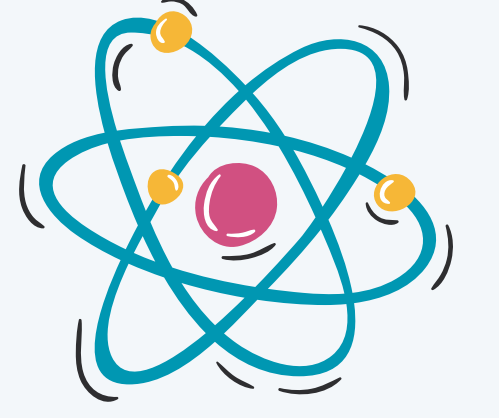




STEAM NEDİR?

- STEAM, bilim (science), teknoloji (technology), mühendislik (engineering) ve matematik (mathematics) disiplinlerinden oluşan STEM yaklaşımına sanatın (art) eklenmesiyle ortaya çıkan bir kavramdır. Kütüphaneler, STEAM yaklaşımını destekleyerek yalnızca bilgiye erişim sağlamaktan ziyade; çeşitli atölye çalışmaları, projeler ve etkinlikler aracılığıyla uygulamalı öğrenme ortamları sunan, yenilikçi ve eleştirel düşünmeyi teşvik eden kapsayıcı mekanlar haline gelmektedir.

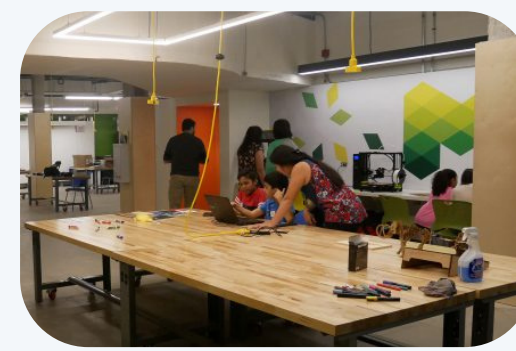


AMAÇ/YÖNTEM

- Bu çalışma, halk kütüphanelerini bilgiye erişim noktalarının ötesine taşıyarak, STEAM (Bilim, Teknoloji, Mühendislik, Sanat ve Matematik) alanlarında uygulamalı öğrenme ve üretimi teşvik eden atölye mekânları olarak dönüştürmeyi hedeflemektedir. "Üreten kütüphaneler" yaklaşımıyla kütüphaneler, toplumun eğitim, iletişim ve üretim merkezi haline getirilerek bireylerin yeni beceriler edinmelerini ve üretkenliklerini artırmalarını destekleyen ekosistemler oluşturmayı amaçlamaktadır.

KÜTÜPHANELERDE STEAM

- Kütüphanelerde STEAM programları genellikle uygulamalı atölyeler ve teknoloji erişim hizmetleri şeklinde uygulanır. Atölyeler, kullanıcıların deneyerek öğrenme ve üretmek keşfetme etkinlikleri yapabildiği ortamlardır. Bu alanlar sayesinde kütüphaneler, topluma sadece bilgi sağlayan değil, bilginin üretildiği ve paylaşıldığı mekânlar haline gelmektedir. Artık kütüphaneler sadece kitap ödünç alınan yerler değil, üreten ve öğrenen toplumun buluşma noktaları olarak tasarlanmaktadır.



Kütüphanelerde düzenlenecek atölyeler belirlenirken, kütüphanenin konumu, bulunduğu bölgenin sosyo-kültürel yapısı, yerel halkın ilgi ve ihtiyaçları ile atölyenin hitap edeceği yaş grubu göz önünde bulundurulmalıdır.

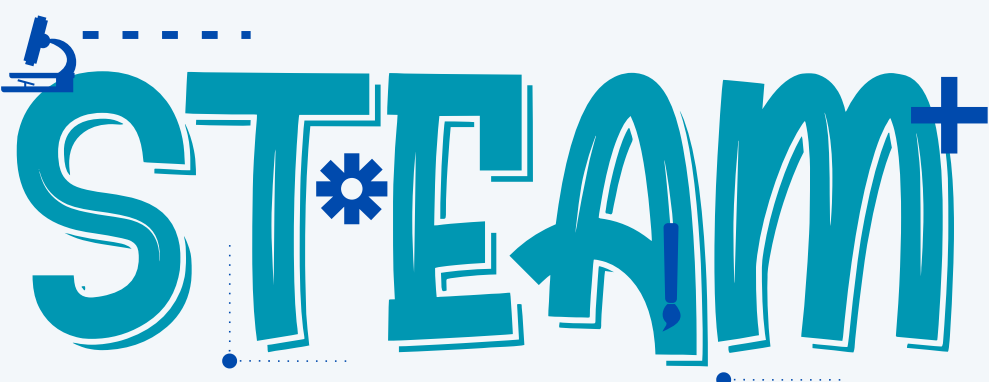
Geniş katımlı ve ekipman gerektiren atölyeler için daha büyük ve tam donanımlı alanlar gerekirken, sınırlı alanı olan kütüphanelerde çok amaçlı esnek alanlar tercih edilerek farklı etkinliklere uygun kullanım sağlanabilir.

Atölyelerin binadaki yerleşimi planlanırken, hedef kitle dikkate alınmalıdır. Eğer çocuklara yönelik atölyeler düzenlenecekse, erişimi kolay olması için girişe yakın konumlandırılmalıdır.

Ayrıca, ahşap işçiliği gibi yüksek ses üreten atölyeler, sessiz çalışma alanlarından uzak tutulmalı; böylece hem kullanıcı konforu sağlanmalı hem de kütüphane içindeki sessiz ve verimli çalışma ortamı korunmalıdır.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Çalışmanın sonucunda, kütüphanelerin yalnızca bilgi sağlayan değil, aynı zamanda bilginin üretildiği, paylaşıldığı ve öğrenildiği çok yönlü toplumsal mekânlar haline dönüşmesi sağlanmıştır. Kütüphanelerde oluşturulan STEAM atölyeleri sayesinde bireyler, yenilikçi düşünme, eleştirel sorgulama ve uygulamalı öğrenme fırsatları elde etmektedir. Böylece kütüphaneler, toplumun sosyal ve kültürel gelişiminde aktif rol üstlenerek, üretken ve öğrenmeye açık bireylerin yetişmesine katkı sağlayan kapsayıcı ve dinamik mekânlar olarak yeniden tanımlanmıştır.



KAYNAKÇA:

- 1-Kültür ve Turizm Bakanlığı. (t.y.). Türkiye'de kütüphaneler ve STEAM eğitimleriyle ilgili projeler. Kültür ve Turizm Bakanlığı Resmi Web Sitesi. Erişim adresi: www.ktb.gov.tr
- 2- International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA). (t.y.). The Role of Libraries in Lifelong Learning. IFLA Resmi Web Sitesi. Erişim adresi: www.ifla.org
- 3- Demco Interiors. (t.y.). 10 Questions to Help Plan a Library Makerspace. Demco Interiors Blog. Erişim adresi: <https://www.demcointeriors.com/blog/10-questions-help-plan-library-makerspace/>