

Dijital Kütüphane

Elif Yetiřen, Keriman Kerimođlu

Özel Bursa Kùltür Okulları Biliřim Teknolojileri Öğretmeni Bursa

Özel Bursa Kùltür Okulları Biliřim Teknolojileri Öğretmeni Bursa

Özet: Kütüphane denildiđinde hemen hemen hepimizin aklına dört duvar, masalar, raflar ve kitaplardan oluřan, belirli saatler arasında açık olan, sınırlı bir zaman içerisinde kaynaklarını evimize getirebildiđimiz bir alan gelir. Dijital kütüphane daha çok yeni diyebileceđimiz ve hepimizin ezberini bozabilecek, aklımızdaki kalıptan çok farklı bir kavram. Kaynađa erişimde zaman ve mekan sınırlamasını ortadan kaldıran, onların yerine bir elektronik alet koyan ve kullanıcıyla kitabı baş başa bırakan bir kütüphane türüdür. Öğrencilerimiz okumayı en çok sevdiikleri ilkokul 4.sınıf düzeyinde 10 Türkçe, 4 İngilizce, Anaokulu düzeyinde 10 kitabı toplam 24 kitap seslendirerek görsel olarak kitapları tarayıp dijital magazin programı ile internet ortamına aktardılar.

Okuma göz zihin koordinasyonu sonucu gözler sayesinde görülen kelimelerin zihin tarafından anlamlandırılmasıyla ortaya çıkan bir süreçtir. Bu süreç çok kapsamlı bir program gibidir. Programı oluşturan unsurlardan birinin olmaması programı sekteye uğratabilir. Biz de bu düşünceden yola çıkarak “ Dijital Kütüphane” projesini başlattık. Bu projeyle dijital çağın geređi haline gelen bilgisayarları daha yararlı bir etkinlik için kullanmak, çocuklarımıza her zaman ve her durumda kitap okunabileceđini göstermek ve okuma etkinliđini oluşturan unsurların birinin eksik olması durumunda hiçbir engelin bizi durduramayacađını ortaya koymak istedik. Görme engelli çocukların ise işitme duyusunu kullanarak, işitme engelli çocukların da görme duyusunu kullanarak diledikleri kitabı rahatlıkla okumalarını amaçladık.

Anahtar Sözcükler:Kütüphane, kitap,seslendirme, dijital, e-hikaye,öğrenci,anaokulu, ilkokul, İngilizce kitaplar, e-kitap

Çalışmanın amacı:

Kütüphane denildiđinde hemen hemen hepimizin aklına dört duvar, masalar, raflar ve kitaplardan oluřan, belirli saatler arasında açık olan, sınırlı bir zaman içerisinde kaynaklarını evimize getirebildiđimiz bir alan gelir. Dijital kütüphane daha çok yeni diyebileceđimiz ve hepimizin ezberini bozabilecek, aklımızdaki kalıptan çok farklı bir kavram. Kaynađa erişimde zaman ve mekan sınırlamasını ortadan kaldıran, onların yerine bir elektronik alet koyan ve kullanıcıyla kitabı baş başa bırakan bir kütüphane türüdür. Öğrencilerimiz okumayı en çok sevdiikleri ilkokul 4.sınıf düzeyinde 10 Türkçe, 4 İngilizce, Anaokulu düzeyinde 10 kitabı toplam 24 kitap seslendirerek görsel olarak kitapları tarayıp dijital magazin programı ile internet ortamına aktardılar.

Okuma göz zihin koordinasyonu sonucu gözler sayesinde görülen kelimelerin zihin tarafından anlamlandırılmasıyla ortaya çıkan bir süreçtir. Bu süreç çok kapsamlı bir program gibidir. Programı oluşturan unsurlardan birinin olmaması programı sekteye uğratabilir. Biz de bu düşünceden yola çıkarak “ Dijital Kütüphane” projesini başlattık. Bu projeyle dijital çağın geređi haline gelen bilgisayarları daha yararlı bir etkinlik için kullanmak, çocuklarımıza her zaman ve her durumda kitap okunabileceđini göstermek ve okuma etkinliđini oluşturan unsurların birinin eksik olması durumunda hiçbir engelin bizi durduramayacađını ortaya koymak istedik. Görme engelli çocukların ise işitme duyusunu kullanarak, işitme engelli çocukların da görme duyusunu kullanarak diledikleri kitabı rahatlıkla okumalarını amaçladık.

Neden Digital Kütüphane?

Kütüphane denildiğinde hemen hemen hepimizin aklına dört duvar, masalar, raflar ve kitapların olduğu, beklenti saati arasında açık olan, sınırlı bir zaman içerisinde kayıtlarını evimize getirebildiğimiz bir alan gelir. Dijital kütüphane daha çok yeni olmayacağı ve hepimizin ezberini bozabileceği, akıllımızdaki kayıtları çok farkı bir kavram. Kayıtları evimize zaman ve mekân sınırlarından ortadan kaldırarak, onları yemeye bir elektronik alet koyarak ve kullanmaya kitabı sağ sağıp bırakan bir kütüphane türüdür.

Okuma görsel zihni koordinasyonu sonucu görsel saygınlıkla görsel kelimelerin zihin tarafından anlamlandırılmasıyla ortaya çıkan bir süreçtir. Bu süreç çok kapsamlı bir program gibidir. Programı oluştururken uluslararası birleşik sınıflama programı seçmeye çalıştık. Biz de bu süzgeçten yola çıkarak "Dijital Kütüphane" projesini başlattık. Bu projeye dijital çağın gereği haline gelen bilişimlerin daha yararlı bir etki için kullanılmak, çocuklarımızın her zaman ve her durumda kitap okuyabileceğini göstermek ve okuma alışkanlığı oluşturan unsurların birinin eksik olması durumunda hiçbir engelin bu durumun yaygınlaştığını ortaya koymak talebi. Görsel engelli çocuklarımızın öğrenme alışkanlığı kullanarak, öğrenme alışkanlığımızın da görsel alışkanlığı kullanarak okudukları kitabı rahatlıkla okumalarını amaçladık.

**Çalışmanın eğitim sistemine/öğrenme sürecine katkısı:**

Zaman Yönetimi, sosyalleşme, beyin fırtınası, görsel zekânın desteklenmesi, teknolojiye doğru şekilde yararlanma, kitap okuma kültürü oluşturma, ürün ortaya koyma ve sunma olarak gözlemlenmiştir.

Çalışmanın hedef kitlesi ve hedef kitlenin genel özellikleri

Grubumuz 10-11 yaş (4. ve 5.sınıf) aralığında olup toplam 60 öğrenciden gönüllülük esasıyla oluşmaktadır. Öğrencilerimiz bu projeyi hayata geçirmemizi sağlayan fiziksel, zihinsel ve görsel donanımlara sahiptir. Öğrencilerimiz kitapları seslendirmiş ve dijital magazin programları kullanarak kütüphanemizi oluşturmuş olurlar.

Çalışmanın yöntemi

Sınıf öğretmenlerimizin de katkısı ile belirlenen hikaye kitapları arasından öğrencilerimiz istekleri doğrultusunda e-hikaye haline getirecekleri öyküleri belirledi.

Gönüllük esasına dayanarak oluşturulan 4-5.sınıf düzeyinde 60 öğrenci ile 4 İngilizce 10 Anaokulu 10 ilkökul düzeyinde toplam 24 kitap seslendirip dijital magazine programı kullanılarak elektronik ortama geçirdiler.

Çalışma sonunda öğrencilerin oluşturdukları e-hikayeleri okulumuz web sitesinde http://www.kulturokullari.net/index_alt.php?main=wide&content=digital_kutuphane&m=0

arkadaşları ile paylaşarak arkadaşlarının beğenilerine sundular.

Okudukları hikaye, hikaye kitapları arasından en sevdiği hikayeyi seçen öğrenciler bilişim teknolojileri dersinde dijital magazine programlarını kullanarak teknolojiyi hayal dünyaları ile birleştirip kendi e-hikayelerini oluşturdu. Çalışmalarını elektronik ortamda diğer arkadaşları ile paylaşarak seçtikleri hikâyenin ve ortaya koydukları ürünün arkadaşları üzerindeki etkisini gözlemlədiler.

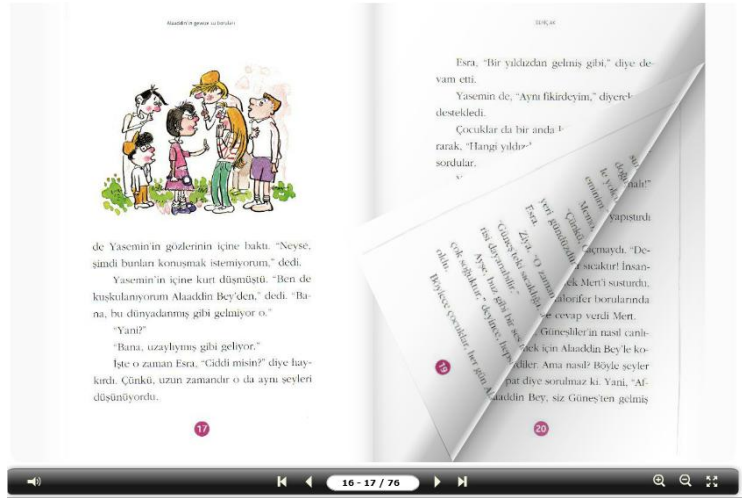


Bulgular - Sonuçlar:

Öğrencilerin kitap okumaya daha istekli olduğu bilgisayarı ve interneti oyun oynama dışında daha farklı ve olumlu şekilde kullanabileceği üzerine fikirlerinin oluştuğu gözlemlendi. Öğrenciler ikinci bir e-hikaye oluşturma isteğinde bulundu.

Yorum ve Değerlendirme:

Bu proje internet yolu ile seslendirdikleri hikaye kitaplarını öğrencilerin daha da sevmesine hikayeyi özümsemesine daha istekli almasına ve kişilik gelişimini olumlu yönde desteklemesine, kitabın içeriğini özümsemesine katkı sağladı. Genel olarak da öğrencinin teknolojiden de faydalanarak kitap okumayı daha çok sevmesini sağladı. Zamanını her geçen gün daha fazla bilgisayar başında geçiren günümüz öğrencilerinin bilgisayarı daha farklı amaç doğrultusunda kullanabileceklerini yaşayarak ve sorumluluk alarak ve işin içine hayal dünyasını da katarak öğrenmiş oldular.



Başvurulan kaynaklar:

“Okuma ve yazma öğretiminin kaynakları” Makaleler 1938-1998 Musa Şenol

Çocuklara kitap okuma alışkanlığı kazandırmak - Milliyet / Eğitim

Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim Dergisi - Okumayı Sevdirmeye Yolları - Selçuk ÇIKLA

Okumayı sevdirmeye yolları - Ahmet Maraşlı - Bilge Yayınları