

## 4. sınıf görsel sanatlar dersinde benzetim (simölasyon) yönteminin müze bilincinin kazandırılmasına etkisi

### *The effect of the simulation method on gaining museum awareness in the 4th grade primary school visual arts course\**

Derya řahin<sup>1\*</sup> , Ahmet Batuhan Sandal<sup>2</sup> 

<sup>1</sup> Prof. Dr., Inonu University, Faculty of Education, Department of Fine Arts Education, Malatya, Turkey

<sup>2</sup> Master's student, Inonu University, Faculty of Education, Department of Fine Arts Education, Malatya, Turkey

**Özet:** Bu araştırmanın amacı, ilkokul 4. sınıf Görsel Sanatlar dersinde benzetim (simölasyon) yönteminin öğrencilerin müze bilinci kazanma sürecine etkisini incelemektir. Araştırma, nitel araştırma deseni olan durum çalışması yöntemiyle, Malatya il merkezinde öğrenim gören 33 öğrenci (20 kız, 13 erkek) üzerinde yürütölmüştür. Sınıf ortamında tasarlanan “arkeolojik kazı alanı” aracılığıyla öğrenciler arkeolojik süreçleri deneyimlemiş, buldukları nesneleri özenle müze alanına teslim etmişlerdir. Veri toplama araçları olarak gözlem formları ve öğrenci çalışmaları kullanılmış, veriler betimsel ve içerik analizi yöntemleriyle değerlendirilmiştir. Bulgular, öğrencilerin %85’inin kazı alanı kurallarına uyduğunu, tüm öğrencilerin sürece aktif katılım gösterdiğini ve buluntuların titizlikle teslim edildiğini göstermektedir. Ayrıca, öğrencilerin kültürel mirasa dair farkındalıkları ve sorumluluk duyguları güçlenmiş, tarihsel nesnelere ilişkin algıları derinleşmiş ve öğrenmeye yönelik ilgileri artmıştır. Kil malzemelerle yapılan modellemeler, öğrencilerin hem gözlemledikleri nesneleri hem de hayal güçlerini sürece dahil ettiklerini ortaya koymaktadır. Bu bulgular, simölasyon yönteminin öğrencilerin deneyimsel öğrenme yoluyla anlam geliřtirmelerine ve kültürel mirasa karşı bilinçli tutum geliřtirmelerine katkı sağladığını göstermektedir. Sonuç olarak, Görsel Sanatlar derslerinde deneyim temelli ve uygulamalı öğretim yöntemlerinin yaygınlaştırılması önerilmektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Benzetim (simölasyon) yöntemi, müze bilinci, kültürel miras

**Abstract:** The purpose of this study is to examine the impact of the simulation method on developing museum awareness among 4th grade primary school students in the Visual Arts course. The research was conducted as a qualitative case study with 33 students (20 girls, 13 boys) in a primary school in Malatya. A classroom-based “archaeological excavation area” was established, allowing students to actively experience archaeological processes and carefully submit recovered artifacts to a designated museum section. Observation forms and student works were used as data collection tools, and data were analyzed through descriptive and content analysis methods. Findings indicated that 85% of students adhered to excavation protocols, all students participated actively, and artifacts were handled with care. Furthermore, students’ awareness of cultural heritage and sense of responsibility increased, their perception of historical objects deepened, and their engagement in learning was enhanced. Clay modeling activities demonstrated that students incorporated both observed artifacts and imaginative interpretations. These results suggest that the simulation method facilitates students’ experiential meaning making and fosters conscious attitudes toward cultural heritage. In conclusion, practice-based and experiential teaching strategies should be expanded in Visual Arts courses to promote meaningful engagement and cultural understanding.

**Keywords:** Simulation method, museum awareness, cultural heritage

**Citation:** řahin, D. ve Sandal, A. B. (2025). 4. sınıf görsel sanatlar dersinde benzetim (simölasyon) yönteminin müze bilincinin kazandırılmasına etkisi. *Uluslararası İletişim ve Sanat Dergisi*, 6(16), 245-254.

\* Bu makale, 3. Uksanil Kültür, Sanat ve İletişim Sempozyumu’nda sözlü olarak sunulan ancak tam metni yayımlanmayan “Doğaçlama Resim Üretimi Üzerine Bir Durum Çalışması” adlı tebliğin içeriğı geliřtirilerek ve kısmen değıştirilerek üretilmiş hâlidir.

## Extended Abstract

**Introduction:** Museum education plays a crucial role in fostering cultural heritage awareness, especially during early childhood and primary education. In the context of visual arts education, experiential learning methods that actively engage students in meaning-making are increasingly emphasized. Simulation-based instructional approaches provide opportunities for students to interact with reconstructed real-life settings, making abstract concepts more concrete and memorable. Despite the recognized value of museums and cultural heritage awareness in primary education, previous research has primarily focused on field trips, drama-based activities, or museum visits as instructional strategies. Within this scope, studies that specifically examine simulation as a pedagogical method for developing museum awareness among primary school students remain limited in number. In Türkiye, particularly, research integrating simulation into visual arts curricula to promote museum awareness is almost nonexistent. This study situates itself within this gap and investigates how simulation can serve as an interdisciplinary bridge between visual arts education and cultural heritage awareness in formal schooling.

**Purpose and Scope:** The primary aim of this study is to investigate the effect of the simulation method on the development of museum awareness among 4th grade primary school students in the Visual Arts course. The research further seeks to understand how this method shapes students' perceptions of cultural heritage, responsibility, participation, and motivation toward the learning process. It also explores the extent to which experiential and hands-on activities contribute to students' conceptual understanding and emotional engagement with cultural memory. The study intends to provide empirical evidence supporting the integration of simulation-based practices into visual arts education. Additionally, it aims to address the lack of research on simulation in the Turkish educational context by offering an example that combines cultural heritage education with museum-oriented learning experiences.

**Method:** This qualitative research was conducted using the case study design, allowing for an in-depth analysis of a specific instructional process in its natural context. The study group consisted of 33 primary school students (20 girls and 13 boys) enrolled in the 4th grade of a public school in Malatya during the 2023–2024 academic year. The participants were selected through criterion sampling, a purposeful method that ensures alignment with the study's aims. The criteria included being at the same grade level, having no prior experience with museum education or simulation-based instruction, and voluntarily participating in the study. Two main data collection tools were utilized: observation forms and student artifacts. Throughout the instructional process, students' behaviors in relation to participation, adherence to rules, cooperation, attention, and interaction with objects were documented through structured observation. In the second phase, following the excavation activity, students were asked to produce clay models based on the prompt, "If you were an archaeologist, what object would you want to discover?" These artifacts were analyzed through content analysis to reveal perceptions of historical objects and cultural heritage. The instructional implementation took place over two class hours (40+40 minutes). The process included an introductory discussion, a slide-based presentation on museums, archaeological excavation, and heritage objects, and a classroom simulation of an "archaeological excavation area" where replicas of historical artifacts were buried. Students worked in groups with researcher-designed "Archaeologist Entry Cards" and followed procedural steps throughout the simulation. After excavating and cleaning the objects, they submitted them to a designated "museum area" and completed find forms.

**Findings:** Observation data revealed a high level of engagement and responsibility among students. Eighty-five percent of students followed excavation rules, and all students actively participated and handled the artifacts with care. The collaboration rate was 91%, indicating strong group interaction and mutual support. The 100% participation and motivation rate demonstrated the strong appeal of the simulation method in sustaining student interest and involvement. These findings suggest that the simulation fostered both individual and social learning processes while promoting awareness and responsibility concerning cultural heritage. The analysis of student-produced clay artifacts provided further insights into meaning-making. The majority of students modeled objects such as pottery (58%) and coins (3%), reflecting historically typical finds. Additionally, 21% modeled animal fossils and 18% produced small items such as jewelry or decorative objects. Twelve students added detailed features to their models, while nine incorporated motifs or ornamentation. The production of fossils and imaginative artifacts indicated that students combined observation with creativity, expanding their conceptualization of heritage objects beyond what was presented during the simulation. These results highlight the simulation method's capacity to support cognitive, emotional, and imaginative engagement.

**Conclusion:** The findings of this study demonstrate that simulation-based instruction in the visual arts classroom has a significant impact on developing museum awareness among primary school students. The method promoted not only cognitive gains but also affective outcomes, including responsibility, motivation, and cultural sensitivity. Students actively engaged with the learning process, internalized concepts related to archaeological discovery and recognized the importance of preserving cultural heritage. The experiential and hands-on structure of the activity facilitated deeper learning compared to traditional instructional approaches. Moreover, the results corroborate existing literature emphasizing that simulation enhances meaningful engagement, supports conceptual learning, and encourages active participation. The study provides an original contribution by integrating museum education and simulation within the visual arts curriculum and by documenting its effectiveness with young learners.

However, the scope of the research is limited to a single grade level and school setting, restricting generalizability. Future studies could examine comparative groups across regions and age levels and investigate the long-term effects of simulation-based practices on cultural heritage behavior. It is recommended that visual arts curricula incorporate more experiential and simulation-based activities, and that interdisciplinary collaborations be strengthened to promote museum awareness in early education.

## Giriş

Sanat, insanlık tarihinin en eski ve temel ifade biçimlerinden biri olarak, bireylerin duygu, düşünce ve deneyimlerini aktarmalarına olanak sağlayan güçlü bir iletişim aracıdır. Sanatçılar, tarihsel süreç boyunca toplumsal, kültürel ve bireysel anlam dünyalarını eserlerine yansıtarak sanatı yalnızca estetik bir üretim alanı olmaktan öteye taşımış, onu aynı zamanda bir düşünce ve kimlik inşa aracı haline getirmişlerdir (Gençalp, 2019). Sanat eğitimi ise bireyin yalnızca sanatsal becerilerini geliştirmekle kalmayıp aynı zamanda estetik duyarlılığını artıran, bilişsel ve duyuşsal yetilerini besleyen çok yönlü bir öğrenme sürecidir. Bu bağlamda, çocukluk ve ilk gençlik dönemlerinde alınan sanat eğitimi, bireyin sanatsal ifade biçimlerini keşfetmesine, eleştirel düşünme becerileri kazanmasına ve yaratıcı potansiyelini ortaya çıkarmasına katkıda bulunmaktadır.

Eğitim, bireyin yaşantıları yoluyla istendik davranış değişiklikleri kazanmasını amaçlayan sistemli bir süreçtir (Ertürk, 1979, s. 12). Tyler (1949, s. 6), eğitimin amacının bireylerde belirli davranış değişiklikleri oluşturmak olduğunu vurgulayarak, okulların bu hedefler doğrultusunda etkinlikler gerçekleştirmesi gerektiğini belirtmiştir. Bu doğrultuda, sanat eğitimi bireyin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerini geliştiren bir araç olarak önemli bir yer tutar. Özellikle görsel sanatlar eğitimi, çocukların soyut düşünme, problem çözme, estetik duyarlılık geliştirme ve kültürel mirasa ilişkin farkındalık kazanma süreçlerinde belirleyici bir rol üstlenmektedir.

Sanat eğitiminin etkili olabilmesi için öğrenciyi merkeze alan, onların aktif katılımını teşvik eden, keşfetmeye dayalı öğretim yöntemlerinin uygulanması büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda, yaratıcı drama, alan gezileri, proje tabanlı öğrenme, oyunlaştırma ve müze eğitimi gibi yaklaşımlar sanat eğitiminin etkililiğini artıran pedagojik araçlar arasında yer almaktadır. Oyun, çocukların fiziksel, bilişsel ve sosyal gelişimlerini destekleyen önemli bir unsur olup, sanat eğitiminde yaparak yaşayarak öğrenme süreçlerini güçlendiren bir teknik olarak öne çıkmaktadır.

Öte yandan, bireylerin kültürel kimliklerini anlamlandırmaları ve yaşadıkları coğrafyanın tarihsel birikimiyle bağ kurmaları açısından, kültürel mirasın eğitsel bağlamda ele alınması önemlidir. Kültürel miras, bir toplumun tarihsel süreç boyunca oluşturduğu ve gelecek nesillere aktarmayı amaçladığı somut ve soyut değerleri kapsamaktadır. Yıldız ve Yağcı Turan (2025, s. 96), kültürel mirasın, çocuklar için kimlik ve aidiyet duygusunu pekiştiren önemli bir unsur olduğuna değinmiştir. Bu bağlamda kültürel mirasın aktarılması, genç ve çocukların kökenlerini anlamalarını sağlayarak geçmişe dair bilinç kazanmalarına yardımcı olmaktadır. Kültürel miras öğelerinden olan arkeolojik alanlar, tarihi yapılar ve sanat eserleri, bireyin kimlik inşasında ve kültürel aidiyet duygusunun gelişiminde belirleyici rol oynamaktadırlar. Kültürel mirasın korunması ve bu bilincin erken yaşlardan itibaren öğrencilere

kazandırılması, tarihsel sürekliliğin sağlanması açısından oldukça önemlidir. Bu bağlamda, müzeler kültürel mirasın korunması ve eğitimi konusunda merkezi bir rol üstlenmektedir. Özellikle sanat ve tarih odaklı eğitim süreçlerinde müzeler; bilgilendirici, eğitici ve toplumsal belleği aktarıcı işlevleriyle öne çıkmaktadır (Artut, 2007; Buyurgan ve Buyurgan, 2007). Müze eğitimi, öğrencilere sanatı ve tarihi yalnızca izlenen birer obje olarak değil, aynı zamanda deneyimlenen, sorgulanan ve içselleştirilen bilgi alanları olarak sunma potansiyeline sahiptir. Tarih boyunca toplumlar, unutmaya ve unutulmaya karşı direnç göstermek amacıyla bilgi ve belgeleri koruma altına almış; bu mirasın kuşaklar arası aktarımını ise büyük ölçüde müzeler aracılığıyla gerçekleştirmiştir (Gerçek, 1999).

Müzelerin eğitsel ve kültürel işlevlerinin yanı sıra, koleksiyonlarında yer alan eserlerin kökenlerinin bilimsel yöntemlerle araştırılması ve belgelenmesi de büyük önem taşımaktadır. Bu doğrultuda, arkeolojik kazılar yalnızca geçmiş uygarlıklara ait maddi kültür unsurlarının sistemli biçimde gün yüzüne çıkarılmasını sağlamakla kalmamakta, aynı zamanda müze koleksiyonlarının tarihsel bağlamda anlamlandırılmasına ve bilimsel temellere dayandırılmasına katkı sunmaktadır. Müzelerde sergilenen her bir objenin tarihsel değerinin doğru biçimde kavranması, büyük ölçüde arkeolojik veriler ve bu verilerin sağladığı disiplinlerarası analizlerle mümkün olmaktadır. Bu çerçevede, müzeler ile arkeoloji disiplini arasındaki etkileşim yalnızca kültürel mirasın korunması açısından değil, aynı zamanda tarihsel bilgi üretiminin kurumsal bir zemine oturtulması ve toplumsal belleğin bilimsel yöntemlerle oluşturulması bakımından da önem taşımaktadır.

Sanat eğitiminde müzelerin işlevselliğini artıran yöntemlerden biri de benzetim (simülasyon) tekniğidir. Benzetim, gerçek yaşamdan alınan bir olayın kontrollü bir ortamda yeniden kurgulanmasını sağlayarak, öğrencilerin teorik bilgiyi deneyimleyerek öğrenmelerine olanak tanıyan bir öğretim modelidir (Sünbül, 2010). Demirel (2014) ise benzetim tekniğini, öğrencilerin gerçek ortamlara ulaşamadıkları durumlarda en yakın deneyimi yaşamalarını sağlayan bir eğitim stratejisi olarak tanımlamaktadır. Görsel sanatlar eğitiminde benzetim yöntemiyle oluşturulan kazı alanı uygulamaları, öğrencilere arkeolojik keşif süreçlerini deneyimleme ve tarihsel bağlamları daha derinlemesine kavrama fırsatı sunmaktadır. Bu süreç, sanat eğitimi yoluyla öğrencilerin keşfetmeye dayalı öğrenme süreçlerine aktif katılım göstermelerine de imkân tanımaktadır. Son dönem çalışmalarda da simülasyon yönteminin öğrencilerin kavramsal öğrenmelerini derinleştirdiği ve öğrenme motivasyonlarını artırdığı vurgulanmaktadır (Lateef, 2010; Cook et al., 2013).

Literatür incelendiğinde, ilkökul düzeyinde müze bilincini geliştirmeye yönelik çalışmaların çoğunlukla alan gezileri, müze ziyaretleri veya drama temelli etkinlikler üzerinden yürütüldüğü; simülasyon yönteminin ise sınırlı sayıda araştırmada ele alındığı görülmektedir. Özellikle Türkiye bağlamında, görsel sanatlar dersinde simülasyon tabanlı uygulamaların öğrencilerin müze bilinci üzerindeki etkisini inceleyen çalışma sayısı yok denecek kadar azdır.

Bu açıdan araştırmanın amacı, simülasyon yönteminin ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin müze bilinci geliştirmeleri üzerindeki etkisini incelemektir. Çalışma ayrıca öğrencilerin kültürel mirasa yönelik farkındalıklarının hangi açılardan geliştiğini ve görsel sanatlar dersinde derse katılım ile öğrenme motivasyonlarının nasıl şekillendiğini anlamayı hedeflemektedir. Bu bağlamda, araştırma mevcut literatürdeki boşluğu doldurmayı hedeflemekte ve iki temel özgün katkı sunmaktadır; öğrencilerin kültürel miras ve müze bilinci kazanımlarını simülasyon yöntemi aracılığıyla değerlendirmek ve sanat eğitimi ile kültürel miras eğitimi arasında disiplinlerarası bir köprü kurarak müze eğitiminin etkililiğini ortaya koymaktır.

## Yöntem

### Araştırma Deseni

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseniyle yürütülmüştür. Durum çalışması, belirli bir olgu ya da sürecin doğal ortamında ayrıntılı ve derinlemesine incelenmesine olanak tanır (Yıldırım ve Şimşek, 2018).

### Çalışma Grubu

Araştırma, 2023-2024 eğitim-öğretim yılında Malatya il merkezinde yer alan bir devlet ilkokulunda öğrenim gören 33 öğrenci (20 kız, 13 erkek) ile yürütülmüştür. Çalışma grubunun belirlenmesinde, amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tekniği kullanılmıştır. Ölçüt olarak, öğrencilerin aynı sınıf düzeyinde (4. sınıf) bulunmaları, daha önce müze eğitimi veya simülasyon tabanlı bir öğrenme deneyimine katılmamış olmaları ve gönüllü olarak araştırmaya dahil edilmeleri dikkate alınmıştır. Ölçüt örnekleme, araştırmanın amacına uygun olarak, belirlenen özelliklere sahip bireylerin seçilmesine olanak tanır (Patton, 2014).

### Veri Toplama Araçları

Araştırmada iki temel veri toplama aracı kullanılmıştır:

**Gözlem:** Ders süreci boyunca öğrencilerin uygulamalara katılım biçimleri, kurallara uyma düzeyleri, iş birliği ve dikkat süreçleri, nesnelerle etkileşimleri ve müze bilincine dair sergiledikleri davranışları gözlem formları aracılığıyla kayıt altına alınmıştır.

**Öğrenci Çalışmaları:** Kazı etkinliği sonrasında öğrencilere “Bir arkeolog olsaydınız, hangi nesneyi bulmak isterdiniz?” sorusu yöneltilmiş ve öğrencilerin kil malzemeleri kullanarak ürettikleri nesneler toplanmıştır. Bu çalışmalar, öğrencilerin tarihsel nesnelere dair algılarını ve kültürel mirasa yönelik farkındalıklarını yansıtmaları açısından incelenmiştir.

### Uygulama Süreci

Uygulama, iki ders saati boyunca (40+40 dakika) gerçekleştirilmiştir. Dersin başlangıcında, öğrencilerin konuya yönelik farkındalıklarını artırmak ve daha etkili bir öğrenme süreci oluşturmak amacıyla, sorular yöneltilerek ön bilgileri ölçülmek istenmiştir. Soruların ardından, araştırmacılar tarafından öğrencilerin bilgi düzeylerini artırmak ve konuyu daha iyi anlamalarını sağlamak amacıyla, bilgilendirici bir slayt sunumu gösterilmiştir. Bu sunum kapsamında; müzelerin işlevleri, müze bilinci, arkeolojik kazı aşamaları ve kazı süreçlerinde kullanılan araç gereçler hakkında detaylı bilgiler verilmiştir. Sunum, görseller ve videolar ile desteklenmiş, böylece öğrencilerin konuyu somut örnekler üzerinden kavramaları sağlanmıştır (Görsel 1).



Görsel 1. (Sol) Ders başlangıç aşaması



Görsel 2. (Sağ) Sınıfta oluşturulmuş kazı alanı

Sunumun ardından, sınıf ortamında bir "arkeolojik kazı alanı" oluşturulmuş ve bu alanın farklı noktalarına tarihi eserleri andıran nesneler gömülmüştür (Görsel 2). Dersin ilerleyen aşamalarında, 33 öğrenci gruplar halinde kazı alanında çalışmaya dahil edilmiştir. Her gruba araştırmacılar tarafından tasarlanan "Arkeolog Giriş Kartları" verilmiş ve uygulama sürecinde takip edecekleri aşamalar anlatılmıştır.

Kazı çalışmaları esnasında, öğrenciler buldukları nesneleri titizlikle temizleyerek belirlenen "müze bölgesine" teslim etmiş ve buluntu kartı formlarını doldurmuştur (Görsel 3).





Görsel 3. Öğrencilerin buldukları nesneleri teslim etme aşaması



Görsel 4. Öğrencilerin kazı süreci



Görsel 5. Sınıf müzesi



Kazı çalışmaları sonucunda ortaya çıkarılan ve müze alanı olarak belirlenen bölgeye teslim edilen nesneler, araştırmacılar tarafından bir duralite yerleştirilerek sınıf duvarına monte edilmiştir (Görsel 5).

### Veri Analizi

Elde edilen veriler, betimsel analiz yöntemiyle çözümlenmiştir. Gözlem verileri; öğrencilerin kurallara uyma, dikkat, özen, iş birliği ve katılım düzeyleri dikkate alınarak analiz edilmiştir. Öğrenci çalışmalarının analizi ise içerik analizi yaklaşımıyla yürütülmüş; üretilen nesneler biçim, detaylandırma, motif kullanımı ve nesne türü (örneğin çanak-çömlek, sikke, fosil vb.) kategorileri altında sınıflandırılmıştır.

## Bulgular ve Yorum

### Gözlem Verilerinin Analizi

Gözlemler sonucunda öğrencilerin uygulama sürecinde yüksek düzeyde dikkat ve özen gösterdikleri belirlenmiştir.

Tablo 1. Öğrencilerin kazı alanında gösterdikleri davranışların dağılımı

| Davranış / Ölçüt                 | Gözlenen Öğrenci Sayısı (n=33) | Yüzde (%) | Açıklama                                                                                                     |
|----------------------------------|--------------------------------|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kurallara uyma                   | 28                             | 85        | Öğrenciler kazı alanı kurallarına büyük ölçüde riayet etti; eserlerin zarar görmemesi için özen gösterdiler. |
| Nesneleri çıkarma ve teslim etme | 33                             | 100       | Buluntular titizlikle temizlenerek müze alanına teslim edildi.                                               |
| İş birliği                       | 30                             | 91        | Grup halinde çalışan öğrenciler birbirlerini yönlendirdi ve birlikte çalıştı.                                |
| Katılım ve motivasyon            | 33                             | 100       | Tüm öğrenciler sürece aktif olarak katıldı ve sürece ilgi gösterdi.                                          |

Gözlem verileri, simülasyon yönteminin öğrenciler üzerinde oldukça yüksek düzeyde bir etki yarattığını göstermektedir. Özellikle tüm öğrencilerin nesneleri dikkatle çıkarıp teslim etmesi (%100) ve sürece aktif katılım göstermesi (%100), yöntemin öğrencilerde sorumluluk bilinci ve motivasyonu üst düzeyde geliştirdiğini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte kurallara uyma oranının %85 düzeyinde kalması, öğrencilerin büyük çoğunluğunun disiplinli bir şekilde hareket ettiğini ancak sınıf ortamında az da olsa kural ihlallerinin yaşandığını göstermektedir. İş birliği oranının %91 olması ise, öğrencilerin grup halinde çalışma ve kolektif karar alma becerilerinin geliştiğini kanıtlamaktadır. Bu sonuçlar, simülasyonun yalnızca bireysel öğrenme değil, aynı zamanda sosyal öğrenme süreçlerini de desteklediğini ve öğrencilerin müze bilinci kazanımında çok boyutlu katkılar sunduğunu ortaya koymaktadır.

### Öğrenci Çalışmalarının Analizi

Kazı çalışmalarının tamamlanmasının ardından öğrencilere kil malzemeleri dağıtılmış ve onlara 'Bir arkeolog olsaydınız, hangi nesneyi bulmak isterdiniz?' sorusu yöneltilmiştir. Öğrencilerden, bu soruya verdikleri yanıt doğrultusunda, kil malzeme kullanarak bulmak istedikleri nesneleri modellemeleri istenmiştir. Kil ile yapılan modellemeler, içerik analizi yaklaşımıyla sınıflandırılmıştır:

Tablo 2. Öğrencilerin kil malzemeleri ile ürettikleri nesnelerin tür ve özellikleri

| Nesne Türü                    | Öğrenci Sayısı | Yüzde (%) |
|-------------------------------|----------------|-----------|
| Çanak-çömlek                  | 19             | 58        |
| Sikke                         | 1              | 3         |
| Hayvan fosili                 | 7              | 21        |
| Küçük eşyalar (takı, süs vb.) | 6              | 18        |

**Biçim ve detaylandırma:** 12 öğrenci nesneleri detaylandırarak boyutlandırmaya özen göstermiştir.

**Motif kullanımı:** 9 öğrenci çalışmalarında süsleme ve motif eklemiştir.

**Hayal gücü kullanımı:** Hayvan fosilleri gibi kazı sürecinde görülmeyen nesnelerin üretilmesi, öğrencilerin yalnızca gözlemledikleri nesnelerle sınırlı kalmadığını, hayal güçlerini de sürece dahil ettiklerini göstermektedir.

Çanak-çömlek (%58) ve sikke (%3) gibi tarihsel açıdan tipik nesnelerin seçilmesi, öğrencilerin kazı alanında deneyimledikleri kültürel mirası somutlaştırdıklarını ortaya koymaktadır. Ayrıca, öğrencilerin bir kısmının nesneleri detaylandırması ve motiflerle süslemesi, tarihsel nesnelerin estetik yönünü fark ettiklerini ve yaratıcılıklarını sergiledikleri yönünde yorumlanabilir.

Görsel 6. Öğrenci çalışmalarından örnekler



## Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Bu araştırmada simülasyon yöntemiyle oluşturulan sınıf içi kazı alanı ve müze uygulamasının, öğrencilerin müze bilinci kazanmalarına yönelik etkileri incelenmiştir. Bulgular, öğrencilerin sürece aktif katılım gösterdiklerini, kültürel mirasın korunmasına ilişkin farkındalıklarının arttığını ve müze deneyimini daha anlamlı bir öğrenme süreci olarak gördüklerini ortaya koymuştur. Bu durum, simülasyon yönteminin yalnızca bilişsel değil, aynı zamanda duyuşsal öğrenme çıktıları açısından da güçlü bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Bu araştırmada simülasyon yöntemiyle oluşturulan sınıf içi kazı alanı ve müze uygulamasının, öğrencilerin müze bilinci kazanmalarına yönelik etkileri incelenmiştir. Bulgular, öğrencilerin sürece aktif katılım gösterdiklerini, kültürel mirasın korunmasına ilişkin farkındalıklarının arttığını ve müze deneyimini daha anlamlı bir öğrenme süreci olarak gördüklerini ortaya koymuştur. Bu durum, simülasyon yönteminin yalnızca bilişsel değil, aynı zamanda duyuşsal öğrenme çıktıları açısından da güçlü bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Öğrencilerin yalnızca ezberleyerek değil, yaparak ve yaşayarak öğrenmelerini sağlayan bu tür etkinlikler, bilgilerin kalıcılığını artırmakta ve öğrencilerin tarihsel bağlamı daha iyi kavramalarına yardımcı olmaktadır. Nitekim, benzetim yöntemi üzerine yapılan çeşitli araştırmalar da bu



yöntemin öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını teşvik ettiğini ve kavramsal öğrenmeyi desteklediğini ortaya koymaktadır (Uyar, 2017; Şahan ve Dinç, 2021). Uyar (2017) tarafından yapılan "Ebru sanatı öğretiminde benzetim (simülasyon) tekniğinin uygulanması" başlıklı çalışmada, simülasyon yönteminin sanat eğitimi bağlamında öğrencilerin sürece aktif katılımını teşvik ettiği ve öğrenmeyi kalıcı hale getirdiği belirtilmektedir. Benzer şekilde, Şahan ve Dinç (2021) tarafından gerçekleştirilen "Afet eğitim merkezinde yapılan afet eğitimlerinin ortaokul öğrencileri üzerindeki etkisinin incelenmesi" adlı çalışmada da benzetim yönteminin öğrencilerin afet farkındalığını artırmada etkili olduğu saptanmıştır. İncelenen çalışmalar, simülasyon yönteminin yüzeysel öğrenim yerine anlamayı destekleyen derin öğrenme süreçlerine katkı sağladığını göstermektedir. Bu doğrultuda, Görsel Sanatlar dersi başta olmak üzere farklı disiplinlerde de benzetim temelli etkinliklerin yaygınlaştırılması önerilmektedir. Araştırmanın bir diğer önemli bulgusu, simülasyon yönteminin öğrencilerin kültürel mirasa yönelik sorumluluk duygularını da geliştirmesidir. Öğrenciler kazı ve müze süreçlerinde roller üstlenmiş, buluntuların korunması ve sergilenmesi konusunda kararlar almışlardır. Bu, yapılandırmacı öğrenme yaklaşımlarının öngördüğü şekilde, öğrenenin bilgi üretim sürecinde aktif rol almasının öğrenmeyi derinleştirdiğini göstermektedir. Elde edilen bulgular, simülasyon yönteminin yalnızca bilgi aktarımına değil, aynı zamanda öğrencilerin kültürel mirasa yönelik bilinç geliştirmelerine de katkı sunduğunu ortaya koymaktadır. Bu sonuç, özellikle Türkiye bağlamında sınırlı sayıda yürütülen simülasyon tabanlı müze eğitimi araştırmalarına özgün bir katkı sağlamaktadır. Bununla birlikte, çalışmanın yalnızca 4. sınıf düzeyinde ve tek bir okulda gerçekleştirilmiş olması, genelleme yapılabilmesi açısından bir sınırlılık oluşturmaktadır. Gelecek araştırmalarda farklı bölgelerde, farklı yaş gruplarında ve uzun dönemli uygulamalarla benzetim yönteminin etkilerinin karşılaştırmalı biçimde incelenmesi önerilmektedir. Araştırmanın bulgularına dayanarak şu öneriler getirilebilir:

Eğitim programlarında simülasyon ve deneyim temelli öğrenme yöntemlerine daha fazla yer verilmelidir.

Görsel sanatlar derslerinde öğrencilerin aktif katılımını sağlayacak sınıf içi uygulamalara ağırlık verilmelidir.

Farklı disiplinlerde (tarih, coğrafya, edebiyat vb.) benzer simülasyon uygulamaları yapılarak müze bilinci disiplinlerarası bir yaklaşımla desteklenmelidir.

Gelecek araştırmalarda, farklı yaş gruplarında simülasyon yönteminin etkileri karşılaştırmalı olarak incelenebilir. Ayrıca, bu yöntemin uzun vadede öğrencilerin kültürel mirasa yönelik davranışları üzerinde nasıl bir etki yarattığı boyutsal çalışmalarıyla araştırılabilir.

#### **Yazar Katkısı / Author Contribution**

Yazarlar çalışmaya eşit katkı sunmuştur.

#### **Finansman ve Teşekkür / Funding and Acknowledgements**

Bildirilmedi.

#### **Çıkar çatışması / Disclosure statement**

Yazar çıkar çatışması olmadığını belirtmiştir.

#### **Etik kurul beyanı / Ethics committee declaration**

Bildirilmedi.

#### **Yapay zeka beyanı / Artificial intelligence declaration**

Üretken yapay zekâ desteği yoktur.

#### **Veri erişilebilirliği / Availability of data**

Uygulanamaz.

**Orcid**

Derya Şahin  <https://orcid.org/0000-0002-6814-898X>

Ahmet Batuhan Sandal  <https://orcid.org/0009-0007-2387-6434>

**Kaynakça**

- Artut, K. (2007). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Buyurgan, S., ve Buyurgan, U. (2007). *Sanat eğitimi ve öğretimi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Cook, D. A., Brydges, R., Zendejas, B., Hamstra, S. J., & Hatala, R. (2013). Mastery learning for health professionals using technology-enhanced simulation: A systematic review and meta-analysis. *Academic Medicine*, 88(8), 1178–1186. <https://doi.org/10.1097/acm.0b013e31829a365d>
- Demirel, Ö. (2008). *Öğretim ilke ve yöntemleri: Öğretme sanatı* (13. basım). Ankara: Pegem Yayınları.
- Demirel, Ö. (2014). *Öğretim ilke ve yöntemleri: Öğretme sanatı* (20. basım). Ankara: Pegem Yayınları.
- Gerçek, F. (1999). *Türk müzeciliği*. T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Lateef, F. (2010). Simulation-based learning: Just like the real thing. *Journal of Emergencies. Trauma and Shock*, 3(4), 348–352. <https://doi.org/10.4103/0974-2700.70743>
- Patton, M. Q. (2014). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE Publications.
- Sünbül, M. (2010). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Konya: Eğitim Yayınları.
- Şahan, C., ve Ayten, D. İ. (2021). Afet eğitim merkezlerinde yapılan afet eğitimlerinin ortaokul öğrencileri üzerindeki etkisinin incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 58, 478-500.
- Tyler, W. (1949). *Basic principles of curriculum and instruction*. The University of Chicago Press.
- Uyar, B. (2017). *Ebru sanatı öğretiminde benzetim (simülasyon) tekniğinin uygulanması üzerine bir araştırma* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (11. baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, A., Yağcı-Turan, M. M. (2025). Somut olmayan kültürel miras unsurlarından efsaneler konusunun 8. sınıf görsel sanatlar dersinde işlenmesinin kültürel miras bilincinin geliştirilmesinde öğrenci görüşlerine etkisi. *New Era International Journal of Interdisciplinary Social Researches*, 10(28), 93-116.
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2018). Görsel sanatlar dersi öğretim programı (1-12. sınıflar). <https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/2018121111026326-GORSEL%20SANATLAR.pdf> adresinden erişilmiştir.

**Görsel Kaynakça**

Kullanılan görseller araştırmacının 2024 yılında yürütülen çalışmanın uygulama arşivinden elde edilmiştir.