sanat ve beşeri bilimler alanlarının farklı biçimlerde harmanlanmasına ve dönüştürülmesine imkan sağlayabilir.

YAPAY ZEKA VE KÜLTÜR

YZ'nin Tanımı

Bugün söz konusu olan yapay zekanın ilk kökenlerini, aslında "akıllı" makineler fikrinin ilk ortaya çıktığı antik çağlarda, bilim kurgunun yaygınlaştığı ve bilimsel gelişmelerin hızlandığı 1950'lerde ve en güncel algoritmaların icat edildiği 1980'lerde görmekteyiz. "Yapay zeka" ifadesi ilk olarak John McCarthy'nin 1956'da Dartmouth Koleji Yaz Kampı'ndaki sunumunda ortaya atılmıştır. Meslektaşı John McCarthy ile beraber İlk bilgisayarın ortaya çıkışından on yıl sonra hazırladığı çalışmasında, Amerikalı matematikçi Marvin Minsky, yapay zekayı "insanlar tarafından yapıldığında zeka gerektiren şeyleri makinelere yaptırma bilimi" olarak tanımlamıştır.

25 Nisan 2018'de Avrupa Komisyonu, “Avrupa için Yapay Zeka” başlıklı bir yayın aracılığıyla bu konuya ilişkin stratejisini açıklamıştır. Komisyon tarafından atanan uzman grubu bazı ortak eylemler önermiştir: Yatırımı artırmak, daha fazla veriyi kullanılabilir kılmak, yeteneği teşvik etmek ve güveni sağlamak için bir yapay zeka etiği geliştirmek. Ayrıca, Cédric Villani'nin raporunun sunulmasının ardından Fransa, bir yatırım planı yoluyla yapay zekanın gelişimini desteklemeye karar verirken, Avrupa Komisyonu 2021 ile 2027 arasında yaklaşık 2,5 milyar avro yatırım yapmayı vaad etmiştir. Ayrıca YZ ile ilgili olarak OECD tarafından 22 Mayıs 2019'da kabul edilen tavsiyelerde ve Avrupa Komisyonu'nun 8 Nisan 2019 tarihli bildiriminde de YZ'yı düzenlemek için ayrımcılığın olmaması, şeffaflık, açıklanabilirlik, mahremiyete saygı ve insan özerkliği vb. gibi bazı temel ilkeler mevcuttur.

Villani raporu, daha çok Fransa'nın rekabet avantajlarını geliştirebileceği sektörlere öncelik vererek birkaç sektörü vurgulamışsa da YZ'nin, spor ve kültür gibi nasıl etkileyeceğinin kestirilemediği alanlar da dahil olmak üzere tüm alanları etkilediğine dikkat çekmiştir. Kültür sektöründe yapay zeka için bir dizi zorluk var. Bilim dünyasında yer almayan sıradan vatandaşlar ancak, 2019 yılında Londra'da Barbican Center'da gerçekleştirilen interaktif sergi, AI: More than Human sergisi veya 2018 yılında Fransa'da, Grand Palais'ta gerçekleştirilen Sanatçılar ve Robotlar sergisi gibi sergiler aracılığıyla yapay zekayı keşfediyor.

Kamusal alanda düşünce ve önerileri teşvik etmeyi amaçlayan girişimler de çoğalmaktadır. Özellikle UNESCO, kültürel ifadelerin çeşitliliği prizması aracılığıyla konuya ilgi göstermiştir ve 2019'da OIF (Uluslararası La Francophonie Örgütü), yapay zekanın, kültürel ve yaratıcı endüstriler sektörü için ifade ettiği fırsatları ve zorlukları konu alan bir dizi toplantı ve buluşma organize etmiştir. Sanatsal çalışmalar konusu ve bunların statüsü, birçok otorite ve kurum için de önemli bir konudur. Örneğin, Eylül 2019'un sonunda, WIPO, özellikle çalışma -görev- alanlarını tanımlayan raporda yer alan yasal konuları ele alan bir "Fikri Mülkiyet (IP) ve Yapay Zeka (AI) Üzerine Sohbet" organizasyonu düzenlediğini bildirmiştir (Bu sohbet organizasyonu "gayri resmi" olarak gerçekleştirildiği için, programın genel içeriği dışında herhangi bir yazılı belge yayınlanmamıştır). YZ ile ilgili gelişmeler Amerika Birleşik Devletleri'nde de hızlı biçimde devam etmektedir. Avrupa Parlamentosu (Hukuk Servisi) ayrıca, YZ aracılığıyla üretilen eserlerin korunabilirliği sorununa gelecekteki çalışma programı için hazırlanacak taslak planlar içinde yer vermeyi düşünmektedir. Ayrıca Avrupa Komisyonu, YZ ile ilgili iki yayınında fikri mülkiyet konusunu gündeme getirmiştir. Ekim 2019'da, Fransa Cumhurbaşkanı'nın himayesinde gerçekleştirilen "İnsanlık için Yapay Zeka Küresel Forumu", "Yapay Zeka'da kültürel ve etik konuları yeniden düşünmek" başlıklı bir çalıştay önermiştir. Fransa'da, kültür sektöründe yapay zeka kullanımının "keşfedilebilirlik" yönleri üzerine bir Fransız-Quebec misyonu yürütülmektedir. Yapay zeka ve kültüre olan bu artan ilgiyi dikkate alan CSPLA, Profesörler Alexandra Bensamoun ve Joëlle Farchy'ye, yapay zekanın kültürel sektörde ortaya çıkardığı yasal ve ekonomik sorunlarla ilgili, gündeme getirilen tüm konuları belirleme görevi vermiştir (bkz. 1 Temmuz 2018 tarihli görev mektubu¹⁰). Misyonun başlangıcından itibaren planlandığı üzere, bu rapor, basit bir adım olarak değerlendirilmemeli, orta vadede devam etmesi gereken önemli bir çalışma olarak değerlendirilmelidir. Temel amacı, tekniğin anlaşılması ve bu tekniğin yasal ve ekonomik sonuçlarının araştırılması ile tekniğin gelişimi göz önünde bulundurularak bir çözüm envanteri oluşturulmasıdır.

ARTIRILMIŞ GERÇEKLIK (AR) VE KÜLTÜR

Büyük potansiyeli nedeniyle hızla gelişen artırılmış gerçeklik türlerinden biri, şehrinizi bir hazine avına dönüştürmenize olanak tanıyan konum tabanlı AR'dir. Bu AR biçimi, coğrafi konuma dayanır ve bu nedenle, bir deneyimi etkinleştirmek ve gerçek ortama sanal bir nesne yerleştirmek için belirli bir görüntüye ihtiyaç duymaz. Uygulama, sanal bir nesnenin nerede olduğunu ve deneyime ne zaman başlayacağını bilmek için bir GPS kullanır.

Pokémon GO, artırılmış gerçeklik öğelerinin bir tür hazine avı biçiminde gerçek dünyaya nasıl dahil edileceğinin en iyi bilinen örneğidir. Oyun kısa sürede, coğrafi konum belirlemenin AR'ye sunabileceği olanakları açıkça göstermiştir.

Coğrafi konumlu artırılmış gerçeklik oluşturmak, çok çeşitli sektörler için ilgi çekici olabilir, ancak daha fazla ayrıntıya girmeden önce, "oyunlaştırma" veya terimin İspanyolca biçimiyle "ludification" kavramından bahsetmek istiyoruz. Bu tekniğin artırılmış gerçeklik deneyimlerinizi şekillendirmede büyük bir fark yaratabileceğini göreceksiniz.

Oyunlaştırma

Oyunlaştırma, İngilizce 'oyun' kelimesinden gelir, bu nedenle AR bağlamında, örneğin belirli bir ödül elde etmenizi sağlayan, oyuncu için açık bir hedef tanımlaması içeren bazı oyun

mekaniklerinden yararlanan deneyimlerden bahsedimesi gerekir. Ayrıca, işbirliği içinde öğrenme yöntemi içinde ekip halinde çalışmayı veya daha rekabetçi bir taktiği kullanarak kullanıcı katılımını teşvik etmeyi amaçlayan birkaç seviye eklenmiş olabilir.

Sonuçta, yeni şeyler öğrenmek, oyun oynayarak öğrenmekten daha kolay nasıl başarılabilir? Oyunlar, hem hayvanlar aleminde hem de kendi dünyamızda, yaştan bağımsız olarak yeni şeyler öğrenmek için her zaman öğrenme sürecinin önemli bir parçası olmuştur. Oyunun dinamiklerini nasıl ele alacağınızı öğrenmek tam katılım ve dikkat gerektirdiğinden oyunları, öyle, 'arada derede kalarak (dikkatinizi toplamadan)' oynayamazsınız.

Bir oyunda çok önemli olan bir diğer unsur, hedefe ulaşmanın ve çabalarınızın karşılığını almanın verdiği heyecan ve memnuniyettir. Hepimiz, güçlü bir duyguyu hissettiren şeylerin beynimizde en iyi şekilde sabit kalan şeyler olduğunu biliriz, bu yüzden edinilmiş böyle bilgileri unutmak daha zor olacak.

Oviedo Üniversitesi'nde Bölgesel Gözlemevi için hazırlanan, coğrafi konumlandırma özelliğine sahip bir AR (artırılmış gerçeklik) aracılığıyla Asturias'ın farklı tarihi bölgelerine turların gerçekleştirildiği bir uygulama, kültürel alanda konum tabanlı AR'nin nasıl kullanılabileceğinin güzel bir örneği olan başarılı projelerden biridir.

"Şirket kültürü" gibi farklı bir kültür türü söz konusu olduğunda bile, coğrafi konumlu AR çok değerli bir hale gelebilir. Örneğin, bir hazine avı düzenleyerek şirketinizdeki ekip ruhunu güçlendirdiğinizi veya çalışanlarınızın sorunları çözmek için birlikte çalışmak zorunda kalacakları konum tabanlı AR'ye sahip bir kaçış odasını hayal edin. Bu örnekler çalışanların, içinde buldukları çalışma ortamlarında kendilerine, oldukça yardımcı olacak araçları nasıl kullanacaklarını öğrenmek için oldukça eğlenceli fırsatlar olacaktır.

KÜLTÜREL MİRASIN KORUNMASI İÇİN TEKNOLOJİ KULLANIMI

Kültürel miras, bir toplumun kimliği, kültürü ve tarihi ile ilgili ortak tarihini tanımlayan maddi ve manevi değerlerin toplamıdır. Şehirler ve tarihi dokular, anıtsal yapılar, arkeolojik alanlar ile dil, gelenek, dans, müzik ve ritüeller gibi yaşayan ancak somut olmayan değerler kültürel mirası oluşturmaktadır.

Günümüzde dijital arşivleme yöntemi, klasik arşivleme yöntemlerinden çok daha fazla ilgi görmektedir. Özellikle kültürel miras eserlerinin ve tarihi mekanların 3 boyutlu modellenmesi ve dijital biçimde arşivlenmesi, bu eserlerin ve tarihi alanların kalıcılığını artırmakta ve bunların varlığını korumaktadır. Uydu görüntüleri, dijital hava kameraları, termal kameralar, panoramik kameralar, yüksek çözünürlüklü video ve fotoğraf kameraları veri toplama araçları olarak kullanılmaktadır.

Özellikle tarihi mekanların restorasyon süreçlerinde, bunları korumak için kültürel mirasın arşivlenmesinin oldukça önemli olduğu kabul edilmektedir. Tarihi eserlerin arşivlenmesi sürecinde 3 boyutlu modelleme ve dijital arşivleme yöntemlerine başvurulmaktadır. Bu yöntemler arasında çalışmanın bütçesine göre çalışma için en uygun yöntem seçilir. Somut kültürel mirasın dijital arşivlenmesine ek olarak dijital 3D modellemeye dayanan veri analizi, arkeologların kazı yapılan alanları arkeolojik ve fiziksel özellikler açısından çok daha kolay keşfetmelerine olanak tanır. Bazı arkeoloji çalışmalarında, özellikle kazı alanının yerden net olarak fotoğraflanmadığı durumlarda, alanı daha iyi görüntülemek için İnsansız Hava Araçları kullanılabilir. Bu durum arkeologların kazılarını daha kolay planlamalarını ve hedeflerine daha kolay ulaşmalarını sağlamaktadır.

KÜLTÜREL MİRAS DEVRİMİ İÇİN BİLGİ VE İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN ROLÜ (MOBİL UYGULAMALAR)

Kültürel miras kavramını “bilgilendirme amacıyla tasarlanmış insan eserleri” olarak tanımlamak mümkündür. Değişen teknolojik düzende kültürel mirasın bilgi aktarımlarının da bu teknolojik değişime hızla uyum sağlaması gerekmektedir. Turizmin etkisiyle bilgi ve iletişim teknolojilerinin kültürel miras alanında kullanımları hızla geliştirmektedir.

Bilgi İletişim Teknolojilerinin kültürel mirasın tanıtımı alanında etkili biçimde ilk kullanımları müzelerde görülmektedir. Verilerin dijitalleşme ile sayısal biçimde ifade edilmesi, bilginin internet üzerinden kısa sürede aktarımı ile multimedya da bilgi paylaşımı müzeler için önemli gelişmeler olarak değerlendirilmektedir. Böylece ilk sanal müzeler oluşturulmuş; bu müzeler Web aracılığıyla dünyaya açılmıştır. QR kodlarının kullanılması müzeler için devrim niteliğinde bir gelişme olarak görülmektedir. Günümüzde birçok müze interaktif müzeciliği tercih ederken, AR (artırılmış gerçeklik) kullanımı önemli müzeler için vazgeçilmez, hatta sıradan bir teknoloji haline gelmiştir.

Son zamanlarda kültürel miras değerlerinin korunması alanında birçok yenilik ve gelişme yaşanmaktadır. Bunlardan biri de aynı zamanda bir sentez yöntemi olan “yeni medya” uygulamalarıdır. “Yeni medya” kavramı ve yeni medya kültürü, biz farkında bile değilken sosyal ilişkiler, iletişim, reklamcılık ve sanat gibi hayatımızın her alanına hızla girmiştir. Yeni medyanın kültürel miras alanında kullanımı da sağladığı teknolojik imkanlar nedeniyle kolaylıkla benimsenmiş ve yaygınlaşmıştır.

Günümüz teknolojilerinin sunduğu olanaklar göz önüne alındığında, yeni medya uygulamalarının kültürel mirasın korunması ve kültürel değerlerin görsel, işitsel ve yazılı olarak sergilenmesinin yanı sıra bunların izleyiciye ve araştırmacıya sanal-gerçek bir platformda ulaştırılmasında büyük etkisi bulunmaktadır. Örnekler, arkeolojik alanların ziyaretçiler tarafından daha iyi algılanmasını sağlamaya yönelik geliştirilmiş olan uygulamalardır.

SOMUT VE SOMUT OLMAYAN TEKNOLOJİK MİRAS

Bilgi, tarih boyunca toplumların gelişmesinde ve hayatta kalmasında en önemli unsurlardan biri olmasının yanında, toplumsal gelişmelerin birikimli (kümülatif) biçimde gerçekleşmesinde etkili olan önemli bir olgudur. İlk çağlarda toplumların sözlü iletişim yoluyla kullandığı bir unsur olan bilgi, yazının keşfiyle birlikte sözlü iletişimin kayıt altına alınmasını gerektirmiştir. Bu süreçte toplumların bilgi üretimini başarmak için mağara duvarları, ağaç kabuğu, parşömen ve kağıt gibi araçlardan yararlanarak ihtiyaçlarını karşıladıkları bilinmektedir. Ayrıca söz konusu araçların yeni buluşlar ve gelişen teknoloji imkanları çerçevesinde sürekli yenilediğini söylemek mümkündür. En basit anlamıyla bilginin saklandığı ortamlar olarak tanımlanan bilgi kaynakları da gelişmeler sonucunda hızlı bir artış göstermiştir. Bu gelişmeler, taşınan bilgi miktarının artmasında, bilgi kaynaklarının bulunduğu biçim ve ortamların çeşitliliğinde etkili olmuştur. Bu bağlamda, bilgi kaynakları için bir taraftan toplumların ilerleyişi hakkında bilgi depolarken, bir taraftan da toplumların kültürel birikimlerini kayıt altına almalarını ve bu birikimi gelecek nesillere aktarmalarını sağlayan araçlar haline gelmiştir diyebiliriz.

Kültürel boyutu düşünüldüğünde bilgi kaynaklarının toplumların kültürel mirasını taşıyan kaynaklar olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca bilgi kaynaklarının somut ve somut olmayan kültürel miras ürünlerinin kayıt altına alınmasında önemli bir araç olduğunu söylemek de mümkündür. Gelişen teknoloji ve dijital ortamda bilgi üretimi, kültürel miras ürünlerinin dijital ortama aktarılması ve bunların dijital ortam aracılığıyla gelecek nesillere aktarılmasının çok önemli bir konu olduğunu ortaya çıkarmıştır. Bu bağlamda en genel anlamıyla analog ortamdaki bilgilerin dijital ortama aktarılması olarak ifade edilen dijitalleştirme uygulamaları, hem somut hem de somut olmayan kültürel miras ürünleri için fırsatlar yaratmaktadır. Kayıt altına alma işlemi daha kolay hale gelmekte; bu ürünlerin görünürlüğünü paylaşmak ve artırmak için girişimler ortaya çıkmaktadır. Kültürel miras ürünlerinin toplanması, düzenlenmesi ve topluma kazandırılması işlevlerini yerine getiren kütüphaneler, müzeler ve arşivleme görevi yapan kuruluşlar dijitalleşme uygulamalarına yatırım yaparak ve güncel teknolojiler ile yeni projeler geliştirerek kültürel mirasın korunması ve kültürel miras ürünlerinin topluma en güzel şekilde sunulması için çalışmaktadır. Bu çalışmalar kapsamında dijital kütüphaneler oluşturulmakta ve "European Digital Library" ve "Europeana" gibi dijital platformlar aracılığıyla kayıt altına alınmış ürünleri paylaşmaya yarayan projeler geliştirilmektedir. Bu projelerle, diğer dijital tanımlama standartlarına uygun olarak kaydedilen bilginin dijital ortamlarda yaygınlaştırılması gibi, sesli ve görüntülü olarak kaydedilen somut olmayan kültürel miras ürünlerinin de yaygınlaştırıldığı ve görünürlüğünün önemli ölçüde arttırıldığı görülmektedir.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Kültürle Yaşayın – Kültürü Yaşayın

2020-1-UK01- KA227-SCH-094521

Eğitim Modülü: **Doğal Miras (Ekosistem, Hava, Su, Toprak, Yaşam, Biyoçeşitlilik, enerji, Yeraltı Kaynakları)**

Hazırlayan:

Ana Pina, Agrupamento de Escolas do Barreiro





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

İçerikler

| | |
|--|------------|
| Altbaşlık 1: Ekosistem | 112 |
| Altbaşlık 2:Doğal Kaynaklarımız | 113 |
| Altbaşlık 3: Hva,Toprak,Su | 114 |
| Altbaşlık 4: Bioçeşitlilik,Nesli Tükenmekte Olan Canlılar | 115 |
| Altbaşlık 5: UNESCO Doğal Koruma Alanları | 116 |
| Altbaşlık 6:YERALTı KAYNAKLARI | 117 |
| Aktiviteler | 118 |

MODÜL ÖZET

Bu modülün amacı, hedef kitlemiz olan öğrencilerimizde çevre bilincini ve farkındalığını geliştirmektir. Bu modülün temel amacı, sürdürülebilir bir yaşam ve dünya için dünyamızdaki doğal unsurların ve ekosistemin korunması ve gelecek nesillere aktarılmasının gerekliliğini anlatmak ve farkındalık yaratmaktır. Modül kapsamında ekosistem, biyolojik çeşitlilik, canlılar, doğal kaynaklar gibi unsurlara dayalı çevre bilincinin oluşturulması hedeflenmektedir.

HEDEFLER

Doğadaki çeşitliliğin önemini kavrayabilecek ve koruyucu bir tavır sergileyecektir.

Geleceğe bırakabileceğimiz en önemli kültürel mirasın temiz bir dünya olduğunun farkına varabilecektir.

Doğal kaynaklarımızı ve biyolojik çeşitliliğimizi korumanın gerekliliğini fark edebilecektir.

UNESCO dünya doğal kültür mirası koruma listesini tanıyabilecektir. Doğanın temel bileşenleri olan hava, toprak ve suyun korunması gerektiğini ve insanın temel yaşamsal kaynak olduğunu kavrayabilecektir.

Çevre sorunlarını tanıyabilecektir.

Geleceğe bırakabileceğimiz en önemli kültürel miras öğelerinin doğal kaynaklar ve doğal güzellikler olduğunun farkına varabilecektir.

ALTBAŞLIKLARI ÖĞRENME

| |
|--|
| Altbaşlık 1 Ekosistem |
| Altbaşlık 2 Doğal Kaynaklarımız |
| Altbaşlık3 Hava, Toprak, Su |
| Altbaşlık4 Biyoçeşitlilik, Nesli Tehlike Altında Olan Canlılar |
| Altbaşlık5 UNESCO Doğal Koruma Alanları |
| Altbaşlık6 Yeraltı Kaynakları |

SÜRE: 2 saat

Altbaşlık 1: ECOSİSTEM

Bir ekosistem, bitkilerin, hayvanların ve diğer organizmaların yanı sıra hava ve manzaranın birlikte bir yaşam balonu oluşturmak için birlikte çalıştığı coğrafi bir alandır. Ekosistemler, biyotik veya canlı olduğu kadar abiyotik faktörler veya cansız kısımlar içerir. Biyotik faktörler arasında bitkiler, hayvanlar ve diğer organizmalar bulunur.

Bir ekosistem, canlıların cansız çevre ile etkileşimini içerir. Hayatta kalmak için birbirine bağımlı olan ve bir besin zinciri ile temsil edilebilen hayvanları içerir. Örnek- Göletler veya göller, doğal sabit tatlı su ekosistemleridir. Üreticiler fitoplanktonları içerir.

Ekosistem örnekleri şunlardır: agroekosistem, su ekosistemi, mercan resifi, çöl, orman, insan ekosistemi, kıyı bölgesi, deniz ekosistemi, çayır, yağmur ormanı, savan, bozkır, tayga, tundra, kentsel ekosistem ve diğerleri. bitkiler, hayvanlar, toprak organizmaları ve iklim koşulları.

Genel çevrelerine göre üç geniş ekosistem kategorisi vardır: tatlı su, okyanus suyu ve karasal.

Lütfen Ekosistemi tanımlamaya ilgili tanıtım videosunu izleyin:

<https://youtu.be/SNF8b7KKJ2I>



Altbaşlık 2: Doğal Kaynaklarımız

Doğal kaynaklar nelerdir?

Petrol, kömür, doğal gaz, metal, taş ve kum doğal kaynaklardır. Diğer doğal kaynaklar hava, güneş ışığı, toprak ve sudur. Hayvanlar, kuşlar, balık ve bitkiler de doğal kaynaklardır. Doğal kaynaklar, mal üretimi için yiyecek, yakıt ve hammadde yapmak için kullanılır.

Lütfen doğal kaynaklarla ilgili tanıtım videosunu izleyin:

https://youtu.be/dsTgyb_ITtk



Altbaşlık 3: Hava, Toprak, Su

En önemli doğal kaynaklar: Hava, Toprak, Su

Su, ormanlardan akan en önemli doğal kaynaklardan biridir.

Toprak, doğal kara alanlarına besin, su, oksijen ve ısı sağlar.

Hava, doğal bir alandaki insanlar, bitkiler, hayvanlar ve diğer tüm organizmalar için üçüncü bir kritik kaynaktır.

Lütfen doğal kaynaklarla ilgili tanıtım videosunu izleyin:

<https://youtu.be/Qw6uXh9yM54>



Altbaşlık 4: Biyoçeşitlilik, Nesli Tehlike Altında Olan Canlılar

Biyolojik çeşitlilikte nesli tükenmekte olan tür nedir?

Nesli tükenmekte olan türler, popülasyonundaki ani hızlı düşüş veya kritik habitatının kaybı nedeniyle yok olma tehlikesiyle karşı karşıya olan herhangi bir tür. Daha önce, nesli tükenme tehlikesiyle karşı karşıya olan herhangi bir bitki veya hayvan türü, nesli tükenmekte olan bir tür olarak adlandırılabilirdi.

Lütfen nesli tükenmekte olan türlerle ilgili giriş videosunu izleyin:

<https://youtu.be/6tjDCZrGnxc>



Altbaşlık 5: UNESCO Doğal Koruma Alanları

Dünya Mirası Sözleşmesi, olağanüstü biyolojik çeşitlilikleri, ekosistemleri, jeolojisi veya olağanüstü doğal fenomenleri ile karakterize edilen, dünyadaki en istisnai doğal yerleri tanımak için en başarılı uluslararası araçlardan biridir. Sözleşme, 100'den fazla ülkede 250'den fazla kara ve deniz sahasında yaklaşık 3.500.000 km²'ye uluslararası tanınırlık sağlamıştır ve Dünya Mirası Listesi'ndeki bazı boşluklar devam etse de, şu anda doğal mirasımızın son derece değerli bir örneğini korumaktadır.

Lütfen UNESCO Doğal Koruma Hakkında Tanıtım Videoyu İzleyinAreas:

<https://youtu.be/dyrfNSJa7sw>



Altbaşlık 6: YERALTı KAYNAKLARI

Yeraltından hangi kaynakları alıyoruz?

Yeraltı sert kaya madenciliđi, genellikle altın, gümüş, demir, bakır, çinko, nikel, kalay ve kurşun içeren cevherler gibi metaller içeren "sert" mineralleri kazmak için kullanılan çeşitli yeraltı madenciliđi tekniklerini ifade eder. Ayrıca elmas ve yakut gibi değerli taş cevherlerini kazmak için kullanılan tekniklerin aynısını içerir.

İki değerli yeraltı kaynađı nelerdir?

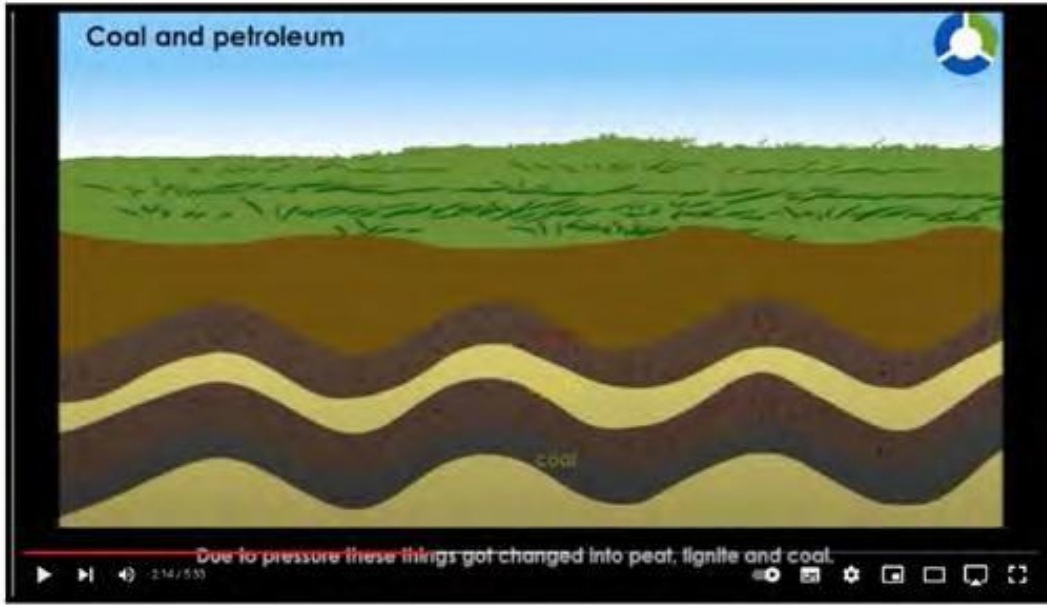
Bunlar alüminyum, krom, bakır, cıva, kalay, titanyum, tungsten ve uranyum içerir

Kaynaklar nasıl çıkarılır?

Kaynak çıkarma, malzemelerin doğal ortamdan çekilmesini içeren faaliyetleri ifade eder. Kayıtlama, kaynak çıkarmanın bir örneğidir. Sürdürülebilir bir şekilde yapılmazsa, kütük özleri ağaçların ve çıkarılması, kaydedilen alandan toprak ve besin çıkarılmasına neden olabilecek diğer değişikliklere neden olur.

Lütfen yeraltı kaynakları hakkında giriş videosunu izleyin:

<https://youtu.be/QzoO3ThL1t4>



Aktivite 1: "Sağlıklı Zihin, Sağlıklı Vücut"

Öğrenciler, daha iyi beslenmelerine, daha aktif olmalarına ve daha sağlıklı kilolara ulaşmalarına yardımcı olmak için okullarında bir konferans düzenleyecek. Okullar, obezite salgınıyla mücadelenin ayrılmaz bir parçası olmaya hazırlanıyor. Genel olarak eğitimde olduğu gibi, ne kadar erken hareket edersek o kadar iyi.

Yine de milyarlarca insanın olduğu bir dünyada, dünya çapında 820 milyondan fazla insan kronik yetersiz beslenmeden muzdarip, %60'ı kadın ve beş yaşın altındaki beş milyona yakın çocuk yetersiz beslenmeye bağlı nedenlerle her gün ölüyor. Milyonlarca insan aç kalırken, 672 milyon insanın obeziteden muzdarip olduğunu ve 1,3 milyar kişinin fazla kilolu olduğunu belirtmek de önemlidir. Bunu değiştirebiliriz.

Aktivite 2: Dünya Günü'nü Kutlamak

Öğrenciler DÜNYA Günü hakkında "kendi posterlerini yapacaklar". Ayrıca "ART ile E-STEM" adlı bir yarışma düzenleyecekler. Bu etkinlik için öğrenciler, kendi sanatlarını yaratmak için geri dönüştürülmüş veya atık malzemeleri kullanacaklardır. Bu etkinliğin amacı öğrencilere "Bir adamın çöpünün başka bir adamın hazinesi olduğunu" göstermektir. Sonuçlar Web sayfasında veya diğer sosyal medya platformlarında yayınlanacaktır

EK 1

İlkokullar için oturum planı

YARATICI DENEYİMSEL ÖĞRENME DERS PLANI FORMATI

1. Plan Künyesi

| | |
|-------------------|---|
| Konu: | KÜLTÜREL MİRAS SOMUT OLMAYAN KÜLTÜREL MİRAS (EFSANELER) |
| Hedef Grup: | İlkokul |
| Grup: | kız erkek/..... kişi |
| Mekân: | Sınıf veya çok amaçlı salon |
| Süre: | 40'+40'+40' |
| Yöntem: | Yaratıcı deneyimli öğrenme yöntemi/Buluş yoluyla öğrenme |
| Teknik/Teknikler: | Rol oynama, doğaçlama, gerçek an fotoğraf karesi |
| Araç-Gereç: | Durum kartları, kostüm, Karton vb. araç gereç, kağıt, boya kalemleri |
| Hedef(amaç) | Kültürel miras öğelerini tanıma ve korunması ile ilgili bilgi edinme |
| Kazanım: | 1.Somut olmayan kültürel miras öğelerini bilir 2.Kültürel miras kavramını bilir 3.Kültürel mirası oluşturan öğelerin neler olduğunu açıklar. 4.Efsane nedir?Araştırma yapar. |

2.BÖLÜM SÜREÇ (İŞLENİŞ);

| A BÖLÜMÜ; | DENEYİMSEL GİRDİ |
|--|---|
| 1.Hazırlık/Isınma (SOMUT Yaşantı) | Eğitmen katılımcıları çembere davet eder.Onların yan yana oturmasını ister "kulaktan kulağa"oyunu oynayacaklarını söyler.Oyun hakkında kısa bilgi verilir.Başta oturan öğrenci yanındakinin kulağına bir kelime veya cümle söyler(fısıldayarak) ve en sona gelince kelime söylenir.Amaç kelimenin doğru söylenmesi değil,cümle veya kelimenin yaratıcı bir şekilde bozulmasıdır.Eğitmen oyunda kullanılacak kelimeleri kültürel miras kavramlarından seçer. |
| 2.Ara değerlendirme(Deneyimi Hatırlatma)(YANSITICI GÖZLEM) | Etkinliğe başlamadan önce ne olabileceğini tahmin ettiniz mi? Peki neden bu etkinliği yapmış olabiliriz? Oynadığımız oyundan yola çıkarak kulaktan kulağa yayılan bilgilerin değişebileceği söylenerek kısa bir tartışma oluşturulur. |
| 3.CANLANDIRMA (SOMUT YAŞANTI) | Eğitmen ders öncesinde bölgedeki kültürel bir eseri anlatan efsane veya hikaye hazırlar.Ya da ders öncesinde katılımcılardan bu konuda araştırma yapıp sınıfa bir efsane veya hikaye metni getirilmesini ister. Katılımcılar 4 veya 6 kişilik gruplar oluştur.Gruplara belirlenen bir hikaye veya efsane durum kartı olarak verilir ve canlandırma yapmaları için yeterli süre tanınır.Sıra ile birinci grup çağırılır durum kartında yazanlara göre canlandırmaları yaparlar.Anlatılan hikaye veya efsanenin bitişi ile bir gerçek an fotoğraf karesi elde edilir. |
| 4. Ara Değerlendirme; (Deneyimi Yansıtma / | Öğrencilerle bir çember oluşturulur.Eğitmen tartışma ortamı yaratacak soruları sorar. |

| | |
|--|--|
| Deneyimden Yeni Kavramlara)(Yansıtıcı Gözlem) | Bu efsanedeki ana karakterin yerinde siz olsaydınız ne yapardınız? Canlandırdığımız efsanemizi/hikayeyi sevdiniz mi? Peki bu efsaneleri değiştirebilir miyiz? Bu efsanelerin gelecek kuşaklara ulaşmasını nasıl sağlayabilirsiniz? |
| B BÖLÜMÜ: | |
| 5. İşleme: "Önemli Olan Nedir?" | Öğretmen efsane nedir?Kısa bir açıklama yapar.Efsane halk arasında oluşturulmuş olan dilden dile hikayelere verilen isimdir.Her toplumda efsanelere rastlamak mümkündür.Farklı kültürlerde de efsaneler vardır.Bu anlatılan hikayeler gerçekmiş gibi aktarılmaktadır.Halbuki,efsane olarak adlandırılan hikayelerin kimin söylemiş olduğu bilinmemektedir.Nesilden nesile aktarılan bu hikayeler yaşanmış gibi anlatılmaya ve gelecek nesillere anlatılmaya devam edecektir.Bu miras toplulukların kişilerin çevreleriyle ve tarihiyle devamlılık duygusu verir ve kültürel çeşitliliğe katkıda bulunur. |
| 6.Ara değerlendirme(Kavramsal ilişkilendirme) | Siz buna benzer efsaneler duydunuz mu? Bu hikayeleri korumak niçin önemlidir? Bu hikayelerin ülkelerin tanıtımına etkileri nelerdir? |
| 7. Uygulama: "Şimdi Ne?" Aktif DENEYİM | Oynadıkları hikaye ile ilgili bir resim çizdirilir.Katılımcılar çizdiği resimleri yorumlar. |
| 8.GENEL DEĞERLENDİRME; | Eğitmen "Bugün yaptıklarımızla ilgili konuşalım "der ve gruba "Siz neler hissettiniz,neler fark ettiniz?"sorularını yöneltir. |
| 9.GÜNLÜK YAŞAMLA İLİŞKİLENDİRME: (Yeni Kavramdan yeni deneyimlere)(AKTİF Deneyim) | Katılımcılar bölgesinde seçtiği herhangi bir kültürel öge ile ilgili hayalinde kurduğu hikayeyi veya efsaneyi yazar. |

YARATICI DENEYİMSEL ÖĞRENME DERS PLANI FORMATI

1.Plan Künyesi

| | |
|-------------------|---|
| Konu: | Müzeler, müze çeşitleri ve kültürü aktarmadaki rolü |
| Hedef Grup: | İlkokul |
| Grup: | kız..... erkek kişi(7-10 yaş) |
| Mekân: | Müze veya sınıf ortamı |
| Süre: | 40'+40' |
| Yöntem: | Yaratıcı deneysel öğrenme yöntemi/Buluş yoluyla öğrenme |
| Teknik/Teknikler: | Rol oynama, doğaçlama,gözlem, |
| Araç-Gereç: | Müzedeki nesnelere, odaları/mekanların ve insan maketlerinin resimlerini içeren fotoğraf kareleri |
| Hedef(amaç) | Dönem insanların yaşayış biçimlerini anlatan bir müzenin; içersinde yaşanan zaman, tarih, kişiler, eşyalar mekanlar ile birlikte bir bütün olduğunun bilincini uyandırmak. Böylece “tarihsel zaman” ‘a dair farkındalık oluşturmak. Kültürel miras öğelerini tanıma ve korunması ile ilgili bilgi edinme. |
| Kazanım: | 1.1 Kendine ait nesnelere basit bir müze kurar. 1.2 Olayları bütün boyutları ile düşünmeyi ve değerlendirmeyi öğrenir. 1.3 Müzeleri türlerine göre sınıflandırır. 1.4Grup üyeleri ile uyum içinde çalışır. 1.5Geçmiş, bugün ve gelecek arasında ilişki kurar. 1.6Çalışma sürecini kendisine kazandırdıkları açısından değerlendirir. |

2.BÖLÜM SÜREÇ (İŞLENİŞ);

| A BÖLÜMÜ; | DENEYİMSEL GİRDİ |
|--|--|
| 1.Hazırlık/Isınma (SOMUT Yaşantı) | Katılımcılarla kısa bir müze gezisi veya sınıfta sanal müze gezisi yapılır.Katılımcılardan müzede etraflarında gördükleri nesnelere incelemeleri istenir.Tüm katılımcılar çembere davet edilir.Herkes sırasıyla önce ismini söyler ve ardından isminin ilk harfiyle başlayan müzede bulunan bir nesne söyler.Nesne çeşitliliği artırılarak oyun tüm grup arasında devam ettirilir. |
| 2.Ara değerlendirme(Deneyimi Hatırlatma)(YANSITICI GÖZLEM) | Etkinliğe başlamadan önce ne olabileceğini tahmin ettiniz mi? Peki neden bu etkinliği yapmış olabiliriz? Oynadığımız oyundan yola çıkarak eski dönemlerde yaşayan insanların kullandıkları eşyalar |

| | |
|--|--|
| | nasıldı?Nasıl bir yaşamları olabilir? Gibi küçük bir tartışma başlatılır. |
| 3.CANLANDIRMA (SOMUT YAŞANTI) | <p>Eğitmen önceden araştırma yaparak müze içerisinde bulunan insan maketlerinin, eşyaların ve mekanların fotoğraflarını kartonlara yapıştırır ve fotoğrafları ikiye böler.</p> <p>Katılımcılara hazırlanan kartlardan birinin yarısı verilir. “bu fotoğrafın diğer yarısı nasıl olabilir?” diye sorulur. Sorunun cevabının müzede saklı olduğu söylenir.Katılımcılarla tekrar müze turu yapılır (Sınıfta uygulama yapılıyorsa sanal müze turu yapılır) ve katılımcılar tahminleriyle nesnelere karşılaştırılır.Eğitmen katılımcılardan 4 er kişilik grup kurar ve gruplar tahmin ettiği nesnelere birleştirerek kısa bir hikaye oluşturur ve hikayesini canlandırır.</p> |
| 4. Ara Değerlendirme; (Deneyimi Yansıtma / Deneyimden Yeni Kavramlara)(Yansıtıcı Gözlem) | <p>Katılımcılara söz hakkı verilerek şu sorular sorulur : Canlandırdığımız hikayeleri sevdimiz mi? Peki bu hikayedeki yaşam biçimlerini değiştirebilir miyiz? Geçmiş dönem insanların kültürünü gelecek kuşaklara ulaşmasını nasıl sağlayabilirsiniz?</p> |
| B BÖLÜMÜ: | |
| 5. İşleme: "Önemli Olan Nedir?" | <p>Eğitmen kısaca müze nedir, müze çeşitleri nelerdir,müzelerin geçmiş dönemlerden günümüze kültürü aktarmadaki rolü nedir?gibi soruların cevaplarını açıklar. Müzeler, toplumu eğitmek ve hizmet etmek için kalıcı kurumlardır. Bu kurumlar çok eğitici dir. Birçok çeşit müze vardır. Bir müze herhangi bir konu üzerine kurulmuş olabilir. Bölgeniz bir savaş, bir tarımsal ürün, etnik grup, müzik türü veya endüstri veya belirli bir tarihi olayla ünlü ise, bu konulardan herhangi birinde bir müze bulabilir veya ziyaret ederek müzeciliğe başlayabilirsiniz. Müzeler, çeşitli gruplar ve kültürler için öğrenme ortamı sağlar. Ortak mirasımızın daha iyi anlaşılmasını teşvik ederler ve diyalogu, merakı ve kendini yansıtmayı teşvik eder. Dahası, gelecek nesillerin geçmişlerini anlamalarına ve onlardan öncekilerin başarılarını fark etmelerine yardımcı olurlar gibi açıklamalar yapılır.Eğitmen sanal müzelerle veya en yakındaki müzelere gezi gerçekleştirir</p> |
| 6.Ara değerlendirme(Kavramsal İlişkilendirme) | <p>Siz buraya benzer müzeler ya da farklı türde müzeler gezdiniz mi? Bu müzeleri korumak sahip çıkmak niçin önemlidir? Bu müzelerin kültürün aktarımına etkisi nelerdir?</p> |

| | |
|--|--|
| 7. Uygulama: “Şimdi Ne?” Aktif DENEYİM | Grup çember olur.Eğitmen “bugün yaptıklarımızla ilgili konuşalım “der ve gruba “siz neler hissettiniz,neler fark ettiniz?”sorularını yöneltir. Gruba bir sanal müze gezisi izlettirilir. |
| 8.GENEL DEĞERLENDİRME; | Oynadıkları hikaye ile ilgili bir resim çizdirilir. |
| 9.GÜNLÜK YAŞAMLA İLİŞKİLENDİRME: (Yeni Kavramdan yeni deneyimlere)(AKTİF Deneyim) | Ülkemizde ve dünyada bulunan müzeler ile ilgili bir araştırma yaptırılır.Katılımcılardan bu araştırmaları ile ilgili bir portfolyo dosyası oluşturması istenir. |

YARATICI DENEYİMSEL DERS PLANI

1.Plan Künyesi

| | |
|-------------------|---|
| Konu: | UNESCO ve Kültürel Miras |
| Hedef Grup | İlkokul |
| Grup: |kişikız.....erkek |
| Mekân: | Sınıf ortamı, açık hava |
| Süre: | 40 +40 dakika |
| Yöntem: | Yaratıcı Deneyimsel Öğrenme Yöntemi/Buluş Yoluyla Öğrenme |
| Teknik/Teknikler: | Rol oynama, doğaçlama, |
| Araç-Gereç: | Tef,çorap,pamuk ve ip Video: https://www.youtube.com/watch?v=D-X1PkINBGY&list=PL_nZWwXjJRhvDorr8zGcEiB9RZApBafDn&index=1 |
| Hedef(amaç) | UNESCO ile tanıştırmak ve UNESCO'nun kültürel miras çalışmaları hakkında bilgi sahibi olmaktır. |
| Kazanım: | <ul style="list-style-type: none"> • UNESCO tanımını yapabilecek, • UNESCO'nun kültürel mirasın korunmasına yönelik çalışmalarından haberdar olur. • Kültürel mirası koruma listesinde yer alan tüm eserlerin korunmasında gönüllü olacaktır. • Kültürel mirasın sadece yerel değil evrensel bir miras olduğunu fark edebilecektir. • Ulusötesi düzeyde kültürel mirası koruma çabalarına katılmak için gönüllü olacaktır. |

2.BÖLÜM SÜREÇ (İŞLENİŞ);

| | |
|-----------------------------------|---|
| A BÖLÜMÜ; | DENEYİMSEL GİRDİ |
| 1.Hazırlık/Isınma (SOMUT Yaşantı) | Grup çember olur. Bir tebeşir yardımı ile herkesin durduğu yer işaretlenir. Eğitici herkese ülkesinde koruma altında bulunan kültürel miras eserlerinin ismini verir. Örneğin Ayasofya, Kapadokya ,Nemrut vb. Eğitici çemberin içindedir ve ebenin kendisi de bir isim alır. Ebe istediği bir nesnenin ismini söyler. Örneğin |

| | |
|---|--|
| | <p>“Ayasofya” der. Çemberdeki bütün Ayasofyalar yer değiştirir. Ayasofyalar yer değiştirirken ebe de çemberde yer kapmaya çalışır. Bir kişi yer kapamadığı için açıkta kalacaktır. Bu açıkta kalan kişi ebe olur ve çemberin ortasına gelir. Çemberin ortasına geldiğinde, o da bu üç nesneden birinin adını söyler. Oyun böyle devam edebileceği gibi çemberin ortasına gelen ebe, iki nesne ismini aynı anda söyleyebilir ya da “kültürel miras eserleri” diyerek çemberdeki herkesi oyuna katabilir.</p> <p>Burada bulunan kültürel miras eserleri değiştirilerek farklı eserlerde öğrenilerek oyun devam eder. Daha sonra eğitmen dünyadaki koruma altına alınan eserlerde oyunun içine katar ve oyunu zenginleştirir.</p> |
| 2. Ara değerlendirme (Deneyimi Hatırlatma) (YANSITICI GÖZLEM) | |
| 3. CANLANDIRMA (SOMUT YAŞANTI) | <p>Eğitmen katılımcıları çembere davet eder. “Şimdi hepimiz kukla dükkanında kuklalarsınız, ne kuklası olduğunuzu sadece siz biliyorsunuz, düşünün ve ona göre şekil alın” der. Eğitmen yönerge verir: “Cansızsınız hareketsiz vitrinde duruyorsunuz. Beklemekten çok sıkıldınız. Şimdi canlanacaksınız ve kendi ülkenizi kurmaya karar vereceksiniz, önce gözleriniz açılacak, başımız hareket edecek”. Her tef vuruşunda hareket etmeleri sağlanır.</p> <p>Eğitmen artık bir kukla ülkemiz var ama sizi yok etmek isteyen bir canavar var. Ona karşı kendinizi nasıl korurdunuz? der ve gruba tartışma ortamı yaratır. Eğitmen daha sonra ülkemizdeki kültürel eserleri nasıl koruyabiliyoruz? sorusuyla farklı bir tartışma ortamı yaratarak UNESCO ile bağlantı kurulmasına liderlik eder.</p> |
| 4. Ara Değerlendirme: (Deneyimi Yansıtma / Deneyimden Yeni Kavramlara) (Yansıtıcı Gözlem) | <p>Kukla olduğunuzda neler hissettiniz? Sizi böyle bir kukla olmaya iten sebepler nelerdir? Ülkemizdeki eserlerin yok edilmesi sizi üzer miydi?</p> |
| B BÖLÜMÜ: | KAVRAMSAL GİRDİ; (SOYUT KAVRAMSALLAŞTIRMA) |
| 5. İşleme: "Önemli Olan Nedir?" | <p><i>Eğitmen katılımcılara UNESCO nun kuruluş amacı ve ne işler yaptığı ile ilgili bilgi verdikten sonra UNESCO kültürel miras varlıklarımız ile ilgili kısa bir animasyon film izletir.</i></p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=D-X1PkINBGY&list=PLnZWwXjJRhvDorr8zGcEiB9RZApBafDn&index=1</p> <p><i>UNESCO koruması altındaki kültürel miras varlıkları görsellerle pekiştirilir.</i></p> |
| 6. Ara değerlendirme (Kavramsal İlişkilendirme) | Öğrendiğimiz anahtar kelimeleri birlikte listeleyelim ve kavram haritası oluşturalım. |
| 7. Uygulama: “Şimdi Ne?” Aktif DENEYİM | <p>Kukla ve Kuklacılık UNESCO tarafından korunması gereken bir soyut bir kültürel miras olduğunu biliyor muydunuz? Sizin için ilgi çekici miydi? Katılımcılar gruplara ayrılır. Katılımcılardan çorap, pamuk ip ve çeşitli materyallerle bir kukla yapmaları istenir.</p> |
| 8. GENEL DEĞERLENDİRME; | Grup çember olur. Lider “Bugün yaptıklarımızla ilgili konuşalım” der ve gruba “Sizin kültürel miras varlıklarının korunması ile ilgili fikirleriniz nelerdir? Sorusu yöneltir. Katılımcılardan kültürel miras varlıklarımızın korunması için istek ve önerilerinizi belirten mektup yazmaları istenir. |
| 9. GÜNLÜK YAŞAMLA İLİŞKİLENDİRME: (Yeni Kavramdan yeni | <p>Yapılan kuklalar bir açık alanda sergilenir. Okula bir kukla oyunu davet edilir veya üretilen kuklardan oyun kurulur.</p> |

| | |
|------------------------------|--|
| deneyimlere)(AKTİF Deneyim) | |
|------------------------------|--|

YARATICI DENEYİMSEL ÖĞRENME DERS PLANI

1.Plan Künyesi

| | |
|-------------------|--|
| Konu: | Kültürel Miras ve Sanat |
| Hedef Grup | İlkokul |
| Grup: | kişi (..... kız erkek) (9-11 yaş) |
| Mekân: | Sınıf Ortamı |
| Süre: | 40+40 dakika |
| Yöntem: | Anlatım Yöntemi/Yaratıcı Deneysel Öğrenme Yöntemi/Buluş Yoluyla Öğrenme /Yaratıcı Drama |
| Teknik/Teknikler: | Rol oynama, doğaçlama, anlatım |
| Araç-Gereç: | Çeşitli görseller ,Sınıf içindeki bir takım araç gereçler,(canlandırma ve doğaçlama için) eğitmenin hazırladığı görsel kartları Video: https://youtu.be/D-X1PkINBGY -Ek 2 Halk oyunlarının Kültürümüzdeki Önemi (Kısaltılmış olarak) (https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yeri-ve-onemi/) - https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes (Seçilen müzik- farklı kültür müzikleri olabilir) |
| Hedef(amaç) | -Kültürel Mirasımız olan performans sanatlarını tanımalarını sağlamak -Performans sanatlarının evrensel kültür miras öğelerinin bir parçası olduğunu anlatma ve korumaya yönelik bilinç oluşturmak |
| Kazanım: | -Performans sanatlarını bilir. -Performans sanatlarının yerel ve kültürel miras öğeleri arasında yer aldığını fark eder. -Kültürü yerel ve ulus ötesi boyutta korunması gerektiğinin farkına varır. -Grup üyeleri ile uyum içinde çalışır.. -Canlandırma yoluyla kültürel mirasın değeri olan performans sanatları hakkında duygu ve düşüncelerini ifade eder. -Geçmiş, bugün ve gelecek arasında ilişki kurar. -Objelerden yola çıkarak yaşadığı kentin kültürel değerlerini öğrenir. -Çalışma sürecini kendisine kazandırdıkları açısından değerlendirir. |

2.BÖLÜM SÜREÇ (İŞLENİŞ);

| A BÖLÜMÜ; | DENEYİMSEL GİRDİ |
|---|---|
| 1.Hazırlık/Isınma (SOMUT Yaşantı) | <p>Öğrencilerin birbirini görebileceği şekilde çember oluşturulması sağlanır.katılımcıların birbirlerini tanımaları için ritmik hareketle kendi isimlerini söylemeleri istenir. İkinci katılımcı 1. Katılımcının ritmik hareketiyle ismini söyleyip hemen ardından kendi ismini kendi ritmik hareketiyle söyler ,3. Katılımcı, 1. Ve 2. Katılımcının ritmik hareketini yaparak onların isimlerini söyler, hemen ardından kendi ritmik hareketiyle ismini söyler. Bu tanışma bu sırayla devam eder .Ortaya ritmik hareketler zinciri çıkar.</p> <p>Katılımcıların kendi aralarında 6 şarlı grup olmaları istenir. Hatırladıkları 10 kişinin ismiyle birlikte ritmik hareketlerini kendilerinin belirleyeceği bir sıraya göre(alfabetik sıra olabilir) gruplarıyla topluca sergilemeleri sağlanır. Bu hareketler ard arda ritmik hareketlerle yapılır.Dah sonra katılımcıların da önceden bildiği ,duyduğu seçilmiş olan bir müzik eşliğinde (örneğin : https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes) ritmik hareketleri topluca seri olarak yapmaları sağlanır.</p> |
| Ritmik hareketini ve ismini söyleri2.Ara değerlendirme(Deneyimi Hatırlatma)(YANSITICI GÖZLEM) | <p>Eğitmen gruplara şu soruları yöneltir:</p> <ul style="list-style-type: none">-Grupta ritmik hareketleri topluca yaparken ne hissettiniz?-Zorlandığınız ritmik hareket oldu mu? |
| 3.CANLANDIRMA (SOMUT YAŞANTI) | <p>Eğitmen ,önceden hazırlanmış halk oyunlarının hikayelerine ait tek kartlık görselleri tek tek açıklar(örnek: ayçiçeğinin güneşe yönelmesi, bir buğday hasadının yapılması,bir düğün , bir kavga vb.) Bu kartlardaki görselleri seçecekleri ritmik hareketle anlatmaları istenir.Ancak hiçbir grup hangi görseli seçtiğini söylemez. Diğer gruplar bu canlandırmalara bakarak hangi görseli seçtiklerini tahmin etmeye çalışırlar. Bu grubun sergilemiş olduğu anlatım şeklini (ritmik</p> |

| | |
|---|---|
| | hareketleri) değerlendirir.(Bu bir doğaçlama canlandırma ve ritmik hareket gerektirdiği için anlık bir hareket olacaktır. Katılımcının hayal gücü ve üretimi ile ilgilidir) (Ek 1 : Ritmik hareketlerle ilgili görseller) |
| İr 4. Ara Değerlendirme; (Deneyimi Yansıtma / Deneyimden Yeni Kavramlara)(Yansıtıcı Gözlem) | Eğitmen katılımcılara sorar: -Bu yaptığımız performanslar size neyi anlattı? - Bu çalışmanın amacı neydi? -Duygularını ve düşüncelerini paylaşmak isteyen var mı? |
| B BÖLÜMÜ: | KAVRAMSAL GİRDİ; (SOYUT KAVRAMSALLAŞTIRMA) |
| 5. İşleme: "Önemli Olan Nedir?" | Eğitmen halk oyunlarının kültürel mirasımızın bir ögesi olduğunu açıklar.Halk oyunlarının yaptığımız ritmik hareketlerin birleşmesinden oluştuğunu açıklar.Mutlaka her ritmik hareketin bir anlamının olduğunu ve bir anlam bütünlüğü içinde sergilendiğini açıklar. Geçmişe ait yaşantılarımızdan da örnekler verdiğini anlatır. Eğitmen performans sanatlarının bizlere katkısını anlatan bir video izletir. (https://youtu.be/D-X1PkINBGY) Yazılı kaynaktan kısaca bilgi verilir.(Ek 2) |
| 6.Ara değerlendirme(Kavramsal İlişkilendirme) | Eğitmen,"halk oyunlarının evrensel kültür ve yerel kültürümüzü yaşatmanın yanında bize kattığı toplumsal değer ne olabilir?Halk oyunlarının gelecekte değişime uğraması olumlu mu?- olumsuz mu olur? "diye sorular yönelterek katılımcıların tartışmada kullanmasına katkı sunar. |
| 7. Uygulama: "Şimdi Ne?" Aktif DENEYİM | Eğitmen katılımcılardan bölgenin halk oyununu ve oyunun yöresel kıyafetlerini araştırmalarını ve resim çalışmaları yapmalarını ister. |
| 8.GENEL DEĞERLENDİRME; | Eğitmen sonrasında katılımcılara birer değerlendirme kâğıdı dağıtılarak onların görüşlerini ve izlenimlerini boşluklara yazmalarını sağlar. Bu çalışma sırasında; Hissettimki;..... Öğrendim ki; |
| 9.GÜNLÜK YAŞAMLA İLİŞKİLENDİRME: (Yeni Kavramdan yeni deneyimlere)(AKTİF Deneyim) | Eğitmen,katılımcılardan yaşlı ebeveynleriyle yörenin halk oyunu hikayelerinden birini öğrenip röportaj yapmaları ister .(Ulus ötesi herhangi bir öykü de olabilir) |

EK 2

Halk Oyunlarının Kùltùrlere Katkısı

Halk oyunlarının, sosyal alıřmalarda,eđitimde,kùltürde alanlarda deđerlendirilmesi son yıllarda önem kazanmıřtır.

Halk oyunu kùltürün dođuşunda bařlıca etkendir.Buna göre kùltürün kapsamı içinde yer alan sanatın da kökeninin “oyun” olduđunu ve sanatın dođuşunda önemli bir rolünün bulunduđunu söylemek mümkündür.

Halk oyunları, gemiřten günümüze deđin yařamın bir parası olan olan ölüm,düğün ,uđur getirme ,dinsel ayin ve ibadetler gibi dođal yařantı kesitlerini konu almıřtır.Halkın ,uygarlıkların kùltürüdür. Halk oyunu halkın yařayıř řeklinden bizlere bilgi verir.Üzüntü,sevgi,mücadele,barıř ,birlik,dođa ,zor kořullar bütün bunları halk oyunlarının ezgisinde ,sözünde ritmik hareketinde görebiliriz.Bizi gemiřten bugüne bađlayan bir köprüdür.

Sonu olarak bir kùltür hazinesi olan halk oyunlarımızın gelecek kuřaklara daha sađlıklı bir řekilde aktarılması ve hak ettiđi seviyeye ulařtırılması en büyük görevimiz olmalıdır.Aynı zamanda özgünlüğünü de bozmamaya dikkat etmeliyiz.


YARATICI DENEYİMSEL ÖĞRENME DERS PLANI FORMATI

1.Plan Künyesi

| | |
|-------------------|---|
| Konu: | Tarımda teknolojik kültürel miras |
| Hedef Grup | İlkokul |
| Grup: | 29 kişi (12 kız 17 erkek) (7-11 yaş) |
| Mekân: | Sınıf Ortamı |
| Süre: | 40+40 dakika |
| Yöntem: | Anlatım Yöntemi/Yaratıcı Deneysel Öğrenme Yöntemi/Buluş Yoluyla Öğrenme /Yaratıcı Drama |
| Teknik/Teknikler: | Rol oynama, doğaçlama, Web 2.0 (gdrive, https://learningapps.org/) |
| Araç-Gereç: | Etkileşimli Tahta, |
| Hedef(amaç) | Kültür öğelerinin geçmişten bugüne değişerek taşınmasını fark etmek ve bilinç oluşturmak. |
| Kazanım: | Teknolojik miras kavramını bilir Teknolojik miras öğelerinin neler olduğunu örneklerle açıklar. Geçmişten günümüze teknolojik gelişmeleri açıklar Dijital kültürel miras öğelerinin geçmişten günümüze gelişimini örneklerle açıklar. Kültürel Miras aktarımında bilgi iletişim teknolojilerinin rolünü örneklerle açıklar. |

2.BÖLÜM SÜREÇ (İŞLENİŞ);

| A BÖLÜMÜ; | DENEYİMSEL GİRDİ |
|-----------------------------------|--|
| 1.Hazırlık/Isınma (SOMUT Yaşantı) | 1.Etkinlik Eğitmen derste tarımda teknolojik kültürel miras daha önce hazırladığı eşleştirme oyununu oynamaları için etkileşimli tahtada açar. katılımcılardan bu oyunu oynarken ilkel ve modern tarım görsellerini eşleştirmeleri istenir.Bu eşleştirme oyunu ile katılımcıların dikkatleri çekilmiş,aynı zamanda hazır bulunuşluk |

| | |
|--|---|
| | <p>düzeyi ölçülür.Açıklama ve doğru cevapları verilmeden ikinci etkinliğe geçirilir.</p> <p>https://learningapps.org/display?v=p5gso72st22</p>  <p>2.Etkinlik</p> <p>Eğitmen tarımda teknolojik kültürel miras konusuyla ilgili daha önce hazırladığı sunuyu izletir.</p> <p>https://docs.google.com/presentation/d/1sC8os41YmXG8nbwtmoughNwYCSNPg7LWazaHdKLSX8/edit?usp=sharing</p> <p>Sunudaki görseller ve videolar ile gerekli açıklamaları yapar. Bu teknolojik aletleri görüp görmedikleri sorulur. Bilgi sahibi olmaları sağlanır. Eğitmen daha sonra katılımcıları bir çemberde toplar.Daha önce eşleştirme oyunu için hazırladığı görselleri karışık olarak ortaya koyar her katılımcı bir görsel alarak sınıfta müzik eşliğinde yürümeye başlar.Eğitmeninin komutuyla durur ve görselindeki eşleştirmeyi arayıp bulur.Oyun her katılımcı görselindeki eşleştirmeyi bulana kadar devam eder.</p> |
| 2.Ara değerlendirme (Deneyimi Hatırlatma) (YANSITICI GÖZLEM) | <p>Eğitmen katılımcıların etkinlikteki duygu ve düşüncelerini alır. Eğitmen katılımcılara şu soruları yöneltir:</p> <p>Tarımda kullanılan ilkel yöntemler ile modern yöntemler arasındaki farklar nelerdir?</p> <p>Şu an bu nesnelere hakkında ne hissediyorsunuz?</p> <p>Somut Kültürel Miras öğelerimizden hangilerini gördünüz?</p> <p>Yakın çevremizde öğrendiğimiz Somut Kültürel Miras öğelerimizden hangileri var?Günümüzde hangileri değişime uğradı?</p> |
| 3.CANLANDIRMA (SOMUT YAŞANTI) | <p>Eğitmen katılımcıların mekanda serbest yürümesini ister ve dur komutuyla katılımcılar en yakınındaki arkadaşıyla ikili grup oluşturur.Atölye öncesinde hazırlanmış olan, içinde diyalog oluşturacak kişilerin ve çatışma unsurlarının olduğu dramatik durum kâğıtları gruplara kura çektilerle dağıtılır. Eğitmen katılımcılardan</p> |

çalışma kâğıtlarındaki öğeleri kullanarak bir canlandırma oluşturmalarını ister.Hazırlık için yeterli süre tanınır. Tüm gruplar sırayla doğaçlamalarını sergilerler.

1.

Kişiler: Ziraat Mühendisi- Çiftçi

Durum: Çiftçi tarlasına buğday ekmektedir. Çiftçi ziraat mühendisine tarlasından yeterli verimi alamadığını söyler. Ziraat mühendisi yapılan işlemleri birlikte ve doğru bir şekilde yapıldığı zaman verimin artacağını söyler. Tarlanın sürümünden ,toprak tahliline kadar yapılan bütün bakım işlerinde çiftçiye rehberlik edeceğini söyler.Doğru teknoloji ve işlemlerin uygulandığında giderin az verimin çok olacağını söyler.

İlk cümle:

Çiftçi: “ Tarlamda verimin arttırılmasını istiyorum.

2.

Kişiler: çiftçi- Komşusu

Durum:

Çiftçi ve ailesi çok çalışmalarına ve çok yorulmalarına rağmen kaliteli ürün alamamaktadır. Bundan dolayı çok üzgünlerdir. bir gün komşusunun tarlasının yanından geçerken akıllı sulama sistemini görür.Hemen komşusundan bilgi almaya gider. Bu sistemin su tasarrufu sağladığını,ürünleri kurumaktan,çürümekten kurtardığını sensörle çalıştığını öğrenir.

İlkcümle:

Çiftçi:Ne yaptıysam kaliteli ürün yetiştiremiyorum. Neden?

3.

Kişiler: Tarım Müdürlüğü- çiftçi

Durum:

Bir antik kentin önemli bir yapısının yakındaki bir tarlanın altında olduğu tespit edilir. Kazı başkanı olan arkeolog, toprağının kamulaştırılması için tarla sahibini ikna etmeye çalışır; ancak bu iş hiç de kolay olmayacaktır. Çiftçi tek geçim kapısı olan tarlasını satmak istememektedir.

İlk cümle:

Çiftçi: “Burası ata toprağımız. Birkaç taş, çömlek için bırakmayız .”

4.

Kişiler: Heykeltıraş- belediye başkanı

Durum:

| | |
|---|--|
| | <p>Belediye başkanı şehre turist çekmek için muazzam bir heykel yaptırmaya karar verir. Tanınmış bir heykeltıraşla anlaşılır ve ücretin bir kısmı önden ödenir. Ancak belediye başkanı heykeltıraşın tasarımlarını sönük bulur; daha gösterişli, daha büyük heykel yapmasını ister. Hayal ettiklerini ballandıra ballandıra anlatır. Heykeltıraş çalışmasına müdahale edilmesine kızar; ayrıca başkanın istediği “sanattan ve zevkten yoksun nesneyi” yapmayı kendisine yakıştırmaz; ancak belediyeden aldığı avans ile borçlarını ödemiştir ve iade etmesinin imkânı yoktur.</p> <p>İlk cümle: Heykeltıraş: “Sayın başkan, bir sanat eserini eşsiz kılan sanatçının hayal gücüdür.”</p> |
| 4. Ara Değerlendirme; (Deneyimi Yansıtma / Deneyimden Yeni Kavramlara)(Yansıtıcı Gözlem) | <p>Eğitmen “Neler yaptık? Sizce bu çalışmanın amacı neydi? Deneyimlerini ve duygularını paylaşmak isteyen var mı?” sorularıyla katılımcıların çalışmaya ilişkin görüşlerini alır.</p> |
| B BÖLÜMÜ: | KAVRAMSAL GİRDİ; (SOYUT KAVRAMSALLAŞTIRMA) |
| 5. İşleme: "Önemli Olan Nedir?" | <p>Eğitmen tarımda kültürel teknolojik miras öğelerini ve değişimini anlatan videoyu tekrar izletir. Günümüzde tarımda kültürel teknolojik miras öğelerinin geliştirilmesi için AR-GE çalışmalarının öneminden bahseder. Günlük yaşamımıza ne derece etki yaptığını örneklerle katılımcılara açıklar.</p> |
| 6.Ara değerlendirme (Kavramsal İlişkilendirme) | <p>Eğitmen tarımda kültürel teknolojik miras öğelerinin günümüzdeki değişimi ve günlük yaşamımızdaki önemi hakkında günlük hayattan örnekler verir. Eğitmen “Sizin hayatınızla tarımda kültürel teknolojik miras öğeleri arasında nasıl bir ilişki var? “Sorusuyla tartışma ortamı yaratır ve yeni öğrenilen kavramları katılımcıların tartışmada kullanmasına katkı sunar.</p> |
| 7. Uygulama: “Şimdi Ne?” Aktif DENEYİM | <p>Eğitmen katılımcılara şimdide”Tarımda kültürel teknolojik miras öğelerimizin gelecekteki değişimi nasıl olacaktır?” diye ortaya bir soru atar ve tartışma ortamı yaratır.Daha sonra öğrencilerden “Tarımda kültürel teknolojik miras öğelerinin Geleceğe yolculuğu”konulu resim çalışması yapmalarını ister.</p> |
| 8.GENEL DEĞERLENDİRME; | <p>Eğitmen sonrasında katılımcılara birer değerlendirme kâğıdı dağıtılarak onların görüşlerini ve izlenimlerini boşluklara yazmalarını sağlar.</p> <p>Bu çalışma sırasında; Hissettimki;..... Öğrendim ki;</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>.....</p> <p>....</p> <p>Fark ettim ki;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Bence şu da olmalıydı;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| 9.GÜNLÜK YAŞAMLA İLİŞKİLENDİRME: (Yeni Kavramdan yeni deneyimlere) (AKTİF Deneyim) | Eğitmen öğrencilerden "Tarımda Kültürel Teknolojik Miras Ögelerimizin Geçmişten günümüze aktarımı" konulu ailesinde veya yakın çevresinde bulunan yaşlı ve genç çiftçilerle röportaj yapmalarını ister. |

YARATICI DENEYİMSEL ÖĞRENME DERS PLANI

1.Plan Künyesi

| | |
|-----------------------|---|
| Subject: | " Caretta Carettalar Güvende" |
| Target Group: | İlkokul |
| Group: | 30 kişi (7-11yaş) |
| Place: | Sınıf Ortamı |
| Time: | 40+40 dakika |
| Method: | Anlatım Yöntemi/Yaratıcı Deneyimsel Öğrenme Yöntemi/Buluş Yoluyla Öğrenme /Yaratıcı Drama |
| Technique/Techniques: | Rol oynama, doğaçlama, istasyon tekniği |

| | |
|-----------------------|--|
| Tools and equipments: | <p>https://www.youtube.com/watch?v=pu0C6ttBv_M&t=7s tanıtım videosu (Türkçe)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=5Rmv3nliwCs tanıtım videosu(İngilizce)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=0P8l1KDXGDA (Bilim - Çocuklara Yüksek Sesle Okunan Kitaplar!)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg TAMMY TURTLE sesli kitap</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=giKoiUW6yD4&t=62s (Caretta caretta'nın yaşayabileceği sorunlar)</p> <p>Katılımcı sayısı kadar kalem, beyaz kağıtlar ve zarflar ve bir fener, çocuklar için caretta caretta maskeleri</p> |
| Aims: | <p>- Doğal kaynakları ve doğa güzelliklerinin geleceğe bırakabileceğimiz en önemli kültürel miras ögesi olduğunu kavrayabilme</p> <p>-Çevre sorunlarını fark edebilme</p> |
| Objectives: | <ul style="list-style-type: none"> • Doğadaki çeşitliliğin önemini fark eder ve koruyucu tutum sergiler. • Geleceğe bırakabileceğimiz en önemli kültürel miras öğemizin temiz bir dünya olduğunu fark eder. • Doğal kaynaklarımızı ve biyolojik çeşitliliğin korunması gerektiğini fark eder. • Doğanın temel bileşenleri olan hava, toprak ve suyun korunması gerektiğini ve insanın temel yaşamsal kaynakları olduğunu fark eder. • Çevre sorunlarının farkına varır. |

2.BÖLÜM SÜREÇ (İŞLENİŞ);

| A BÖLÜMÜ; | DENEYİMSEL GİRİŞİ |
|-----------------------------------|--|
| 1.Hazırlık/Isınma (SOMUT Yaşantı) | <p>Eğitmen katılımcılara daha önceden hazırlanmış olan caretta caretta'larla ilgili videoyu izletir. https://www.youtube.com/watch?v=5Rmv3nliwCs.</p> <p>Katılımcılar videoyu izledikten sonra öğretmen her katılımcıya caretta caretta resimlerinden oluşan maskeler takar. 'Her biriniz caretta caretta'nın ve kumlardan denize kavuşmak için sabırsızlanıyorsunuz" der. Hareketli bir müzik açılır ve caretta caretta'lar kumlardan denize doğru yürümeye başlarlar. Katılımcılar bu süreçte sınıf içerisinde yürürler. Müzik</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>durdukça katılımcılar da durur. Eğitimci elindeki feneri hangi katılımcıya tuttuysa o katılımcı sunumda izlediklerine göre caretta caretta hatırladığı bir özelliğini söyler. Bunu yaparken cümlesine “Ben”ya da “benim” diye başlar. Örnek: “Ben denizlerde yüzerim. Ben caretta caretta. Benim sırtım kahverengi ve kırmızıdır.” Bu süreç üç-dört kez tekrarlanır. Eğitimci fenerini her seferinde farklı katılımcıya yönlendirmeye çalışır. Tüm katılımcılar bitene kadar etkinlik devam eder.</p> |
| 2.Ara değerlendirme(Deneyimi Hatırlatma)(YANSITICI GÖZLEM) | <p>Katılımcılar bu sefer de müzik eşliğinde deniz kıyısında dolanırlar. Ardından müzik her durduğunda en yakınlarındaki caretta caretta ile eş olup el sıkışırlar. Her katılımcı karşısındaki caretta caretta özelliklerini söyler ve cümlelerine “Sen ya da senin” sözcükleriyle başlar. Örnek: “Sen caretta caretta, yumurtalarını gece kuma yerleştirirsin, vb.”</p> |
| 3.CANLANDIRMA (SOMUT YAŞANTI) | <p>Katılımcılara https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg linkinden TAMMY TURTLE adlı sesli ve görüntülü kitap 1.05 inci dakikaya kadar izletilir. “Caretta caretta yumurtalarından çıkıp kolaylıkla nasıl denize ulaşabilirler?” diye sorar. Katılımcılar eşit gruplara ayrılır.</p> <p>Eğitimci, 1.Grup; Caretta caretta yumurtadan çıktıkları anda neler hissettiklerini nasıl sorunlar yaşamış olabileceklerini 2.Grup;Caretta caretta caretta yumurtalarından denize ulaşana kadar hangi sorunları yaşadıklarını 3.Grup;Caretta caretta caretta denize ulaştıktan sonra neler yaşamış olabileceğini 4. Grup; Zorluklar yaşayan caretta caretta caretta yardımcı olabilmek için çözüm yollarını düşünür. Buldukları çözüm yollarını canlandırırlar.</p> <p>Hazırlanmaları için öğrencilere 5 dk süre verilir. Tüm canlandırılmalar izlenir. Ve https://www.youtube.com/watch?v=XfZ_5yDBuMg linkinden hikayenin devamı izletilir.</p> |
| 4. Ara Değerlendirme; (Deneyimi Yansıtma / Deneyimden Yeni Kavramlara)(Yansıtıcı Gözlem) | <p>Eğitimci “Neler yaptık? Sizce bu çalışmanın amacı neydi? Deneyimlerini ve duygularını paylaşmak isteyen var mı?” sorularıyla katılımcıların çalışmaya ilişkin görüşlerini alır. Doğaçlamalarını yaparken neler hissettiniz. Caretta caretta caretta caretta yaşadığı en büyük sorun neydi? Bu soruna başka bir çözüm önerisi bulabilir misin ? Daha farklı neler yapılabilir? Soruları yöneltilir.</p> |
| B BÖLÜMÜ: | KAVRAMSAL GİRDİ; (SOYUT KAVRAMSALLAŞTIRMA) |
| 5. İşleme: "Önemli Olan Nedir?" | <p>Eğitimci konuyu toparlamak için https://www.youtube.com/watch?v=0P811KD_XGDA (Bilim - Çocuklara Yüksek Sesle Okunan Kitaplar!) linkinden caretta caretta caretta ile ilgili kısa belgeseli izletir.</p> |

| | |
|---|--|
| | Hemen ardından https://www.youtube.com/watch?v=gjKOIUW6yD4&t=62s (Caretta caretaların yaşayabileceği sorunlar) videosu izletilir . |
| 6.Ara değerlendirme(Kavramsal İlişkilendirme) | İzlediğiniz videolardan yola çıkarak caretta caretaların ve diğer canlıların yaşadıkları sorunları doğru tespit etmiş miyiz? Peki bizim tespit ettiklerimizden farklı bir sorun var mıydı? Bizler bu sorunlara karşı başka hangi önlemleri alabiliriz? |
| 7. Uygulama: “Şimdi Ne?” Aktif DENEYİM | Katılımcılara, caretta caretaları tanıtmak ve onları korumak için neler yapılabileceğine yönelik ailelerine bilgilendirici bir mektup yazacakları söylenir. Mektuplarını tamamladıktan sonra gönüllü olan öğrencilere mektuplar okutulur. |
| 8.GENEL DEĞERLENDİRME; | Eğitmen sonrasında katılımcılara birer değerlendirme kâğıdı dağıtılarak onların görüşlerini ve izlenimlerini boşluklara yazmalarını sağlar. Bu çalışma sırasında; Hissettimki;..... Öğrendim ki; Fark ettim ki; Bence şu da olmalıydı; |
| 9.GÜNLÜK YAŞAMLA İLİŞKİLENDİRME: (Yeni Kavramdan yeni deneyimlere)(AKTİF Deneyim) | Katılımcılara performans görevi olarak caretta caretalar gibi nesli tükenmekte olan ve koruma altına alan canlıların bir listesini yapmaları istenir. |

EK 2

Ortaöğretim Okulları için Oturum Planı

YARATICI DENEYİMSEL ÖĞRENME DERS PLANI

1.Plan Künyesi

| | |
|-------------------|--|
| Konu: | SOMUT KÜLTÜREL MİRAS |
| Hedef Grup | Ortaokul |
| Grup: | kişi (..... kızerkek) (10-14 yaş) |
| Mekân: | Antik Kent/müze veya sınıf ortamı |
| Süre: | 120 dk |
| Yöntem: | Yaratıcı Deneysel Öğrenme Yöntemi ,Gezi gözlem Yöntemi |
| Teknik/Teknikler: | Rol oynama, doğaçlama,Sergileme tekniği |
| Araç-Gereç: | Kağıt kalem ,karton ,tül ,kumaş parçaları,Fotoğraf çekmek için kamera telefon. |
| Hedef(amaç) | Somut kültürel miras öğelerini tanımak ve korumak |
| Kazanım: | Kültürel miras nedir? Somut kültürel miras nelerdir? |

2.BÖLÜM SÜREÇ (İŞLENİŞ);

| | |
|-----------------------------------|---|
| A BÖLÜMÜ; | DENEYİMSEL GİRDİ |
| 1.Hazırlık/Isınma (SOMUT Yaşantı) | Eğitmen tarafından öğrenciler çembere davet edilir."heykel "oyunu oynanacağı söylenir.Oyun hakkında kısa bir açıklama yapılır.Önce müzik açılır ve bu müzik eşliğinde serbest devinimlerle dans |

| | |
|--|---|
| | edilmeye başlanır,müzik durduğu an heykel olurlar.Heykeller duruma göre üzgün,mutlu,neşeli gibi duygu durumları da verir.10 dakika bu etkinliğe devam edilir. |
| 2.Ara Değerlendirme(Deneyimi Hatırlatma)(YANSITICI GÖZLEM) | Etkinlikleri açıkladığımızda ne hissettiniz? Heykelleri oluştururken belli bir düşünceniz var mıydı? Bu etkinlikleri yapma amacımız ne olabilir? Oyun esnasında yaptığımız etkinliklerle hangi sonuca ulaşabiliriz? Neler yaşandı? Siz ne yaptınız? |
| 3.CANLANDIRMA (SOMUT YAŞANTI) | Eğitmenle birlikte grup antik kent/müze içinde veya sanal ortamda bir gezinti yapar.Katılımcılar burada gördüklerini kısaca not alır.Daha sonra eğitmen ortaya bir karton getirir ve katılımcılardan gördüklerini buraya yazmalarını ister.Beraber buradaki yaşam ile ilgili veriler elde edilmeye çalışılır.Katılımcılar eğitmenin yönlendirmesi ile 3 gruba ayrılır.Eğitmen gruplara doğaçlamalar için yönergeler verir. Birinci grup:Antik kentte/müzedeki bulunan eserler ile ilgili bir turizm reklamı doğaçlar. İkinci grup:Gözlemlediklerinden Antik Kent/Müze tanıtım filmi doğaçlar. Üçüncü grup:Tarihi ve kültürel varlıkların korunması ile ilgili bir kamu spotu doğaçlar. Gruplara yeterli süre verilerek canlandırma yapımları istenir. |
| 4. Ara Değerlendirme; (Deneyimi Yansıtma / Deneyimden Yeni Kavramlara)(Yansıtıcı Gözlem) | Tüm grupların doğaçlamaları bittikten sonra eğitmen aşağıdaki soruları sorar: Yaptığımız canlandırmalarımız, konuştuklarımız bize ne anlatıyor? Bu çalışmalarımız sonucu hangi çıkarımlara varıyoruz? Bu konu günlük yaşamımızda karşımıza çıkıyor mu? Kültürel miras varlıklarımızı korumak için neler yapabiliriz? Geçmişten geleceğe nasıl bir değişiklik gözlemlediniz? |
| B BÖLÜMÜ: | KAVRAMSAL GİRDİ; (SOYUT KAVRAMSALLAŞTIRMA) |
| 5. İşleme: "Önemli Olan Nedir?" | Somut kültür miras varlıklarımız nelerdir?Konu ile ilgili eğitmen tarafından kısa bir bilgi verilir.Geçmişte yaşayan insanlarla simdiki yaşantıların arasında bağ kurularak değişiklikler veya aynı olan şeyler konuşulur.Eski uygarlıkların insanlara ışık tuttuğu ve yaşanan değişimler üzerine etkisi olduğu konuşulur.Toplumların bu kültürlere olan merakı ve bunların korunmasının gerektiği üzerine konuşularak ,bu kültürel varlıkların nasıl korunması gerektirdiği ile ilgili tartışılır.Katılımcılar üzerinde merak oluşturulup motive edilerek toplumların yaşam |

| | |
|--|--|
| | şekilleri ile bu şekilde bilgi edinebilecekleri farkındalığı oluşturulur. |
| 6.Ara değerlendirme(Kavramsal İlişkilendirme) | Yaptığımız bu etkinlikler kültürel miras varlıklarının korunmasında etkili mi? Canlandırmaları yaparken eski uygarlıkların yaşam şekillerini hissettiniz mi? Siz o devirde yaşayan (canlı cansız) bir varlık olsaydınız ne olurdunuz? |
| 7. Uygulama: “Şimdi Ne?” Aktif DENEYİM | Eğitmen katılımcılardan bölgedeki kültürel yapıların araştırılmasını ve yapıyla ilgili fotoğraf görüntülerinin sınıfa getirilmesini ister.Katılımcılar 4 veya 6 kişilik gruplar oluşturur.Her bir grup fotoğraflar ile kolaj çalışması yapar ve çalışmaları sınıfta sunar. |
| 8.GENEL DEĞERLENDİRME; | Grup çember olur. Lider “Bugün yaptıklarımızla ilgili konuşalım” der ve gruba “Sizin duygu durumunuz nedir, neler fark ettiniz?” Sorularını yöneltir. Katılımcılara kâğıtlar dağıtılır ve öğrendiklerini aktif olarak kullanarak gelecek nesillere bir not bırakmaları istenir.Not kağıtları bir kutuda toplanır ve okunur. |
| 9.GÜNLÜK YAŞAMLA İLİŞKİLENDİRME: (Yeni Kavramdan yeni deneyimlere)(AKTİF Deneyim) | Katılımcılar daha önceki adımda yaptığı araştırma verileri ile bölgesinde bulunan bir kültürel yapının tanıtımı için tanıtım afişi hazırlar.Oluşturulan afişler sergilenir. |

YARATICI DENEYİMSEL ÖĞRENME DERS PLANI FORMATI

1.Plan Künyesi

| | |
|-------------------|--|
| Konu: | Müzeler, müze çeşitleri ve kültürü aktarmadaki rolü |
| Hedef Grup | Ortaokul |
| Grup: | ... kişi (10-14 yaş) |
| Mekân: | Müze veya Sınıf Ortamı |
| Süre: | 40+40+40 |
| Yöntem: | Yaratıcı Deneyimsel Öğrenme Yöntemi |
| Teknik/Teknikler: | Röl oynama, doğaçlama, |
| Araç-Gereç: | Kil,şapka,gözlük, |
| Hedef(amaç) | Dönem insanların yaşayış biçimlerini anlatan bir müzenin; içersinde yaşanan zaman, tarih, kişiler, eşyalar mekanlar ile birlikte bir bütün olduğunun bilincini uyandırmak. Böylece “tarihsel zaman” ‘a dair farkındalık oluşturmak. Kültürel miras öğelerini tanıma ve korunması ile ilgili bilgi edinme. |

| | |
|----------|--|
| Kazanım: | <p>1.1 Kendine ait nesnelere basit bir müze kurar.</p> <p>1.2 Olayları bütün boyutları ile düşünmeyi ve değerlendirmeyi öğrenir.</p> <p>1.3 Müzeleri türlerine göre sınıflandırır.</p> <p>1.4Grup üyeleri ile uyum içinde çalışır.</p> <p>1.5Geçmiş, bugün ve gelecek arasında ilişki kurar.</p> <p>1.6Çalışma sürecini kendisine kazandırdıkları açısından değerlendirir.</p> |
|----------|--|

2.BÖLÜM SÜREÇ (İŞLENİŞ);

| A BÖLÜMÜ; | DENEYİMSEL GİRDİ |
|--|--|
| 1.Hazırlık/Isınma (SOMUT Yaşantı) | Eğitmen katılımcıları çağırır, ortada bir çember oluşturmaları istenir.(Katılımcıların birbirlerini tanımadıkları kabul edilir.)Herkesin tek tek adını söylemeleri istenir.Daha sonra her katılımcı kendi isminin baş harfine uygun müzede sergilenen eşyalardan birini söyler ve aynı harflerle grup oluşturur. İsmindeki harfi ile ilgili eşya bulamayanlar ayrı bir grup oluşturur.Sizin bulduğunuz ürünler nerelerde hangi bölümlerde sergilenebilir ? diyerek anlatmaları istenir.Bu şekilde grup iletişimi devam eder. |
| 2.Ara Değerlendirme(Deneyimi Hatırlatma)(YANSITICI GÖZLEM) | Etkinlikleri açıkladığımızda ne hissettiniz? Gruplandırma yapılırken belli bir düşünceniz var mıydı? Bu etkinlikleri yapma amacımız ne olabilir? Oyun esnasında yaptığımız etkinliklerle hangi sonuca ulaşabiliriz? |
| 3.CANLANDIRMA (SOMUT YAŞANTI) | "Katılımcılar iki gruba ayrılır ve gruplar eşleştirilir.Eğitmen her katılımcıya yanındaki katılımcı ile birlikte bir oyun oynayacaklarını söyler. Birinci grup heykeltıraş, ikinci grup ise heykeltıraşın malzemeleri olacaktır.Birinci grup,ikinci gruba istedikleri şekilleri vererek onları birer heykel haline getirecektir. Heykel – heykeltıraş oyunu için kısa bir süre tanınır ve süre sonunda her katılımcı kendi heykellerini şekillendir. Şekil verilen heykeller “donuk imge” tekniğini kullanarak hareketsiz kalırlar. Donuk imge; drama sırasında katılımcıların hareketsiz kalarak donuk bir fotoğraf oluşturmasıdır.Katılımcılar sırasıyla heykellerini yaparlar. Her katılımcı diğer katılımcıların heykelleri hakkında yorum yapar, sorular sorar ve böylece müzede büyük bir heykel sergisi açılmış olur.Katılımcılar dilerlerse bu heykelleri giydirir, peruk, şapka, gözlük gibi ek malzeme kullanarak fotoğraflarlar." |
| 4. Ara Değerlendirme; (Deneyimi Yansıtma / | Tüm grupların doğaçlamaları bittikten sonra genel olarak aşağıdaki soruları sorabilirsiniz. |

| | |
|---|---|
| Deneyimden Yeni Kavramlara)(Yansıtıcı Gözlem) | <p>Oluşturduğun heykel sende nasıl bir duygu oluşturdu?</p> <p>Yaptığımız canlandırmalarımız, bize ne anlatıyor?</p> <p>Bu çalışmalarımız sonucu hangi çıkarımlara varıyoruz?</p> <p>Kültürel miras varlıklarımızı korumak için neler yapabiliriz?</p> <p>Geçmişten geleceğe nasıl bir değişiklik gözlemlediniz?</p> |
| B BÖLÜMÜ: | KAVRAMSAL GİRDİ; (SOYUT KAVRAMSALLAŞTIRMA) |
| 5. İşleme: "Önemli Olan Nedir?" | <p>Eğitmen kısaca müze nedir, müze çeşitleri nelerdir,müzelerin geçmiş dönemlerden günümüze kültürü aktarmadaki rolü nedir?gibi soruların cevaplarını açıklar. Müzeler, toplumu eğitmek ve hizmet etmek için kalıcı kurumlardır. Bu kurumlar çok eğitici. Birçok çeşit müze vardır. Bir müze herhangi bir konu üzerine kurulmuş olabilir. Bölgeniz bir savaş, bir tarımsal ürün, etnik grup, müzik türü veya endüstri veya belirli bir tarihi olayla ünlü ise, bu konulardan herhangi birinde bir müze bulabilir veya ziyaret ederek müzeciliğe başlayabilirsiniz. Müzeler, çeşitli gruplar ve kültürler için öğrenme ortamı sağlar. Ortak mirasımızın daha iyi anlaşılmasını teşvik ederler ve diyalogu, merakı ve kendini yansıtmayı teşvik eder. Dahası, gelecek nesillerin geçmişlerini anlamalarına ve onlardan öncekilerin başarılarını fark etmelerine yardımcı olurlar gibi açıklamalar yapılır kısa bir bilgi verilir.</p> |
| 6.Ara değerlendirme(Kavramsal İlişkilendirme) | <p>Yaptığımız bu etkinliklerle müzelerin kültürü aktarmadaki rolünü kavradınız mı?</p> <p>Canlandırmaları yaparken o insanların yaşam şekillerini düşündünüz mü?</p> <p>Müze çeşitleri konusunda farkındalık oluştu mu?</p> |
| 7. Uygulama: "Şimdi Ne?" Aktif DENEYİM | Katılımcılar, oldukları donuk imge hangisi ise bu görüntüyü kil ile oluşturur.Oluşturulan eserler sınıf sergisiyle sergilenir. |
| 8.GENEL DEĞERLENDİRME; | Grup çember olur.Eğitmen "bugün yaptıklarımızla ilgili konuşalım "der ve gruba "siz neler hissettiniz,neler fark ettiniz?"sorularını yöneltir. |
| 9.GÜNLÜK YAŞAMLA İLİŞKİLENDİRME: (Yeni Kavramdan yeni deneyimlere)(AKTİF Deneyim) | Ülkemizde ve dünyada bulunan müzeler ile ilgili bir araştırma yaptırılır.Katılımcılardan 4 er kişilik gruplar oluşturularak bu çalışmalarıyla ilgili bir sınıf panosu oluşturulması istenir. |

YARATICI DENEYİMSEL DERS PLANI

1.Plan Künyesi

| | |
|-------------------|---|
| Konu: | UNESCO ve Kültürel Miras |
| Hedef Grup | Ortaokul |
| Grup: |kişikız.....erkek |
| Mekân: | Sınıf ortamı, açık hava |
| Süre: | 40 +40 dakika |
| Yöntem: | Yaratıcı Deneysel Öğrenme Yöntemi/Buluş Yoluyla Öğrenme |
| Teknik/Teknikler: | Rol oynama, doğaçlama, |

| | |
|-------------|---|
| Konu: | UNESCO ve Kültürel Miras |
| Hedef Grup | Ortaokul |
| Grup: |kişikız.....erkek |
| Mekân: | Sınıf ortamı, açık hava |
| Süre: | 40 +40 dakika |
| Araç-Gereç: | Renkli fon kartonlar, boya kalemleri,makas ve yapıştırıcı https://www.youtube.com/watch?v=lOzxUVCCSug https://www.youtube.com/watch?v=Xjzrc4UIKF8 https://www.youtube.com/watch?v=D-X1PkINBGY&list=PL_nZWwXjJRhvDorr8zGcEiB9RZApBafDn&index=1 |
| Hedef(amaç) | UNESCO ile tanıştırmak ve UNESCO'nun kültürel miras çalışmaları hakkında bilgi sahibi olmaktır. |
| Kazanım: | <ul style="list-style-type: none"> ➤ UNESCO tanımını yapabilecek, ➤ UNESCO'nun kültürel mirasın korunmasına yönelik çalışmalarından haberdar olur ➤ Dünya Kültür Mirası Listesini tanır. ➤ Dünya Kültür Mirası Listesi'nin hangi amaçla oluşturulduğunu kavrayabilecektir. ➤ Kendi ülkesindeki kültürel miras listesinde yer alan eserleri tanıyabilecektir, ➤ Diğer ülkelerde bulunan dünya kültür mirası listesindeki eserleri tanıyabilecektir. ➤ Kültürel mirası koruma listesinde yer alan tüm eserlerin korunmasında gönüllü olacaktır. ➤ Kültürel mirasın sadece yerel değil evrensel bir miras olduğunu fark edebilecektir. ➤ Ulusötesi düzeyde kültürel mirasın korunması çabalarına katılmak için gönüllü olacaktır. |

2.BÖLÜM SÜREÇ (İŞLENİŞ);

| | |
|-----------|------------------|
| A BÖLÜMÜ; | DENEYİMSEL GİRDİ |
|-----------|------------------|

| | |
|--|--|
| <p>1.Hazırlık/Isınma (SOMUT Yaşantı)</p> | <p>Eğitmen yaşadığı bölgedeki somut kültürel miras öğelerini daha önce hazırladığı A5 boyutundaki fotoğraflarla anlatır ve grubun çember oluşturmasını ister.Eğitmen anlatım yaptığı fotoğrafları ne olduğunu söylemeden katılımcıların sırtına bir bant yardımı ile tutturur ve alkışla ritim tutar.Katılımcılar ritme uygun biçimde mekanda yürür ve alkış kesilince olduğu yerde durup en yakınındaki kişiyle eşleşir.Katılımcılar eşinin sırtındaki eseri veya nesneyi canlandırma ile anlatmaya çalışır ve eş sırtındaki nesne veya eser için tahminde bulunur.Tahmin yapan katılımcılar buldum der ve oyundan çıkıp bekler.Eğitmen tekrar ritim tutar ve tekrar eşleşmeler olur.Tüm katılımcılar tahmin edene kadar (1 katılımcı kalana kadar)oyun devam eder.En son katılımcılar tekrar çember oluşturur ve tahminini söyleyerek sırtındaki fotoğrafa bakar. Eğitmen tekrar fotoğrafları karışık biçimde katılımcıların sırtına bant yardımı ile yapıştırır.Eğitmen birazdan birbirlerinden bu fotoğrafları alarak fotoğraftaki nesne ve eserlerden koleksiyon oluşturacaklarını, en çok nesne ve eser toplayanın koleksiyonun en zengin olacağını söyler.Eğitmenin yönergesiyle beraber arkadaşlarının arkasındaki fotoğrafları almaya çalışırlar. Kendi fotoğrafını korumak için tutmak yasaktır. Oyunun sonunda en çok fotoğraf toplayan kişi birinci seçilir ve alkışlarla kutlanır.Eğitmen katılımcılardan topladıkları fotoğraftaki nesne ve eser isimlerini söylemelerini ister.</p> |
| <p>2.Ara değerlendirme (Deneyimi Hatırlatma)(YANSITICI GÖZLEM)</p> | <p>Eğitmen katılımcıların tekrar çember oluşturarak bir önceki etkinlikteki duygu ve düşüncelerini alır.Eğitmen katılımcılara şu soruları yöneltir:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Somut Kültürel Miras öğelerimizden nesnenin veya eserin yerine geçtiğinde neler hissettiniz? -En zor anlattığınız eser veya nesne neydi?En kolay anlattığınız eser veya nesne neydi ? -Şu an bu eser ve nesnelere hakkında ne hissediyorsunuz? -Somut Kültürel Miras öğelerimizden hangilerini gördünüz? -Yakın çevremizde öğrendiğimiz Somut Kültürel Miras öğelerimizden hangileri var?Günümüzde hangileri değişime uğradı? |
| <p>3.CANLANDIRMA (SOMUT YAŞANTI)</p> | <p>Eğitmen katılımcıları 3 gruba ayırır. “Peki, bu eserleri nasıl koruyabileceğiz? Biraz önce çeşitli kültürel eserleri canlandırdınız. Şimdi yeni bir etkinliğe geçiyoruz. Sizler bu eserlere hayran kalmış kişilersiniz. O kadar beğendiniz ki onların başka insanlar tarafından da görülmesini, geleceğe taşınmasını istiyorsunuz. Bu eserlerin zarar görmeden korunmasını, saklanmasını, gelecek kuşaklara ulaşmasını nasıl sağlayabilirsiniz bunu tartışın. Sonra da bu soruna bulduğunuz çözümü bir canlandırma ile bizlere sergileyin.” Grupların canlandırmaları izlenir.</p> |
| <p>4. Ara Değerlendirme; (Deneyimi Yansıtma)</p> | <p>Eğitmen:</p> |

| | |
|--|---|
| / Deneyimden Yeni Kavramlara)(Yansıtıcı Gözlem) | -”Kültürel eserlerin korunmasaydı şimdi bu eserlere sahip olamayacaktık.” der.Katılımcılardan bu eserleri koruyan ve katkı sunan insanlar için teşekkür mektubu yazmalarını ister. |
| B BÖLÜMÜ: | KAVRAMSAL GİRDİ; (SOYUT KAVRAMSALLAŞTIRMA) |
| 5. İşleme: "Önemli Olan Nedir?" | <i>Eğitmen katılımcılara UNESCO nun kuruluş amacı ve ne işler yaptığı ile ilgili bilgi verdikten sonra UNESCO kültürel miras varlıklarımız ile ilgili kısa bir animasyon film izletir.</i> https://www.youtube.com/watch?v=D-X1PkINBGY&list=PL_nZWwXjJRhvDorr8zGcEiB9RZApBafDn&index=1 <i>UNESCO koruması altındaki dünyadaki kültürel miras varlıkları videolarla tanıtır.</i> https://www.youtube.com/watch?v=lOzxUVCCSug https://www.youtube.com/watch?v=Xjzrc4UIKF8 |
| 6.Ara değerlendirme(Kavramsal İlişkilendirme) | Eğitmen katılımcılara sorular yönelterek konuyu derinleştirir. -Bizler Unesco’ya yardımcı olabilmek için neler yapabiliriz? Bireysel olarak yapacaklarımız neler olabilir? Toplum olarak neler yapabiliriz? |
| 7. Uygulama: “Şimdi Ne?” Aktif DENEYİM | Katılımcılar üç gruba ayrılır.Unesco tarafından koruma altına alınan en yakındaki kültürel bir eser incelenir.Daha sonra katılımcılara renkli fon kartonlar, boya kalemleri,makas ve yapıştırıcı verilir. Birinci grup bu eser için bir afiş tasarlar. İkinci grup eserin internet sitesi için bir tanıtım yazısı hazırlar. Üçüncü grup eser için bir el broşürü tasarlar. |
| 8.GENEL DEĞERLENDİRME; | Eğitmen sonrasında katılımcılara birer değerlendirme kâğıdı dağıtılarak onların görüşlerini ve izlenimlerini boşluklara yazmalarını sağlar. Bu çalışma sırasında; Hissettimki;..... Öğrendim ki; Fark ettim ki; Bence şu da olmalıydı; |
| 9.GÜNLÜK YAŞAMLA İLİŞKİLENDİRME: (Yeni Kavramdan yeni deneyimlere)(AKTİF Deneyim) | Eğitmen ülkesinde ve dünyada Unesco tarafından koruma altına alınmış iki kültürel eser belirler ve katılımcılarla sanal tur gerçekleştirir. |

YARATICI DENEYİMSEL ÖĞRENME DERS PLANI

1. Plan Künyesi

| | |
|-------------------|---|
| Konu: | Kültürel Miras ve Sanat |
| Hedef Grup | İlkokul |
| Grup: | 25 kişi (13 kız 12 erkek) (10-14 yaş) |
| Mekân: | Sınıf Ortamı |
| Süre: | 40+40 dakika |
| Yöntem: | Anlatım Yöntemi/Yaratıcı Deneysel Öğrenme Yöntemi/Buluş Yoluyla Öğrenme /Yaratıcı Drama |
| Teknik/Teknikler: | Rol oynama, doğaçlama, anlatım |
| Araç-Gereç: | Çeşitli görseller ,Sınıf içindeki bir takım araç gereçler,(canlandırma ve doğaçlama için) eğitmenin hazırladığı görsel kartları -Video: https://youtu.be/D-X1PkINBGY -Ek 2 Halk oyunlarının Kültürümüzdeki Önemi (Kısaltılmış olarak) (https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yeri-ve-onemi/) - https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes (Seçilen müzik-farklı kültür müzikleri olabilir) |
| Hedef(amaç) | -Kültürel Mirasımız olan performans sanatlarını tanımalarını sağlamak -Performans sanatlarının evrensel kültür miras öğelerinin bir parçası olduğunu anlatma ve korumaya yönelik bilinç oluşturmak |
| Kazanım: | -Performans sanatlarını bilir. -Performans sanatlarının yerel ve kültürel miras öğeleri arasında yer aldığını fark eder. -Kültürü yerel ve ulus ötesi boyutta korunması gerektiğinin farkına varır. -Grup üyeleri ile uyum içinde çalışır.. -Canlandırma yoluyla kültürel mirasın değeri olan performans sanatları hakkında duygu ve düşüncelerini ifade eder. -Geçmiş, bugün ve gelecek arasında ilişki kurar. -Objelerden yola çıkarak yaşadığı kentin kültürel değerlerini öğrenir. -Çalışma sürecini kendisine kazandırdıkları açısından değerlendirir. |

2.BÖLÜM SÜREÇ (İŞLENİŞ);

| A BÖLÜMÜ; | DENEYİMSEL GİRDİ |
|--|---|
| 1.Hazırlık/Isınma (SOMUT Yaşantı) | <p>Öğrencilerin birbirini görebileceği şekilde çember oluşturulması sağlanır.katılımcıların birbirlerini tanımaları için ritmik hareketle kendi isimlerini söylemeleri istenir. İkinci katılımcı 1. Katılımcının ritmik hareketiyle ismini söyleyip hemen ardından kendi ismini kendi ritmik hareketiyle söyler ,3. Katılımcı, 1. Ve 2. Katılımcının ritmik hareketini yaparak onların isimlerini söyler, hemen ardından kendi ritmik hareketiyle ismini söyler. Bu tanışma bu sırayla devam eder .Ortaya ritmik hareketler zinciri çıkar.</p> <p>Katılımcıların kendi aralarında 6 şarlı grup olmaları istenir. Hatırladıkları 10 kişinin ismiyle birlikte ritmik hareketlerini kendilerinin belirleyeceği bir sıraya göre(alfabetik sıra olabilir) gruplarıyla topluca sergilemeleri sağlanır. Bu hareketler ard arda ritmik hareketlerle yapılır.</p> |
| Ritmik hareketini ve ismini söyler2.Ara değerlendirme(Deneyimi Hatırlatma)(YANSITICI GÖZLEM) | <p>Eğitmen gruplara şu soruları yöneltir;</p> <ul style="list-style-type: none"> -Neden o kişilerin isimlerini ve ritmik hareketlerini seçtiniz? -Grupta ritmik hareketleri topluca yaparken ne hissettiniz? -Zorlandığınız ritmik hareket oldu mu? |
| 3.CANLANDIRMA (SOMUT YAŞANTI) | <p>Eğitmen katılımcılara sorarak en çok beğenilen ritmik hareketleri ve ait oldukları isimleri tahtaya yazar.katılımcılar tekrar geniş bir çember oluşturur. Katılımcıların da önceden bildiği ,duyduğu seçilmiş olan bir müzik eşliğinde (https://www.youtube.com/watch?v=anQ5U7B-pes) (Müzikler farklı kültürün müzikleri olabilir.)yukarıda beğenilen ritmik hareketleri topluca seri olarak yapmaları sağlanır.</p> <p>Eğitmen ,önceden hazırlanmış halk oyunları konularını çağrıştıran tek kartlık görselleri 5er kişilik gruplara birer görsel verir(örnek: ayçiçeğinin güneşe yönelmesi, bir buğday hasadının yapılması,bir düğün , bir kavga vb.) Bu kartlardaki görsellere bir hikaye yazmaları ve anlatmaları istenir. Her grup aynı zamanda kendi yazdığı hikayeye ilişkin ritmik hareket oluşturmaları istenir. Fakat her grup ritmik hareketini hemen sergilemeyecektir . Bir süre kendilerinde saklı kalacaktır.</p> <p>Gruplar hikayelerini anlattıktan sonra ,gruplardan kendi hikayelerinin dışında bir hikayeyi seçmeleri istenir.Hangi hikaye seçilmişse ,o hikayenin aynı zamanda kendi istedikleri ritmik hareketi uydurmaları istenir.Her grup böyle devam ettikten sonra seçilmiş ritmik hareket sergilemesi biter. Şimdi de hikayenin gerçek sahipleri gerçek olan kendi ritmik hareketlerini sergilerler.Gruplar, diğer grupların kendi hikayeleri için doğaçladıkları ritmik hareketlerle gerçek olan kendi ritmik hareketlerini karşılaştırırlar.Benzerlik ve farklılıklar üzerinde yorum yaparlar. Bu grubun sergilemiş olduğu anlatım şeklini (ritmik Hareketleri) değerlendirir.(</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>Bu bir doğaçlama canlandırma ve ritmik hareket gerektirdiği içim anlık bir hareket olacaktır. Katılımcının hayal gücü ve üretimi ile ilgilidir) (Ek 1 : Ritmik hareketlerle ilgili görseller)</p> |
| <p>İr 4. Ara Değerlendirme; (Deneyimi Yansıtma / Deneyimden Yeni Kavramlara)(Yansıtıcı Gözlem)</p> | <p>Eğitmen katılımcılara sorar: -Bu yaptığımız performanslar size neyi anlattı? - Bu çalışmanın amacı neydi? -Duygularını ve düşüncelerini paylaşmak isteyen var mı?</p> |
| <p>B BÖLÜMÜ:</p> | <p>KAVRAMSAL GİRDİ; (SOYUT KAVRAMSALLAŞTIRMA)</p> |
| <p>5. İşleme: "Önemli Olan Nedir?"</p> | <p>Eğitmen halk oyunlarının kültürel mirasımızın bir ögesi olduğunu açıklar.Halk oyunlarının yaptığımız ritmik hareketlerin birleşmesinden oluştuğunu açıklar.Mutlaka her ritmik hareketin bir anlamının olduğunu ve bir anlam bütünlüğü içinde sergilendiğini açıklar. Geçmişe ait yaşantılarımızdan da örnekler verdiğini anlatır. Eğitmen performans sanatlarının bizlere katkısını anlatan bir video izletir. (https://youtu.be/D-X1PkINBGY)</p> |
| <p>6.Ara değerlendirme(Kavramsal İlişkilendirme)</p> | <p>Eğitmen,"halk oyunlarının evrensel kültür ve yerel kültürümüzü yaşatmanın yanında bize kattığı toplumsal değer ne olabilir?"diye soru yönelterek katılımcıların tartışmada kullanmasına katkı sunar.Yazılı kaynaktan kısaca bilgi verilir. (Ek2kaynak:https://kulturelbellek.com/halk-oyunlarinin-kulturumuzdeki-yeri-ve-onemi/)</p> |
| <p>7. Uygulama: "Şimdi Ne?" Aktif DENEYİM</p> | <p>Eğitmen katılımcılara Halk oyunlarının gelecekte değişime uğraması olumlu mu?- olumsuz mu olur? Diyerek bir çalışma ortamı yaratır.Performans sanatlarından halk oyununu kültürünün korunması ile ilgili bir resim çalışmasını yapmaları istenir.</p> |
| <p>8.GENEL DEĞERLENDİRME;</p> | <p>Eğitmen sonrasında katılımcılara birer değerlendirme kâğıdı dağıtılarak onların görüşlerini ve izlenimlerini boşluklara yazmalarını sağlar. Bu çalışma sırasında; Hissettimki;..... Öğrendim ki;</p> |

| | |
|---|--|
| 9.GÜNLÜK YAŞAMLA İLİŞKİLENDİRME: (Yeni Kavramdan yeni deneyimlere)(AKTİF Deneyim) | Eğitmen,katılımcılardan yaşlı ebeveynleriyle yörenin halk oyunu hikayelerinden birini öğrenip röportaj yapmaları istenir .(Ulus ötesi herhangi bir öykü de olabilir. |
|---|--|


YARATICI DENEYİMSEL ÖĞRENME DERS PLANI FORMATI

1.Plan Künyesi

| | |
|-------------------|--|
| Konu: | Somut ve Somut Olmayan Teknolojik MİRAS |
| Hedef Grup | Ortaokul |
| Grup: | 29 kişi (12 kız 17 erkek) (7-11 yaş) |
| Mekân: | Sınıf Ortamı |
| Süre: | 40+40 dakika |
| Yöntem: | Anlatım Yöntemi/Yaratıcı Deneysel Öğrenme Yöntemi/Buluş Yoluyla Öğrenme /Yaratıcı Drama |
| Teknik/Teknikler: | Rol oynama, doğaçlama, Web 2.0 (gdrive, https://learningapps.org/) |
| Araç-Gereç: | Etkileşimli Tahta, https://learningapps.org/display?v=piuavrxyt22 , https://docs.google.com/presentation/d/1KHHJvL8FdpYvCy-MOZCaHBNBiyLn7tEJhZ6QOKg6wyl/edit?usp=sharing |
| Hedef(amaç) | Kültür öğelerinin geçmişten bugüne değişerek taşınmasını fark etmek ve bilinç oluşturmak. |
| Kazanım: | Teknolojik miras kavramını bilir Teknolojik miras öğelerinin neler olduğunu örneklerle açıklar. Geçmişten günümüze teknolojik gelişmeleri açıklar Dijital kültürel miras öğelerinin geçmişten günümüze gelişimini örneklerle açıklar. Kültürel Miras aktarımında bilgi iletişim teknolojilerinin rolünü örneklerle açıklar. |

2.BÖLÜM SÜREÇ (İŞLENİŞ);

| A BÖLÜMÜ; | DENEYİMSEL GİRDİ |
|--------------------------------------|--|
| 1.Hazırlık/Isınma (SOMUT Yaşantı) | 1.Etkinlik Öğretmen derste somut ve somut olmayan teknolojik miras konusuyla ilgili daha önce hazırladığı eşleştirme oyununu oyunamaları için etkileşimli tahtada oyunu açar. Öğrencilerden bu oyunu oynarken somut ve somut olmayan teknolojik miras görsellerini seçmeleri istenir.Bu oyun ile öğrencilerin dikkatleri çekilmiş,aynı zamanda hazır bulunuşluk düzeyi ölçülür.Açıklama ve doğru cevapları verilmeden ikinci etkinliğe geçilir. https://learningapps.org/display?v=piuavrxyt22 |

| | |
|--|--|
| |  <p>2.Etkinlik</p> <p>Öğretmen somut ve somut olmayan teknolojik miras konusuyla ilgili daha önce hazırladığı sunuyu izletir.</p> <p>https://docs.google.com/presentation/d/1KHHJvL8FdpYvCy-MOZCaHBNBiyLn7tEJhZ6QOKg6wyl/edit?usp=sharing</p> <p>Sunudaki görseller ve videolar ile gerekli açıklamaları yapar. Bu somut ve somut olmayan teknolojik miras görsellerini görüp görmedikleri sorulur. Bilgi sahibi olmaları sağlanır.</p> <p>Eğitmen daha sonra katılımcıları bir çemberde toplar.Daha önce eşleştirme oyunu için hazırladığı görselleri karışık olarak ortaya koyar her katılımcı bir görsel olarak sınıfta müzik eşliğinde yürümeye başlar.Eğitmeninin komutuyla durur ve görselindeki eşleştirmeyi arayıp bulur.Oyun her katılımcı görselindeki eşleştirmeyi bulana kadar devam eder.</p> |
| 2.Ara değerlendirme (Deneyimi Hatırlatma) (YANSITICI GÖZLEM) | <p>Öğretmen öğrencilerin etkinlikteki duygu ve düşüncelerini alır. Öğretmen öğrencilere şu soruları yöneltir:</p> <p>somut olan ve olmayan teknolojik miras arasındaki farklar nelerdir?</p> <p>Şu an bu nesnelere hakkında ne hissediyorsunuz?</p> <p>Somut Kültürel Miras öğelerimizden hangilerini gördünüz?</p> <p>Yakın çevremizde öğrendiğimiz Somut Kültürel Miras öğelerimizden hangileri var?Günümüzde hangileri değişime uğradı?</p> |
| 3.CANLANDIRMA (SOMUT YAŞANTI) | <p>Öğretmen öğrencilerin bahçede serbest yürümesini ister ve dur komutuyla halka oluşturarak oturmalarını ister..Atölye öncesinde hazırlanmış olan, soru kağıtlarını öğrencilere kura çektilerilerek dağıtılır. Öğretmen öğrencilerden çalışma kâğıtlarındaki soruların cevaplarını halkanın ortasına gelerek doğaçlama yoluyla canlandırma oluşturmalarını ister.Hazırlık için yeterli süre tanınır. Tüm gruplar sırayla doğaçlamalarını sergilerler.</p> <p>Eğitmen kültürü ve bölgesindeki kültürel yapılarla ilgili çeşitli sorular sorar ve öğrencilerden canlandırma yapmalarını ister.</p> |

| | |
|---|--|
| | <p>Türkiye için Örnek sorular:</p> <p>1.Bir sabah uyandın ,karşında Hacivat ve Karagöz .Neler hissettiğini canlandırır mısın?</p> <p>2.Sen bir üzerinde yazılar olan yırtılmış papürüs kağıdısın. Neler hissettiğini canlandırır mısın?</p> <p>3.Yerebatan Sarnıcın'da anneni kaybettin. Neler hissettiğini canlandırır mısın?</p> <p>4.Sen bakır bir fincanda bol köpüklü bir Türk kahvesisin neler hissettiğini canlandırır mısın?</p> |
| 4. Ara Değerlendirme; (Deneyimi Yansıtma / Deneyimden Yeni Kavramlara)(Yansıtıcı Gözlem) | Öğretmen “Neler yaptık? Sizce bu çalışmanın amacı neydi? Deneyimlerini ve duygularını paylaşmak isteyen var mı?” sorularıyla katılımcıların çalışmaya ilişkin görüşlerini alır. |
| B BÖLÜMÜ: | KAVRAMSAL GİRDİ; (SOYUT KAVRAMSALLAŞTIRMA) |
| 5. İşleme: "Önemli Olan Nedir?" | <p>Eğitmen Somut olan ve olmayan teknolojik Kültürel Miras öğelerini ve değişimini anlatan bir eğitici video izletir. (Türkiye için örnek https://www.youtube.com/watch?v=OpPjOUeRBQg)</p> <p>Günümüzde bu kültürel miras öğelerinin korunması için eğitimlerin ve müzelerin öneminden bahseder.Günlük yaşamımıza ne derece etki yaptığını örneklerle katılımcılara açıklar.</p> |
| 6.Ara değerlendirme (Kavramsal İlişkilendirme) | <p>Öğretmen Somut olan ve somut olmayan teknolojik Kültürel miras öğelerinin günümüzdeki değişimi ve günlük yaşamımızdaki önemi hakkında günlük hayattan örnekler verir. Öğretmen “Sizin hayatınızla Somut olan ve somut olmayan teknolojik Kültürel Miras öğeleri ile nasıl ilişkili? ”Sorusuyla tartışma ortamı yaratır ve yeni öğrenilen kavramları öğrencilerin tartışmada kullanmasına katkı sunar.</p> |
| 7. Uygulama: “Şimdi Ne?” Aktif DENEYİM | Öğretmen katılımcılara şimdide”Somut ve somut olmayan teknolojik Kültürel Miras öğelerimizin gelecekteki değişimi nasıl olacaktır?”diye ortaya bir atar ve tartışma ortamı yaratır.Daha sonra katılımcılardan “Somut Kültürel Miras öğelerinin Geleceğe yolculuğu”konulu resim çalışması yapmalarını ister. |
| 8.GENEL DEĞERLENDİRME; | <p>Öğretmen sonrasında öğrencilere birer değerlendirme kâğıdı dağıtılarak onların görüşlerini ve izlenimlerini boşluklara yazmalarını sağlar.</p> <p>Bu çalışma sırasında;</p> <p>Hissettim ki;.....</p> <p>.....</p> <p>Öğrendim ki;</p> <p>.....</p> <p>Fark ettim ki;</p> <p>.....</p> |

| | |
|---|---|
| | Bence Őu da olmalıydı: |
| 9.GÜNLÜK YAŐAMLA İLİŐKİLENDİRME: (Yeni Kavramdan yeni deneyimlere) (AK TİF Deneyim) | Öğretmen öğrencilerden "Somut ve somut olmayan teknolojik Kültürel Miras Öğelerimizin Geçmişten günümüze aktarımı" konulu müze görevlileriyle röportaj yapmalarını ister. |

YARATICI DENEYİMSEL ÖĞRENME DERS PLANI FORMATI

1.Plan Künyesi

| | |
|-----------------------|---|
| Subject: | <i>DOĞAL MİRAS EKOSİSTEM / UNESCO Dođal Koruma Alanları</i> |
| Target Group: | Ortaokul |
| Group: | 30 kiŐi (16 kız 14 erkek) (11-14 yaŐ) |
| Place: | Sınıf Ortamı |
| Time: | 40+40 dakika |
| Method: | Anlatım Yöntemi/Yaratıcı Deneyimsel Öğrenme Yöntemi/Buluş Yoluyla Öğrenme /Yaratıcı Drama |
| Technique/Techniques: | Rol oynama, dođaçlama, istasyon tekniđi |
| Tools and equipments: | Kađıt, kalem, boya kalemleri Etkinlik esnasında kullanabilecek dođa seslerini içeren müzik https://www.youtube.com/watch?v=Ni5vm3Ws2hc Videolar: https://youtu.be/SNF8b7KKJ2I https://youtu.be/Qw6uXh9yM54 https://youtu.be/6tjDCZrGnxc https://youtu.be/6tjDCZrGnxc Sergi için resimler (EK1) |

| | |
|-------------|---|
| Aims: | <p>- Doğal kaynakları ve doğa güzelliklerinin geleceğe bırakabileceğimiz en önemli kültürel miras ögesi olduğunu karayabilme</p> <p>-Çevre sorunlarını fark edebilme</p> |
| Objectives: | <ul style="list-style-type: none"> • Doğadaki çeşitliliğin önemini fark eder ve koruyucu tutum sergiler. • Geleceğe bırakabileceğimiz en önemli kültürel miras ögemizin temiz bir dünya olduğunu fark eder. • Doğal kaynaklarımızı ve biyolojik çeşitliliğin korunması gerektiğini fark eder. • UNESCO Dünya doğal kültürel miras koruma listesini bilir. • Doğanın temel bileşenleri olan hava, toprak ve suyun korunması gerektiğini ve insanın temel yaşamsal kaynakları olduğunu fark eder. • Çevre sorunlarının farkına varır. • Doğal kaynakları ve doğa güzelliklerinin geleceğe bırakabileceğimiz en önemli kültürel miras ögesi olduğunu fark eder. |

2.BÖLÜM SÜREÇ (İŞLENİŞ):

| A BÖLÜMÜ; | DENEYİMSEL GİRDİ |
|-----------------------------------|--|
| 1.Hazırlık/Isınma (SOMUT Yaşantı) | <p>Lider katılımcıları çembere davet eder. Lider sağından başlayarak her bir katılımcıya sırayla çöl, orman, göl, akarsu, deniz, çayır olarak isimlendirme yapar. Çemberdeki tüm katılımcılar isimlendirilir. Gönüllü bir ebe seçilir. Ebe çemberin ortasına geçer Az önce verilen isimlerden bir veya birden fazlasını söyleyerek yer değiştir yönergesini verebileceğini bu sırada kendine çemberde yer bulmaya çalışarak ebelikten kurtulabileceği söylenir.(Önek: Çöl, orman, çayır yer değiştirsin!) Oyun bir süre devam ettirilir. Katılımcıların verilen kavramlar üzerine konuşmaları sağlanır.</p> <p>Bu kavramlar size neyi çağrıştırdı? Sizce bir bütün olarak neyin parçası olabilir? Bu ortamlarda hangi canlılar yaşıyor olabilir?</p> <p>Lider sınıfta çöl, orman, göl, akarsu, deniz, çayır ekosistemleri olmak üzere 6 farklı alan belirler. Her bir kavramı temsil eden bir resim belirlenen yere yapıştırılır.</p> <p>Katılımcılar çembere davet edilir. Sağdan başlayarak sırayla bitki, hayvan ve mikroskobik canlılar diyerek adlandırılırlar. Lider bitki diyenler bir araya gelsin, hayvan diyenler bir araya gelsin ve son olarak mikroskobik canlılar bir araya gelsin</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>diyerek katılımcıları, bitki hayvan ve mikroskobik canlılar olmak üzere 3 gruba ayrılır.</p> <p>Her bir gruba birer kâğıt ve kalem verilir. Belirlenen ekosistemlerde hangi canlıların yaşıyor olabileceklerini tahmin ederek kâğıda yazmaları istenir.</p> <p>Bitki grubu belirlenen ekosistemlerde yaşayan bitkileri tahmin eder ve kâğıda yazar. Hayvan grubu belirlenen ekosistemde yaşayan hayvanları, mikroskobik canlılar grubu da mikroskobik canlıları tahmin eder. Araştırma ve tahmin için 5 dk süre verilir.</p> <p>Sürenin ardından her bir gruptan birer katılımcı belirlenen ekosistem kösesine yönlendirilir. Böylece sınıf belirlenen 6 ekosistemde 6 gruba ayrılır.</p> <p>Yeni oluşan gruplara Hangi ekosistemde iseler o ekosistemde yaşıyor olabilecek bitki/ Hayvan/ve mikroskobik canlıları tahmin ederek bir kağıda yazmaları söylenir. Yazılanlar sırasıyla bir grup sözcüsü tarafından paylaşılır.</p> |
| 2.Ara değerlendirme(Deneyimi Hatırlatma)(YANSITICI GÖZLEM) | <p>Bu kavramlar size neyi çağrıştırdı? Sizce bir bütün olarak neyin parçası olabilir?</p> <p>Bu ekosistemlerin birbiriyle bağlantılı olduğunu düşünüyor musunuz?</p> <p>Ekosistemi bir makineye benzetebilir miyiz? Niçin?</p> <p>Biyolojik çeşitliliğe zarar veren en büyük etken nedir?</p> |
| 3.CANLANDIRMA (SOMUT YAŞANTI) | <p>Belirlenen 6 ekosistem kösesindeki katılımcılar kâğıtlarında yazılanları paylaştıktan sonra lider katılımcılara;</p> <p>Bulduğunuz ekosistemde doğal yaşamda gerçekleşen bir amaç doğaçlama tekniğini kullanarak canlandırmalarını söyler. Bunu yaparken orda bir gün içerisinde yaşam nasıldır. Bitkiler hayvanlar ve mikroskobik canlılar arasında nasıl bir iletişim vardır? Sorularına yanıt oluşturacak bir doğaçlama hazırlamalarını söyler. Katılımcılara hazırlanmaları için süre verilir. Her bir grubun çalışmaları sırayla izlenir ve değerlendirme yapılır.</p> |
| 4. Ara Değerlendirme; (Deneyimi Yansıtma / Deneyimden Yeni Kavramlara)(Yansıtıcı Gözlem) | <p>Eğitmen “Neler yaptık? Sizce bu çalışmanın amacı neydi? Deneyimlerini ve duygularını paylaşmak isteyen var mı?” sorularıyla katılımcıların çalışmaya ilişkin görüşlerini alır.</p> <p>Sizce az önce yaptığımız çalışmalardaki canlılar ve içinde buldukları ekosistemde hava, toprak ve suyun onların yaşam alanı için önemi nedir?</p> <p>Bu ekosistemlerdeki çeşitliliği ve birbirlerine olan bağlılığı fark ettiniz mi? Nasıl bir bağlılık var?</p> <p>Biyolojik çeşitlilik aynı zamanda bir döngü ile birbirine bağlı mı?</p> <p>Canlılığın devam etmesi için korunması gerekir mi?</p> |
| B BÖLÜMÜ: | KAVRAMSAL GİRDİ; (SOYUT KAVRAMSALLAŞTIRMA) |
| 5. İşleme: "Önemli Olan Nedir?" | Lider katılımcılara https://youtu.be/SNF8b7KKJ2I linkinden ekosistemle ilgili kısa videoyu izletir. |

| | |
|--|--|
| | <p>Ardından beyin fırtınası ile tahtaya 1. Ve 2. Etkinlikten yola çıkarak katılımcılarla birlikte bir kavram haritası oluşturulur.</p> <p>Lider katılımcılara https://youtu.be/Qw6uXh9yM54 linkinden hava toprak ve su ile ilgili kısa videoyu izletir. Doğal çevrenin ve ekosistemin korunmasının önemi ile ilgili kısa bir açıklama yapılır.</p> |
| 6.Ara değerlendirme(Kavra msal İlişkilendirme) | <p>Lider katılımcılara biyoçeşitlilik ve nesli tükenmekte olan canlılar için hazırlanan https://youtu.be/6tjDCZrGnxc videosunu izletir.</p> <p>Peki, ne oldu? Bizler neler yapabiliriz? Bireysel olarak yapacaklarımız neler olabilir? Toplum olarak neler yapabiliriz? Sorularını yönelterek konuyu derinleştirir.</p> |
| 7. Uygulama: “Şimdi Ne?” Aktif DENEYİM | <p>Lider öncelikle katılımcılara UNESCO Dünya Doğal Miras la ilgili ne bildiklerini sorar.</p> <p>https://youtu.be/6tjDCZrGnxc linkinden video izletilir. Sınıfın bir kösesine daha önceden hazırlanmış olan dünya doğa mirası konulu sergiyi gezmeleri istenir.</p> <p>Sergi gezildikten sonra katılımcılar çembere davet edilir. Lider katılımcılara Dünya doğal miraslarını korumak için bu serginin düzenlendiğini ve bu serginin amacına uygun farkındalık materyallerinin eksik olduğunu bu görevinde bize ait olduğunu söyler.</p> <p>Sınıfta; afiş ,resim, şiir, karikatür köşeleri oluşturulur. Katılımcı dört gruba ayrılır. Her bir istasyonda 3 er dakika çalışmaları sağlanır. Hazırlanan ürünler sınıfta oluşturulan mini sergiye dâhil edilir.</p> |
| 8.GENEL DEĞERLENDİRME; | <p>Eğitmen sonrasında katılımcılara birer değerlendirme kâğıdı dağıtılarak onların görüşlerini ve izlenimlerini boşluklara yazmalarını sağlar.</p> <p>Bu çalışma sırasında;</p> <p>Hissettimki;.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Öğrendim ki;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Fark ettim ki;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Bence şu da olmalıydı;</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| 9.GÜNLÜK YAŞAMLA İLİŞKİLENDİRME: (Yeni Kavramdan | <p>Lider katılımcılardan UNESCO Dünya Doğal ve Kültürel Miras listesini edinerek kendi ülkelerinde koruma altına alınan doğal miras öğelerini anlatan kısa bir tanıtım videosu çekmelerini söyler. Bu ödev için çalışma grupları oluşturur.</p> |

| | |
|--------------------------------------|---|
| yeni deneyimlere)(AKTİF Deneyim) | 1.Grup; Dünya Doğal Mirasını konu alan bir tanıtım videosu 2.Grup; Kendi ülkelerinde yer alan doğal miras öğelerini tanıtan bir video 3.Grup; Kendi ülkelerinde yer alan biyolojik çeşitliliği ve ekosistemi konu alan bir video 4.Grup; Ekosistemi ve biyolojik çeşitliliği korumak için neler yapabiliriz? |
|--------------------------------------|---|

EK1

1. Dorset ve East Devon Kıyıları, Birleşik Krallık



2. Archipiélago de Revillagigedo, Meksika



3. Queensland Islak Tropik Arazileri, Avustralya



4. Sichuan Panda Barnakları, Çin



5. Aggtelek Karst ve Slovak Karst Mağaraları, Macaristan/Slovakya



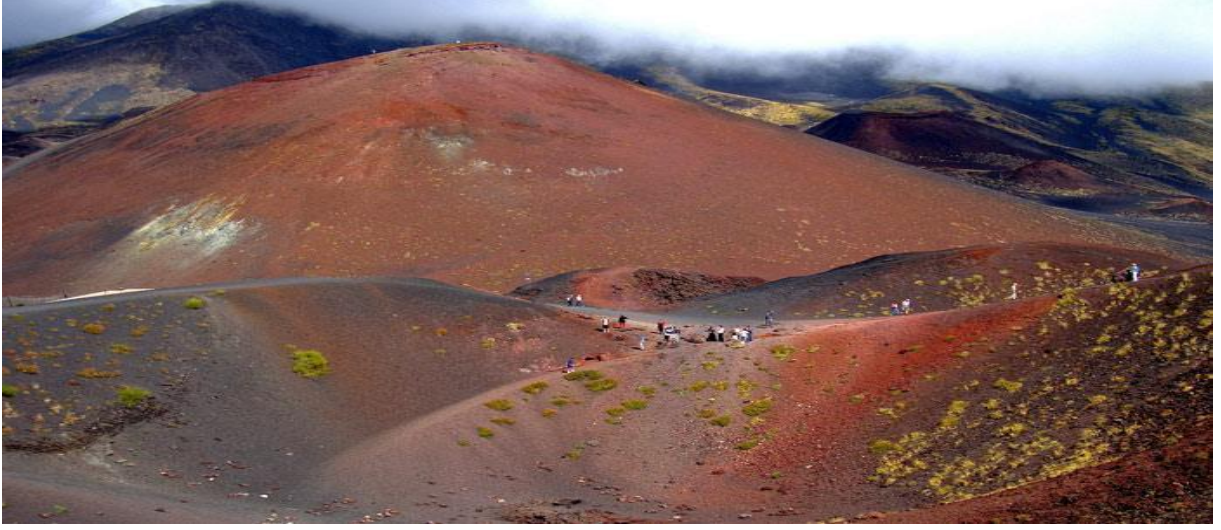
6. Białowieża Ormanı, Polonya/Beyaz Rusya



7. Lut ölü, İnan



8. Etna Yanardağı, İtalya



9. Geirangerfjord ve Nærøyfjord, Norveç



10. Yosemite Ulusal Parkı, ABD



11. Tuna Deltası, Romanya



12. Baykal Gölü, Rusya



13. Mistaken Point, Kanada



14. Ha Long Bay, Vietnam



15. Yüksek Sahil/Kvarken Takımadası, İsveç/Finlandiya



16. Kapadokya, Türkiye



HALK DANSLARININ KÜLTÜRLERE KATKISI

Halk oyunlarının sosyal çalışmalarda, eğitimde ve kültürde değerlendirilmesi son yıllarda önem kazanmıştır.

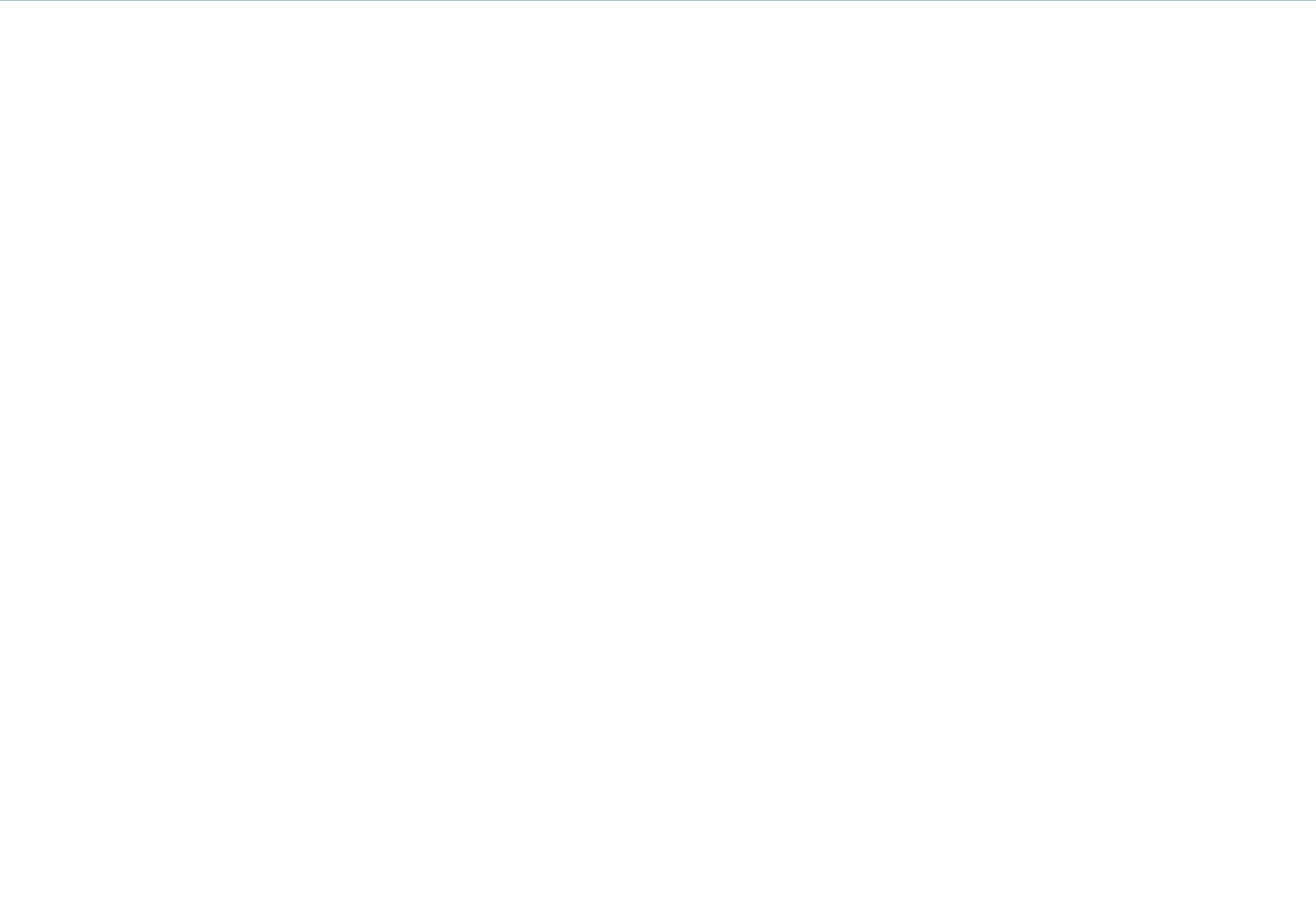
Halk oyunları kültürün doğuşunda ana etkidir. Buna göre kültür kapsamında yer alan sanatın kökeninin “oyun” olduğunu ve sanatın doğuşunda önemli bir role sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Halk oyunları geçmişten günümüze kadar yaşamın bir parçası olan ölüm, düğün, uğur, dini ayin ve ibadet gibi doğal yaşam kesitlerine konu olmuştur.

Uygarlıkların kültürüdür. Halk dansları bize insanların yaşam biçimi hakkında bilgi verir. Hüznü, sevgiyi, mücadeleyi, barışı, birlikteliği, doğayı, zor şartları, tüm bunları halk oyunlarının melodisinde, ritmik denilen hareketinde görebiliriz. Bizi geçmişten günümüze bağlayan bir köprüdür.

Sonuç olarak bir kültür hazinesi olan halk oyunlarımızı gelecek nesillere daha sağlıklı bir şekilde aktar-mak ve hak ettiği seviyeye getirmek en büyük görevimiz olmalıdır.

Aynı zamanda özgünlüklerinin bozulmamasına da dikkat etmeliyiz.



ONARICI ADALET ÇEVİRİMİÇİ DERGİSİ (IJRJ®)



IJRJ®
AIMS TO



ONARICI ADALETİN ENGELLERİNİ AŞMAK VE KRİMİNOLOJİ VE CEZA ADALETİNİN GELENEKSEL YAKLAŞIMLARINA MEYDAN OKUMAK İÇİN

GENÇ ARAŞTIRMACILARIN ONARICI ADALET ALANINDA EN İYİ İSİMLERLE YAYIN YAYINLARINI SAĞLAMAK VE FARKLI AKADEMİK KUŞAKLAR ARASINDA DİYALOĞU TEŞVİK ETMEK.

ONARICI ADALETE İLİŞKİN FARKINDALIĞI ARTIRMAK VE YETENEKLERİ VE SINIRLAMALARIYLA İLGİLİ YANLIŞ ANLAŞMALARIN ELE ALINMASINA KATKIDA BULUNMAK.

ONARICI ADALET ÜZERİNE UZUN BİR DELİL TEMELLİ OLUŞTURMAK VE ULUSAL VE ULUSLARARASI DÜZEYLERDE CEZA VE ONARICI ADALET POLİTİKASINI BİLGİLENDİRMEK VE ETKİLEMEK.

ÖĞRENCİLER, PROFESYONELLER VE KAMU DAHİL OLMAK ÜZERE SINIRLI KAYNAKLARI OLANLARIN ONARICI ADALET BİLİMLERİNE ERİŞİMİNİ SAĞLAMAK.

The Internet Journal of Restorative Justice (IJRJ®), onarıcı adalet konusunda önde gelen, uluslararası, hakemli bir dergidir. 2012 yılında, onarıcı adalet araştırma ve soruşturmasına benzersiz, uygulamalı bir yaklaşım benimseyerek ceza adaletinin sınırlarını zorlamak için kurulmuştur.

Scopus, Kudos, The European Reference Index for the Humanities and the Social Sciences (ERIH PLUS) ve ayrıca Criminal Justice Abstracts ve EBSCO Information Services tarafından indekslenmekte ve indekslenmektedir.

IJRJ®'ye yapılan başvurular İçerik Yönergelerine uygun olmalıdır ve herhangi bir zamanda e-posta yoluyla ijrj@rj4allpublications.com adresine gönderilebilir. İnceleme sürecini, alınmasından itibaren 4-6 hafta içinde tamamlamayı hedefliyoruz.

Yazı işleri müdürü Profesör Dr. Thodoros Gavrielidis'tir.

Dergi, Yayın Kurulu ve Uluslararası Danışma Kurulu tarafından yönlendirilir ve kontrol edilir. Tüm gönderimler önce baş editör tarafından incelenir ve bu yayın için uygun görülürse, daha sonra anonim olarak ve en az iki harici uzman hakem tarafından ayrı ayrı incelenir.



ANNUAL SUBSCRIPTIONS (UNLIMITED DOWNLOADS):

RJ4ALL PUBLICATIONS ACCEPTS ANNUAL
SUBSCRIPTIONS FROM:

RJ4ALL
PUBLICATIONS



THE YOUTH VOICE JOURNAL (YVJ™)



YVJ™
AIMS TO



ERİ ETKİLEYEN KONULARDA YÜKSEK KALİTELİ ARAŞTIRMALAR YAYINLAYARAK BİLGİ OLUŞTURUN VE LİTERATÜRE KATKI SAĞLAYIN

ARAŞTIRMA VE SOSYAL POLİTİKA İÇİN GENÇLERİN GÖNDERDİĞİ METODOLOJİYİ OLUŞTURMAK VE GELİŞTİRMEK

POLİTİKA VE UYGULAMAYI ETKİLEMEK AMACIYLA DÜNYA ÇAPINDA FİKRİ FİKİR DEĞİŞİMİNE YÖNELİK BİR PLATFORM SAĞLAMAK

POLİTİKA YAPICI ORGANLARDA SESİ NADİREN DUYULAN GENÇLERİ TEŞVİK ETMEK VE AKTİF OLARAK YARDIM ETMEK VE YAYINLANACAK AKADEMİK ALAN

Youth Voice Journal (YVJ™), gençlik ve gençlik çalışmasıyla ilgili konularda teorik katkılar ve ampirik çalışmalar yayınlayan önde gelen uluslararası hakemli bir dergidir. YVJ™, RJ4All Publications tarafından yayınlanır ve Scopus, ORCID, Kudos, Criminal Justice Abstracts, EBSCO ve ERIH PLUS tarafından sınıflandırılır ve indekslenir. Dergi, genç araştırmacılardan gelen başvuruları teşvik eder ve özellikle gençlik/kullanıcı liderliğindeki veri toplamayı araştıran makaleler, incelemeler ve yorumlar yayınlamakla ilgilenir. Youth Voice Journal'a (YVJ™) başvurular her zaman YVJ@rj4allpublications.com adresine yapılabilir. Başvurular kabul edildikten sonra çevrimiçi olarak yayınlanır ve indekslenir. Zaman zaman dergide özel sayılar yayınlanmakta ve bu yayınların son teslim tarihleri ilgili davetiyelerde yer almaktadır. Tüm gönderimler olağan akran değerlendirme sürecine tabi olacaktır. Onları aldıktan sonra 4-7 hafta içinde bir karar vermeyi hedefliyoruz.

Dergi yalnızca bu yıl toplamda elli yedi makale aldı ve düzenledi. Gönderilen makalelerin sayısı, Young People Doing Politics (2019.1) özel sayısı da dahil olmak üzere on dokuz başvuru ve yayının görüldüğü bir önceki yıla kıyasla çarpıcı bir artış gösteriyor.





ONARICI ADALET DİZİSİ



Bu eğitim kılavuzunun amacı, kültürel mirasın genç nesillere aktarılması ve kültürel sanatsal değerlerin geliştirilmesi için kapsamlı bir rehberlik ve metodolojik çerçeve sağlayarak eğitimciler için sürdürülebilir bir kaynak haline gelmektir. Güç paylaşımı, eşitlik, haysiyet ve saygı gibi onarıcı adalet değerlerini kullanan eğitim kılavuzu, eğitimcilerle kültürlerimizle birlikte yaşamak için yaratıcı yöntemler kullanmaları konusunda rehberlik etmektedir.

Bu Eğitim Kılavuzu, Erasmus+ eş finansmanlı 'Kültürlerimiz projesi konsorsiyumu tarafından geliştirilmiştir. Öğretmenlere, eğitimcilere, gençlik liderlerine ve dünya genelinde gençlerle çalışan kuruluşlara yöneliktir.

WWW.OURCULTUREPROJECT.ORG



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

GRANT AGREEMENT NO: 2020-1-UK01-KA227-SCH-094521



RRP £0.99



