



# HİKÂYENİ GİY VE CANLANDIR

2. ULUSLARARASI  
KÜTÜPHANE VE  
TEKNOLOJİ  
FESTİVALI

- Kütüphaneler, yalnızca kitap okunan alanlar olmaktan çıkıp üreten, deneyimleten ve çocukları aktif öğrenmeye teşvik eden ortamlar haline nasıl getirilebilir?



## Amaç

- Çocukların okuma alışkanlığını güçlendirmek,
- Hayal gücü ve yaratıcılığı desteklemek,
- Yapay zekâ tabanlı dijital tasarım becerileri kazandırmak.

## Kullanılan Yöntem



### Okuma ve Karakter Analizi:

Çocuklar sevdikleri bir hikâyeyi seçerek karakterleri analiz eder. Bu sayede okuma, anlama ve eleştirel düşünme becerileri gelişir.



### Dijital Tasarım:

Yapay zekâ destekli programlarla kostüm tasarımı yapılır ve ölçüler belirlenir. Teknoloji okuryazarlığı ve yaratıcılık birleşir.



### Kostüm Dikimi:

Kütüphanelerdeki atölyelerde, çocuklar tasarladıkları kıyafetleri dikiyeceklerdir. Bu süreç, el becerilerini ve yaratıcılıklarını geliştirmelerine katkı sağlayacaktır.



### Canlandırma ve Sunum:

Çocuklar kendi tasarladıkları kostümleri giyerek hikâyelerini sahneler. Öz güven, topluluk önünde konuşma ve ifade yeteneği kazanırlar.



## Sonuç

Proje sonunda çocuklar, kendi tasarladıkları kostümlerle hikâyelerini sahneleyerek okudukları metinlerle daha güçlü bir bağ kurmuş, anlamlandırma ve yorumlama becerilerini geliştirmiş olacaklardır. Bu süreç, çocukların eleştirel düşünme ve yaratıcı ifade becerilerini geliştirerek okuma kültürüne olan ilgilerini artırmalarına katkı sağlayacaktır. Ayrıca, bu proje kütüphanelerin sadece bilgiye erişim alanı değil, aynı zamanda üretim ve deneyimleme merkezleri olabileceğini göstermektedir. Üreten kütüphaneler anlayışıyla, çocukların kitaplardan ilham alarak somut ürünler ortaya koymaları, bilgiyi sadece tüketmek yerine dönüştürmeleri sağlanmıştır.



Cemile Nur BOSTANCI  
Kütüphaneci

Çobanlar İlçe Halk Kütüphanesi