

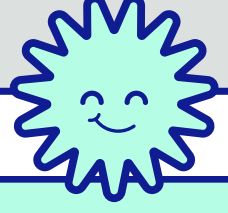


ÜRETEN KÜTÜPHANELER

Örgün Eğitimi Destekleyici ve Deneyimleme Esaslı Ortam Olarak Kütüphaneler

2. ULUSLARARASI
KÜTÜPHANE VE
INTERNATIONAL LIBRARY AND TECHNOLOGY FESTIVAL
TEKNOLOJİ
FESTİVALİ

Merve ÖDEŞEN ÜNVER
Eskişehir İl Halk Kütüphanesi - Kütüphaneci



Kütüphaneler, yalnızca bilgiye erişim sunan mekânlar olmanın ötesinde, bireylerin araştırma yapmalarına, keşiflerde bulunmalarına ve edindikleri bilgileri deneyimleyerek pekiştirmelerine imkân tanıyan üretken öğrenme ortamlarıdır.
Günümüzde geleneksel eğitim modellerinin sınırlılıkları göz önünde bulundurulduğunda, kütüphanelerin örgün eğitime destekleyici rolü giderek daha fazla önem kazanmaktadır.

PROBLEM

Örgün eğitimin bilişsel ve pratik öğrenme süreçlerini tam anlamıyla destekleyecek deneyimleme esaslı alternatif ortamlar yeterince yaygın mıdır? Kütüphaneler bu ihtiyacı karşılayabilir mi?

AMAÇ

Bu çalışma, kütüphanelerin örgün eğitimdeki teorik bilgiyi pratik deneyime dönüştüren bir öğrenme ekosistemi olarak nasıl konumlandığını incelemeyi amaçlamaktadır.

Türkiye'den Örnekler

Türkiye'nin en büyük kütüphanelerinden biri olan Rami Kütüphanesi, çocuk ve gençler için STEAM, robotik kodlama, yaratıcı drama, sanal gerçeklik (VR) deneyimleri ve atölye çalışmaları sunuyor.

- Eğitim Destekleyici Rolü: Öğrenciler için hem ders çalışma alanları hem de deneyimleyerek öğrenebilecekleri interaktif eğitim atölyeleri sağlıyor.
- Örnek Programlar: Çocuklar için masal atölyeleri, dijital beceri geliştirme programları ve sanat etkinlikleri.

Rami Kütüphanesi



Eskişehir İl Halk Kütüphanesi bünyesinde yer alan Matematik Atölyesi, çocukların interaktif öğrenme yöntemleriyle tanışmasını sağlayarak matematik eğitimini daha eğlenceli ve anlaşılır hale getirmektedir. Buna ek olarak, kütüphanede bulunan Maker Atölyesi, öğrencilere deneyimleme temelli öğrenme fırsatları sunarak yaratıcılıklarını geliştirmelerine ve teorik bilgiyi pratiğe dökerek kalıcı öğrenme sağlamalarına olanak tanımaktadır.

Eskişehir İl Halk Kütüphanesi



Dünyadan Örnekler

Oodi Kütüphanesi (Helsinki, Finlandiya)

- Dünyanın en inovatif kütüphanelerinden biri olarak kabul ediliyor.
- Eğitim Destekleyici Rolü: Öğrencilere 3D yazıcılar, müzik stüdyoları, tasarım atölyeleri ve interaktif öğrenme alanları sunuyor.
- Örnek Programlar: Öğrenciler için kodlama eğitimleri, yaratıcı yazarlık atölyeleri, film yapım stüdyoları.

New York Halk Kütüphanesi - TechConnect Programı (ABD)

- New York Halk Kütüphanesi, teknoloji ve dijital okuryazarlık programlarını örgün eğitimle entegre eden önemli projelere sahip.
- Örnek Programlar: Web geliştirme, yapay zekâ atölyeleri, girişimcilik eğitimleri.

DOKKI Kütüphanesi (Aarhus, Danimarka)

- Avrupa'nın en modern kütüphanelerinden biri ve öğrenme laboratuvarı gibi çalışıyor.
- Eğitim Destekleyici Rolü: Çocuklar için interaktif okuma alanları, VR ile tarih dersleri, STEAM laboratuvarları var.
- Örnek Programlar: Robotik kodlama, yapay zekâ uygulamaları, inovasyon atölyeleri.



Bulgular ve Sonuç

- Kütüphaneler, örgün eğitimi destekleyici ve deneyimleme temelli öğrenme ortamları sağlayarak öğrencilerin analitik düşünme, problem çözme ve üretkenlik becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunmaktadır.
- Maker hareketi ve STEAM atölyeleri, öğrencilerin proje tabanlı öğrenme süreçlerine katkı sağlamaktadır.
- Dijital kütüphane uygulamaları ve interaktif öğrenme alanları, öğrencilerin kendi hızlarında öğrenmelerini desteklemektedir.
- Başarılı kütüphane örnekleri, örgün eğitime entegrasyonu artıran sürdürülebilir modeller sunmaktadır.
- Kütüphane hizmetleri, çocukların ve gençlerin keşfetme isteğini teşvik ederek bilimsel kavramları ve süreçleri uygulamalı olarak öğrenmelerine imkân tanıyacak şekilde tasarlanarak; aynı zamanda keşif, tasarım ve üretim becerilerinin gelişimine desteklemektedir.



- Yazılım Atölyeleri
- Matematik ve Bilim Atölyeleri
- Yapay Zekâ Atölyeleri
- Biyokimya Atölyeleri
- Görsel-İşitsel İçerik Sınıfları
- Mesleki Yönelim Atölyeleri

