2. ULUSLARARASI
ÇİN'DEN ADRİYATİK'E
SOSYAL BİLİMLER KONGRESİ

KONGRE KİTABI

5 - 6 - 7 Mayıs 2016
Payas / Hatay

DİL - KÜLTÜR - EDEBİYAT
ÖZEL SAYISI

EDİTÖRLER
MUSTAFA LATİF EMEK
DAMEZHAN SADYKOVA

www.iksad.org
www.iksadfuarkongre.org

İktisadi Kalkınma ve Sosyal Araştırmalar Derneği Yayınları®

İKTİSADİ KALKINMA VE SOSYAL ARAŞTIRMALAR DERNEĞİ

5-6-7 Mayıs 2016

PAYAS – HATAY

2. ULUSLARARASI ÇİN'DEN ADRİYATİK'E SOSYAL BİLİMLER KONGRESİ

KONGRE KİTABI

KÜLTÜR – DİL – EDEBİYAT

ÖZEL SAYISI

EDİTÖRLER

MUSTAFA LATİF EMEK - DAMEZHAN SADYKOVA

İktisadi Kalkınma ve Sosyal Araştırmalar Derneği Yayınları®

(Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayıncılık Lisansı: 2014 / 31220)

Gölbaşı / ADIYAMAN - TÜRKİYE

TR: +90 0850 303 5 603 USA: +1 631 685 0 853

E posta: info@iksad.org

www.iksad.org www.iksadfuarkongre.org

Bu kitaptaki eserlerin tamamının yayın hakkı İKSAD'a aittir. İzinsiz çoğaltılamaz ve dağıtılamaz.

Eserlere ilişkin tüm etik ve hukuki sorumluluk yazarlara aittir©

IKSAD PUBLICATIONS - 2016©

ISBN –978-605-9885-03-4

INSTITUTION OF ECONOMIC DEVELOPMENT AND SOCIAL RESEARCHES

May 5-6-7, 2016

PAYAS- HATAY - TURKEY

2. INTERNATIONAL CONGRESS OF SOCIAL SCIENCES, CHINA TO ADRIATIC

BOOK OF CONGRESS

CULTUR – LINGUISTICS - LITERATURE

SPECIAL EDITION

EDITORS

MUSTAFA LATİF EMEK – DAMEZHAN SADYKOVA

Institution of Economic Development and Social Researches Publications®

(The Licence Number of Publicator: 2014 / 31220)

Gölbaşı / ADIYAMAN- TURKEY

TR: +90 0850 3035603 USA: +1 631 685 0853

E mail: info@iksad.org

www.iksad.org www.iksadfuarkongre.org

All rights of this book belongs to IKSAD. Without permission, this book can't be duplicated and dilivered.

The writers are responsible both ethically and juristically related with texts

IKSAD PUBLICATIONS - 2016©

ISBN – 978-605-9885-03-4

Türkçe Öykülerde Renklerin Dili

Selma ELYILDIRIM, Ayten ER **336**

Türkiye'de Müze Kütüphaneleri: Erzurumlu Emrah Edebiyat Müze Kütüphanesi Örneğinin Değerlendirilmesi

Malik YILMAZ, Burcu Aydemir ŞENAY, Ayşenur GÜNEŞ **349**

Türklerde Halı Sanatı

Mevlüt KAPLANOĞLU **356**

Uluslararası Manisa Mesir Macunu Festivalinin Yerel Halk Üzerindeki Sosyo- Kültürel Etkilerinin Kavramsal Olarak İncelenmesi Üzerine Bir Araştırma

İbrahim GİRİTLİOĞLU, Mehmet Sedat İPAR **371**

Uygur Yazarı Zordun Sabır ve Onun Anayurt Romanı

Maimaiti ANNİWAN **387**

Yapılandırıcı Eğitim Programının Hatay'daki Türk Dili ve Edebiyatı Öğretmenlerinin Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi

Sinan ÇİFTÇİ **389**

Yaratıcı Drama Yönteminin Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinin İngilizce Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi

Ömer Faruk KADAN **402**

Yaratıcı Kütüphane Hizmetleri: Yaratıcı Mekânlar

Malik YILMAZ, Ayşenur GÜNEŞ, Burcu Aydemir ŞENAY **411**

Yeni Bir Medeniyet Krizi Çerçevesinde Tanzimat'ın Getirdikleri Ve Götürdükleri

Hüseyin YAŞAR **421**

Yolcu Nereye Gidiyorsun Romanında Kimlik Arayışı

Nimet TEĞİN **428**

Yolcu Nereye Gidiyorsun Romanında Toplumsal Değişme

Nimet TEĞİN **435**

Yugoslav Göçmenlerinin Geleneksel Düğün Giysilerinden Modernize Bir Tasarım Örneği

Bahriye YALÇINKAYA **442**

YARATICI KÜTÜPHANE HİZMETLERİ: YARATICI MEKÂNLAR

Malik YILMAZ[1], Ayşenur GÜNEŞ[2], Burcu Aydemir ŞENAY[3]

Özet

Kütüphane hizmetleri içerisinde var olan yaratıcı mekânlar (Makerspace), son yıllarda yurtdışında oldukça yaygınlaşmıştır. Bireylerin yaratıcı düşüncelerini ortaya koyabilmeleri adına kütüphaneler tarafından ücretsiz bir şekilde sunulan bu hizmet, aynı zamanda bireylere işbirliği ve paylaşma dürtüsünü de kazandırmaktadır. Ülkemizde henüz uygulanmayan bu hizmetin, farkındalık kazanması ve literatüre katkı sağlaması amacıyla bu çalışma gerçekleştirilmiştir. Çalışma kapsamında yaratıcılığın eğitim ve kütüphanelerle ilişkisi ortaya konulmuştur. Ayrıca yaratıcı mekânların kütüphanelerde neden var olması gerektiği tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: kütüphane, yaratıcı kütüphane hizmetleri, yaratıcı mekânlar

CREATIVE LIBRARY SERVICES: MAKERSPACES

Abstract

Creative spaces (Makerspace) that exist in the library services, they grow up pretty in recent years. This services are provided freely by libraries and they bring in collabration and sharing impulse. In our country this service have not applied yet. For that reason this study's purpose is gain awareness and contribute to the literature. In the scope of this work, we explained about creativity, education and relationship with libraries. Also we discuss about why this services should exist in the libraries.

Keywords: library, creative library services, makerspaces

Giriş

Yaratıcılık süreci bireyin yaşamının ilk yıllarında hayatı tanıması ile başlar. Bebeklerin oyuncakları kullanması, kendi dünyalarını keşfetmeleri, karşılaştıkları problemleri çözebilmeleri bir anlamda bireyin yaşamı içerisindeki yaratıcılık sürecinin bir ürünü olarak görülebilir (Fox ve Schirrmacher, 2012 - 2014, s.5).

Yaratıcılık, Türkçe sözlükte şu şekilde tanımlanmaktadır: 1. Yaratıcı olma durumu 2. Yaratma yeteneği 3. Her bireyde var olduğu kabul edilen, bir şeyi yaratmaya iten farazi yatkınlık (Büyük Türkçe Sözlük, 2016).

Bunun dışında Fox ve Schirrmacher'e (2012-2014, s.5) göre yaratıcılık ile ilgili bazı kabul görmüş tanımlar şu şekildedir:

[1] Yrd. Doç. Dr.Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü, e-posta: malik.yilmaz @atauni.edu.tr
[2]Arş. Gör. Kastamonu Üniversitesi, Fen- Edebiyat Fakültesi, Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü e-posta: burcu.senay @atauni.edu.tr
[3]Arş. Gör. Atatürk Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü

- Değişik bakış açılarıyla bakabilme yeteneği,
- Verilen bilginin ötesine geçebilme ve sınırların dışına çıkabilme,
- Geleneksel yolların dışında düşünme,
- Özgün bir şey yapma,
- Birbirleriyle ilgisiz görünen şeyleri yeni bir şey yaratmak için bir araya getirme.

Yaratıcılıkta önemli olanın süreç mi yoksa ürün mü olduğu tartışmaları yapılmaktadır. İşin nasıl yapıldığının mı yoksa o işin sonucunda elde edilen ürünün mü önemli olduğunu tartışan iki farklı görüş vardır. Süreç odaklı olanlar, sonucun neye benzediğini ya da benzeyeceğini umursamazlar hatta bir ürünün ortaya çıkması gerektiğini bile düşünmezler.Bu kişiler daha çok yaratma süreciyle ilgilenirler. Bu süreçten keyif alırlar.Sonuç odaklı olanlar ise, süreç sonunda bir ürünün ortaya konması gerektiğini düşünürler. Sanatçıların bitmiş ürünler satması onların sonuç odaklı olmasına neden olmaktadır.Sonuç odaklı yaklaşımda ürün ortaya koymak adına yaratıcı sürecin atlanabileceğine yönelik bir kaygı oluşturmaktadır. Özellikle çocukların yetişkin onayı ya da ödül beklentisi söz konusu olduğunda yaratıcılık sürecini farkında olmadan geçip ürün ortaya koyma hırsı ile hareket edilebileceği kaygısı bulunmaktadır (Fox ve Schirrmacher, 2012 - 2014, s.6).

Bir ürün ortaya koymak tabi ki önemlidir; ancak ürün üretmek adına hiçbir düşünsel ve yaratımsal çabaya girilmiyorsa orada yaratıcılıktan söz edilmemelidir. Yaratıcılık doğası gereği yeni ve farklı olan bir şeyler ortaya koymaktır. Bu bağlamda önemli olan özgün bir şey olup olmadığıdır. Kişinin bir şey üzerinde çalışırken veya düşünürken farklı bakış açılarını yakalayabilmesidir.

Bu açıdan bakıldığında başarı yaratıcılığın bir sonucu bir ürünü şeklinden görülse de göstergesi olarak sayılmamaktadır (Güvenç, 2010, s.40).

Yaratıcılığın doğuştan gelen bir yetenek değil, bir tutum olarak görülmesi gerekmektedir. Fox ve Schirrmacher'e (2012-2014, s.7) göre yaratıcı tutum sergileyen çocuklar genellikle şu şekilde davranırlar:

- Yeni fikirler üretirler ve bir şeyleri yapmanın farklı yollarını denerler,
- Sınırlar yıkarlar ve faklı şeyleri keşfederler,
- Fikirleri ve materyalleri dönüştürürler ve manipüle ederler,
- Materyaller parçalarlar ve bunları farklı şekillerle bir araya getirirler,
- Nesnelerle fiziksel olarak oynarlar,
- Fantastik fikirler üretirler ve hayal kurarlar,
- Problem çözerler veya farklı çözüm yolları geliştirirler,
- Sorular sorarlar ve kabul edilmiş düşünmeleri ve davranış biçimlerini sorgularlar.

Yukarıda sayılan özelliklergerçekte hemen hemen her çocukta gözlemlenen tutum ve davranışlardır. Bu nedenle bütün çocuklarda aslında yaratıcılık dürtüsünün olduğu, bunu geliştirmeye yönelik gerçekleştirilen aktiviteler ile çocuğun ilerde yaratıcı olup olmayacağı belirlenmektedir.

Yaratıcı düşünmeyi tetikleyen yenilik getirici, keşfedici, serüvenci ruhtur.Bu ruh basmakalıp, alışılmış ve geleneksel olandan uzaklaşmakta ve bilinmeyen, belirsiz olan onu kendine çekmekte, tehlike ve güvensizlik onu uyarmaktadır (Vexliard, 1966, s. 108).

Yaratıcı bireyler geleneksel olandan yana değil, daha çok yenilik getiren olgulara yönelirler. Yaratıcılığın doğasında yer alan özgünlükte buradan gelmektedir. Özgün olabilmek düşünsel çaba sonucunda yeni şeyler keşfedebilmek ancak bu şekilde var olabilmektedir.

Yaratıcılık Kuramları

Yaratıcılığın nasıl ve neden kaynaklandığı konusu ile ilgili felsefe ve psikoloji alanlarında bir takım kuramlar oluşturulmuştur.

Felsefe alanında geliştirilen kuramlar şu şekildedir:

Tanrısal İlham: Bu kurama göre yaratıcılık doğaüstü olarak açıklanmaktadır. Sorokin'e göre büyük sanat yapıtları ve din ve felsefe de büyük başarılar, Ben'i yaratma anında kavrayan bilinç-üstü bir aşamada, duyu-üstü ve doğa-üstü bir kudretin verilerini teşkil etmektedir. Platon'un şair İon'a söylemiş olduğu sözler tanrısal ilham teorisini kanıtlar niteliktedir "Gerçekte bu yeti sende bir sanat değil; fakat seni sarsan tanrısal bir kuvvettir, tıpkı Euripides'in "magnetik" dediği taşta olduğu gibi" (Vexliard, 1966, s. 111)."

Hemen her konuda anlamlandırılamamış her şey Tanrısal olarak değerlendirilmiştir. Bu sebeptendir ki özellikle çok tanrılı dönemde, doğaya ilişkin tanrıların fazla olmasının sebebi açıklanamayan doğa olayları olarak görülmektedir. Yaratıcılığın da tıpkı doğa olayları gibi tanrısal bir yetenek olduğu görüşü yaygındır.

Dâhilik ve Delilik: Bu kuramın geliştirilmesi, 19. Yüzyılın ikinci yarısında popüler olan, dâhinin yaratıcılığı ile delilik arasında akrabalık olduğu düşüncesinden yola çıkılmaktadır. Cesare Lombroso'ya göre sanatçının yaratıcı edimi akıl-dışılığın, irade-dışı obsession'un niteliklerini taşımakta böylece zihin patolojisinde gözlemlenen *Délire'e (delilik)* doğru yaklaşmaktadır. Freud ise sanatta yaratıcılığın koşullar altında nevroza çevrilen gerginlikleri ifade ettiğini, sanatçı için yaratmanın zihin dengesini korumasına yardım eden bir arınma olduğunu savunmaktadır (Vexliard, 1966, s. 111).

Hayat Hamlesi: Bergson'a göre hayat hamlesi, yaratmanın zorunlu koşuludur(Vexliard, 1966, s. 112). Hayatın içinde var olan koşullar ile yaratıcılığın var olduğu açıklanmaktadır. Yani aslında yaşamın zorunlu olarak getirdiği bir süreçtir. Özgün şeyler üretmek, özgün düşünmek yaşamın evriminde olması gereken bir olgudur düşüncesinden yola çıkmış bir kuramdır.

Psikoloji alanında geliştirilen kuramlar ise şu şekildedir:

"Çağrışımcılık: 19. ve 20. Yüzyıllarda psikolojiye büyük ölçüde egemen olmuş bir kuramdır. Bu kuramagöre idealar,zihne belirli kanunlara göre nüfuz eden yaşantılardan meydana gelir. Yeni idealar hiçbir zaman gerçek yaratmalar değil, önce kazanılmışların bileşimleridir. Yaratma süreci burada önceden kazanılmış ideaların zihinde tertibi olarak görünmektedir (Vexliard, 1966, s. 113).Çağrışımcılık kuramına göre birey, yaratıcılık sürecinde daha önceden edindiği bilgi, davranış ve tutumları birleştirir ve yaratıcılık sürecine katar.

Gestalt Psikolojisi: Gestalt teorisi, çağrışımcılığa karşı gelerek,bütünün parçadan önce geldiğini hatta bütünlerde analizi yapılabilen her bir ögenin, içinde bulunduğu bütüne bağımlı olduğu ve bütün sayesinde anlam ve başka başka değerler kazandığını öne sürmektedir. Yaratıcı edim, bir bütünde durumu yeniden keşfetmek, daha doğrusu çözülmesi gereken sorunların,

belirli bir durumu belirli bir bütünde yeniden keşfedilmesidir (Vexliard, 1966, s. 113). Yaratıcı sürecin bir sorunu çözmek amaçlı yola çıkıldığında başladığı savunulmaktadır. Yani bir sorun olması ve bu soruna çözüm bulunması sırasında yaratıcı sürecin gerçekleştiği görüşü yaygındır.

Psikanaliz: Freud'a göre sanatçının yaratıcılığı doğrudan nevrozla ilgilidir. Yaratıcılık ve nevroz bilinç-dışı çatışmadan meydana gelir. Yaratıcı kişilik "ben"in kontrolünü gevşetebilir ve bilinç-dışı tepkileri sanatta yeniliğe dönüştürebilir ve bununla da kendi iç çatışmalarını çözmüş olur. YeniFreudçular olarak adlandırılanlar, bilinç-dışından çok bilinçaltına önem verirler (Vexliard, 1966, s. 114).

Eleştiriler: Sorokin gibi düşünürler yaratıcılığın bilinç-dışının değil bilinç-üstünün ürünü olduğu görüşündedirler. Rogers Freud'u şu şekilde eleştirir: "Freud'a göre yaratıcılık, gerginliğin azalmasıdır." Freud bununla insan davranışları ereğinin karşıt eğilimler arasında bir dengeye ve bundan çıkacak rahata erişmek olduğunu öne sürmektedir. Yaratıcı birey çatışmalara ve yeni deneylerden meydana gelen çift anlamlılıklara ve karanlıklara karşı koyabilen, bunlar tarafından devrilmeyen kişidir. O yeni deneylerle kendini gerçekleştirmeye uğraşır. Yaratma, bir nevroza indirgenmek şöyle dursun, sağlıklı bir kişiliğin yapıtıdır(Vexliard, 1966, s. 115).

Factorialism: Faktoriel metot ilkin, soru listesine zekâ, bilgi testlerine cevap, belirli uyarlamalara tepki gibi oldukça basit iki veya daha çok veri dizisi arasında karşılıklı bağıntılar kurmaktır (Vexliard, 1966, s. 115).

Bisosiyasiyon: Kostler'e göre, belirli bir konuda deneyimizin normal olarak bağları olmayan iki ya da daha çok düzeyi arasında bağlantı kurmaktır. Yaratıcılık sürecinde insan, deneyin birden çok düzeyinde aynı zamanda düşünür. Bu bağlamdabisosiyasiyon düşünüşün alışılmış işlemlerini nitelikleyen çağrışıma karşıdır. Yaratıcılık olması için bireyin aşamadığı bir engelle,bir sorunla ve bir durumla karşı karşıya bulunması gerekir, o zaman insan çözümü bulmak için zihninin daha az bilinçli daha az ayrıntılı aşamalarına doğru geriye gider. Çözüm spontane olarak ortaya çıkabilir (Vexliard, 1966, s. 120).

Yaratıcılık – Eğitim ve Kütüphaneler

Yaratıcılık kişisel yapılarla, toplum-kültür varlığı arasındaki etkileşimin bir bileşkesi olarak eğitimin felsefesini, programını ve içeriğini belirlemektedir (Güvenç, 2010, s.43).

Koestler'in (1964) seçip yorumladığı yaratıcılık olaylarında;

- Erken yaşlarda düş kurmaya elverişli oyuncaklarla oynayanların,
- Edebiyat, sanat, tiyatro ve müzik gibi güzel sanatlarla uğraşanların ya da onların çevresinde yetişenlerin,
- Bilim, fen ve teknoloji gibi lojistik sorunların konuşulup tartışıldığı veya öğretmen ailelerden gelen çocukların ileriki yaşlarda daha yaratıcı ve özgün erginler olduğu gözlemleniyor (Güvenç, 2010, s.43).

Öğrencilerin sınıf düzeninde yer alan bir program dâhilinde ve ezberci eğitim sisteminde yaratıcı olmalarını beklemek yanlış görünmekle birlikte; genel olarak program dışı düşüncelere dalmayan, dikkatli, itaatli ve metotlu öğrencilerin öğretmenler tarafından tercih edildiği bilinmektedir (Vexliard, 1966, s. 108).

Yaratıcılığı kapsayan öğretimin zorunlu olarak "özgürlükçü" ve "izin verici" olacağı düşüncesi bir kenara atılmalıdır; çünkü yaratıcılık zekâ disiplinine belirli bir ölçüde alışmayı şart koşar. Sözkonusu olan geleneksel eğitimin temellerini baltalamak değil; ona genç zihinleri daha iyi geliştirebilen yeni mayalar katmaktır. Yeni öğretimin yaratıcılığı göz önünde tutarak geliştirmeye çalışması gereken nitelikler şunlardır:

- Merak,
- Gözlem,
- Bulma (icat etme),
- Değerleyebilmek,
- Orjinallik(Vexliard, 1966, s. 12)

STEM (Science, Technology, Engineering, Math- Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik), gelişen teknoloji ve eğitim alanlarının birbirinden kopuk ve anlam ifade etmeyen yapıda olması kaygısıyla oluşan ve bilim, teknoloji, mühendislik ve matematik alanlarında yetenek sahibi bir toplum oluşması için geliştirilmiş bir yaklaşımdır (STEM'in eğitimdeki önemi, 2015). Bu bağlamda uluslararası platformda bilim, teknoloji, mühendislik ve matematik alanlarında duyulan kaygı sonucu okullarda ve kütüphanelerde STEM aktiviteleri önem kazanmıştır.

STEM yaklaşımı ile birlikte DIY (Do It Yourself- Kendi Kendine Yap) hareketi yaygınlaşmıştır. Bu hareketin yaygınlaşması bağımsız öğrenme ve yaratıcılığın gelişimi için önemli görülmektedir.

Burke (2014a), gerçekleştirdiği bir sunumda kütüphanelerin misyonunun kaynaklara ve teknolojilere erişimi sağlamak olduğu; yaratıcı mekânların ise, yaratıcı aktiviteler üzerine kurulduğunu belirterek, STEM gelişimi ve eğitimsel girişimler için destek sunmada kütüphanelerin rol oynadığını belirtmektedir. Kütüphanelerde yaratıcı mekân hizmetlerinin yer alması, gençlerin uygulamalı ve bağımsız öğrenmeleri için fırsatlar sunacaktır.

Yaratıcı mekânların kütüphanelerde yer alması ve kütüphane hizmetleri içerisinde 'Yaratıcı Mekân Hizmeti'nin yer alması ile birlikte özellikle ülkemizde kütüphanecilik alanında yeni bir kavram oluşmaktadır.

Yaratıcı mekânlar, bireylerin bilgi kaynaklarını paylaşmak, proje, ağ ve yapı üzerinde çalışmak için toplandıkları fiziksel mekânlardır. Bu mekânlar en yeni teknolojiler ile sanat, bilim ve mühendislik alanlarında geleneksel koşulları içermektedir. Yaratıcı dürtüye sahip bireyler, işbirliği kurabilecekleri ve rekabet edebilecekleri ortamlara gereksinim duyarlar (Foertsch, 2013). Bu ortamı sunan yaratıcı mekânlar, bu grupların ihtiyacı olan teknolojileri ve araçları da bünyesinde bulundurur.

Yaratıcı mekânların kullanıcıları ilgi alanlarına yönelik fikirlerini ortaya koymak için gerekli olan makine ve teçhizatları burada bulabilecek ve bu konuda çalışan kişiler ile tanışma fırsatı elde ederek yeni fikirler ve projeler geliştirme şansı bulabileceklerdir.

Burke'ye (2015) göre yaratıcı mekânların altı önemli işlevi bulunmaktadır, bunlar;

- Bilgi paylaşımı,
- Araç-gereç paylaşımı,

- Uygulamalı öğrenme ve keşfetme,
- İşbirliği,
- STEM (bilim, teknoloji, mühendislik ve matematik) eğitimi,
- Paylaşma Kültürü.

Yaratıcı mekânlar, eğitime destek olma ve deneyerek öğrenme dışında paylaşma kültürünü de aşılamaktadır.

Yaratıcı mekânlar yaşamboyu öğrenmeyi sağlayarak öğrenme ile destekler. Yaratıcı mekânlar, kullanıcılarını yaratma, kullanma ve paylaşma gibi aktiviteler aracılığı ile farklı bir yolla kütüphaneleri kullanmaya teşvik eden bir aktivite mekânıdır (Moorefield-Lang, 2015, s. 107).

"Yaratıcı mekân" kavramı, İngilizce "Makerspace", "Fablab" ve " Hackerspace" kavramlarıyla eş anlamlıdır. " Fablab" genel olarak eğitim kurumları içerisinde yer alır ve diğer örneklerine göre en küçüğüdür. " Hackerspace" ise elektronik ekipmanlara ve projelere odaklanır (Leavitt, 2015, s. 39). Her ne kadar işlev ve boyut olarak farklılıkları bulunsa da " Makerspace" şemsiye bir terim görevini üstlenmektedir. Bu sebeple çalışma kapsamında " yaratıcı mekân" olarak söz edilen "makerspace" dir.

Yaratıcı mekânlar, çeşitli yaratıcı işler için araçlarla donatılmışlardır. Bu mekânlarda kullanıcılara yardım amacıyla kimi zaman uzman rehberler bulunabilirken, kullanıcılarda birbirlerine destek olabilmektedir. Bu yardımlaşma ile birlikte kullanıcıların sosyalleşmesi ve yeni fikirlerin ortaya çıkması sağlanmaktadır.

Her yaratıcı mekân aynı konuya odaklanmamaktadır. Kimisi zanaatlara, resme veya sanatsal çalışmalara odaklanırken, kimisi 3D yazıcılar, lazer kesiciler, müzik stüdyoları, bilgisayar programlama gibi teknoloji ağırlıklı olabilmektedir. Bu mekânlar, halk, okul ve üniversite kütüphanelerinin yeni hizmetleri arasında yer almaktadır (Moorefield-Lang, 2015, s. 107).

Yaratıcı mekânların oluşturulma aşamasında ürünler değil, işlevsellik ve tema önemlidir (Willingham ve Boer, 2015, s. 62). Bu sebeple yaratıcı mekânların tasarlanması aşamasında ürünler üzerine konuşmaktan çok verilecek olan hizmetin niteliği ve kullanılabilirliği üzerinde durulmalıdır.

Her yaratıcı mekânın aynı hizmetleri barındırması beklenmemekle birlikte bu oluşumun temelinde yer alması gereken çeşitli ekipmanlar vardır. Bu ekipmanlara örnek olarak3D yazıcı, dikiş makinesi, lehim makinesi, marangoz takımı, metal işleme takımları gösterilebilir (Roslund, 2014).

Yaratıcı mekânların tasarlanmasında duyulan kaygı, bütçe ve mekân sorunudur. Kütüphaneler bu mekânı tasarlarken en çok bütçe sağlama kaygısı ve bütün araç gereçleri hangi mekânda hizmete sunacakları kaygısını duyarlar. Bu bağlamda en önemli nokta bir tema üzerine kurulabileceği ve sadece temel ekipmanlar ile bu hizmetin verilebileceğidir.

Yaratıcı hareketin felsefesini anlatan "Maker Movement Manifesto" dokuz başlığı içermektedir:üret, paylaş, armağan et, öğren, alet kullan, uygula, katıl, destekle ve değiştir (Hatch, 2016). Bu başlıkları içeren bildirgeyi Burke (2015) şu şekilde özetlemiştir:

- Bireysel yaratıcıları bir merkezde toplamak amacındadır,
- Kullanıcıların birbirlerine rehberlik yapabilmesine ve becerilerini birbirlerine aktarabilmelerine olanak sağlar,
- Fikirleri tasarlama ve paylaşmaya ortam sağlar,
- Projelerde işbirliğine olanak sağlar,
- Bireylere deney ve teknoloji yardımı ile uygulayarak keşfetmelerine olanak sağlar.

1990'lı yılların sonu 2000'li yılların başında Avrupa Hacker Topluluğu kaynaklı olarak hackerspace girişimleri başlamıştır. İlk bağımsız hackerspace 1994 yılında "GeekGroup"adıylaAmerika'da, 1995 yılında "c-base" adıyla Almanya'da açılmıştır. Bugün hala 450 üyesiyle varlığını sürdürmektedir (Hackerspace, 2016). Hackerspace'ler daha çok elektronik odaklı olmakla birlikte yaratıcı mekânlar (makerspace) girişimlerinin öncüsü niteliğindedir. 2005 yılında "Make: Magazine" oluşumu ile birlikte yaratıcı mekânlar (makerspace) yaygınlaşmaya başlamıştır (Willingham ve Boer, 2015, s. 5). İlk olarak 2006 yılında "FayettevilleFree Library" kapsamında Amerika'da kütüphane hizmetleri içerisinde yaratıcı mekân oluşturulmuş. 2012 yılında Nevada Üniversitesi Kütüphanesi ise yaratıcı mekânı barındıran ilk üniversite kütüphanesi olmuştur (Fisher, 2012).

Yaratıcı mekânlar yıllardır var olmakla birlikte, teknoloji şirketlerinin sponsorluğunda, eğitim enstitülerinde yer almaktaydı. Şimdilerde bu mekânlar kütüphanelerde yer almaya başlamıştır. Bu mekânlar öğrencilerin pratik deneyimleriyle bilim eğitimini geliştirecekleri laboratuvarlar olarak, çoklu yaratıcı fikirleri birleştirebilecekleri, toplu atölye çalışmaları yaparak bireysel yetenekleri canlandırabilecekleri veya pahalı ekipmanları kullanabilecekleri mekânlardır (Burke, 2014, s. 1).

Yaratıcı mekânların kütüphanelerde yer alması ile birlikte uygulamalı eğitim ve deneyimler için ortaya çıkan fırsatlar desteklenebilir ve çoğaltılabilir olmuştur (Fisher, 2012). Ayrıca bu mekânlar, öğrenmeyi ve yeniliği cesaretlendirdiği için kütüphanelerin misyonlarını geliştirmektedir (MakeHerSpaces, 2016).

Burke (2015), yaratıcı mekânların kütüphanelerde yer almasının olumlu yönlerini altı madde ile şu şekilde özetlenmiştir:

- Öğrenmeyi destekleme
- İşbirliğine cesaretlendirme,
- Erişimi sağlama,
- Genişleyen kütüphane hizmetleri,
- Gelecek kütüphane misyonu,
- Bireysel yaratıcılık için fırsatları destekleme.

Abram'ın (2013) ortaya attığı başka bir yaklaşımda ise yaratıcı mekânların kütüphanelerde yer alma nedenleri şu şekilde açıklanmıştır:

- Çok çeşitli araç ve teknolojilere erişim sağlamak,
- Grup etkileşimi, bilgi ve kaynak paylaşımına olanak sağlamak,
- Bireysel proje geliştirme için fiziksel mekâna erişim sağlamak,
- Yaratıcılık ve yeniliğin anlatımı için ortam sağlamak,
- Şirketlere prototipleme projeleri için ekipmana erişimi sağlamak.

Yaratıcı mekânların kütüphanelerde yer alması ile birlikte kütüphanelerin hizmet anlayışının değişerek misyonlarının da gelişeceği ön görülmektedir. Ayrıca öğrenmeyi ve eğitimi destekleyici yapısı olan kütüphanelerin, işbirliği ve yaratıcılık konusunda da bireylere katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bireylerin iş yaşamlarında başarılı olabilmeleri adına, özellikle STEM odaklı becerilerini geliştirebilmeleri için kütüphanelerde yer alacak yaratıcı mekânlar önemli görülmektedir. Bunun bir sonucu olarak toplumun kütüphanelere olan ilgisi artacak ve kütüphaneler toplumun vazgeçilmez unsurları haline gelecektir (YALSA, 2014).

Yaratıcı mekânlar bütün kütüphane türlerinde yer alabilmekle birlikte özellikle bilimsel düşünmenin ve üretimin mekânı olan üniversite kütüphanelerinde yer alması, üniversite eğitimini desteklemesi sebebiyle daha anlamlı gözükmektedir. Üniversite kütüphaneleri diğer kütüphanelere göre daha farklı aktivitelere odaklanırlar (Burke, 2015). Üniversite kütüphaneleri bütün disiplinlerden bireylerin bir araya geldikleri yerlerdir. Yaratıcı mekânların üniversite kütüphanelerinde yer alması zengin disiplinlerarası etkileşimin oluşmasını sağlayacaktır (Fisher, 2012).

Kütüphaneler içerisinde yer alan yaratıcı mekânlar ile ilgili bilgi toplamak amacıyla yapılmış bir çalışmada (Burke, 2013), 143 katılımcıdan görüş alınmıştır. Ancak 109 katılımcının verdiği yanıtlar değerlendirme kapsamına alınmıştır. Çalışmanın örneklem grubuna 7 ülke dâhil edilmiştir. Bu ülkeler, Avusturalya, Kanada, Çin, Danimarka, Japonya, Hollanda ve İngiltere olarak belirlenmiştir. Çalışma kapsamında incelenen kütüphanelerden 58 tanesinde yaratıcı mekân hizmeti bulunmaktadır, 51 tanesi bu hizmeti planladığını belirtmiştir. 34 tanesi ise ne bu şekilde bir hizmet verdiğini ne de planladığını belirtmiştir. Araştırmaya katılan kütüphanelerin 55 tanesi halk, 38'i akademik, 10'u okul ve 2 tanesi diğer seçeneği içerisinde yer almaktadır (Burke, 2015).

Araştırma soruları içerisinde yer alan "İnsanlar size neden bu hizmeti veriyorsunuz diye sorduklarında onlara cevap verirsiniz?" sorusuna kütüphanecilerin yanıtları şu şekilde olmuştur:

- Yaratıcı mekânların, araştırmayı destekleyerek öğretmen, personel ve öğrencilerin sınıf çalışmaları için çekirdek misyonumuzu gerçekleştireceğini düşünüyoruz.
- Üretmek, diğer topluluk üyelerini tanımak, deneyim paylaşımı ve diğer üyeler ile bilgi paylaşımı için ücretsiz bir toplanma noktası,
- Uzun süredir yaptığımız, sadece erişim ve koruma gibi önemli bir işi yapmak değil, artan bir şekilde kütüphanelerden beklenen, içeriğinin yaratıcılığı da desteklemesidir. Kullanıcılara yaratıcılığı destekleyen araç ve gerecin yeni ve erişilebilir olmasını sağlamak,
- Her kütüphane bir yaratıcı mekândır, biz sadece bilim yapıyoruz (Burke, 2015, s. 15).

Görüldüğü gibi bu hizmeti sunan kütüphaneler, kütüphanelerin zaten böyle bir hizmet verme yükümlülüğü olduğunu dile getirmektedirler.

Sonuç ve Öneriler

Ülkemizde özel girişimler dışında henüz var olamayan bu yapıların kütüphane hizmetleri içerisinde yer alması, hem kütüphanecilik hem de eğitim alanı için önemlidir.

Özellikle kütüphanecilik alanında, kütüphanelerin gelişen teknolojiye ve değişen kullanıcı beklentilerine ayak uydurmalarını sağlamak, bilgi ve teknoloji üretimi için topluma imkânlar sunmak, değişen eğitim anlayışı ile birlikte eğitime destek olmak, işbirliği veinovasyon için yeni yollar göstermek amacıyla bu yapıların ülkemizde de yer alması gerekmektedir.

Amaçları doğrultusuna ülkemizde de kütüphanelerin yeniden yapılanmalarına gidilerek kullanıcı kitlesinin arttırılması sağlanabilir. Böylelikle kütüphanelerin sadece kitapla bütünleşen hizmet anlayışının yanında, sosyal bir ortam olması işlevi de yerine getirilmiş olur.

Ülkemizde, yurtdışında (Amerika, Hollanda, İsveç vd.) yaygın olarak kullanılan yaratıcı mekân hizmetlerinin kütüphaneler bünyesinde verilmesine olanak sağlayarak aşağıda belirtilen amaçlara ulaşılabileceği varsayılmaktadır:

- Ülkemizde kütüphanecilik alanında yeni bir hizmet türünün oluşmasını ve bu sayede kütüphanelerin yenilikçi hizmet anlayışıyla kendilerini geliştirmelerini sağlamak,
- Kütüphanelerde bu hizmetlerin yer alması ile birlikte, ülkemizde bağımsız öğrenme ve yaratıcılığın gelişmesi için bireylere fırsatlar sunmak,
- Eğitime destek vererek özelikle STEM alanlarında bireylerin gelişmesini sağlamak,
- Ülkemizde kütüphanelerin hizmet anlayışını çeşitlendirerek, kullanıcı tür ve sayısını arttırmak.

Bu bağlamda kütüphanecilik alanında, bu konudaki akademik çalışmaların artarak literatüre katkı sağlanması ve farkındalık kazandırılması gerekmektedir.

Kaynakça

Abram, S. (2013). *Makerspaces in libraries, education, and beyond*. https://teamhughmanatee.files.wordpress.com/2013/04/abram-makerspaces-in-libraries-education-and-beyond.pdf adresinden 10 Mayıs 2016 tarihinde alınmıştır.

Büyük Türkçe Sözlük. (2016). *Yaratıcılık*. http://www.tdk.gov.tr/index.php ?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.573c36ecd4ad83.80881657 adresinden 14 Nisan 2016 tarihinde alınmıştır.

Burke, J. (2014a). *What motivates makers? The inspirations of library makerspace creators*. http://www.slideshare.net/entrelib/what-motivates-makers adresinden 20 Nisan 2016 tarihinde alınmıştır.

Burke, J. (2014). *Makerspaces: A practical guide for librarians*. Maryland: Rowman & Littlefield.

Burke, J. (2015). *Making sense: Can makerspaces work in academic libraries*. http://www.ala.org/acrl/sites/ala.org.acrl/files/content/conferences/confsandpreconfs/2015/Burke.pdf adresinden 20 Nisan 2016 tarihinde alınmıştır.

Fisher, E. (2012). *Makerspaces move in to academic libraries*. http://acrl.ala.org/techconnect/post/makerspaces-move-into-academic-libraries adresinden 08 Mayıs 2016 tarihinde alınmıştır.

Foertsch, A. (2013). *Innovation in manufacturing: Makerspaces.* http://ampitupma.com/pdf/makerspacesreport_april2013.pdf adresinden 13 Mayıs 2016 tarihinde alınmıştır.

Fox, J. E. ve Schirrmacher, R. (2014). *Sanat ve yaratıcılığın gelişimi* (çev. N. Aral ve G. Duman). Ankara: Nobel Yayıncılık.

Güvenç, B. (2010). *Kültür ve demokrasi*. Ankara: Gündoğan Yayıncılık.

Hatch, M. (2016). *The maker movement manifesto*. http://www.techshop.ws/images/0071821139%20Maker%20Movement%20Manifesto%20Sample%20Chapter.pdf adresinden 03 Mayıs 2016 tarihinde alınmıştır.

Leavitt, A. J. (2015). *Physical computing and makerspace*. New York: The Rosen Publishing Group, Inc.

MakeHerSpace. (2014). https://www.library.ca.gov/crb/14/S-14-022.pdf adresinden 03 Mayıs 2016 tarihinde alınmıştır.

Moorefield-Lang-Lang, H. (2015). Change in the making: Makerspaces and the ever-changing landscape of libraries. *TechTrends*, 59 (3), 107-112.ss.

Roslund, S. ve Rodgers, E. P. (2014). *21st century skills innovation library: Makerspaces* http://www.bcps.org/offices/lis/ebooks/makersasinnovators/Makerspaces.pdf adresinden 12 Nisan 2016 tarihinde alınmıştır.

STEM'in eğitimdeki önemi. (2015). http://www.stemakademi.com/?page_id=58 adresinden 01 Mayıs 2016 tarihinde alınmıştır.

Willingham, T. ve De Boer, J. (2015). *Makerspaces in libraries*. London: Rowman & Littlefield

Hackerspace. (2016). https://en.wikipedia.org/wiki/Hackerspace adresinden 28 Nisan 2016 tarihinde alınmıştır.

Vexliard, A. (2011). *Yaratıcılık teorileri ve eğitim*. http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/34/964/11878.pdf adresinden 01 Mayıs 2016 tarihinde alınmıştır.

YALSA. (2014). *Making in the library toolkit: Makerspace resources task force* http://www.ala.org/yalsa/sites/ala.org.yalsa/files/content/MakingintheLibraryToolkit2014.pdf adresinden 05 Mayıs 2016 tarihinde alınmıştır.