

## Çocuk Müzesi Tasarım Anlayışında Milenyum Çağı Etkisi

Filiz Tavşan<sup>1\*</sup>, Umay Bektaş<sup>1+</sup>

<sup>1</sup>Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Trabzon, Türkiye

<sup>2</sup>Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Anabilim Dalı, Trabzon, Türkiye

\*Corresponding Author: ftavsan@hotmail.com

+Speaker: umaybektas@gmail.com

Presentation: Oral

**Özet-** Çevresi ile sürekli etkileşim halinde olan çocuklar, gelişim süreçlerinde duyu yardımıyla aldıkları uyarıları zihinlerinde belirli etmenler doğrultusunda değerlendirerek davranış olarak adlandırdığımız olguyu ortaya koyarlar. Bu noktada çocukların içinde bulunduğu mekanla olan etkileşimleri çok önemlidir. Çocukların dünyayı anlaması ve çevresinde olup bitenleri anlamlandırması için çocuk gelişimini temel alan, onları öğrenmeye yönlendiren ve dünyada olup bitenleri kavramalarını sağlayan kültür mekanlarına ihtiyaçları vardır. Bu mekanların başında içeriklerini tüm yaşam alanlarından seçen müzeler gelmektedir.

Bu çalışmada 2000 yılından günümüze çağdaş çocuk müzesi olarak tanımlanan müzecilik anlayışı ile çocuk müzelerinin, tasarım ve eğitim bağlamında geçirdikleri değişimler incelenmiştir. Yapılan gözlemler ve saptamalar ışığında, çocuk müzelerinin, sergileme tekniklerinin stabil ve sınırlı hareket alanlarından, dokunsal yüzeylere ve devinimsel hareketlerle interaktif eğitim veren, sanal gerçeklik üzerine yoğunlaşan alanlara dönüştüğü tespit edilmiştir

**Anahtar Kelimeler:** Çocuk Müzeleri, Algı, Değişim, Tasarım Yaklaşımları

## Millennium Age Effect on Children's Museum Design Mentality

**Abstract-** Children who are constantly interacting with their environment present the phenomenon we call 'behavior' by evaluating the warnings they receive with the help of the senses in their developmental processes in line with certain factors in their minds. At this point, children's interactions with the space they are in are very important. In order for children to understand the world and make sense of what is happening around them, they need cultural spaces that are based on child development, that lead them to learn and that enable them to understand what is happening in the world. First of these spaces are museums that choose their contents from all living areas.

In this study, the changes of museums established from 2000 to present in the context of design and education with the understanding of museology, which we call contemporary children's museum, were examined. As a result of the research, it has been observed that the understanding of space has changed from areas with calm and restricted movement changes to areas with a tendency to touch and focus on moving movements, focusing on virtual reality.

**Keywords:** Children's Museums, Perception, Change, Design Approaches

### I. GİRİŞ

Müzeler, ziyareti teşvik eden mekanlar, etkinlikler ve sergiler tasarlayarak kullanıcıların uğrak mekânı haline gelmiştir. Her yaşta kullanıcıya deneyim yaşatmanın yanında, kültürel mirası bir sonraki kuşağa taşıyacak çocuklar için farkındalık oluşturmak için çocuk müzeleri özelleşerek, farklı temalarda, mekânsal ve içerik olarak geçmişten günümüze kadar gelişim göstermiştir. Çocuk

müzeleri; kaynağını, sosyal, kültürel ve fiziksel çevreden alan, edindiği bilgileri hem sergileyen hem de kullanıcılara yaşatarak ileterek, bunu yaparken de çocuk gelişimini temel alan, sanat, bilim, doğa, tarih ve kültür temelleri üzerine kurulu keşfetme mekanlarıdır. Gelişimini 1900'lü yılların başından beri sürdüren çocuk müzeleri, her yaşta çocuğun çevreleri ile etkileşim halinde olduğu temel mekanlardan biridir.

Çocuk müzelerinin ilk örneği 1899 yılında New York'ta kurulan 'Brooklyn Çocuk Müzesi' olmuştur. Daha sonra 1960'lı yıllarda eğitim ve çocuk gelişimi alanında yaşanan gelişmeler çocuk müzelerine köklü bir gelişim göstermiştir.

Temellerini çocuğun gelişimi üzerine kuran çocuk müzeleri, kuruldukları dönemin ve coğrafyanın; kültürü, teknolojik imkanları, sergileme anlayışları, teknik becerileri ve daha birçok parametreyi göz önünde bulundurarak tasarımlar yapmıştır. İçerisinde gezilen ve deneyimlenen bu mekanlar 2000 yılında milenyum çağına girilmesi ile birlikte sergileme mekanlarında değişen ve gelişen teknolojik imkanları kullanmaya başlamıştır.

Z kuşağı çocuklar 000 ve sonrası olarak kabul edilen milenyum çağına çocuklarıdır. Teknoloji ile iç içe olmaları ve el, göz, kulak gibi motor beceri senkronizasyonu gelişmiş olması ile diğer kuşaklardan ayrılmaktadır [1]. Çocuk müzesi tasarım anlayışında z kuşağı çocuklarının ilgisini çekebilecek, eğlenirken öğrenmelerini sağlayacak, çocuk gelişimine paralel mekanlar kurgulanmaktadır. Durağan sergilemelerin yerini dinamik sergilemelerin aldığı tasarımlar, teknolojinin elverdiği koşulda yenilikçi yaklaşımlar ve aydınlatmaların birer tasarım girdisi olmaktan çıkıp sergileme ünitelerini oluşturduğu alanlar çocuk müzelerinde yerini almıştır.

Bu çalışma milenyum çağı öncesinde kurulan çocuk müzeleri ve z kuşağı çocuklarının özellikleri çerçevesinde günümüz çocuk müzelerinin iç mekân tasarımlarının geçirdiği değişimleri vurgulamaktır. Mekanların; kurgu, aydınlatma, renk ve sergileme anlayışı bazında geçirdiği değişimlerin milenyum çağı tasarım anlayışına uygunluğunun saptanması çalışmanın problemi olarak seçilmiştir. Çalışmada, Geçmişten günümüze çocuk müzelerinin yaşadığı değişimler örnekler üzerinden incelenmiştir. Çocuk müzelerinde, Mekânsal boyutta ve sergileme tekniklerinde gerçekleşen değişimlerin, çocuk gelişimi açısından olumlu özelliklerine değinilmiştir.

## II. ÇOCUK MÜZELERİ

Çocuk Müzeleri Birliği'nin 2008 yılında yaptığı tanıma göre çocuk müzeleri; Çocukların gelişimini temel alan, öğrenmeye öncelik tanıyan, çocukların öncelikle yaşadıkları çevreye, daha sonra bir parçası oldukları dünyada olup bitene tanıklık etmelerini sağlayacak bilgi ve materyalleri araştıran, bu materyalleri inceleyen, depolayan ve bunları salt çocukların değil gençlerin ve yetişkinlerin de eğitimi amacıyla sergileyerek ve bu sergilerle ilgili etkinlikler oluşturarak ziyaretçileri ile paylaşan, kar düşüncesinden bağımsız ve sürekliliği olan kuruluşlardır [2].

1900'lü yılların başında kurulan ilk 5 çocuk müzesi şu şekildedir;

1. Brooklyn Çocuk Müzesi, 1899
2. Boston Çocuk Müzesi, 1913
3. Detroit Çocuk Müzesi, 1917
4. Inidanapolis Çocuk Müzesi, 1925
5. Batı Hartford Çocuk Müzesi, 1927



Şekil 1: Brooklyn Çocuk Müzesi, 1899 [2]

Daha sonra 1960'lı yıllarda yaşanan iki önemli gelişme çocuk müzesi anlayışına yeni bir soluk getirmiştir. Bu önemli gelişmelerden biri Jean Piaget'in çocukların yalnızca kendi keşfettikleri şeyleri gerçek anlamda kavrayabilecekleri ve öğrenmenin çevredeki nesnelere kullanılarak gerçekleştirilebileceği yolundaki teorileridir. Diğer ise, 1961 yılında Boston Çocuk Müzesi'nde çocuklarla birlikte yaratıcı sergiler tasarlamaya başlayan Michael Spock'tur [3].

İlk çocuk müzeleri toplama-biriktirme-sergileme düşüncelerini benimsemiştir. Dönemin müzecilik anlayışına paralel, cam kütleler içerisindeki sergileme öğeleri ve görme duyusunun dokunma duyusundan etkin olduğu sergileme anlayışı en belirgin özelliklerindedir.

19. yüzyılda gelişmeye başlayan çağdaş müzecilik kavramı çocuk müzelerinde de etkisini göstermiştir. 'Dokunulabilirlik', çağdaş müzeciliğin önemli unsurlarından biri haline gelmiştir [4]. Örnek olarak; 'Philadelphia Lütfen Dokun' müzesi, çocukların dokunma yoluyla öğrenme gücünü keşfetmelerini sağlamaktadır [5]. Gelişmekte olan teknolojik imkanlar doğrultusunda çağdaş müzecilik anlayışı da ivme kazanmıştır. Dokunma ve öğrenme eylemleri; interaktif yüzeyler, projeksiyonlar 3 boyutlu gözlükler ve benzeri öğelerle sağlanmaktadır.

Çağdaş müzecilik anlayışıyla birlikte gelişen geçici ve gezici sergiler, çocuk müzelerine dinamizm katmaktadır. [4]. Çocuk müzelerinde kurgulanan geçici sergiler belirli bir konsept çerçevesinde kurgulanabilmekle beraber eğitici bir olguyu da yansıtabilmektedir. Geçici sergilerle birlikte aileler ile veya bireysel çalışmaların yürütüldüğü atölyeler, multimedya film gösterileri ve seminerler düzenlenebilmektedir.

## III. MİLENYUM ÇAĞI VE Z KUŞAĞI ÇOCUKLARI

İnsanlar, baskın özelliklerine ve yaşamış oldukları dönemdeki davranışlarına göre kuşaklara ayrılır. Kuşakların özelliklerini bilmek kullanıcıların müzelerde sıkça kullanılan interaktif mekanların tasarımında önem arz etmektedir. Çocuk müzeleri, ~~baktığımızda~~ eğitici olmanın yanında eğlence ve oyun unsurlarını barındıran ~~bu mekanlar~~ insanların doğrudan etkileşim halinde olduğu mekanların başında gelmektedir. Çocuk müzeleri tasarımında,

Kullanıcı kitlesinin özelliklerini bilmek; sergileme ve etkinlik alanlarının tasarlanmasında önemlidir

1965 yılından günümüze kadar 3 farklı kuşak bulunmaktadır. Bunlar; X, Y ve Z kuşaklarıdır. X kuşağı 1965 ve 1979 yılları arasında doğan insanları kapsamaktadır. X kuşağı, kanaatkâr, toplumcu, sadık ve idealist bir kuşaktır. “Geçiş dönemi çocukları” olarak da adlandırılmaktadır [1]. Y kuşağı 1980-1999 yılları arasında doğan insanları kapsamaktadır. Rahat ve küreselleşmeye başlayan dünyanın çocuklarıdır. Bu kuşak için anahtar sözcük “gerçekçilik”tir [1]. Milenyum çağı, 2000 yılı sonrasını kapsamaktadır. ‘Teknoloji Çağı’ olarak da adlandırılan bu çağ Z kuşağı çocuklarının yaşamlarını sürdürmekte olduğu zaman dilimidir. Z kuşağı; “Kristal nesil”, “İnternet çocukları”, Kuşak I”, “İnternet Kuşağı”, “Next Generation”, “iGen”ya da “Dijital Kuşak” olarak adlandırılmaktadır [6]. Z kuşağı çocuklarının özelliklerini daha iyi anlayabilmek için hemen öncesinde gelen Y kuşağının özelliklerine bakmakta fayda vardır. Y kuşağı bireyleri teknoloji ile büyümüşlerdir fakat teknoloji onlar için seyir aracıdır. Takdir edilmekten hoşlanmaktadırlar ve birebir etkileşimleri kuvvetlidir. Fakat yönetilmekten hoşlanmazlar ve bireycidirler [6].

İnternetin doğuşu ve teknoloji ile büyüyen Y kuşağı 2000 yılına girilmesi ile birlikte teknolojik gelişimlere olan ilgilerini Z kuşağına bırakmıştır. Z kuşağı, erken yaştan itibaren teknoloji ile iç içe olmuştur. Telefonlar, tabletler ve dokunmatik aygıtlar hayatlarının bir parçasıdır. Onlar için teknoloji gözlem yapmanın ötesinde bir yaratma aracıdır. Dokunma duyuları önceki kuşaklara göre en gelişmiş olan kuşaktır. kuşağının olumlu ve olumsuz—bulunan özellikleri değerlendirildiğinde aşağıdaki saptamalar yapılabilir.

Z kuşağının olumlu özellikleri[1];

- El, göz, kulak vb gibi motor beceri senkronizasyonu en çok gelişmiş olanıdır.
- Daha erken yaşta eğitim gören Z kuşağı daha hızlı zihinsel gelişim göstermektedir.
- Hızı daha çok sever ve daha hızlı yaşarlar.
- Amaç odaklıdır.
- Aynı anda birden fazla konu ile ilgilenebilme yeteneklerinin olduğu varsayılmaktadır.

- Üreticiliğe izin veren etkinliklerden hoşlanmaktadırlar.
- Uzun dönemli hafızaları ezberleyerek değil; oyunlarla canlandırma, hikâyeleştirme ve hayallerle etkin hâle gelebilmektedir.

Z kuşağının olumsuz özellikleri [1];

- Odaklanma sorunları vardır.
- Teknolojinin onlara sunduğu yenilik ve çeşitlilikle beraber, doyumsuzlardır.
- Yalnız yaşamayı tercih ederler.
- Güvenli fakat tatmini zor bir kuşaktır.
- Dışarıda fazla zaman geçirmezler.
- Sosyalleşme yollarının en belirginini sosyal medyadır.
- Her şeyi çabuk isteyen ve anlık tüketen bir profilleri vardır.
- Kendi istedikleri zaman ve belirledikleri koşullarda öğrenmek isterler.

#### YURT DIŞINDAN ÖRNEKLER

Teknolojik gelişmeler beraberinde birtakım yenilikleri de getirmiştir. Dokunmatik ekranlar, interaktif yüzeyler, düşeyde ve yatayda kullanılan aydınlatma kurguları ile birlikte milenyum çağının etkisi özellikle çocuk müzelerinde etkili olmaktadır. 2000’li yılların başında kurulan çocuk müzeleri, günümüzdeki tasarım anlayışlarını bu gelişmeler neticesinde değiştirmiştir. Gözleme dayalı sergileme düşüncelerinin yerini, dokunarak deneyimlenen mekanlar almıştır. 20.yüzyılın sonu ve 21.yüzyılın başlarında kurulan çocuk müzeleri Z kuşağı özelliklerine uyum sağlama düşüncesi ile mekânsal organizasyonlarında yenilikçi yaklaşımlar izlenmektedir.

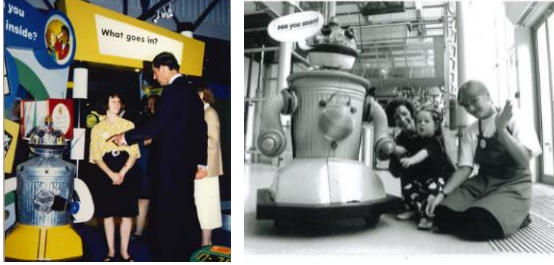
##### A. Eureka Çocuk Müzesi

1992 yılında kurulan çocuk müzesi, Northern Light tarafından tasarlanmıştır. İngilterede yer almaktadır. Yapının 1 girişi bulunmaktadır. 1 cephesinden doğal ışık almaktadır ve sirkülasyon ögesi olarak 2 merdiveni ve 1 asansörü bulunmaktadır. Serbest yön dolaşıma sahiptir.

*Eureka Çocuk Müzesi* mekânsal ve sergileme teknikleri bakımından aşağıdaki tarihlerde değişim geçirmiştir.

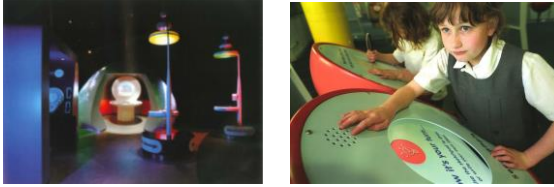
1992 ve 1993 yılları arasında elde edilen verilerden mekânsal açıdan; Durağan sergileme yöntemi kullanılmıştır (Şekil 2). Gözleme dayalı sergileme üniteleri tasarlanmıştır. Doğal aydınlatma etkili bir şekilde mekanlarda hissedilmektedir (Şekil 2). Yapay aydınlatma olarak direk yayılım tekniği kullanılmıştır. Tavanlardaki spotlar dikkat çekmektedir. Kurgusal açıdan ise; 1992 yılından

2000li yılların başına kadar genel mantık bilim-teknoloji ve keşif müzesi olarak belirli sergiler düzenlemektir. Toplama-biriktirme- sergileme düşüncesi sergi alanlarını oluşturmaktadır.



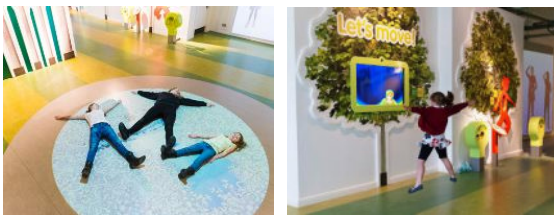
Şekil 1: Durağan sergileme yöntemi ve yapay aydınlatmalar, 1992 [8]  
Şekil 2: Doğal aydınlatmanın mekânda hissedilmesi, 1993 [8]

2000 ve 2004 yılları arasın Eureka Çocuk Müzesi için bir geçiş evresidir. Mekânsal özellikleri şu şekildedir: Doğal aydınlatmanın baskın etkisi yerini yapay aydınlatmalara bırakmıştır. Dışarı ile bağlantı koparılıp zaman-mekân kavramı iç mekânda toplanmıştır (Şekil 3). Dolaylı ve direk aydınlatma tekniği birlikte kullanılmıştır. Kurgusal açıdan ise; Dinamik sergileme yöntemi kullanılmaya başlanmıştır. İşitsel duyarlar sergileme ünitelerine yön vermeye başlamıştır (Şekil 4).



Şekil 3: Yapay aydınlatma ile birlikte zaman kavramı örneği, 2000 [8]  
Şekil 4: İşitsel duyarlarla oluşturulan sergileme öğeleri, 2004 [9]

2013 yılına gelindiğinde ise mekânsal ve kurgusal özellikler z kuşağı çocuklarına uygun olarak gelişim göstermektedir. Mekânsal açıdan; Zemin düzlemini sınırlayan dijital ışıklandırmalar kullanılmıştır (Şekil 5). Sürekli bir devinin içerisinde. Direk ve dolaylı yayılım aydınlatma tekniği ile spot aydınlatmaların kullanıldığı görülmektedir. Kurgusal açıdan; Hareket algılayıcı sensörler ve dijital ekranlar kullanılmaya başlanmıştır (Şekil 6). Odaklanma sorunu yaşayan z kuşağı için dinamik sergileme yöntemleri kullanılmaktadır.



Şekil 5: Zeminde iz olarak ışıklandırmalar, 2013 [10]  
Şekil 6: Dijital ekranların kullanımı ve hareket algılayıcılar, 2013 [10]

2015 sonrası dönem tam anlamıyla milenyum çağı ve z kuşağı davranışlarına uygun sergilemelerin izlenebildiği bir dönemdir. Mekansal açıdan; Aydınlatmalar, etkinlik alanlarının birer sergileme ünitesi konumundadır (Şekil 7). Düşey düzlemlerde dijital renklendirmeler ile birlikte değişen bir renk kurgusu vardır. Kurgusal olarak ise; Modüler oyun kurguları ile birden fazla fonksiyonu kurgulama yetenekleri yüksek olan z kuşağı çocuklarına yönelik sergileme üniteleri tasarlanmıştır (Şekil 8). Değişen ve dönüşen mekanlar, dokunma duyusu ile harekete geçen interaktif sergilemeler kurgulanmıştır.



Şekil 7: Tasarım öğesi olarak aydınlatmalar, 2019 [11]



Şekil 8: Modüler ve dokunsal özellikte oyun kurguları, 2015 [11]

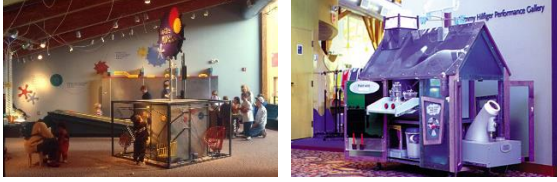
## B. Stepping Stones Çocuk Müzesi

*Stepping Stones Çocuk Müzesi* mekânsal ve sergileme teknikleri bakımından aşağıdaki tarihlerde değişim geçirmiştir.

Centerbrook Mimarlık tarafından 2000 yılında kurulmuştur. Amerika'da yer almaktadır. Yapının 5 farklı girişi bulunmaktadır. 4 cephesinden doğal ışık almaktadır. Karma plan tipolojisine ve serbest yönlü dolaşıma sahiptir.

2000 ve 2005 yılları arasında Y kuşağı çocuklarına uygun tasarım kurguları gözlenebilmektedir. Mekânsal açıdan izlenebilen kurgular; Mekanlardaki sergileme öğeleri düzlemlerden bağımsız birer kurgu olarak ortaya konmaktadır (Şekil 9). Bir rengin birden fazla tonu bir arada kullanılmış ve mono renk tonları tercih edilmiştir (Şekil 10).





Şekil 9: Düzlemlerden bağımsız kurgular, 2005 [12]  
Şekil 10: Mono renk tonları ile kurgulanan öğeler, 2000 [13]

Kurgusal açıdan ise; Birebir etkileşimleri kuvvetli olan y kuşağı için tiyatro şeklinde canlandırmalar kurgulanmıştır.

Stepping Stones Çocuk Müzesi 2008 yılı itibari ile dokunsal etkinliklere ağırlık vermeye başlamıştır. Mekansal olarak; Dikkatleri çabuk dağılan Z kuşağı için düşeyde ve yatayda kurgulanan dinamik sergileme alanları oluşturulmuştur. Aydınlatma birer tasarım öğesi olarak kullanılmıştır (Şekil 11). Kurgusal açıdan ise; Sergilemeler modüler ve dokunma duygusu ile aktifleşecek şekilde kurgulanmıştır (Şekil 12). Deneyimsel ve interaktif alanlar kullanılmıştır.



Şekil 11: Tasarım öğesi olarak aydınlatma, 2011 [14]  
Şekil 12: Dokunma duygusu ile aktifleşen kurgular, 2014 [15]

2015 yılına gelindiğinde mekânsal özelliklerdeki değişim şu şekildedir; Mekân içinde mekân kullanımları göze çarpmaktadır (Şekil 13). Dijital öğeler hem sergileme alanlarını oluşturur hem de zeminde birer iz olarak kullanılmaktadır. Kurgusal öğeler ise; Uzun dönemli hafızaları ezberleyerek değil, oyunlarla canlandırma ile etkin hale getiren Z kuşağı için önceden yerini tiyatro alanlarına bırakan multimedya alanları kurgulanmıştır. Teknoloji ile birlikte dokunma duygusunun odak noktası olduğu sergilemeler mevcuttur (Şekil 14).



Şekil 13: Mekân içinde mekân örneği, 2015 [16]  
Şekil 14: Dokunsallık ve dijital ekranlar, 2015 [16]

### C. Alice Çocuk Müzesi

Alice Çocuk Müzesi mekânsal ve sergileme teknikleri bakımından aşağıdaki tarihlerde değişim geçirmiştir.

Lotte Kroll tarafından 2001 yılında kurulmuştur. Almanya'da yer almaktadır ve 450 m<sup>2</sup> alana sahiptir. Müzenin 1 farklı girişi bulunmaktadır. 1 cephesinden doğal ışık almaktadır. Tarak tipi dolaşıma sahiptir.

2004 ve 2005 yılları müzenin mekânsal özellikleri şu şekildedir; Durağan sergileme yöntemleri ile birlikte genellikle gündelik hayata gönderme yaparak kurgulanan etkinlik alanları mevcuttur. Gözleme dayalı yüzey tasarımları yapılmıştır (Şekil 15). Kurgusal olarak ise; Birebir etkileşimli ve grup çalışmaları ile katılımın gerçekleştiği etkinlik alanları kurgulanmıştır (Şekil 16). Teknoloji bir seyir aracıdır.



Şekil 15: Gözleme dayalı yüzey tasarımı, 2004 [17]  
Şekil 16: Grup kurgusu ile oluşturulmuş kurallı oyunlar, 2005 [18]

Z kuşağı çocuklarına yönelik tasarımlar 2014 yılı itibari ile Alice Çocuk Müzesinde yerini almıştır. Mekânsal açıdan; Teknolojik canlandırma alanları ve fonksiyonel yüzeyler tasarlanmıştır (Şekil 17). Dolaylı ve direk aydınlatma tekniği birlikte kullanılmıştır. Kurgusal açıdan ise; Dinamik sergilemeler kurgulanmıştır. Gözlemden çok deneyimlenen mekanlar kurgulanmıştır (Şekil 18). Farklı parçaların bir araya geldiği ve dokunarak etkinleşen sergileme ünitesi mevcuttur.



Şekil 17: Teknolojik canlandırma alanları, 2014 [19]  
Şekil 18: Dinamik ve interaktif sergileme alanları, 2017 [19]

## IV. SONUÇ

Kuşaklar arası değişimler doğrultusunda çocuk müzeleri, buldukları döneme ayak uydurmaktadır. Özellikle geçici sergilerin kurgulandığı alanlarda mekânsal ve kurgusal açıdan gelişmeler yaşandığı görülmektedir

Müzeler özellikle 1980 sonrası, interaktif sergileme teknikleriyle köklü değişimler geçirmiştir [20].

Çocuk müzesi diğer müze türlerinde olduğu gibi çağın getirdiği değişimlere ayak uydurmaktadır. Çocuk müzesi tasarım anlayışında Z kuşağı çocuklarının ilgisini çekebilecek, eğlenirken

öğrenmelerini sağlayacak, çocuk gelişimine paralel mekanlar kurgulanmaktadır.

Dokunma ve duyum sallığın ön plana çıkması ile deneysel açıdan kuvvetli anlatımlar milenyum çağı çocuk müzelerinin başlıca özelliklerindedir. El, göz, kulak ve benzeri motor beceri senkronizasyonu en gelişmiş kuşak olan Z kuşağı için interaktif oyun kurguları milenyum çağı müzecilik anlayışına uyum sağlanmıştır.

Durağan sergilemelerin yerini dinamik sergilemelerin aldığı tasarımlar, teknolojinin elverdiği koşulda yenilikçi yaklaşımlar ve aydınlatmaların birer tasarım girdisi olmaktan çıkıp sergileme ünitelerini oluşturduğu alanlar çocuk müzelerinde yerini almıştır.

#### V. KAYNAKÇA

- [1] Altunbay M. Ve Bıçak N., *Türkçe Eğitimi Derslerinde "Z Kuşağı" Bireylerine Uygun Teknoloji Tabanlı Uygulamaların Kullanımı*, ZfWT Vol. 10 No. 1, s. 127-142, 2018
- [2] <https://www.childrensmuseums.org/>, Erişim Tarihi: 21.10.2019
- [3] Kazova M., *Çocuk Müzesi ve Bilim Merkezlerindeki İç Mekân Standartları ve Tasarım Yaklaşımları*, Ankara, 2019
- [4] Okan B., *Günümüzde Müzecilik Anlayışı*, Sanat ve Tasarım Dergisi, Cilt 5, Sayı 2, s. 187 – 198, 2015
- [5] Keleş V., *Modern Müzecilik ve Türk Müzeciliği*, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 2, Sayı 1-2, 2003
- [6] Kavalcı K. ve Ünal S., *Y ve Z Kuşaklarının Öğrenme Stilleri ve Tüketici Karar Verme Tarzları Açısından Karşılaştırılması*, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 20 (3): 1033-1050, 2016
- [7] Taş H., Demirdöğmez M. ve Küçüköğlü M., *Geleceğimiz Olan Z Kuşağının Çalışma Hayatına Muhtemel Etkileri*, Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, Cilt 7, Sayı 13, Aralık, 2017
- [8] Marta Royal, "Great Kid's Spaces", Link Yayınları, 2006
- [9] <https://www.examinerlive.co.uk/news/gallery/25-years-eureka-childrens-museum-13678782>, Erişim Tarihi: 21.10.2019
- [10] <https://www.flickr.com/photos/eurekamuseum/albums/72157666612465816/with/26163600476/>, Erişim Tarihi: 19.10.2019
- [11] <https://www.flickr.com/photos/eurekamuseum/albums/72157682521659080>, Erişim Tarihi: 19.10.2019
- [12] [https://www.facebook.com/pg/steppingstonesmuseum/photos/?tab=album&album\\_id=25603579065](https://www.facebook.com/pg/steppingstonesmuseum/photos/?tab=album&album_id=25603579065), Erişim Tarihi: 12.11.2019
- [13] [http://www.exhibitadesign.com/exa\\_kg03.htm](http://www.exhibitadesign.com/exa_kg03.htm), Erişim Tarihi: 26.11.2019
- [14] <http://www.steppingstonesmuseum.org/explore/light-gallery>, Erişim Tarihi: 12.11.2019
- [15] <https://familyroadtraveled.com/?p=4890>, Erişim Tarihi: 12.11.2019
- [16] [https://www.facebook.com/pg/steppingstonesmuseum/photos/?tab=album&album\\_id=10153082972019066](https://www.facebook.com/pg/steppingstonesmuseum/photos/?tab=album&album_id=10153082972019066), Erişim Tarihi: 12.11.2019
- [17] <https://alice-museum-fuer-kinder.fez-berlin.de/>, Erişim Tarihi: 08.10.2019
- [18] [https://alice-museum-fuer-kinder.fez-berlin.de/fileadmin/user\\_upload/Images\\_Downloads/AlicA/2015/Images/Leihausstellungen/Boerse/Handbuch\\_Ba\\_ren\\_Bullen\\_und\\_Bo\\_rsonianer.pdf](https://alice-museum-fuer-kinder.fez-berlin.de/fileadmin/user_upload/Images_Downloads/AlicA/2015/Images/Leihausstellungen/Boerse/Handbuch_Ba_ren_Bullen_und_Bo_rsonianer.pdf), Erişim Tarihi: 08.10.2019
- [19] <https://alice-museum-fuer-kinder.fez-berlin.de/ausstellungenverleih/pop-up-cranach/>, Erişim Tarihi: 08.10.2019
- [20] Ataoglu, N. C. New Designs In Circulation Areas And Museums The Case Of The Quai Branly Museum, *Uludağ University Journal of The Faculty of Engineering*, Vol. 21, No. 1, 2016, <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/262951>, Erişim Tarihi: 08.10.2019