

Çocuk Müzelerinde Kavramsal Değişimlerin Hikayesi

Doç. Dr. Filiz TAVŞAN

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

<https://orcid.org/0000-0002-0674-2844>

ftavsan@hotmail.com

Doç. Dr. Cengiz TAVŞAN

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü

<https://orcid.org/0000-0001-5796-6859>

ctavsan@hotmail.com

Arş. Gör. Umay BEKTAŞ

Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

<https://orcid.org/0000-0002-5494-4424>

umaybektas@ktu.edu.tr

Öz

Her canlı bulunduğu zaman ve mekân içerisine uyum sağlama eğilimindedir. Zaman, değişim kriterlerini oluştururken mekân da bu değişimin yansıtıcısı konumundadır. İnsanlar, gelişimlerini sürdürdükleri dönemin baskın özelliklere göre kuşaklara ayrılmaktadır. Her kuşak bir önceki kuşakla benzerlikler ve farklılıklar içermektedir. 2010 yılına geldiğimizde Alfa kuşağı olarak adlandırılan bir kuşağın oluştuğunu görürüz. Bu kuşak önceki kuşaklardan, teknoloji ile iç içe gelişim göstermesi, doyumsuz olması ve hızlı karar verme yetisine sahip olması yönünden ayrılmaktadır. İçinde bulunduğumuz dönemin çocuk nüfusunu oluşturan alfa kuşağı, çocukların etkileşim halinde olduğu mekanların başında gelen çocuk müzeleri için farklılaşmanın odak noktası olmuştur. Buna bağlı olarak da kavramsal ifadeler değişen ve dönüşen anlayışların anlamlandırılması ve değerlendirilmesi noktasında yol gösterici olmaktadır. Uzman grubu ile yapılan anket sonucu elde edilen; merak, keşif, canlandırma, mekanikleşme, belirlenimsizlik, devinim, çok yönlülük ve uyumsama kavramları çocukların mekânsal gereksinmelerini karşılama noktasında Alfa kuşağı ve kendisinden önce gelen kuşakların farklılıklarını ortaya koymaktadır.

Bu çalışmanın amacı Alfa kuşağının becerileri ve davranışları doğrultusunda değişim geçiren çocuk müzelerinin uzman grupla yapılan anket sonucu ortaya konulan kavramlar doğrultusunda kuruldukları dönemden günümüze geçirdiği farklılaşmaların ortaya konulmasıdır. Çocuk müzeleri tasarım anlayışının geçirdiği sürecin belirlenen 8 kavramı yansıtmada dönemsel analizini yapmak bu çalışmanın problemi olarak seçilmiştir. İlk çocuk müzelerinden 2010 yılı başına kadar kurulan çocuk müzelerinin geçirdiği değişimler literatür çalışmaları ile desteklenmiştir. Kavramsal bağlamda çocuk müzelerinin kuruluşundan günümüze kadar Alfa kuşağı çocuklarının özelliklerini yansıtan devinim ve mekanikleşme kavramlarının gelişim gösterdiği; canlandırma ve çok yönlülük kavramlarının geri planda kaldığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Çocuk müzeleri, Alfa kuşağı, Değişen mekanlar, Sergileme anlayışı, Kavram

Başvuru-Submission: 08/07/2021

Kabul-Acceptance: 03/09/2021

The Story of Conceptual Changes in Children's Museums

Abstract

Every creature tends to adapt to the time and space in which it is located. By 2010, we see that a generation called generation alfa has formed. This generation is separated from previous generations in terms of its development with technology, insatiableness and ability to make quick decisions. Generation alfa, which made up the child population of our time, has been the focus of differentiation for children's museums, which are the main places where children interact. The concepts of curiosity, exploration, resusentation, mechanics, undetermination, motion, versatility and harmony, as a result of the survey conducted with the expert group, reveal the differences between generation alfa and the generations that came before it at the point of meeting the spatial requirements of children.

The aim of this study is to reveal the differentiations of children's museums, which have undergone changes in line with the skills and behaviors of the alfa generation, from the period they were established to the present day in line with the concepts revealed as a result of the survey conducted with the expert group. The changes undergoing by children's museums established from the first children's museums until the beginning of 2010 have been supported by literature studies. From the foundation of children's museums to the present day, the concepts of motion and me mechanics reflecting the characteristics of generation alfa children have development; the concepts of reliance and versatility remain in the background.

Keywords: Children's museums, Generation alfa, Chancing spaces, Exhibition insight, Concept

Giriş

Çocuk müzeleri; çocuklara ilişkin öğeleri içeren, çocukların bu nesnelere dokunsal ve görsel olarak etkileşimde bulunabildiği, koleksiyonlarını yaşamın içerisinde seçen ve çocukların hayal gücünü geliştirici ve çocukları eğlendirirken yeni düşünceler edinmelerini amaçlayan kuruluşlardır. Çocuk müzelerinin içerdiği koleksiyon öğeleri dönemin imkanları ve düşünceleri doğrultusunda şekillenmektedir. Çocuk müzesi kavramının doğuşunda, benimsenen ilk yaklaşım biriktir, düzenle ve sergile anlayışlarından oluşmakta, günümüze gelindiğinde ise değişen "çocuk" kavramı ile birlikte dokunsallaşma yoluna gidildiği görülmektedir. Sürecin bu şekilde ilerlemesindeki en büyük etken çocuk müzelerinin yapıldığı dönemin farklı kuşaklara hizmet etmesidir. Kuşakların gelişimlerini sürdürdükleri dönemin teknolojik, kültürel, sosyo ekonomik ve benzeri özellikleri; mimari, sanat, mühendislik ve eğitim gibi alanlarda yön gösterici olmaktadır.

Değişimin oluşmasına zemin hazırlayan ana etkenlerden biri kuşak farklılıkları olmaktadır. 21. Yüzyılda karşılaşılan iki kuşak olan Z kuşağı ve alfa kuşağı birçok yönden birbirlerinden farklılaşmaktadır. 1995 yılı ile 2010 yılları arasında doğan çocuk nüfusunu ifade eden Z kuşağı, 2010 yılı ile 2025 yılları arasında doğan çocuk nüfusunu ifade eden alfa kuşağı kadar teknoloji ile iç içe olmamıştır. Alfa kuşağına göre teknoloji bir araç olmaktan çıkmış, hayatın devamlılığı için bir gereklilik haline gelmiştir. Hareket eğilimleri oldukça azdır, bunun yerine teknolojiye ve interaktif ekranlara dokunarak iletişim kurmaktadır (Berkowitz, 2016). Çocuk müzelerinde alfa kuşağı ile z kuşağı arasındaki en belirgin farklılık z kuşağı için tasarlanan etkinliklerin fiziksel entegrasyon içererek tasarlanmasıdır. Alfa kuşağı için fiziksel entegrasyondan çok dijital, interaktif ve holografik yüzeyler daha etkili olmaktadır. Alfa kuşağını önceki kuşaklardan ayıran en belirgin özellikler dokunsallığa olan ilgileri ve hızlı düşünme yetenekleri olmuştur. Alfa kuşağı için gözlemin ötesinde dokunarak kavrama ve keşfetme isteği ön plandadır. Bu nedenle çocuk müzelerinde kurgulanan oyunlar ve gösteriler, Alfa kuşağının motor becerilerini geliştirme yönünde ve hızlı düşünüp çabuk kavrama odaklı olmuştur. Çocuk müzelerinde Alfa kuşağından önceki kuşaklar için kurgulanan oyunlar takım çalışmasını öngören ve uzun bir düşünme sürecine yayılacak özellikte tasarlanmıştır. Alfa kuşağı için teknolojik gelişmelerin beraberinde getirdiği dijital çözümler ve ışık ögesinin kullanıcıları harekete geçirdiği mekanlar çocuk müzelerinin vazgeçilmez bir parçası olmuştur.

Uzman gruba göre çocuk, oyun, hayal gücü, bilişsel ve fiziksel gelişim gibi konular merak, keşif, canlılaştırma, mekanikleşme, belirlenimsizlik, devinim, çok yönlülük ve uyumsama kavramlarını ortaya koymaktadır. Bu çalışmada, belirlenen bu kavramların çocuk müzesi tasarım anlayışında 2010 yılına kadarki süreçte ve sonrasında geçirdiği değişimlerin ele alınması amaçlanmıştır. Değişim süreci içerisinde çocuk müzelerinin Alfa kuşağı çocuklarının ilgisini çekebilecek sergileme anlayışının iç mekanlar üzerine etkisini incelemek bu çalışmanın problemi olarak seçilmiştir. 2010'lu yılların başlarında ve öncesinde kurulan çocuk müzelerindeki değişim literatür taramaları ile desteklenmiştir.

Çocuk Kavramı ve Çocuk Müzeleri

Biyolojik anlamda çocuk anne karnındaki ya da bebeklik çağı ile ergenlik çağı arasındaki dönemde gelişim gösteren varlıklardır. Doğdukları andan itibaren çevresi ile etkileşim halinde olan çocuklar duyu yardımıyla aldıkları verileri işleyerek gelişimlerini sürdürürler (Taşçı, 2014).

İnsanların çocuklara olan bakış açıları, düşünceleri ve davranışları, çocukluktan yetişkinliğe kadar uzanan süreci etkileyeceği için çocuk kavramının tanımlanması önem arz eden bir süreçtir (Atacı, 2019). Çocukların gelişimi açısından fiziksel, bilişsel ve sosyal gereksinimlerini göz önünde bulundurmaları gerekmektedir (Gür ve Zorlu, 2002). Çocuklar, oyun aracılığı ile bir veya birden fazla davranış biçimi geliştirmektedir. Bu nedenle oyun, çocukların ruhsal ve fiziksel gelişimi açısından önemlidir (Gür ve Düzenli, 2004). Çocukların oyun ve eğitim ihtiyacı çocuk müzelerinin ana düşünce sistemini oluşturmaktadır.

Çocuk müzeleri, çocukların ilgisini çekebilecek, koleksiyonlarını yaşamın içerisinde seçen, çocuk eğitimi ve gelişimini temel alan kuruluşlardır. Çocuk merkezli öğrenme çocuk müzelerinde dokunarak, deneyimleyerek, konuşarak etkinlikler aracılığıyla sağlanmaktadır. Çocuk müzeleri, belirli bir konsept içerisinde geçici ya da kalıcı sergiler oluşturarak hedef kitlesi olan çocukları müzeye gelmeye teşvik ederler. Sergilemelerde kullanılan öğeler, günlük hayatın içerisinde yer alan malzemeler ve sanal öğeler olabilmektedir. Asıl amaçları hedef kitle ile sergileme elemanları arasında aktif bir ilişki kurmaktır. Çocuk müzeleri, bilimsel geçerliliği bulunan deneyleri ve çocukların dünyaya olan bakış açılarını doğrudan ya da dolaylı olarak mekanlarda kurgulamaktadırlar. Çocuklarda doğaya ve farklı kültürlere karşı bir merak uyandırmak çocuk müzelerinin bir başka görevidir. Zor ve karmaşık gözükken, yetişkinlerin meşgul olduğu konular hakkında bilgi vermektedir (Zilcioğlu, 2008).

Yapı olarak zaman meydan okuyan bir yapının restorasyonu şeklinde oluşabilmekte veya yeni bir kütle olarak kurgulanabilmektedir. Her iki türlü de hem yetişkinlerin hem de çocukların keyifli zaman geçirebilecekleri şekilde sergileme alanları tasarlanmaktadır. Hem iç mekanda hem dış mekanda kurgusal oyunlar ile çocukların ilgisini çekebilecek oyunlar ve gösteriler oluşturulmaktadır.

Günümüz Çocuk Müzeciliği Anlayışı

20. yüzyılda müze sözcüğü, koleksiyonları koruyan ve saklayan yapılar olarak kullanılırken 21. yüzyıla geldiğimizde müze, kültür öğelerini bünyesinde barındıran halka açık yapılar anlamına gelmektedir. Zaman içerisinde müzeler, tanımlamaların dışına çıkıp teknolojik gelişmeler neticesinde etkinlikleri ve sergileme anlayışlarını benimsemişler, sanal müzeler gibi farklı müze türleri ortaya çıkmıştır (Karadeniz, 2009). Çağdaş müzecilik anlayışı doğrultusunda çocuk müzeciliği anlayışı gelişim göstermektedir. Günümüz çocuk müzeleri, topla-biriktir- sergile düşüncesinin dışına çıkmış ve uygulamalı eğitimleri de müzecilik anlayışına dahil etmiştir. Okul müfredatından bağımsız hareket etmelerine rağmen okula yardımcı kuruluşlar haline gelmiştir.

Kurulan ilk çocuk müzeleri, müzelerin bir kısmında yer almış ve çocuklara temel bilişsel eğitimlerin verildiği mekanlar olarak kurgulanmıştır. 1960'lı yılların başında gerçekleşen iki önemli olay çocuk müzeciliği anlayışının değişiminde önemli adımlar olarak görülmektedir. Bunlardan ilki Maria Montessori'nin çocukların kendi deneyimleri ile öğrenmeleri gerekliliği konusundaki uyarılarıdır. İkincisi ise 1961 yılında Boston Çocuk Müzesi'nde çocuklarla birlikte yaratıcı sergiler tasarlamaya başlayan Michael Spock'tur (Kazova, 2019).

İnsanlar dönemin kültürel ve sosyal özellikleri göz önünde bulundurularak kuşaklara ayrılmaktadır. Her kuşak ait olduğu dönemin baskın özelliklerine göre gruplandırılmaktadır. 21. yüzyıl, Alfa kuşağı adı verilen kuşağın gelişim göstermekte olduğu dönemdir. 2010 yılı itibari ile gelişim gösteren Alfa kuşağı, teknolojik gelişmeler ile büyümüş ve aktif olarak onları yaşamsal faaliyetlerinde kullanmıştır. Telefon, tablet ve çeşitli elektronik aygıtlar onlar için gözlem yapmanın ötesinde birer yaratma aracı olmuştur. Alfa kuşağı, el, göz, kulak ve benzeri motor becerileri diğer kuşaklara göre daha hızlı gelişmekte ve sonucunda bir ürün oluşturulan etkinliklerden hoşlanmaktadır (Altunbay ve Bıçak, 2018).

Alfa kuşağının kendisinden önce gelen kuşaklardan teknoloji ve gelişim yönünden ayrılması, çocuk müzeciliği anlayışında yaşanan değişimlerin öncüsü olmuştur. 'Dokunabilirlik' kavramı, günümüz çocuk müzeciliği anlayışının önemli unsurlarından biridir ve Philadelphia Lütfen Dokun müzesi bu anlayışla kurulan ilk çocuk müzelerindendir (Okan, 2015). Çağdaş çocuk müzeciliği anlayışında gözlemden çok deneyimlenen mekanlar mevcuttur. Dijital ekranların oyun kurgusu oluşturmak adına kullanımı ve interaktif yüzeylerle birlikte dinamik anlatımlar kurgulanmaktadır. Aydınlatmaların birer tasarım girdisi olmaktan çıkıp sergileme ögesi olarak mekanlarda kullanıldığı görülmektedir (Şekil 1). Durağan sergileme yöntemleri yerine dinamik sergileme yöntemleri tercih edilmektedir.



Şekil 1. Dokunarak aktifleştirilen aydınlatmalar, (URL 1)

Çocuk müzeciliği anlayışı, teknoloji ve Alfa kuşağı çocuklarının istekleri doğrultusunda koleksiyonculuk anlayışından uzaklaşmış ve devinimsel anlatımların uygulandığı mekanlara dönüşmüştür.

Yöntem

Bu bölümde araştırmanın modeli, verilerin toplanması, araştırmanın etik yönü, kapsam ve sınırlılıkları açıklanmıştır. Çalışma, literatür taraması ve problemin belirlenmesi, çocuk tanımlarının araştırılması ve tanımlardan kavramların oluşturulması, çocuk müzeleri seçim kriterlerinin belirlenmesi ve kriterlere uygun müzelerin belirlenmesi ve değerlendirme olmak üzere 4 aşamadan oluşmaktadır (Tablo 1). Çalışmada nitel araştırma yöntemi olarak doküman analizi yöntemi kullanılmıştır.

Tablo 1. Çalışma aşamaları ve içerikleri

1. AŞAMA	Literatür Taraması	Çocuk Kavramı
	Problemin Belirlenmesi	Çocuk Müzeleri Günümüz Çocuk Müzeciliği
2. AŞAMA	Uzman grupla anket yapılması ve kavramların belirlenmesi	Çok yönlülük
		Devinim Merak Uyumsama Keşif Mekanikleşme Belirlenimsizlik Canlılaştırma
3. AŞAMA	Çocuk Müzeleri Seçim Kriterlerinin Belirlenmesi	2010 yılı öncesinde kurulmuş olmak
	Kriterlere Uygun Müzelerin Belirlenmesi	2010 yılı sonrasında değişim geçirmiş Müze geçmişi ile ilgili verilerin literatürde bulundurulması Alfa kuşağı gereksinimlerine göre düzenlenmiş olmak
4. AŞAMA	Değerlendirme	

Çalışmanın ilk aşamasında çocuk kavramı, çocuk müzeleri ve çocuk müzelerindeki değişimi konularını içeren yazılmış eserlerin tümüne ulaşmak için mevcut bilgi kaynakları gözden geçirilmiş ve ilgili yayınlara literatür taraması yapılarak ulaşılmıştır. Elde edilen bilgiler, önemli noktaları vurgulanacak şekilde özetlenmiştir. Literatür taraması sonucunda çalışmanın problemi olarak, 2010 yılı öncesinde kurulan çocuk müzelerinin, 2010 yılı ve sonrasında dünyaya gelmiş olan Alfa kuşağı çocuklarının gelişimlerini destekleyecek ve ilgisini çekebilecek özelliklere uyum sağlama aşamasında müze kurgularında yaşanan değişimleri göz önüne sermektir. Çalışmanın 2. aşamasında uzman gruba çocuklar ve çocuk müzeleri ile ilgili sorular yöneltilmiş ve uzman grubun verdiği cevaplar arasından en çok işaretlenen kavramlar belirlenmiştir. Çalışmanın 3. Aşamasında literatür taraması sonucu seçilen çocuk müzelerinin seçim kriterleri Alfa kuşağı çocukları ve özellikleri göz önünde bulundurularak belirlenmiştir. Belirlenen 4 kriter şu şekildedir;

- 2010 yılı öncesinde kurulmuş olmak
- 2010 yılı sonrasında değişim geçirmiş olmak
- Müze geçmişi ile ilgili bilgilerin literatürde bulunması
- Alfa kuşağı gereksinimlerine göre düzenlenmiş olmak

Kriterlere uygun müzeler seçildikten sonra çalışmanın son aşaması olan 4. aşamasında seçilen müzelerle kavramların detaylı bir değerlendirmesi yapılmıştır.

Araştırmanın Modeli

Bu çalışma çocuk müzelerinin geçirdiği değişim sürecini literatürde yer alan çocuk tanımlardan yola çıkarak oluşturulan kavramlar üzerinden analiz etmek amacıyla oluşturulmuştur.

Çocuk müzeleri, sergilediği öğeleri yaşamın içerisinde seçen ve onları çocukların gereksinimleri doğrultusunda düzenleyen kurulumlardır. Hitap ettikleri kullanıcı kitlesi olan çocukların kuşaktan kuşağa değişen istekleri çocuk müzelerinin mekân anlayışlarını da etkilemektedir. Çocukları anlamak etkileşimleri anlama noktasında önem arz etmektedir. Bu amaçla uzman gruba çocuklar ve oyun, müze, özgürlük, hayal gücü, fiziksel ve bilişsel gelişim alanlarında yöneltilen sorulara verilen cevaplar doğrultusunda çocuk müzelerinde incelemek üzere kavramlar oluşturulmuştur (Tablo 2). Elde edilen bu kavramlar bulgular aşamasında kullanılmak üzere oluşturulacak olan kavramsal analizler için veri niteliğindedir.

Tablo 2. Anket sonuçları üzerinden kavram haritası

Soru İçeriği	En Çok İşaretlenen Kavramlar	Kavram	Kavram Açıklaması
Çocuk ve müze	Merak	ÇOK YÖNLÜLÜK	Çok yönlü olmak, birden fazla durumu yapabilme/ tanımlayabilme yeteneğidir.
	Canlılaştırma		
	Uyumsama		
Çocuk ve oyun	Devinim	DEVİNİM	Durağan bir noktaya göre devinmekte olan nesnenin durumu.
	Merak	MERAK	Bir şeyi anlamak, öğrenmek, görmek vb. için duyulan, içten gelen istek.
	Mekanikleşme		
Çocuk ve fiziksel gelişim	Hız	UYUMSAMA	Yeni şemaların oluşturulması ya da daha önceki şemaların kapsamının değiştirilmesidir.
	Devinim	KEŞİF	Var olduğu daha önce bilinmeyen bir şeyin ortaya çıkarılması.
	Güç		
Çocuk ve bilişsel gelişim	Algılama	MEKANİKLEŞME	Beceriye hatalar eşliğinde art arda yapabilmektir. Burada hatalar olacaktır.
	Canlılaştırma	BELİRLENİMSİZLİK	Herhangi bir kurala göre değil de özgür olarak ilerleme durumu.
	Keşif	CANLILAŞTIRMA	Cansız nesnelerin canlı varlıklar gibi olabileceğine dair inançtır.
Çocuk ve aile	Çok Yönlülük		
	Belirlenimsizlik		
	Uyumsama		

Bulgular ve Tartışma

Çocuk müzeleri, kullanıcı kitlesi olan çocukların isteklerine ve ihtiyaçlarına cevap verecek tasarımlar yapmak, çocukları müzeyi ziyaret etmeye teşvik etmek görevlerini yerine getirmek durumundadır.

Bu bölümde çocuk müzelerinde Alfa kuşağı çocuklarının ihtiyaçlarına bağlı değişimler, belirlenen kavramlar üzerinden değerlendirilmiştir. Değerlendirmeler sonucunda, kavramların çocuk müzelerindeki karşılığı ortaya koyulmuş ve müzelere ait mekânsal ve kurgusal özelliklere yer verilmiştir.

A. Çok Yönlülük

Çok yönlülük Türk Dil Kurumu tarafından, çok yönlü olma durumu, çok taraflılık olarak ifade edilmektedir. Çok yönlü olma kavramı farklı anlamlara gelebilmektedir. Bunlardan biri benimsediğimiz bakış açısından farklı olarak başka birinin bakış açısını benimsemektir. Çok yönlü olabilmek ise bir olguya pek çok perspektiften bakabilmek ve bu duruma karşı istekli olmak anlamına gelmektedir.

Çocuk müzelerinde çok yönlülük kavramı dört farklı şekilde ele alınmıştır; ilki, farklı yaş gruplarına hitap eden etkinlik alanlarının kurgulanması, ikincisi, çocuklar ve ebeveynlerin beraber deneyimleyebildiği alanların bulunması, üçüncüsü kurgusal olarak müzenin sergilemenin yanında farklı işlevler amaçlı kurulmuş olması, dördüncüsü ise engelli bireylere yönelik mekanların kurgulanması.

2010 yılı öncesine baktığımızda ilk yapısı 16 Aralık 1899 yılında kurulan ve ilk çocuk müzesi özelliğini taşıyan Brooklyn Çocuk Müzesi, ilk yıllarında sanat ve bilim enstitüsü olarak kurulmuştur. Hem yetişkinlere hem de çocuklara çeşitli eğitimlerin verildiği ve sergilendiği müze bu iki özelliği ile çok yönlülük kavramını karşılamaktadır. Çok yönlülük kavramına bir diğer örnek 1913 yılında kurulan Boston Çocuk Müzesinde bulunmaktadır. Her yaştan çocuğun oynayabildiği oyun alanları kurmuş ve ebeveynler için de dinlenme alanları oluşturmuştur. Benzer şekilde Stepping Stones Çocuk müzesi etkinlik alanlarında farklı boyutlarda öğeler kullanmıştır (Şekil 2).



Şekil 2. Boston ve Stepping Stones Çocuk Müzeleri farklı yaş gruplarına uygun tasarımlar (URL 2)

2010 yılı sonrası, Alfa kuşağı çocuklarının isteklerine uygun tasarımların kurgulandığı dönemde çocuk müzeleri çok yönlülük kavramını oyun alanlarında kurgusal ve mekânsal olarak ele almıştır. Mekânsal anlamda Boston Çocuk Müzesi boyut olarak mekân içinde mekân kurguları ile yüzeysel kurguları bir arada kullanmıştır. Kurgusal anlamda ise Indianapolis Çocuk Müzesi hem dokunsal hem işitsel hem de görsel sergileme öğelerine yer vermiştir. Mekân boyutlarının farklı yaş gruplarına uygun tasarlanması 2010 yılı öncesinde karşımıza çıktığı gibi 2010 yılı sonrasında da Dupage Çocuk Müzesinde sergileme alanlarında kurgulanmıştır. Ayrıca Dupage Çocuk Müzesi engellilere yönelik etkinlikleri ile çok yönlülük kavramını mekanlarda yansıtmıştır.

B. Devinim

Devinim, kelime anlamı olarak devinme işi, hareket demektir. Başka bir deyişle yinelenme, dönme ve devinme olgularını bünyesinde barındırmaktadır. Hem fiziksel hem de sosyal alanlarda karşımıza çıkmaktadır. Fiziksel olarak doğumdan ölüme kadar bir devinim içerisindeyiz. Bebeklikten çocukluğa hayatımızın her alanında karşımıza çıkmaktadır (Öcel, 1999).

Değişen ve gelişen her olgu gibi çocuk müzeleri de değişen kullanıcı kitlesine uyum sağlama eğilimindedir. Devinim kavramı, Alfa kuşağı çocuklarının el, göz, motor becerilerinin daha gelişmiş olması ve odaklanma sorunu yaşamalarından dolayı çocuk müzelerinde önemli bir kriter haline gelmiştir. 2010 yılı öncesinde devinim kavramı oyun alanlarında kurgulanan basit kaydırakların önüne geçememiştir. Bunun bir diğer nedeni sergileme ünitelerinin deneyimlenen öğelerden çok gözlemlenen öğelerden oluşmasıdır.

2010 yılı sonrasında seçilen müzeler üzerinden devinim kavramı ele alındığında, aydınlatma öğelerinde hareket vurgusunun, fiziksel hareketi teşvik eden tasarımların ve hareket öğesi olarak dijital ekranların ve ses öğelerinin yoğun olarak kullanıldığı görülmektedir. Örneğin Brooklyn Çocuk Müzesi, sirkülasyon alanında spiral şeklinde aydınlatma kullanımı ile sonsuzluk hissini mekânda vurgulamış ve harekete teşvik eden renk değişimleri mekânda kullanmıştır (Şekil 3). Aynı zamanda mekanlardaki renk öğesi de devinimini yansıtabilmektedir. Kırmızı rengin mekânda baskın olarak kullanımı kullanıcıları devingen olmaya yönlendirmektedir.



Şekil 3. Aydınlatmaların hareket etmeye teşvik etmesi ve sonsuzluk hissi (URL 3)

Fiziksel hareketi teşvik eden öğeler, Boston Çocuk Müzesi ve Zoom Çocuk Müzesi'nde tırmanma duvarları ve galeri boşluğunun bir kaya kütleleri gibi kullanıldığı parkur alanları ile sağlanmıştır. Dijital kurguların devinim hareketini yansıtmaları, Indianapolis Çocuk Müzesi, Dupage Çocuk Müzesi, Eureka! Çocuk Müzesi, Stepping Stones Çocuk Müzesi ve Alice Çocuk Müzesi'nde görülmektedir. Mekânda sergileme ünitesi olarak veya projeksiyon yardımıyla zemine veya düşey yüzeylere yansıtılan oyun alanları kurgulanmaktadır (Şekil 4).



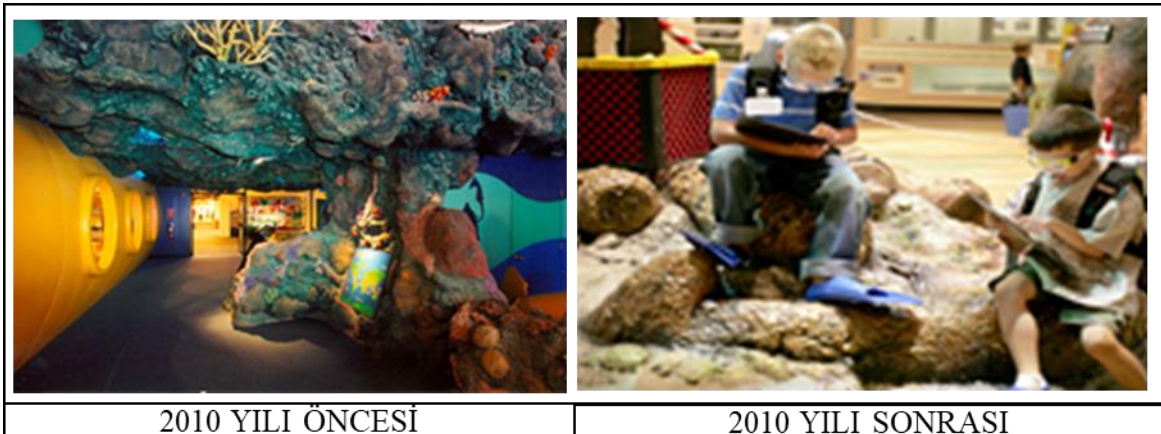
Şekil 4. Eureka Çocuk Müzesi ve Stepping Stones Çocuk Müzesi'nde dijital oyun alanı kurgusu (URL 4; URL 5)

Kankau Çocuk Müzesi'nde ise bu durum ayna ögesinin bütün yüzeylere uygulanması sonucu sağlanmıştır. Sonsuzluk vurgusunun yapıldığı alanlar kullanıcıları keşfetmeye yönlendirmektedir.

C. Merak

Merak duygusu dikkatin belirli bir yer ile meşgul olması, bilişsel işlevlerde artış ve manevi olarak bağlanma durumlarını içeren psikolojik bir öngörüdür. Montessori etkinliklerinde çocuklardaki merak duygusu eylemlerine bir amaç verip onları bilinçli bir olay örgüsüne yönlendirerek yapılmaktadır. Bilgi arayışına girmelerini sağlayarak çocukların odaklanmalarına yardımcı olmaktadır (Soydan, 2013).

Çocuk müzelerinde merak duygusunu yansıtan tasarım öğeleri Alfa kuşağında ve öncesinde de var olmuştur. Fakat kuşaktan kuşağa merak olgusunun çocuklara aktarılış şekli değişmiştir. Örneğin Indianapolis Çocuk Müzesi'nde 2010 yılı öncesi merak kavramı duvar yüzeylerine oluşturulmuş nişlerle anlatılıyorken, 2010 yılından sonraki dönemde sergileme öğelerinin tablet ve sanal gerçeklik gözlükleri ile keşfedilmesini sağlayacak şekilde kurgusal tasarımlar yapılmıştır (Şekil 5).



2010 YILI ÖNCESİ

2010 YILI SONRASI

Şekil 5. Indianapolis Çocuk Müzesi 2010 yılı öncesi ve sonrası merak öğeleri (URL 6)

Merak duygusu mekân içinde mekân kullanımı ile de sağlanabilmektedir. Mekanlar arasındaki geçişler çocukları keşfetmeye yönlendirebilmektedir. 2010 yılı sonrası merak kavramının mekanlara yansıtılması önceki dönemlerle benzerlik göstermektedir. Düşey düzlemler içerisinde sergileme öğelerini içeren nişlerin oluşturulması ve mekân içinde mekân kullanımı görülmektedir. Merak duygusunu 2010 yılı öncesi ve sonrasında mekânda tasarım ögesi olarak kullanan müzeler Brooklyn Çocuk Müzesi, Indianapolis Çocuk Müzesi ve Zoom Çocuk Müzesi'dir.

D. Uyumsama

Uyumsama, piaget'in çocuk gelişimi üzerine söylediği temel kavramlarından biridir. Uyumsama, yeni şemaların oluşturulması ya da daha önceki şemaların kapsamının değiştirilmesi anlamına gelir. Bir başka deyişle özümşenen bilginin, yeni durumlar karşısında kapsamının değiştirilmesine dayanır (Yenidede, 2018). Çocuk müzelerinde uyumsama kavramı kurgusal tasarımlarda kurgulanmaktadır. Bir nesnenin görme duygusu olmadan dokunsal öğelerle tanımlanması, özellikle düşey yüzeylerde oluşturulan doku farklılıkları ile çocukların deneyimleyebileceği alanlar oluşturulması sağlanmıştır. Geçmiş dönemlere ait canlı varlıkların fosillerinin sergilenmesi, gelişim dönemindeki çocukların bilgiyi hem gözlem yaparak hem de deneyimleyerek uyumsamasını sağlamaktadır. Katmanlar halinde çözümlenen oyun kurguları da çocukların bir sonraki aşamada olacakları öngörme yeteneğinin gelişmesi açısından önem arz etmektedir.

2010 yılı öncesinde Boston Çocuk Müzesi'nde 'Ya Yapamıyorduk' isimli etkinlik çocukların farklı dokudaki yüzeyleri engelli bir bireyin gözünden deneyimlemesini sağlamıştır. Gözleri bağlı veya tekerlekli sandalye kullanan çocuklar zeminde ve düşey düzlemlerde yer alan öğeleri farklı fiziksel durumlar karşısında uyumsamaya çalışmaktadır. Benzer şekilde Dupage çocuk müzesi dokusal kurguyu düşey düzlemlerde kurgulamıştır. Eureka Çocuk Müzesi'nde belirli basamaklar çerçevesinde ilerleyen oyun kurgusu, çocukların belirlenen hedefler doğrultusunda karar verme yetisini güçlendirmektedir. Çocuklar, yanıp sönen ışıkları takip ederek bir önceki çerçevenin kapsamını bir sonrakine uyarlamaktadır.

2010 yılı sonrasında uyumsama kavramı benzer kurguların dijital teknolojiler kullanılması ile sağlanmıştır. Örnek olarak Eureka çocuk müzesinde kurgulanan kurallı oyunlar Alfa kuşağı çocukları gereksinimlerine uygun hale getirilmiş, karmaşık ve çözülmesi daha zor bir hal almıştır (Şekil 6). Bu sayede Alfa kuşağı çocukları odaklanma sorununu daha uzun süre kontrol altına alabilmektedir.



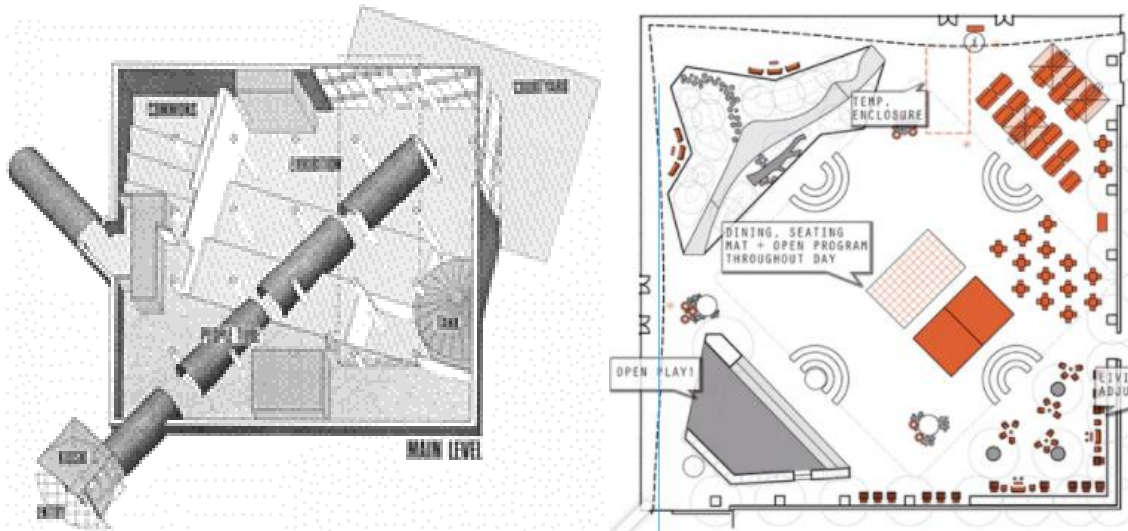
Şekil 6. 2010 yılı öncesi ve sonrası Eureka Çocuk Müzesi (URL 7; URL 8)

Zoom Çocuk Müzesinde oluşturulan dijital tasarım atölyeleri, çocukların oluşturdukları karakterler yardımı ile bir hikâye kurgulamasını ve ziyaret edilen süre boyunca hikâye üzerinde değişiklikler yapılmasını içermektedir. Karakterler üzerinde sürekli bir değişim söz konusudur. Mekansal anlamda uyumsama kavramı Kankau Çocuk Müzesinde 2010 yılından sonra değişen renklerin mekâna farklı bir anlam katması ile sağlanmaktadır. Bir başka sergileme alanında ise tamamen karanlık bir oda içerisindeki nesnelerin dokunarak şemalarının kurgulanması sağlanmıştır.

E. Keşif

Kelime anlamı olarak keşif, var olduğu daha önce bilinmeyen bir şeyin ortaya çıkarılması anlamına gelmektedir. Çocuklar için ele alındığında çocukların eğitimi için onlara bir problem sunmak önemlidir. Bu sayede çocuklar çözüm yolu bulma arayışına girmekte ve yeni yöntemler keşfetmektedir (Akkaya, 2006). Bu keşif isteği farkında olmadan veya yönlendirmeler ile sağlanabilmektedir.

Çocuk müzelerinde keşif kavramı etkinlik alanlarında çocukların ilgisini çekebileceği düşüncesi ile sıkça kullanılmaktadır. Bu durumu sağlamak için öncelikle çocuklara bir problem verilmiştir. Bu problem kendini ifade etme isteği veya çocukların çevresinde olup bitenleri keşfetmesi ile çözüme kavuşmaktadır. 2010 yılı öncesinde keşif kavramı işitsel öğelerin ifade edilmesi ve mekân içerisinde oluşturulan kütlelerin bir problemi tanımlaması üzerine kurulmuştur. Brooklyn Çocuk Müzesi 1972 yılından 2008 yılına kadar kullandığı yapıda mekânın ortasından geçirdiği tüp şeklindeki sirkülasyon alanı ile çocukları mekâna almaktadır. Tüp şeklindeki kütlelerin belirli noktalarında yer alan boşluklar mekân içerisinde gezinen çocuklar için farklı sergi alanlarına açılan keşfetme noktalarıdır. 2010 yılı sonrasında, Brooklyn Çocuk Müzesi olarak kullanılan yeni yapı açık plan kurgusuna sahiptir. Yeni kurgu ile kuralları yok sayan ve herhangi bir sınırdan hoşlanmayan alfa kuşağı çocuklarına aynı anda keşfedebilecekleri mekanlar sunulmuştur. (Şekil 7).



Şekil 7. Solda yapının ortasında oluşturulan tüp şeklindeki sirkülasyon, sağda açık plan kurgusuna sahip Brooklyn Çocuk Müzesi (URL 9; URL 10)

Keşif duygusu 2010 yılı öncesinde işitsel ve görsel öğeler ile sağlanmaktadır. Eureka Çocuk Müzesi'nde oluşturulan dinleme kabinleri ve Stepping Stones Çocuk Müzesinde zeminde açılan dairesel boşluklar, çocukları zihinsel anlamda problemin kaynağına götürmeyi amaçlamaktadır.

F. Mekanikleşme

Harrow'un psikomotor alanındaki sınıflandırması 5 aşamadan oluşmaktadır. Bunlar, taklit, kurulma, doğru yapma, mekanikleşme ve beceri haline getirme şeklindedir (Yıldırım, 2016). Basitten karmaşığa doğru devam eden bu düzende beceri haline getirmeden bir önceki basamak olan mekanikleşme, beceriyi hatalar eşliğinde art arda yapabilme anlamına gelmektedir.

Çocuk gelişiminde hatalar olacaktır. Öğrenmenin bir önceki adımını kapsayan bu hatalar bir süre sonra mekanikleşmiş beceriyi oluşturacaktır. Çocuk müzeleri mekanikleşme kavramını modüler ve katmanlı oyun kurguları oluşturarak sağlamıştır. Deneme yanılma yöntemi ile kullanıcılara düşünsel bir deneyim yaşatmak amaçlanmaktadır. 2010 yılı öncesinde mekanikleşme kavramı Brooklyn Çocuk Müzesi'nde puzzle etkinliği ile sağlanmıştır. 2010 yılı sonrasında alfa kuşağının hız ve beceri kabiliyetlerinin değişmesi ile bu kavram düşey düzlemler üzerinde modüler kurgularla sağlanmıştır. Sergileme alanlarındaki modülerlik, Alfa kuşağı çocuklarının aynı anda birden fazla işi yapabilmelerini sağlamakta, çok yönlü düşünme kabiliyetlerini geliştirmekte ve el, göz, kulak ve benzeri motor becerilerinin gelişmesini sağlamaktadır. Alfa kuşağı çocukları için önceki dönemlerde oluşturulan puzzle benzeri etkinlikler aynı noktada uzun süre hareketsiz kalınmasından dolayı uygun bir etkinlik profili oluşturmamaktadır. Bunun yerine mekânın düşey veya yatay düzlemlerinde oluşturulan farklı boyutlardaki mekânsal anlamda modüler, kurgusal anlamda çok fonksiyonlu oyun kurguları tasarlanmalıdır. Dupage Çocuk Müzesi, Eureka Çocuk Müzesi, Kankau Çocuk Müzesi ve Stepping Stones Çocuk Müzesi mekanikleşme kavramını modüler yüzey tasarımları ile mekanlarında kurgulamıştır (Şekil 8).



Şekil 8. Eureka Çocuk Müzesi ve Stepping Stones Çocuk Müzesi modüler oyun kurguları (URL 11; URL 12)

Zoom Çocuk Müzesi ve Alice Çocuk Müzesi mekanikleşme kavramını kurgusal olarak farklı filmler üzerinde farklı renkleri yansıtan etkinlikler ile sağlamıştır.

G. Belirlenimsizlik

Genel anlamda herhangi bir kurala göre değil de rastgele veya özgür olarak ilerleme durumu anlamına gelen belirlenimsizlik, din, felsefe ve bilim alanlarında farklı şekillerde açıklanabilmektedir. Bilimde madde üzerine, felsefede düşünce üzerine ve dinde de inanç üzerine tanımlamalar yapılan bu kavram özünde kuralların ötesinde özgür olarak hareket etme düşüncesini benimsemektedir.

Çocuk gelişimi üzerine çalışmalar yapan İtalyan Doktor Maria Montessori'nin eğitim yaklaşımında çocuklar, belirli sınırlar içerisinde özgürce hareket edebilecekleri mekanlarda eğitilmelidir. Bu mekanlarda çocuk gelişimi için gerekli olan materyaller bulunmakta ve çocuklar direk yönlendirmeler olmadan kendi başlarına bilgiye erişebilmelidir. Montessori'ye göre bir insan başka bir insanı eğitememektedir. Bunun sonucu olarak Montessori'nin eğitim yaklaşımı 'kendi kendini eğitme' düşüncesi üzerine kuruludur (Oğuz ve Köksal, 2006).

Eğitimin çocuklara oyun ve sergileme yoluyla aktarıldığı mekanlar olan çocuk müzeleri, belirlenimsizlik kavramını mekanlarda açık oyun alanları tasarlayarak ve oyun alanlarında çocuk gelişimi için gerekli materyalleri bulundurarak sağlamıştır. 2010 yılı öncesinde açık oyun alanlarında bulunan materyaller karton maketler, zeminlerde ve yüzeylerde oluşturulan renk farkları ile sağlanırken, Alfa kuşağına girilmesiyle doğal aydınlatmalardan soyutlanmış dijital öğeleri içermeye başlamıştır. Çocuk müzelerinde genellikle gündelik hayatın çocuk antropometrisine uygun soyutlamaları yer almaktadır (Şekil 9).



Şekil 9. 2010 yılı öncesi Indianapolis Çocuk Müzesi açık oyun alanı kurgusu (URL 13)

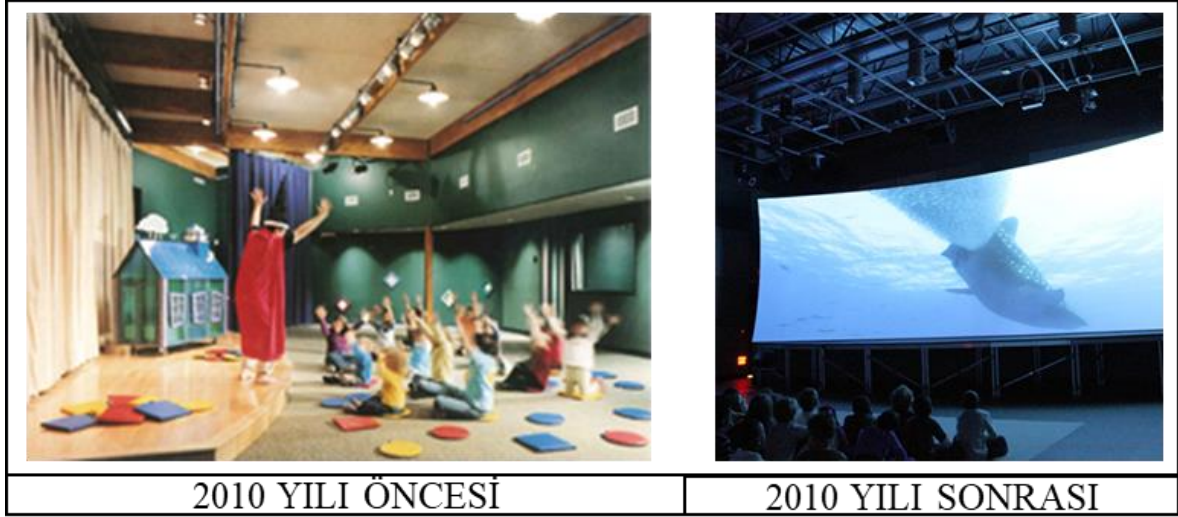
2010 yılı sonrasına gelindiğinde belirlenimsizlik kavramının yansıtıldığı açık oyun alanları, dijital kütlelerden ve düşey yüzeylere yansıtılan hologramlardan oluşmaktadır. Boston Çocuk Müzesi'nde dokunsallığın ön planda oluşu ve Alfa kuşağının dijital öğelere olan ilgisini karşılamak adına tasarlanmış sergileme alanları bulunmaktadır (Şekil 10).



Şekil 10. Boston Çocuk Müzesi açık oyun alanı ve dijital öğeler (URL 14)

H. Canlılaştırma

Piaget' a göre nesnelere, çocukların zihninde hem canlı özelliktedir hem de bir kurgu ürünüdür. Çocuklar ancak yaşları ilerledikçe hayal ürünü ile gerçeğin farkını kavrayabilmektedir (Yıldız, 2013). Canlılaştırma kavramı, duygusu ve hareketi veya konuşması olmayan şeyleri insan gibi duyar, hareket eder, konuşur bir halde anlatma eylemidir. Çocuklar bunu yaparken çevresindeki herhangi bir nesneyi kullanabilmekte, hayal ürünü bir kurgu ile onlara hayat verebilmektedir. Çocuk müzeleri, çocukların hayal gücünün sınırlarının genişletildiği mekanlardır. Çocuklar canlılaştırma eylemini gerçek hayattan soyutlanmış maketlerle, tiyatro oyunları veya multimedya gösterileri ile gerçekleştirebilmektedir. 2010 yılı öncesinde canlılaştırma kavramı çocukların yetişkinler ile birlikte deneyimleyebildiği mekanlardan ve yetişkinlerin gerçekleştirdiği eylemlerden oluşmaktadır. Örneğin Boston Çocuk Müzesi ev temalı oyun alanları oluşturmuş, çocukların evde gerçekleştirdiği yetişkin eylemlerini müze ortamında gerçekleştirmesini sağlamıştır. Aynı zamanda benzin istasyonu kurgusu ile de canlılaştırma kavramını yansıtmıştır. Dupage çocuk müzesi 2010 yılı öncesinde ve sonrasında gerçek hayatın maketle taklidi şeklinde oluşturulan oyun alanları kurgulamıştır. Benzer şekilde Eureka Çocuk Müzesi ve Alice Çocuk Müzesi benzer kurgulara yer vermiştir. Zoom Çocuk Müzesi çocuklara uygulattıkları etkinliklerde kendileri hazırladıkları kostümler ile tiyatro gösterileri hazırlamıştır. 2010 yılı sonrasında canlılaştırma kavramı çocukların dijital ekranlar karşısında gözlem yaptıkları etkinliklere dönüşmüştür. Stepping Stones Çocuk Müzesi 2010 yılı öncesi kurguladığı tiyatro oyunlarını 2010 yılı sonrasında multimedya alanlarına dönüştürmüştür (Şekil 11).



Şekil 11. 2010 yılı öncesi ve sonrası Stepping Stones Çocuk Müzesi canlılaştırma kavramı
 (Royal, 2006; URL 5)

Çocuklar için canlılaştırma kavramı Alfa kuşağı çocuklarının teknoloji ile iç içe büyümelerinden dolayı dijital görselleştirmelerin yoğunlukla kullanıldığı alanlara dönüşmüştür.

Bütün bu değişimler ve gelişmeler Alfa kuşağı çocuklarının hızlı yaşamaları, aynı anda birden fazla konu ile ilgilenebilme yeteneklerinin olması ve teknolojiyi bir öğrenme ve iletişim aracı olarak kullanmalarından kaynaklıdır. Seçilen çocuk müzelerinin belirlenen kavramlar doğrultusunda geçirdiği değişimler tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3. Çocuk Müzelerinin belirlenen kavramlar doğrultusunda geçirdiği değişimler

KAVRAM	ÇOCUK MÜZESİ ADI																	
	(A: 1890- 2010 B: 2010- 2019)																	
	BROOKLYN		BOSTON		INDIANAPOLIS		DUPAGE		EUREKA		ZOOM		KANKAU		STEPPING STONES		ALICE	
	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
ÇOK YÖNLÜLÜK	X		X	X		X		X		X					X			
DEVİNİM		X		X		X		X		X		X		X		X		X
MERAK	X	X	X		X	X		X	X		X	X	X			X	X	
UYUMSAMA		X	X		X		X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	
KEŞİF	X	X		X		X	X	X	X	X	X			X	X			X
MEKANİKLEŞME	X	X				X		X		X		X		X		X		X
BELİRLENİMSİZLİK		X		X	X		X					X	X	X				
CANLILAŞTIRMA			X		X		X	X	X		X				X	X	X	

Sonuç

Çocuklar, müzeler aracılığıyla dünyayı ve olup bitenleri keşfeder, merak duygusunu bilgi edinmek için kullanır, enerjisini eğitsel oyun kurgularına yönlendirir, davranışları arasında sebep-sonuç ilişkisi kurar, problemleri görür ve bunlara yönelik çözüm önerileri getirir. İnsanlar, buldukları dönemin düşünce stilleri ve yaşayış şekillerine göre kuşaklara ayrılmaktadır. 2010 yılı başlangıç olarak kabul edilen Alfa kuşağı dönemi çocukları öncesinde gelen kuşaklardan teknoloji ile iç içe olmaları ve bunun sonucunda el, göz, kulak ve benzeri motor becerileri gelişmiş olması ile ayrılmaktadır. 2010 yılından sonra çocuk müzeleri, kullanıcıların değişen özelliklerine uyum sağlama sürecine girmiştir. Z kuşağı çocuklarına yönelik dokunsal öğeler 2010 yılı öncesinde yüzeylerdeki doku farklılıkları ile sağlanırken, alfa kuşağına yönelik mekanların tasarlanmaya başlandığı 2010 yılı sonrasında gelindiğinde doku farklılıkları yerini dijital yüzeylere bırakmıştır.

Uzman gruba yöneltilen müze, oyun, aile, bilişsel ve fiziksel gelişim kavramlarının çocuk kavramı ile ilişkisini anlatan soruların cevaplanması sonucu ortaya çıkan çok yönlülük, devinim, merak, uyumsama, keşif, mekanikleşme, belirlenimsizlik ve canlılaştırma kavramları çocuk müzelerinde yaşanan değişimin analiz edilmesi aşamasında kullanılmıştır. Çocuk müzelerinin sergileme ve oyun anlayışlarında geçirdiği farklılaşmaların belirlenen kavramlar çerçevesinde analiz edildiği bu çalışmada devinim ve mekanikleşme kavramlarının 2010 yılı sonrası mekanlarda etkin olarak kullanıldığı, canlılaştırma ve çok yönlülük kavramlarının geri planda kaldığı görülmüştür. Bunun nedeni Alfa kuşağı çocuklarının hızı sevmeleri ve teknolojinin getirdiği yenilikler ile birlikte doyumsuz olmasından kaynaklanmaktadır. Her şeyi çabuk elde etmek isterler ve dikkatleri çabuk dağılır. Aynı zamanda önceki kuşaklara göre iç mekânda daha çok zaman geçirirler, bu durum çocukları enerjilerini aktarabilecekleri bir etkinlik bulmaya yönlendirmektedir. Merak ve keşif kavramları Alfa kuşağı öncesinde ve sonrasında benzer derecede mekanlarda kullanılmıştır. Çocuklar doğumlarından itibaren etraflarındaki uyarıcılara cevap vermektedir. Uyarılar her an vardır fakat çocukların uyarılara cevap verme şekli değişmektedir.

Yeni şemaların oluşturulması anlamına gelen uyumsama ile varlığı önceden bilinmeyen bir şeyin ortaya çıkarılması anlamında kullanılan keşif kavramları birbirini tamamlayan, birlikte hareket eden kavramlardır. Belirlenen kavramlar içerisinden uyumsama ve keşif kavramları Brooklyn, Dupage, Eureka ve Zoom çocuk müzelerinde hem 2010 yılı öncesi hem de 2010 yılı sonrasında oluşturulan etkinlik alanlarında karşımıza çıkmaktadır. Yalnız değişen şey Alfa kuşağının motor becerilerindeki değişim ve merak duygusu ile ortaya çıkan keşif ihtiyacını pekiştirmek adına etkinliklerin daha karmaşık ve dijital hale gelmesidir.

Müzelerin plan kurgusunda ve mekanlar arası ilişkide yaşanan değişime baktığımızda hareket eğilimleri az olan alfa kuşağının ilgisini çekmek adına açık plan kurgularına geçildiği görülmektedir. Mekanlar arası geçişler saydamlaştırılmış, dijital öğelerle desteklenmiştir. 2010 yılı önceki çocuk müzelerinde renk unsuru sabitken, 2010 yılı sonrasında interaktif yüzeyler ve teknoloji ile birlikte sürekli bir renk ve aydınlık düzeyi değişiminin yaşandığı mekanlar göze çarpmaktadır. Buradaki asıl amaç çabuk sıkılan ve zor etkilenen alfa kuşağını mekanı keşfetmeye yönlendirmektir.

İçinde bulunduğumuz dönemin çocuk nüfusunu oluşturan Alfa kuşağı, çocuk müzelerinin kullanıcı kitlesini oluşturmaktadır. Çocuk müzeleri, Alfa kuşağının özellikleri doğrultusunda sergileme alanlarında değişikliklere gitmektedir. Çocukların mekândan edindikleri deneyimler, yetişkinliğe ulaşıldığında bilgili ve faydalı birer birey olmalarında önemli adımlardır. Çocuk müzelerini sadece gözlem yapılan mekanlar olarak tasarlamak yerine çocukların fiziksel ve bilişsel deneyimler edindiği mekanlar olarak tasarlanmakta fayda vardır.

Kaynaklar

- Akkaya, S. (2006), *Okulöncesi Eğitim Kurumlarında Uygulanan Fen ve Doğa Etkinliklerinin Çocukların Problem Çözme Becerilerine Etkisi Konusunda Öğretmen Görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Altunbay, M. ve Bıçak, N. (2010), Türkçe Eğitimi Derslerinde “Alfa kuşağı” Bireylerine Uygun Teknoloji Tabanlı Uygulamaların Kullanımı, *Zeitschrift Für Die Welt Der Türken*, 10 (1), 127-142.
- Atacı, S. (2019), *Mekân Öğrenme İlişkisinin Çocuk Müzeleri Üzerinden İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.
- Berkowitz, D. (2016), 13 Things To Know About The Alpha Generation, Ad Age, Erişim Adresi: <https://adage.com/article/digitalnext/13-things-alpha-generation/302366>
- Gür Ş. Ö. ve Düzenli H. İ. (2004), İlköğretim Okullarının Tasarımında Yer Seçimi Kararları ve Dersliklerin Yönlenmesi ile İlgili Öneriler İlköğretim Okullarında Boş Zaman Kavramı, *Mimarist*, 1, 46-53.
- Gür, Ş. Ö., ve Zorlu, T. (2002), *Çocuk Mekânları*, YEM Yayınları. Birinci Baskı, Sayfa Sayısı, 304.
- Karadeniz, C. (2009), *Dünyada Çocuk Müzeleri ile Bilim, Teknoloji ve Keşif Merkezlerinin İncelenmesi ve Türkiye İçin Bir Çocuk Müzesi Modeli Oluşturulması*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Kazova, M. C. (2019), *Çocuk Müzesi ve Bilim Merkezlerindeki İç Mekân Standartları ve Tasarım Yaklaşımları*. Yüksek Lisans Tezi, Başkent Üniversitesi, Ankara.
- Oğuz, V. ve Köksal Akyol, A. (2006), Çocuk Eğitiminde Montessori Yaklaşımı. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15(1), 243-256.
- Okan, B. (2015), Günümüzde Müzecilik Anlayışı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5 (2), 187-198.
- Öcel, N. (2012), Anlatıda 'Devinim' Kavramı. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi | Istanbul University Faculty of Communication Journal*, 0 (9).
- Royal, M. (2006), *Great Kid's Spaces*, Barselona: Link Yayınları.
- Soydan, S. (2013), Çocuklarda Merak Duygusunu Uyandırmada Montessori Öğretmenlerinin Kullandıkları Stratejiler. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 0 (25), 269-290.
- Taşçı, B. G. (1995), *Çocuk-Mimarlık Çalışmalarının Değerlendirilmesi ve İlköğretim İçin Yapılı Çevre Eğitim Programı Önerisi*. Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Yenidede, E. E. (2018), *60-72 Aylık Çocukların Prososyal Davranışlarına Sosyal, Duygusal ve Bilişsel Gelişimlerinin Etkisinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi, İstanbul.

- Yıldırım, M. (2016), 6. Sınıf Matematik Ders Programı Psikomotor Kazanımlarının Değerlendirilmesi. *International Conference on Quality in Higher Education*, 24-25 Kasım.
- Yıldız, M. (2013), Çocukların Tanrı İmgesi'nin Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Toplum Bilimleri Dergisi*, 7(13), 45-63.
- Zilcioğlu, Ş. (2008), *Avrupa'da Çocuk Müzeleri ve Müze Eğitimi: 'Almanya Örneği'*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.

İnternet Kaynakları

(URL1)

<https://www.flickr.com/photos/eurekamuseum/albums/72157682521659080>

(erişim tarihi: 05.05.2021)

(URL 2)

https://www.bostonchildrensmuseum.org/sites/default/files/pdfs/BostonStories_WebPDF_614.2.pdf (erişim tarihi: 07.05.2021)

(URL3)

<https://www.brownstoner.com/services/business/d5265a241f153a/brooklyn-childrens-museum-145-brooklyn-avenue-brooklyn-ny-11213/> (erişim tarihi: 07.05.2021)

(URL4) <https://www.eureka.org.uk/explore-eureka/eureka-gallery/all-about-me/> (erişim tarihi: 05.05.2021)

(URL5) <http://www.steppingstonesmuseum.org/explore/multimedia-gallery> (erişim tarihi: 08.05.2021)

(URL6) <https://www.childrensmuseum.org/exhibits/dinosphere%C2%AE-now-youre-their-world> (erişim tarihi: 05.05.2021)

(URL 7) <https://www.examinerlive.co.uk/news/gallery/25-years-eureka-childrens-museum-13678782> (erişim tarihi: 08.05.2021)

(URL8) <https://www.flickr.com/photos/eurekamuseum/34881338671/in/album-72157682521659080/> (erişim tarihi: 06.05.2021)

(URL 9) <https://www.jstor.org/stable/2993159> (erişim tarihi: 05.05.2021)

(URL10) <https://architizer.com/projects/brooklyn-childrens-museum/> (erişim tarihi: 05.05.2021)

(URL11) <https://www.eureka.org.uk/explore-eureka/eureka-gallery/spark-gallery/> (erişim tarihi: 06.05.2021)

(URL12) <http://www.steppingstonesmuseum.org/explore/express-yourself> (erişim tarihi: 05.05.2021)

(URL13) <https://thehistory.childrensmuseum.org/exhibits/past-exhibits> (erişim tarihi: 07.05.2021)

(URL14) <https://www.trip.com/travel-guide/boston/boston-children-s-museum-79107/> (erişim tarihi: 0)