

"SAYFASAFARI: KÜTÜPHANE MACERASI"

ULUSLARARASI
KÜTÜPHANE VE
TEKNOLOJİ
FESTİVALİ



KÜTÜPHANELER VE YAYIMLAR
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

KONU

Kütüphane kullanımının öğretilmesinde oyunlaştırma çözümleri.

PROBLEM SORUSU

Kütüphane kullanımının öğretiminde etkili ve ilgi çekici yöntemlerin kullanılması, kullanıcıların kütüphane kaynaklarına erişimini ve kullanımını artırmaktadır.

ÖNGÖRÜLEN SONUÇLAR

Kütüphane kullanımını öğretmek için oyunlaştırma yöntemlerinin etkili olduğu görülmüştür. Katılımcılar, interaktif oyunlar aracılığıyla kütüphane kaynaklarını keşfetmek ve kullanmak konusunda daha istekli hale gelmiştir. Ayrıca, Python ile kütüphane takip sistemlerinin tasarlanması konusunda katılımcılar arasında büyük bir ilgi ve başarı gözlemlenmiştir. Çocuklar arasında yapılan "bilgiye yolculuk" oyunu, kütüphane kullanımıyla ilgili farkındalığı artırmış ve kitaplara olan ilgiyi teşvik etmiştir.

"Bilgi Yolculuğunda Oyunlaştırılmış Keşif!"

HEDEF ÇALIŞMALAR

1. **Construct Oyun Tasarım Motoru** ile 2 boyutlu mobil "kütüphane oyunun" nasıl yapılacağı kuramsal ve uygulamalı olarak kütüphane çalışanlarına ve gönüllü katılımcılara 16 haftalık bir program sonucunda öğretilecektir. Bu oyunda tasarlanan bir karakterin kütüphaneye gelmesi, istediği kitapları araması, arama sırasında neler yapılacağını bilmesi, kitabı bulamadığında kütüphanedeki yetkili kişilerden yardım istemesi gibi durumlar oyunda canlandırılacaktır.

HEDEF ÇALIŞMALAR

2. **PYTHON yazılım** dili ile kütüphane takip sistemi tasarlamak. Bunun için önce beyin fırtınası yoluyla bir kütüphane takip sisteminde neler olması gerektiği ortaya konulacaktır. Ardından python yazılım dili temel bileşenleri ile gönüllü katılımcılara anlatılır ve birlikte bir program tasarlanır.

3. Kütüphane içinde 7-18 yaş grubu çocuklarla "**bilgiye yolculuk**" oyunun oynanması. Bu oyun dahilinde kitabın tarihi, geçmişten günümüze kütüphanelerin gelişimi konuları kuramsal olarak anlatıldıktan sonra, bir kütüphanede istediğimiz kaynaklara nasıl ulaşacağımız olgusu katılımcılara anlatılır. Ardından kütüphane içinde belirlenen bazı kitapların içine ödül yazılı kağıtlar koyulur. Sonrasında yarışma başlatılır. Kağıdı ilk bulan ekip ödülü kazanır.

AMAÇLAR

- Kütüphane kullanımını artırmak ve kütüphane hizmetlerine erişimi kolaylaştırmak.
- Oyunlaştırma yöntemlerinin kütüphane kullanımının öğretilmesindeki etkinliğini değerlendirmek.
- Kütüphane çalışanları ve kullanıcıları arasında güçlü bir etkileşim ve işbirliği oluşturmak.
- Python yazılım dili ile kütüphane takip sistemlerinin nasıl tasarlandığını anlamak ve katılımcılara öğretmek.
- Çocukların kütüphane hakkında bilgi sahibi olmalarını teşvik etmek ve kitapları keşfetmelerini sağlamak.

ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

- **Nitel Yöntem:** Oyunlaştırma tekniklerinin kütüphane kullanımının öğretilmesindeki etkisini anlamak için odak grupları ve gözlem yöntemleri kullanılacak.
- **Nicel Yöntem:** Anketler ve ölçme değerlendirme araçları kullanılarak katılımcıların bilgi ve tutumlarının ölçülmesi sağlanacak.

•Türkiye Cumhuriyet Kültür ve Turizm Bakanlığı Himayelerinde:

- 1.Karabük İl Halk Kütüphanesi
- 2.Karabük Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi
- 3.İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü Çocuk Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkez İşbirliği ile

