1. Uluslararası Çocuk Kütüphaneleri Sempozyumu Bildirileri

14 - 17 Kasım 2018

Nevşehir / Türkiye

1. Uluslararası Çocuk Kütüphaneleri Sempozyumu

Bildirileri

14-17 Kasım 2018, Nevşehir / Türkiye

1st International Children's Libraries Symposium

Proceedings

14-17 November 2018, Nevşehir / Turkey

Her Hakkı Saklıdır.
©T.C. KÜLTÜR VE TURİZM BAKANLIĞI
KÜTÜPHANELER VE YAYIMLAR GENEL MÜDÜRLÜĞÜ
www.kygm.gov.tr
http://ekitap.kulturturizm.gov.tr

ISBN:
978-975-17-4130-1
Yayın Numarası
Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları - 3625

YAYINA HAZIRLAYAN
Doç. Dr. Asiye KAKIRMAN YILDIZ

Adres: Anafartalar Mahallesi, Cumhuriyet Caddesi,
No: 4, B-Blok, 06030 Ulus/ANKARA
Telefon: 00 90 312 470 8000
e-posta: kygmkufa@kulturturizm.gov.tr

BASIM YERİ VE TARİHİ
Ankara, 2018

İçindekiler/Contents

- KURULLAR/COMMITTEES, 8
- ONUR KURULU/ HONORARY COMMITTEE, 8
- SEMPOZYUM BAŞKANLARI/ SYMPOSIUM CHAIRS, 8
- DÜZENLEME KURULU/ ORGANISATIONAL COMMITTEE, 8
- YÜRÜTME KURULU/ STEERING COMMITTEE, 8
- BİLİM KURULU/SCIENTIFIC COMMITTEE, 9
- GÖREVLİ ÖĞRENCİLER/APPOINTED STUDENTS, 10
- SEMPOZYUM PROGRAMI/SYMPOSIUM PROGRAMME, 11
- 14 KASIM 2018 – ÇARŞAMBA, 11
- 15 KASIM 2018 – PERŞEMBE, 12
- 1. Salon, 14
- 15 KASIM 2018 – PERŞEMBE, 14
- 2. Salon, 15
- Atölye 1, 17
- 1. Salon, 17
- 16 KASIM 2018 – CUMA, 17
- 2. Salon, 22
- 16 KASIM 2018 – CUMA, 22
- Atölye 2, 22
- 17 KASIM 2018 – CUMARTESİ, 22
- DAVETLİ KONUŞMACILAR/GUEST SPEAKERS, 23
- Re-inventing Children's Spaces for a New Generation, Ayub Khan, 24
- School Libraries: Open Windows to The World, Albert K. Boekhorst, 30
- Libraries for Children and Youth in The Digital Age - Challenges and Opportunities, Raphaela Müller, 31
- BiLDİRİLER /PAPERS, 32
- Türkiye'de Çocuk Odaklı Halk Kütüphaneciliği Hizmetleri / Child Oriented Public Library Services in Turkey, Ahmet Aldemir, 33
- Türkiye'deki Halk ve Çocuk Kütüphanelerinde Çocuklara Yönelik Yaratıcı Bilgi Hizmetleri: Örnekler ve Öneriler / Creative Information Services for Children in Public and Children's Libraries in Turkey: Examples and Offers, Ahmet Altay, 42
- Çocuk Kütüphanelerinde Güvenli Ortam Yaklaşımı / Safe Environment Approach in Child Libraries, Alpaslan Hamdi Kuzucuoglu ,53
- Erken Çocukluk Döneminde Kütüphane Deneyimi: Bornova Mehmet Akif Ersoy Çocuk ve Gençlik Kütüphanesi Örneği /First Experience in Library in Early Childhood: Example of Bornova Mehmet Akif Ersoy Child and Youth Library, Asuman Nesibe Gök, 60
- Çocuk Edebiyatının Köşe Taşları ve Çocuk Kütüphanelerinin Öz Kültür Ögeleri Olarak Eski Harfli Çocuk Dergileri: 1869-1928 Yılları Arası / The Child Magazines With Old Alphabet: 1869-1928 years, Ayşe Kasap, 73
- Halk Kütüphanelerindeki Resimli Çocuk Kitaplarının Konu Yönünden İncelenmesi / Examining The Illustrated Children's Books In Public Libraries In Terms of Their Subjects, Ayşe Yılmaz, Mübeccel Gönen, 89
- Çocuk Kütüphanesi Çalışanlarının Nitel ve Nicel Özelliklerinin Hizmet Kalitesine Etkileri / The Effects of Qualitative and Quantitative Characteristics of Children's Library Staff Quality on Service, Ayşen Öçalan, 105
- İlköğretim Çocuklarının Kodlama Algısı Üzerine Emprik Bir Analiz Çalışması ve Çocuk Kütüphanelerinde Uygulanmasının Önemi / An Emprical Analysis Study on the Coding Perception of Primary School Children and its Importance of Implementation in Children's Libraries, Bahattin Yalçınkaya, Furkan Aydın, Ayşegül Hülcen Dönmez, Nida Kayalı ,Aliye Rabia Sönmez, 126
- Mülteci Çocukların Gelişiminde Çocuk Kütüphanelerinin Rolü / The Role of Children's Libraries in the Development of Refugee Children, Burcu Umut Zan, Kübra Hüsniye Adalı,139
- Dijital Yerlilere Bilgi Becerilerinin Kazandırılmasında Çocuk Kütüphaneleri / The Role of Children's Libraries in Gaining Information Skills to Digital Natives, Coşkun Polat, 152
- Çocuk (lar) ve Mekân (lar): Çocuk Kütüphanelerinin Mekânsal Tasarım Süreci ve Analizi / Child (ren) and Space (s): Spatial Design Process and Analysis of Children's Libraries, Emine Banu Burkut ,163
- İç Mekan Tasarımının Kullanıcı ve Personel Üzerine Etkileri / The Effects of Interior Design on Users and Staff, Emre Durmaz, 187
- Yaşayan Çocuk Kütüphaneleri ve Halkla İlişkiler: Türkiye'de Durum / Living Children's Library and Public Relations: Situation in Turkey, Erol Yılmaz, 191

- Anne ve Çocuklarla Hikâye Saati / Storytime with Mothers and Children, Fatma Elif Kılınç, 216
- Çocuk Edebiyatının Önemi, Gelişimi ve Çocuk Kütüphanelerinde Edebiyat Bölümlerinin Oluşturulması İçin Bir Öneri / The Importance Of Children's Literature And Its Development & A Suggestion On Establishing Literature Sections In Children's Libraries, Faysal İnan, 224
- Kütüphanelerin Çocuk Bölümlerinde Uygulanabilecek Etkinlik Örnekleri: Okul Öncesi Öğretmen Adaylarının Önerileri / Examples of Activities That Can Be Applied in Children's Sections of Libraries: Recommendations of Pre-School Teacher Candidates, Gizem Özer, Mübeccel Gönen, 235
- İstanbul'daki Çocuk Kütüphanelerinin Mekansal Özelliklerinin Karşılaştırılması / Comparison of Place Features of Children's Libraries in Istanbul, Gülşen İlçi Küsmüş, Rengin Zembat, Özge Cengiz, Hilal Yılmaz, 245
- Okul Öncesi Dönem Çocuklarıyla Birlikte Çocuk Kütüphanelerini Kullanan Anne Babaların Çocuk Kütüphanelerden Beklentilerinin İncelenmesi / Examination of the Expectations of Parents Using Children's Libraries Together with Their Pre-School Children in Children's Libraries, Fatma Özge Ünsal, Gülden Uyanık Balat, 257
- Kütüphanelerde Yeni arayışlar; Havalimanı Kütüphaneleri ve Çocuk / New Quests in Libraries; Airport Libraries and Children, Hatice Ayataç, Abdurrahman Murat Ayataç, 266
- Çocuk Kütüphanelerinde Çalışan Personelin Mesleki Anlamda Yeterlilikleri, Gelişimi ve Desteklenmesi / Qualification, Development and Support of the Staff in the Children's Libraries,Hilal Taşcı, Fatma Daldal, 279
- Çocuk Kütüphanesi /Araştırma Merkezi Modeli: Münih Uluslararası Çocuk ve Gençlik Kütüphanesi Örneği / Children's Library / Research Center Model: Example of the Munich International Children's and Youth Library, İhsan Seyit Ertem, 306
- Anılardan Geleceğin Çocuk Kütüphanelerine Tasarımlar / Children's Library Designs from Past to Future , H. İnci Önal, A. Nuray Önal, 310
- Libraries of Ukraine for Children as Sociocultural Centres of Community, Iryna Tiurmenko, Lesia Khaletska,Tetiana Klynina, 315
- Make Some Space for Makerspace: Transforming Children's Library into Creative Classroom, Jasna Brkic, Violeta Djordjevic, 329
- Provision and Quality Assurance of the High-Quality Services in Children's Libraries - Proposal for the New and Simple Method of Evaluation and Measurement, Markku A. Laitinen, 335
- Çocuklarda Kütüphane Bilincinin ve Okuma Alışkanlığının Gelişmesinde Yerel Yönetimlerin Rolü: Karşıyaka Belediyesi Örneği / The Role of Local Government in the Development of Children's Library Consciousness and Reading Habit: Karsiyaka Municipality Sample, Mehmet Ali Akkaya, 342
- Kültür ve Turizm Bakanlığı'na Bağlı Çocuk Kütüphanelerinde Hizmet Sunum Kalitesinin Artırılması Modeli: Kygm Akademi / Model Increasing Service Present Quality In Child Librarie Depends to The Ministry of Culture And Tourism: KYGM Academy, Mehmet Küçük, Hakan Yücel, Sinan Güneş,353
- Toplumsal Uyuma Dair Bir Yönetişim Modeli: Kilis Çocuk Kütüphanesi Örneği / A Governance Model Regarding Social Cohesion: A Case Study of Kilis Children Library, Merve Yavuzdemir, Ayfer İçöz, 363
- Study on Charactristics of International Digital Library For Children and Young Adults in Iran, Mina Zaker Shahrak, 372
- Okul Öncesi Eğitimde Yazısız Resimli Öykü Kitaplarının Kullanımının Dil Gelişimine Etkisinin İncelenmesi, Mübeccel Sara Gönen, Ayşenur Ulusoy, 378
- Çocuk Kütüphanelerindeki İletişim Döngüsünün Okuma Kültürü Kazandırma Sürecine Etkisi / The Effect Of The Communication Cycle In Children's Libraries On The Process Of Inculcating Reading Culture, Mustafa Balcı, Deniz Melanlıoğlu, 393
- Okul Öncesi Dönem Çocuklarına Yönelik Olarak Yazılan Resimli Öykü Kitaplarında "Kütüphane" Kavramının Ele Alınış Biçiminin İncelenmesi / A Review On How The Concept Of "Library" Is Covered In Illustrated Story Books For Pre-School Children, Nihan Temiz, 402
- Çocukların Bilgi Davranışları / Information Behaviors of Children, Ömer Dalkıran, 413

- İstanbul'daki Çocuk Kütüphanelerinde Görev Yapan Personellerin Mesleki Nitelikleri Üzerine Bir Araştırma / A Research on the Professional Qualities of the Staff in the Children's Libraries in Istanbul, Özge Cengiz, Rengin Zembat, Gülşen İlçi Küsmüş, Hilal Yılmaz, 420
- Çocuklara Okumayı Sevdirmenin Ötesinde Bir Proje: Gaziantep Çocuk Kütüphanesi / A Project Beyond Endearing Children the Joy of Reading: The Gaziantep Children's Library, Patricia Sınav, Hüseyin Ateş, Ebru Bostancı, Ahmet Sınav, 433
- Okul Öncesi Çocuk Yayınlarının İçerik Özelliklerinin Değişen Teknolojiye Göre Uyarlanması / Adaptation of Content Characteristics of Pre-School Children's Publications According to Changing Technology, Rabia Alabay, 440
- Okuma Alışkanlığı Kazandırma Bağlamında Çocuk Yayınlarında Bulunması Gereken Nitelikler ve İçerik Özellikleri / Qualifications And Content Characteristics To Be In The Children's Publications With The Context Of Reading Sibling, Salim Pilav, 450
- Measuring The Impact of Public Library Rhyme Times On The Development Of Children And The Wellbeing Of Mothers In The UK, Sarah Mears, 457

- Multidisipliner Bakış Açısıyla Hastane Ortamında Çocuk Kütüphanesi: İşlevler, Gereksinimler, Hedefler, Rol ve Sorumluluklar/ Children's Library in Hospital Environment From Multidisciplinary Perspective: Functions, Requirements, Targets, Roles and Responsibilities, Serhat Tek, Nesrin Şermin Okutan, 464
- Reading Habit of Comics By Children And Comics As Reading Materials in Children's Libraries, Swapna Banerjee, Srabastee Saha, Razina Akhter, 470
- Kütüphanede Yapılan Drama Eğitimi ile İlgili Okul Öncesi Çocuklarının Görüşlerinin İncelenmesi / Examining the Opinions of Preschool Children About Drama Education Conducted in the Library, Şehnaz Ceylan, Feyza Yalman, Hülya Özgün, 476
- Okul Öncesi Dönem Çocuğu Olan Annelerin Çocuk Kitabı Seçme Kriterlerinin Belirlenmesi / Determination Of Child Book Selection Criteria For Mothers Who Have A Pre-School Child, Şeyma Değirmenci, Zeynep Kılıç, Gülden Uyanık Balat, 486
- Çocuk Kütüphanelerinde Maker Hareketi'nin Uygulanabilirliği Üzerine Bir Değerlendirme ve Model Önerisi / A Review and Model Proposal on The Applicability of "Maker Movement" in Children's Libraries, Tuğba Kızılöz, İsmail Karaca, 496
- Disleksi Olan Çocuklara ve Ebeveynlerine Verilen Kütüphane Hizmetleri: Dünya'dan Örnekler / Library services for children with dyslexia and their parents: Examples from the World, Vedat Gültekin, 503
- Türkiye'de IFLA Çocuk Kütüphanesi Hizmet İlkeleri'nin Uygulanabilirliğine Yönelik Analiz: Üç Büyükşehirden Üç Bağımsız Çocuk Kütüphanesi Örneği / An Analysis of the Feasibility of the IFLA Guidelines for Children's Library Services in Turkey: The Case of Three Independent Children's Libraries in Three Metropolitan Areas, Zarife Yıldırım, Mehmet Ali Akkaya, 518
- Çocuk Kütüphanelerinin Fiziksel Ortamlarının İncelenmesi Ve Kütüphanecilerin Konuya İlişkin Görüşleri / Investigation of the Physical Environment of the Child Libraries and Views of the Librarians on the Subject, Zeynep Kılıç, Şeyma Değirmenci, Gülden Uyanık Balat, 531
- Bebekler Artık Kütüphanede: Karabük İli Örneği / BabiesareNow in the Library: The Case of Karabük Province, Ümüt Altın, Ahmet Dede, Şehnaz Ceylan, Hülya Özgün, 538
- Geleceğin İnşasında Çocuk Kütüphanelerinin Rolü: Atatürk Çocuk Kütüphanesi Örneği/ The Role of Children's Libraries in the Future: Atatürk Children's Library, Okan Koç, Gamze Gizem Çakmaklı, 546

ÖNSÖZ

Ülkemizde ilkini gerçekleştirdiğimiz "1. Uluslararası Çocuk Kütüphaneleri Sempozyumu"nun hayali, 2017 yılının Kasım ayında, yine ülkemizde ilk kez gerçekleştirilen "Çocuk Kütüphaneleri Çalıştayı"nda kuruldu. Tesadüf ya da tevafuk, sempozyumun üç paydaşı olan KOP Bölge İdaresi Koordinatörü ve Başkan Yardımcısı, Marmara Üniversitesi Akademisyenleri ve Çalıştay'a ev sahipliği yapan KYGM yönetici ve personeli bu çalıştayda buluşmuştu. Dolayısıyla aslında Çocuk Kütüphaneleri Sempozyumu'nun temelleri, Çocuk Kütüphaneleri Çalıştay'ında zaten atılmıştı.

Yine tesadüf ya da tevafuk, Çocuk Kütüphaneleri Çalıştayı'ndan sonra 54. Kütüphane Haftası'nı yine KYGM'nin ev sahipliğinde "Yeni Nesil Çocuklar Yeni Nesil Kütüphaneler" olarak kutladık ve yine 1. Uluslararası Çocuk Kütüphaneleri Sempozyumu'nu düzenleyen bu üç kurumun Çocuk Kütüphaneleri Çalıştayı'ndaki katılımcıları, 54. Kütüphane Haftası'nda Ankara'da buluşmuştu. Dert hep aynıydı: "Memleketimizin Çocukları".

Bizler, bulunduğumuz pozisyonlar ve çalıştığımız kurumlar itibarıyla, elimizdeki güç memleketimizin çocuklara katkı sağlamak için hangi konuda destek olabilir diye baktığımızda, en etkili gücün "Çocuk Kütüphaneleri" olduğunu görüyoruz..

KYGM, Marmara Üniversitesi ve KOP Bölge Kalkınma İdaresi Başkanlığı iş birliğinde gerçekleştirilen sempozyumda "Çocuk Kütüphaneleri" konusunu çalıştaydan bugüne taşıyan ve minnetimi her ortamda dile getirdiğim KYGM Kütüphane Hizmetleri Daire Başkanı Sn. Ahmet Aldemir'e, KYGM Genel Müdür Yardımcısı Sn. Ali Odabaş'a ve KYGM Genel Müdürü Sn. Hamdi Turşucu'ya hem verdikleri emek ve destek hem de bu sahadaki gayretleri için içtenlikle teşekkür etmek istiyorum.

"Benim de bir kızım var.. Çocuk kütüphaneleri konusu çok önemli" diyen ve bu sempozyumu sadece bir iş olarak görmeyen KOP Bölge Kalkınma İdaresi Başkanlığı Koordinatörü Sn. Alper Bilgiç'e, KOP Başkan Yardımcısı Sn. Halil İbrahim Tongur'a ve KOP Başkanı Sn. İhsan Bostancı'ya ve sempozyuma ev sahipliği yapma nezaketini gösteren Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Rektörü Sn. Prof. Dr. Mazhar Bağlı'ya müteşekkiriz.

Marmara Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü Hocaları Prof. Dr. Oğuz İcimsoy, Prof. Dr. Berat Bir ve Prof. Dr. Tuba Karatepe'ye destekleri, fikirleri ve yönlendirmeleri için çok teşekkür ederim. Bölümdeki kıymetli meslektaşlarım Dr.Öğr. Üyesi Lale Özdemir, Dr. Elif Yılmaz Şentürk, Araş. Gör. Emin Gedikli, Dr. Öğr. Üyesi Bahattin Yalçınkaya ve Araş. Gör. Varol Saydam'a bir kez de burada teşekkür etmem lazım.

Furkan Aydın başta olmak üzere Marmara Üniversitesi, Ankara Üniversitesi ve Çankırı Karatekin Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü öğrencilerine, düzenleme ve yürütme kurulunda görev alan herkese içten teşekkür ederim.

Ülkemizde ilk kez gerçekleştirilen bu sempozyum eğer bir başarıysa ve sonuçları alana önemli katkılar sağlayacaksa, yukarıda saydığım kişi ve kurumlar sayesindedir. Herbiri kendi çalışma zamanlarını bu sempozyum için ayırıp, olağan üstü bir çabayla sempozyumun başarısı için çalıştı. Sağolsunlar…

Doç. Dr. Asiye KAKIRMAN YILDIZ

Marmara Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü

TAKDİM

Genel Müdürlüğümüz, hizmet kalitesi ve çeşitliliğini arttırma yönünde özveri ile çalışmalar yürütmekte olup ülkemizin dört bir yanında kapsayıcı bakış açısı ile hizmet üretmektedir. Bu kapsamda; gerek uluslararası trendler gerekse yerel ihtiyaçlar ve talepler göz önüne alındığında, kütüphanelerin toplumsal kalkınma sürecinde yüklendiği rol, büyük önem taşımaktadır. Kütüphaneler, artık sadece kitap ödünç alınan mekânlar olmakla kalmayıp; aynı zamanda bilginin paylaşıldığı, üretildiği, deneyimlendiği kamusal mekânlar haline gelmiştir.

Değişen ve gelişen dünyada başta okul öncesi dönemi olmak üzere çocuklara sunulan hizmet anlayışında gelişmeler yaşanmıştır. Alternatif öğrenme mekânlarının başında gelen kütüphaneler, sunduğu hizmetleri bu doğrultuda yenilemiştir. Halk kütüphaneleri, çocukların okuma kültürünün gelişmesi, içinde yaşadığı topluma karşı aidiyet beslemesi, araştırma motivasyonunun sağlanması ve yeni deneyimler ile öğrenmeye teşvik edilmesi gibi konularda, doğduğu andan itibaren çocukları ve aileleri desteklemektedir.

Ayrıca, ülkemizde basılan kitap sayısı ve konu başlıkları sayısındaki artış ile dünya sıralamasında da önemli oranda ilerlediğimizi söyleyebiliriz. Batı ülkelerine göre en büyük avantajımız, ülkemizde okuma alışkanlığının daha genç yaşlarda gelişmeye başlamasıdır. Bu potansiyelin doğru yönetilmesinde Çocuk Kütüphaneciliğinin önemli rolü bulunmaktadır. 2012 yılında başlatılan "Çocuk Kütüphanelerinin İyileştirilmesi Projesi" ile Genel Müdürlüğümüzce çocuk odağında yapılan çalışmalar hız kazanmıştır. Son yıllarda mekânsal yenilemelerin yanı sıra, çocuk odaklı koleksiyon zenginliği ve düzenlenen kütüphane etkinlikleri ile toplumun ilgisini kazanan halk ve çocuk kütüphaneleri, çalıştaylar, sempozyumlar, iş birlikleri vb. çalışmalarla yenilikçi hizmet üretmeye devam edecektir.

Türkiye'de ilk defa düzenlenen 1. Uluslararası Çocuk Kütüphaneleri Sempozyumu'nun, çocuklara yönelik kütüphane hizmetleri alanında ülkemize önemli hedefler sunacağına inanıyoruz. Bundan sonraki yıllarda 2. ve 3.'sünün düzenleneceğine inandığımız bu çalışmanın, ülkemiz ve mesleğimiz adına hayırlara vesile olmasını diliyorum.

Hamdi TURŞUCU

Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürlüğü

Kurullar/Committees

Kurullar/Committees

Onur Kurulu/ Honorary Committee

Prof. Dr. Erol ÖZVAR (Marmara Üniversitesi Rektörü)

Prof. Dr. Mazhar BAĞLI (Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Rektörü)

Hamdi TURŞUCU (Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürü)

İhsan BOSTANCI (KOP Bölge Kalkınma İdaresi Başkanı)

Sempozyum Başkanları/ Symposium Chairs

Doç. Dr. Asiye KAKIRMAN YILDIZ (Marmara Üniversitesi)

Ali ODABAŞ (Genel Müdür Yrd., Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürlüğü)

Alper BİLGİÇ (Koordinatör, KOP Bölge Kalkınma İdaresi Başkanlığı)

Düzenleme Kurulu/ Organisational Committee

Doç. Dr. Asiye KAKIRMAN YILDIZ (Marmara Üniversitesi)

Ali ODABAŞ (Genel Müdür Yardımcısı, KYGM)

Alper BİLGİÇ (Koordinatör, KOP)

Prof. Dr. Coşkun POLAT (Çankırı Karatekin Üniversitesi)

Doç. Dr. Erol YILMAZ (TBMM)

Doç. Dr. Nevzat ÖZEL (Ankara Üniversitesi)

Prof. Dr. Ertan ÖZENSEL (Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Rektör Yardımcısı)

Ahmet ALDEMİR (Daire Başkanı, KYGM)

Halil İbrahim TONGUR (Başkan Yardımcısı, KOP)

Dr. Öğr. Üyesi Lale ÖZDEMİR (Marmara Üniversitesi)

Dr. Elif YILMAZ ŞENTÜRK (Marmara Üniversitesi)

Yürütme Kurulu/ Steering Committee

Özlem AKAT (KYGM)

Merve YAVUZDEMİR (KYGM)

Öznur ÖZER (KYGM)

İsmail FIRTANAOĞLU (KYGM)

Hazal Betül YILMAZ (KYGM)

Araş. Gör. Emin GEDİKLİ (Marmara Üniversitesi)

Araş. Gör. Varol SAYDAM (Marmara Üniversitesi)

Osman ATILGAN (Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi)

Bilim Kurulu/Scientific Committee

Prof. Dr. Aykut ARIKAN (Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE)

Prof. Dr. Berat BİR (Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Prof. Dr. Colin HEYWOOD (Nottingham Üniversitesi / İNGİLTERE)

Prof. Dr. Coşkun POLAT (Çankırı Karatekin Üniversitesi / TÜRKİYE)

Prof. Dr. Fahrettin ÖZDEMİRCİ (Ankara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Prof. Dr. Fatoş SUBAŞIOĞLU (Ankara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Prof. Dr. Gülden UYANIK BALAT (Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Prof. Dr. Hamza KANDUR (Akdeniz Bilim Üniversitesi / TÜRKİYE)

Prof. Dr. Heidi MIRZA (Goldsmiths, Londra Üniversitesi / TÜRKİYE)

Prof. Dr. Iryna TIURMENKO (Kiev Üniversitesi / UKRAYNA)

Prof. Dr. Jamie Campbell NAIDOO (2018-2019 ALSC Başkanı / ABD)

Prof. Dr. Mübeccel GÖNEN (Hacettepe Üniversitesi / TÜRKİYE)

Prof. Dr. Oğuz İCİMSOY (Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Prof. Dr. Sedat SEVER (Ankara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Prof. Dr. Serap KURBANOĞLU (Hacettepe Üniversitesi / TÜRKİYE)

Prof. Dr. Tomasz KRUSZEWSKI (Nicolaus Copernicus Üniversitesi /POLONYA)

Prof. Dr. Tuba KARATEPE (Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Prof. Dr. Ümit KONYA (İstanbul Üniversitesi / TÜRKİYE)

Prof. Dr. Albert K. BOEKHORST (IFLA Okul Kütüphaneleri Grubu / Pretoria Üniversitesi, GÜNEY AFRİKA)

Doç. Dr. Erol YILMAZ (Türkiye Büyük Millet Meclisi / TÜRKİYE)

Doç. Dr. Hatice AYATAÇ (İstanbul Teknik Üniversitesi / TÜRKİYE)

Doç. Dr. Mega SUBRAMANIAM (Maryland Üniversitesi / ABD)

Doç. Dr. Işıl İlknur SERT (İstanbul Üniversitesi / TÜRKİYE)

Doç. Dr. Nevzat ÖZEL (Ankara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Doç. Dr. Mehmet Ali AKKAYA (Çankırı Karatekin Üniversitesi / TÜRKİYE)

Dr. Öğr. Üyesi Bahattin YALÇINKAYA (Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Dr. Öğr. Üyesi Berrin BALKAŞ YILMAZ (Ataşehir Adıgüzel Meslek Yüksek Okulu / TÜRKİYE)

Dr. Öğr. Üyesi Didar BAYIR (İstanbul Medeniyet Üniversitesi / TÜRKİYE)

Yrd. Doç. Dr. Elisaveta TSVETKOVA (Kütüphane Çalışmaları ve Bilgi Teknolojileri Üniversitesi, BULGARİSTAN)

Dr. Öğr. Üyesi Güssün GÜNEŞ (Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Yrd. Doç. Dr. Khalfan Al HIJJI (Sultan Qaboos Üniversitesi / UMMAN)

Dr. Öğr. Üyesi Lale ÖZDEMİR (Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Yrd. Doç. Dr. Małgorzata FEDOROWICZ-KRUSZEWSKA (Nicolaus Copernicus Üniversitesi, POLONYA)

Dr. Öğr. Üyesi Mehlika KARAGÖZOĞLU ASLIYÜKSEK (Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Dr. Öğr. Üyesi Mustafa BAYTER (Yıldırım Beyazıt Üniversitesi / TÜRKİYE)

Dr. Öğr. Üyesi Sümeyye AKÇA (Ardahan Üniversitesi / TÜRKİYE)

Yrd. Doç. Dr. Marianne MARTENS (IFLA Çocuk ve Gençlik Kütüphaneleri Üyesi / ABD)

Dr. Caroline WILLIAMS (Liverpool Üniversitesi / İNGİLTERE)

Dr. David THOMAS (Northumbria Üniversitesi / İNGİLTERE)

Dr. Fatih ERDOĞAN (Mavibulut Yayınları / TÜRKİYE)

Dr. Elisa YUSTE (Barcelona Üniversitesi / İSPANYA)

Dr. Lesley FARMER – (Kaliforniya /ABD)

Dr. Linda TWITCHETT – (Uluslararası Avustralya Okulu, Singapur / AVUSTRALYA)

Dr. Mustafa Ruhi ŞİRİN (Çocuk Vakfı Başkanı / TÜRKİYE)

Ayub KHAN (CILIP / İNGİLTERE)

Jamie JOHNSTON (Oslo ve Akershus Üniversitesi Uygulamalı Bilimler Koleji, NORVEÇ)

Markku A. LAITINEN (Finlandiya Milli Kütüphanesi)

Sarah MEARS (Essex Kütüphanesi / İNGİLTERE)

Razina AKHTER (IFLA Çocuk ve Gençlik Kütüphaneleri Üyesi / BANGLADEŞ)

Görevli Öğrenciler/Appointed Students

Furkan AYDIN (Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Nida KAYALI (Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Mehtap KURU (Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Ayşenur SERBES (Çankırı Karatekin Üniversitesi / TÜRKİYE)

Fatime TOLUOĞLU (Çankırı Karatekin Üniversitesi / TÜRKİYE)

Nermin KOCABIYIK (Çankırı Karatekin Üniversitesi / TÜRKİYE)

Zafer COŞAR (Çankırı Karatekin Üniversitesi / TÜRKİYE)

Turhan KARAMAN (Çankırı Karatekin Üniversitesi / TÜRKİYE)

Sultan BEŞİKTEPE (Çankırı Karatekin Üniversitesi / TÜRKİYE)

Gülcan SARIÇİÇEK (Çankırı Karatekin Üniversitesi / TÜRKİYE)

Merve ÇİMENTEPE (Çankırı Karatekin Üniversitesi / TÜRKİYE)

Seda ÇÖREKÇİ (Çankırı Karatekin Üniversitesi / TÜRKİYE)

İsmihan DALEĞMEZ (Ankara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Sinem MANTAR (Ankara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Nurhan KURTOĞLU (Ankara Üniversitesi / TÜRKİYE)

Sempozyum için gönderilen bildiriler çift körleme yöntemiyle Sempozyum Bilim Kurulu tarafından değerlendirilmiştir.

All papers have been double-blind peer reviewed.

SEMPOZYUM PROGRAMI/SYMPOSIUM PROGRAMME

14 Kasım 2018 – Çarşamba

09:00-10:00	**KAYIT**
10:00 -12:00	**AÇILIŞ KONUŞMALARI VE GÖSTERİLERİ** Açılış Paneli Mustafa Ruhi Şirin (Çocuk Vakfı Başkanı) Açılış Konuşmaları Doç. Dr. Asiye KAKIRMAN YILDIZ (Marmara Üniversitesi) İhsan Bostancı (KOP Bölge Kalkınma İdaresi Başkanı) Prof. Dr. Mazhar Bağlı (Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Rektörü) Hamdi Turşucu (Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürü) Nevzat Sinan (Nevşehir Vali Vekili) Açılış Gösterisi Nevşehir İl Kültür Müdürlüğü Semah Topluluğu / Semah Gösterisi
12:00-13:30	**ARA**
13:30- 15:00	**PANEL** - Dünyada Çocuk Kütüphaneleri **OTURUM BAŞKANI:** Prof. Dr. Oğuz İCİMSOY School Libraries: Open Windows to the World Albert Boekhorst (IFLA) Libraries for Children and Youth in The Digital Age - Challenges and Opportunities Raphaela Müller (German Libraries Association) Re-inventing Children's Spaces for a New Generation Ayub Khan (CILIP)
15:00- 15:30	**ARA**
15:30- 17:00	**AÇILIŞ OTURUMU** **OTURUM BAŞKANI:** Doç.Dr. Asiye KAKIRMAN YILDIZ Türkiye'de Çocuk Odaklı Halk Kütüphaneciliği Hizmetleri Ahmet Aldemir Yaşayan Çocuk Kütüphaneleri ve Halkla İlişkiler: Türkiye'de Durum Erol Yılmaz Dijital Yerlilere Bilgi Becerilerinin Kazandırılmasında Çocuk Kütüphaneleri Coşkun Polat Çocuk Kütüphanelerinde Bilginin Düzenlenmesi ve Erişime Sunulması Nevzat Özel
18:00	**GALA YEMEĞİ**

SEMPOZYUM PROGRAMI/SYMPOSIUM PROGRAMME

15 Kasım 2018 – Perşembe
1. Salon

09:00-10:00 **KAYIT**

10:00 -12:00 **OTURUM BAŞKANI: Prof. Dr. Coşkun POLAT**

Kültür ve Turizm Bakanlığı'na Bağlı Çocuk Kütüphanelerinde Hizmet Sunum Kalitesinin Artırılması Modeli: KYGM Akademi
Mehmet Küçük
Hakan Yücel
Sinan Güneş

Çocuklarda Kütüphane Bilincinin ve Okuma Alışkanlığının Gelişmesinde Yerel Yönetimlerin Rolü: Karşıyaka Belediyesi Örneği
Mehmet Ali Akkaya

Çocuk Kütüphanelerinde Güvenli Ortam Yaklaşımı
Alpaslan Kuzucuoğlu

Türkiye'deki Halk ve Çocuk Kütüphanelerinde Çocuklara Yönelik Yaratıcı Bilgi Hizmetleri: Örnekler ve Öneriler
Ahmet Altay

10:20-10:40 **ARA**

OTURUM BAŞKANI: Dr. Öğr. Üyesi Lale ÖZDEMİR

Study on Characteristics of International Digital Library For Children and Young Adults in Iran
Mina Zaker Shahrak (İran)

Provision and Quality Assurance of the High-Quality Services in Children's Libraries - Proposal for the New and Simple Method of Evaluation and Measurement
Markku Laitinen (Finlandiya)

Measuring The Impact Of Public Library Rhyme Times On The Development Of Children And The Wellbeing Of Mothers In The UK
Sarah Mears (İngiltere)

Reading habit of Comics by children and comics as reading materials in children's libraries.
Swapna Banerjee (Bengladeş)
Srabastee Saha (Bengladeş)
Razina Akhter (Bangladeş)

12:00- 13:30 **ARA**

13:30- 14:50 **OTURUM BAŞKANI: Öğr. Gör. Selçuk AYDIN**

Erken Çocukluk Döneminde Kütüphane Deneyimi : Bornova Mehmet Akif Ersoy Çocuk ve Gençlik Kütüphanesi Örneği
Asuman Nesibe Gök

Almanya Halk Kütüphanelerinde Çocuk Kütüphanelerin İşlevi
Ramazan Elmas
Ufuk Mazlum

Halk Kütüphanelerindeki Resimli Çocuk Kitaplarının Konu Yönünden İncelenmesi
Ayşe Yılmaz
Mübeccel Gönen

Çocuklarda Çok Kültürlülük Bilincinin Yayılması ve Çocuklara Çok Kültürlü Kütüphane Hizmetlerinin Verilmesi Bağlamında Kütüphanelerin Rolü
Güler Demir

14:50- 15:30 **ARA**

15:30- 16:50 **OTURUM BAŞKANI: Dr. Öğr. Üyesi Lale ÖZDEMİR**

Libraries of Ukraine for Children as Sociocultural Centres of Community.
Iryna Tiurmenko (Ukrayna)
Lesia Khaletska (Ukrayna)
Tetiana Klynina (Ukrayna)

Building the "reading ladder": literary studies, reading promotion and children's libraries
Cláudia Pereira (Portekiz)

Make Some Space for Makerspace: Transforming Children's Library into Creative Classroom
Jasna Brkic (Sırbistan)
Violeta Djordjevic

Education for sustainable development in children's libraries. Attempt to indicate areas of activities
MałgorzataFedorowicz-Kruszewska

SEMPOZYUM PROGRAMI/SYMPOSIUM PROGRAMME

15 Kasım 2018 – Perşembe
1. Salon

16:50- 17:00 **ARA**

17:00- 18:00 **OTURUM BAŞKANI: Doç. Dr. Nevzat ÖZEL**

Bebekler Artık Kütüphanede: Karabük İli Örneği
Ümüt Altın
Ahmet Dede
Şehnaz Ceylan
Hülya Özgün

0 – 6 Yaş Çocuk Sahibi Annelerin Bilgi Gereksinimlerinin Belirlenmesi ve Anne Çocuk Ekseninde Çocuk Kütüphanesi Hizmetlerinin Tasarlanması
Demet Işık

Çocukların Bilgi Davranışları
Ömer Dalkıran

SEMPOZYUM PROGRAMI/SYMPOSIUM PROGRAMME

15 Kasım 2018 – Perşembe
2. Salon

09:00-10:00 **KAYIT**

09:00:10:20 **OTURUM BAŞKANI: Doç. Dr. Hatice AYATAÇ**

Mekansal Algıyı Etkileyen Fiziksel Faktörlerin İnteraktif Çocuk Kütüphanelerinde İncelenmesi: İstanbul İli Örnekleri
Gamze Sarışen
Didem Erten Bilgiç

Erken Çocukluk Döneminde Çocukların Okuryazarlık Etkinliklerinde Aile
Havise Çakmak Güleç

İç Mekan Tasarımının Kullanıcı ve Personel Üzerine Etkileri
Emre Durmaz

Multidisipliner Bakış Açısıyla Hastane Ortamında Çocuk Kütüphanesi: İşlevler, Gereksinimler, Hedefler, Rol ve Sorumluluklar
Serhat Tek
Nesrin Şermin Okutan

15 Kasım 2018 – Perşembe
2. Salon

10:20- 10:40 **ARA**

10:40 - 12:00 **OTURUM BAŞKANI: Öğrt. Gör. Emine Banu BURKUT**

Çocuk Kütüphanesi /Araştırma Merkezi Modeli: Münih Uluslararası Çocuk ve Gençlik KütüphanesiÖrneği

İhsan Seyit Ertem

Eğlendirerek Eğitme Bağlamında Çizgi Filmlerin Okuma Kültürü Edindirmedeki Rolü: TRT Çocuk Örneği

Mustafa İşliyen

Fadime Şimşek İşliyen

Okul Öncesi Dönemde Evde ve Kütüphanede Kitapla Tanışma

Asya Çağlar

Ayşe Yüksel Durukan

Çocuk Kütüphanelerinde Verimliliğin ve Erişilebilirliğin Artırılması için Coğrafi Bilgi Sistemleri (CBS)'nin Uygulanabilirliği

Didem Koskos Gürel

Selin Güngör

12:00- 13:30 **ÖĞLE ARASI**

13:30- 14:50 **OTURUM BAŞKANI: Doç. Dr. Alpaslan KUZUCUOĞLUZ**

Çocuk Kütüphanesi Çalışanlarının Nitel ve Nicel Özelliklerinin Hizmet Kalitesine Etkileri

Ayşen Öçalan

İstanbul'daki Çocuk Kütüphanelerinde Görev Yapan Personellerin Mesleki Nitelikleri Üzerine Bir Araştırma

Özge Cengiz

Rengin Zambat

Gülşen İlçi Küsmüş

Hilal Yılmaz

Okul Öncesi Eğitimde Yazısız Resimli Öykü Kitaplarının Kullanımının Dil Gelişimine

Etkisinin İncelenmesi

Mübeccel Gönen

Ayşenur Ulusoy

İlköğretim Çocuklarının Kodlama Algısı Üzerine Emprik Bir Analiz Çalışması ve Çocuk Kütüphanelerinde Uygulanmasının Önemi

Bahattin Yalçınkaya

Furkan Aydın

Ayşegül Hülcen Dönmez

Nida Kayalı

Aliye Rabia Sönmez

SEMPOZYUM PROGRAMI/SYMPOSIUM PROGRAMME

15 Kasım 2018 – Perşembe
2. Salon

14:50- 15:30	**ARA**
15:30- 16:50	**OTURUM BAŞKANI: Dr. Öğr. Üyesi Bahattin YALÇINKAYA**
	Çocuk Edebiyatının Köşe Taşları ve Çocuk Kütüphanelerinin Öz Kültür Ögeleri Olarak Eski Harfli Çocuk Dergileri: 1869-1928 Yılları Arası.
	Ayşe Kasap
	Psychological techniques of library work with children
	Tomasz Kruszewski
	Kütüphanelerin Çocuk Bölümlerinde Uygulanabilecek Etkinlik Örnekleri: Okul Öncesi Öğretmen Adaylarının Önerileri
	Gizem Özer
	Mübeccel Gönen
	Halk ve Çocuk Kütüphanelerinde Çalışan Yönetici ve Kütüphane Görevlilerinin Çocuk Algılarının İncelenmesi
	Arif Yılmaz
	Ela Sümeyye Seçim
16:50- 17:00	**ARA**
17:00- 18:00	**OTURUM BAŞKANI: Dr. Özge ÜNSAL**
	Okul Öncesi Dönem Çocuğu Olan Annelerin Çocuk Kitabi Seçme Kriterlerinin Belirlenmesi
	Şeyma Değirmenci
	Zeynep Kılıç
	Gülden Uyanık Balat
	Halk Kütüphanesindeki Resimli Çocuk Kitaplarının İçerik Özellikleri: Kırıkkale Örneği
	Yasemin Kuşdemir
	Mutluhan Tanık
	Aykut Yetgin
	Anne ve Çocuklarla Hikaye Saati
	Fatma Elif Kılınç

15 Kasım 2018 – Perşembe

Atölye 1

Kütüphanede Bir Gün

Uzm. Psk. Nihan Temiz

10.00-11.30	Grup 1
14.00-15.30	Grup 2

16 Kasım 2018 – Cuma

1. Salon

09:00- 10:00	**KAYIT**
09:00- 10:20	**OTURUM BAŞKANI: Prof. Dr. Tuba KARATEPE**
	Çocuklara Okumayı Sevdirmenin Ötesinde Bir Proje: Gaziantep Çocuk Kütüphanesi Patricia Sınav Hüseyin Ateş Ebru Bostancı Ahmet Sınav
	Çocuk Kütüphanelerine Farklı Bir Yaklaşım; Çankırı'da Bulunan Tren- Uçak- Gemi Kütüphanesi Mehtap Demir Hacer Nurgül Begiç
	Çocuk Kütüphanelerinin Fiziksel Ortamlarının İncelenmesi ve Kütüphanecilerin Konuya İlişkin Görüşleri Zeynep Kılıç Şeyma Değirmenci Gülden Uyanık Balat
	Çocuk Kütüphanelerinin Çocuk Gelişimine Katkısının Okul Öncesi Öğretmenlerinin Görüşleri Açısından İncelenmesi Mehmet Hanifi Akyüz
10:20- 10:40	**ARA**
10:40 -12:00	**OTURUM BAŞKANI: Doç. Dr. Mehmet Ali AKKAYA**
	Çocuk Kütüphaneleri İçin Masallaştırılmış Günlük Hayat Problemlerinin STEM+A Etkinliklerine Dönüştürülmesi Çelebi Kalkan İbrahim Erçik
	Kütüphanede Okul Öncesi Çocuklar ile Yaratıcı Drama Elif Bengü Nuray Ardıç

Bir Aile Katılım Çalışması: Anne Baba Kütüphaneleri
Murat Bartan
Saadet Bartan

Disleksi olan çocuklara ve ebeveynlerine verilen kütüphane hizmetleri : Dünya'dan örnekler
Vedat Gültekin

12:00- 13:30 **ÖĞLE ARASI**

13:30- 14:50 **OTURUM BAŞKANI: Prof.Dr. İnci ÖNAL**

Toplumsal Uyuma Dair Bir Yönetişim Modeli: Kilis Çocuk Kütüphanesi Örneği
Merve Yavuzdemir
Ayfer İçöz

Geleceğin İnşasında Çocuk Kütüphanelerinin Rolü: Atatürk Çocuk Kütüphanesi Örneği
Okan Koç
Gamze Gizem Çakmaklı

Çocuklara Yönelik Nitelikli ve Ücretsiz Dijital Bilgi Kaynakları
Esmeray Karataş

Çocuk Kütüphaneleri İçin Bir Uygulama Önerisi: "Etkileşimli Kitap Okuma"
Gökçe Karaman Benli

14:50- 15:30 **ARA**

15:30- 16:50 **OTURUM BAŞKANI: Dr. Elif YILMAZ ŞENTÜRK**

Okul Öncesi Dönem Çocuklarıyla Birlikte Çocuk Kütüphanelerini Kullanan Anne Babaların Çocuk Kütüphanelerden Beklentilerinin İncelenmesi
Gülden Uyanık Balat
Fatma Özge Ünsal
Hilal İlknur Tunçeli

Çocuk Edebiyatının Önemi ve Çocuk Kütüphanelerinde Edebiyat Bölümlerinin Oluşturulması İçin Bir Öneri
Faysal İnan

Okul Öncesi Dönem Çocuklarina Yönelik Olarak Yazılan Resimli Öykü Kitaplarında "Kütüphane" Kavramının Ele Alınış Biçiminin İncelenmesi
Nihan Temiz

İstanbul'daki Çocuk Kütüphanelerinin Mekânsal Özelliklerinin Karşılaştırılması
Gülşen İlçi Küsmüş
Rengin Zambat
Özge Cengiz
Hilal Yılmaz

16:50- 17:00 **ARA**

17:00- 18:00 **OTURUM BAŞKANI: Dr. Öğr. Üyesi Sümeyye AKÇA**

Yaratıcı Etkinlikler ve Drama Faaliyetlerinin Çocuk Kütüphanelerindeki Yeri: Selimiye Çocuk Kütüphanesi Örneği
Aslı Çetin Erden

Sessiz Çocuk Kitapları Üzerine Bir Araştırma
Tuğba Demirtaş Tolaman
Feride İdi Tulumcu

Okul Öncesi Dönemde Çocuk Kütüphanelerinin Etkin Kullanımı Bir Proje Örneği Let's Play and Read
Keziban Biçer

Kütüphanede Yapılan Drama Eğitimi İle İlgili Okul Öncesi Çocukların Görüşlerinin İncelenmesi
Şehnaz Ceylan
Feyza Yalman
Hülya Özgün

16 Kasım 2018 – Cuma

2. Salon

09:00-10:00 **KAYIT**

09:00:10:20 **OTURUM BAŞKANI: Dr. Öğr. Üyesi Ahmet ALTAY**

Mülteci Çocukların Gelişiminde Çocuk Kütüphanelerinin Rolü
Burcu Umut Zan
Kübra Hüsniye Adalı

Avrupa Birliği Bilgi Politikasında Hayat Boyu Öğrenme ve Yaygın Eğitim: Türkiye'deki Çocuk kütüphanelerinde Durum
Tubanur Büyükçolpan

Çocuk Kütüphanelerindeki İletişim Döngüsünün Okuma Kültürü Kazandırma Sürecine Etkisi
Mustafa Balcı
Deniz Melanlıoğlu

Anılardan Geleceğe Çocuk Kütüphanesi Tasarımları
Hatice İnci Önal
Ayşe Nuray Önal

10:20- 10:40 **ARA**

10:40 -12:00 **OTURUM BAŞKANI: Dr. Öğr. Üyesi Arif YILMAZ**

Çocuk Kütüphanelerinde Çalışan Personelin Mesleki Anlamda Yeterlilikleri, Gelişimi ve Desteklenmesi
Hilal Taşçı
Fatma Daldal

Çocuk Kütüphanelerinde En Çok Okunan Çocuk Kitaplarının İçerik Yönünden İncelenmesi
Yakup Türkdil
Aslı Akıncılar

Halk Kütüphanelerinin Çocuklara Ayrılan Bölümlerine İlişkin Uluslararası Bir Karşılaştırma
Burcu Çıldır
Yonca Koçmar
Emine Akyüz

Okuma Alışkanlığı Kazandırma Bağlamında Çocuk Yayınlarında Bulunması Gereken Nitelikler ve İçerik Özellikleri
Salim Pilav

12:00- 13:30 **ÖĞLE ARASI**

13:30- 14:50 **OTURUM BAŞKANI: Prof. Dr. Berat BİR**

Türkiye'de IFLA Çocuk Kütüphanesi Hizmet İlkeleri'nin Uygulanabilirliğine Yönelik Analiz: Üç Büyükşehirden Üç Bağımsız Çocuk Kütüphanesi Örneği
Zarife Yıldırım
Mehmet Ali Akkaya

Diyanet İşleri Başkanlığı Kütüphanesi
Nurettin Midilli

Çocuk(lar) ve Mekan(lar):Çocuk Kütüphanelerinin Mekansal Tasarımı, Süreci ve Analizi
Emine Banu Burkut

Öğrencilere, kütüphane ortamında yaratıcı drama yöntemi ile okuma alışkanlığı kazandırma
Nurhayat Kınacı

14:50- 15:30 **ARA**

15:30- 16:50 **OTURUM BAŞKANI: Prof. Dr. Gülden UYANIK BALAT**

Kütüphanelerde Yeni Arayışlar: Havaalanı Kütüphaneleri ve Çocuk

Hatice Ayataç

Murat Ayataç

Çocuk Kütüphanesi Koleksiyonuna Seçilecek Yayınlara Karar Vermek: Toplumsal Cinsiyet Eşitliği

Nursemin Tuskan Akkaş

Müge Olğun Baytaş

Çocuk Kütüphanelerinde 100 Temel Eser Okunmasına Yönelik Nitel Bir Araştırma: Ankara Ali Dayi Çocuk Kütüphanesi Örneği

Ezgi Demirci

Dönüş Çiçek

Çocuk Kütüphanesi Müdavimleri Olarak İlkokul 2.Sinif Öğrencileri

Hülya Kartal

Mehmet Soyuçok

Cemal Çelik

Reis Beşer

16:50- 17:00 **ARA**

17:00- 18:00 **OTURUM BAŞKANI: Doç. Dr. Mehmet Ali AKKAYA**

Çocuk Kütüphanelerinde Maker Hareketi'nin Uygulanabilirliği Üzerine Bir Değerlendirme ve Model Önerisi

Tuğba Kızılöz Karaca

İsmail Karaca

Çocuk Kütüphanelerinde Stem/Steam Eğitimi ve Makerspace Hizmeti

Ayşenur Güneş

Okul Öncesi Çocuk Yayınlarının İçerik Özelliklerinin Değişen Teknolojiye Göre Uyarlanması

Rabia Alabay

Maker Hareketi ve Türkiye'deki Çocuk Kütüphanelerine Etkisi

Esra Yalçıntaş

16 Kasım 2018 – Cuma

Atölye 2

Kütüphanede Uygulanabilecek Etkinlik Modelleri

Asya Çağlar

10:00-10.50	Grup 1
11:10-12.00	Grup 2
14:00-14:50	Grup 3
15:10-16:00	Grup 4

17 Kasım 2018 – Cumartesi

Kapadokya Bölgesi Gezisi

İlköğretim Çocuklarının Kodlama Algısı Üzerine Emprik Bir Analiz Çalışması ve Çocuk Kütüphanelerinde Uygulanmasının Önemi / An Emprical Analysis Study on the Coding Perception of Primary School Children and its Importance of Implementation in Children's Libraries

Bahattin Yalçınkaya
Furkan Aydın
Ayşegül Hülcen Dönmez
Nida Kayalı
Aliye Rabia Sönmez

Dr. Öğr. Üyesi., Marmara Üniversitesi, Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü, Türkiye, yalcinkaya@marmara.edu.tr / Asst. Prof. Dr., Marmara University, Department of Information and Records Management, Turkey.
Yüksek Lisans Öğrencisi, Marmara Üniversitesi, Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü, Türkiye, furkanaydin@marun.edu.tr / MA student, Marmara University, Department of Information and Records Management, Turkey.
Öğr. Gör., İstinye Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, adonmez@istinye.edu.tr / Lecturer, Istinye University, İstanbul, Türkiye
Yüksek Lisans Öğrencisi, Marmara Üniversitesi, Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü, Türkiye, nidakayali@marun.edu.tr / MA student, Marmara University, Department of Information and Records Management, Turkey.
Yüksek Lisans Öğrencisi, Marmara Üniversitesi, Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü, Türkiye, arabia@marun.edu.tr / MA student, Marmara University, Department of Information and Records Management, Turkey

Öz

Dijital çağda, yeni nesil çocukları, dijital teknolojilere yatkınlıklarının açık şekilde görülmesi nedeniyle "dijital yerliler" olarak adlandırmaktadır.

Yeni nesil çocuklarına yazabilme becerileri ya da daha geniş kapsamda tasarım, oluşturma, yaratma ve icat etme gibi yetkinlikleri kazandırabilmek amacı ile bazı uygulamalar ve etkinlikler yapılmaktadır. Örneğin, alice, kodu game lab, code.org ve scratch gibi görsel programlama platformları, ilkokul öğrencilerinin geleneksel programlama dillerinin karmaşık kod yapılarını öğrenmelerine gerek kalmadan, kendi programlarını, oyun ve animasyonlarını geliştirebilmelerine ortam sağlamaktadır.

Bu süreçte ön planda tartışılan ve önemine her ortamda atıflar yapılan becerilerden birisi de kodlama becerisidir. Kodlama bireylerin matematiksel ve kompütasyonel becerilerini (değişken ve koşul ifadeleri gibi) geliştirmekle beraber, bireyler kodlama yaparken problem çözmeye ilişkin öğrenme stratejilerini, projelerini tasarlamayı ve fikirler arasında bağlantılar kurmayı da öğrenmektedirler. Bu beceriler yalnızca bilgisayar uzmanlarının değil her yaştan, uğraştan ve meslekten herkes için gerekli becerilerdir.

Kodlama uygulamaları, soyut bir işlem gerektiren yazılım süreçlerini somutlaştırmakta ve öğrencilere yazmış oldukları kodların derlendikten sonra bir donanım ile nasıl çalışabildiğini doğrudan gözlemleme olanağı sağlamaktadır. Bu nedenle, birçok eğitimci, programlama öğretimini bu tür donanımsal desteklerle çeşitlendirme yolunu tercih etmektedir. 21. yüzyıl becerileri arasında sayılan kompütasyonel düşünme becerisine katkı sağladığı bilinen kodlama eğitimine robotik donanımların

dahil edilmesi ile düzenlenen robotik kodlama etkinlikleri sayesinde hem akıllı cihazların hem de nesnelerin internetinin çalışma mantığının somut uygulamalarla anlaşılabileceği bir öğretim ortamı sunulmaktadır.
Ülkemizde kodlama eğitimi kapsamında yürütülen çalışmalar neticesinde "Problem Analiz ve Çözme Yaklaşımları", "Algoritma ve Strateji Geliştirme (algoritma oluşturma mantığı, sözde kod, akış şemaları vb.)", "Programlama", "Yazılım Projesi Geliştirme, Uygulama ve Yaygınlaştırma" konu başlıkları altında kodlama eğitimi 2012 yılında Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Öğretim Programına dâhil edilmiştir.

21. yüzyıl becerileri arasında sayılan "kompütasyonel düşünme" ve "programlama" becerisine katkı sağladığı bilinen etkinliklerini içerisinde barındıran robotik kodlama etkinliklerinin öğrencilerimize sunulması oldukça önem taşımaktadır.
Çocuklara problem çözme becerisi kazandıran ve bilgisayar bilimi dünyasına adım atmalarını sağlayan robotik kodlama eğitimleri okulların müfredatında yer almasının yanı sıra 'öğrenme' eylemi merkezinde hizmet veren halk ve çocuk kütüphanelerinin de sorumluluklarından biri haline gelmelidir. Günümüz bilgi çağında sundukları hizmetleri ile değişmek ve gelişmek zorunda olan kütüphaneler halkın bilgiye erişimini, değişen teknolojiye uyum sağlamayı öğrenmesini mümkün kılan merkezler haline gelmektedir. Bugün dünyada birçok ülkede halk kütüphaneleri hem çocuklara hem de ailelerine verdikleri bilgisayar destekli birçok eğitim etkinlikleri ile halkın değişen ve ilerleyen teknolojik gelişime uyum sağlamasını kolaylaştırmaktadır. Çocuk kütüphanelerinde verilen robotik kodlama eğitimleri hem aileleri hem çocukları öğrenme merkezi olan kütüphanelere çekmek için de değerlendirilmesi gereken etkinliklerdir.
İngiltere'de SCL (Society of Chief Librarians) çocuklar, gençler ve yetişkinlerin teknolojik becerilerini geliştirmeye yönelik eğitim programları içeren Yeşil Kod (Code Green) kampanyasını tüm halk kütüphanelerinde uygulamaya geçirmektedir. Bu kampanya ile çocuklar aileleriyle birlikte halk kütüphanelerinde robotik kodlama eğitimlerine katılmakta, robotlar ve uygulamalar oluşturma gibi faaliyetlere katılmaktadırlar.
Kanada'da bulunan LP Fisher Halk Kütüphanesi ise çocuklara robotik kodlama eğitimini bilgisayar ortamı dışında vermekte olup anlaştığı bir oyuncak firması tarafından üretilen tahta bir robota kodlama yapılması oyunuyla çocukların robotik kodlama mantığı ile tanışmasını ve bu konudaki becerilerini geliştirmesini sağlamaktadır.
Ülkemizde Beyoğlu Belediyesi Turabibaba Kütüphanesi de 7-14 yaş arası çocuklara robotik kodlama eğitimleri vermek üzere atölye çalışmalarına başlamaktadır.
Kodlamanın gün geçtikçe artan önemi ve rolü 'öğrenme merkezi' olan kütüphanelerin özellikle çocuk kütüphanelerinin de sorumluluğunda olması gereken bir konudur.
Bu çalışma kapsamında, ilkokul düzeyinde çocuklara robotik kodlama uygulamaları ve etkinlikleri öncesi ve sonrasında yapılacak anket çalışmaları ile kodlamaya algılarının ölçülmesi planlanmakta ve bu kodlama uygulamalarının, kütüphanelerde merkez bir uygulama hale gelmesini sağlayarak çocuk kütüphanelerinin ve kütüphanelerin önemi belirtmektir.

Abstract
In the digital age, the new generation of children are called "digital natives" because of their predisposition to digital technology is seen clearly.
Some applications and activities are being carried out with the aim of acquiring the skills of writing or competences of designing, creating and inventing in a border sense to the children. Visual programming platforms, such as alice, code game lab, code.org and scratch, provide an environment for elementary school students to develop their own programs, games and animations without having to learn the complex code structures of traditional programming languages.
In this process, one of the skills discussed in the foreground and referenced in every setting is the coding skill.
In addition to developing mathematical and computational skills (such as variable and conditional expressions) of individuals, they also learn strategies related to problem solving, designing projects and establishing links between ideas while coding. These skills are not just for computer experts, but for all age and professional groups.
Coding implementations embody software processes that require an abstract operation and allow students to observe directly how their code work with a hardware after it has been compiled.
For this reason, many educators prefer to diversify programming instruction with such hardware support. Robotics are included in the coding training, which is known to contribute to the computational thinking skills of 21st century skills. Thus, thanks to robotic coding activities, a teaching environment is provided in which the logic of the work of both the smart devices and the objects can be understood with concrete applications.
In 2012, coding education under the headings of "Problem Analysis and Solving Approaches", "Algorithm and Strategy Development," "Programming", "Software Project Development, Implementation and Dissemination" has been included in

Information Technologies and Software Course as a result of the studies carried out within the scope of coding training in our country.

It is very important to present our students with robotic coding activities that include activities known to contribute to the "computing thinking" and "programming" skills of 21st century talent.

Robotic coding trainings that provide children with problem-solving skills and step into the world of computer science should be one of the responsibilities of the public and child libraries serving in the 'learning' action center, as well as should be in the curriculum of schools.

Librarians that have to change and develop with their services in today's information age are becoming centers where people can learn how to access information and adapt to changing technology. Today, in many countries around the world, the public libraries make it easier for the public to adapt to changing and evolving technological development with a variety of computer-assisted educational activities for both children and their families. Robotic coding trainings given in children's libraries should be evaluated as activities which attract both families and children to libraries where are the learning centers.

In the UK, the Society of Chief Librarians (SCL) is putting the Code Green campaign into practice in all public libraries, which includes educational programs to improve the technological skills of children, young people and adults. With this campaign, children participate in robotic coding trainings in public libraries along with their families, participate in activities such as creating robots and applications.

The LP Fisher Public Library in Canada also provides children with robotic coding training out of the computer environment and allows children to meet robotic coding logic and develop their skills in a wooden robotic coding game produced by a toy firm.

In our country, Beyoğlu Municipality Turabibaba Library is starting workshops for robotic coding trainings for children between 7 and 14 years old.

Due to the increasing importance, coding should be a matter that libraries where are the learning centers must have, especially should be in the responsibility of children's libraries.

In the scope of this study, it is planned to measure the perceptions of the children at primary school level to the coding by the questionnaire studies to be done before and after the robotic coding activities and to highlight the importance of children's libraries by ensuring that these coding practices become centralized in libraries.

Anahtar Sözcükler: Kodlama; Robotik; Kodlama Algısı; Kütüphane; Çocuk Kütüphaneleri

Keywords: Coding; Robotics; Coding Sense; Library; Children's Libraries

1.Dijital Yerliler ve Kodlama

İnternetin kültürel ve toplumsal dinamikler üzerinde yarattığı köklü etkiyi anlamak adına birçok kavram geliştirilmiştir. Bu kavramlardan sıklıkla kullanılanlardan biri de "dijital yerliler" kavramıdır (Prensky,2001). Dijital yerliler, "internet nesli", "oyun nesli", "yeni nesil", "siber çocuklar" gibi farklı isimlerle de nitelendirilmektedir. Doğar doğmaz sanal ortam ile uyum içerisinde olan bu nesil, kendilerini rahat bir şekilde içerik oluşturup dijital medya ile ifade edebilmekte, çevrimiçi oyunlar oynayabilmekte ve internette gezinebilmektedir. Ancak teknoloji ve dijital medyayla sürekli etkileşim halinde olan bu bireylerin hepsinin kendi oyunlarını, animasyonlarını ve simülasyonlarını yapabildiklerinin söylenemeyeceği belirtilmektedir. Buradan hareketle dijital yatkınlığın sadece sosyal medya kullanımı, internette araştırma yapabilme ve dijital medya ile etkileşimden ibaret olmadığı; aynı zamanda tasarım, oluşturma-yaratma ve icat etme yetkinliği de gerektirdiği anlaşılmaktadır. (Resnick, Maloney, Hernández, Rusk, Eastmond, Brenman, Millner, Rosenbaum, Silver, Silverman, Kafai, 2009: 62).

Yeni nesil bireylere bu yetkinlikleri kazandırabilmek amacıyla son zamanlarda Alice, kodu game lab, code.org ve Scratch gibi görsel blok temelli programlama platformlarının oluşturulduğuna tanıklık etmekteyiz. Bu programlama platformları, ilköğretim çağından itibaren öğrencilerin geleneksel programlama dillerinin karmaşık kod yapılarını öğrenmelerine gerek kalmadan, sürükle bırak yapıları sayesinde küçük yaştaki öğrencilerin algoritma ve programlama öğrenmesini kolaylaştırmakta ve kendi programlarını, oyun ve animasyonlarını geliştirebilmelerine olanak sağlamaktadır (Resnick ve diğerleri, 2009:63; Yolcu, Demirer, 2017:128).

Problem çözebilme, muhakeme yeteneği, analitik ve eleştirel düşünme, bilgi ve teknoloji okuryazarlığı gibi yetkinliklerin önemi dünya nezdinde kavramış olup eğitim alanında bu yönde sistemler geliştirilmiştir. Erken yaşlardaki "Kodlama ve Robotik" eğitimi ile pek çok yeteneği ilköğretim çağından itibaren çocuklara aşılamak üzere eğitim sistemleri şekillenmektedir. Bu noktada kodlamanın anahtar bir yetkinlik haline geldiği söylenebilir (Göksoy, Yılmaz, 8: 180).

Kodlama, bireylerin matematiksel ve kompütasyonel becerilerini geliştirmekle beraber, bunun yanında bireyler kodlama

yaparken problem çözmeye ilişkin öğrenme stratejilerini, projelerini tasarlamayı ve fikirler arasında bağlantılar kurmayı öğrenmektedirler. Ülkemizde de ilköğretim çağından itibaren aşama aşama kodlama eğitimi verilmesi adına müfredatlar üzerinde çalışmalar yapılmaktadır. Ezberci eğitim sisteminden farklı olarak, "eleştirel düşünme, problem çözme, iletişim, işbirliği, bilgi ve teknoloji okuryazarlığı, esneklik ve uyum sağlayabilme, küresel yetkinlikler ve finansal okuryazarlık" olarak tanımlanan temel 21. yüzyıl yetenekleri ile donatılmış yeni bireylerin yetişebilmesi için erken yaşlarda kodlama eğitimi ile bu beceriler aşılanmaya çalışılmaktadır. Kodlama yalnızca bilgisayar birimleri ile sınırlı kalmayıp, disiplinler arası etkileşimler açısından da çok önemlidir. Çocuklara erken yaşlarda algoritmik düşünce yetenekleri kazandırılarak, çeşitli alanlarda da problemler ile karşılaşma durumlarında yaratıcı düşünmeyi ve problem çözmelerini daha kolay hale getirecektir (Göksoy & Yılmaz,2009).

2.Kodlama Yazılımları

21. yüzyıl becerileri arasında sayılan "kompütasyonel düşünme" ve "programlama" becerisine katkı sağladığı bilinen kodlama etkinliklerini içerisinde barındıran, nesnelerin interneti ve akıllı cihazların çalışma mantığının somut olarak görülebildiği Robotik kodlama etkinliklerinin ilköğretim çağından itibaren öğrencilere sunulması oldukça önem taşımaktadır (Kasalak, 2017: 6).
Her yaş düzeyinde, yazılım geliştirme uygulamalarına eğilimli bireyleri oluşturabilmek, günümüz öğrenme çalışmalarının önemli faaliyet alanlarından biridir. Çocukluk döneminden başlayarak kodlama eğitimi verme çabaları, eğitim amaçlı kullanılacak yazılımların oluşturulmasını beraberinde getirmiştir.
Günümüzde, çocuklara yönelik kodlama eğitimi verebilmek amacıyla farklı şirketler tarafından geliştirilmiş ve ücretsiz olarak dağıtımı yapılan yazılımlar bulunmaktadır. Yazılımlar ise şunlardır:

- Scratch
- Kodu Game Lab
- AppInventor
- Alice
- Blockly
- Small Basic vb.

Bu yazılımlar içerisinden yaş grubuna uygun olanın seçimi, teknoloji eğitmenlerinin dikkat etmesi gereken en önemli nokta olarak karşımıza çıkmaktadır (Kert, Kayak, Erkoç, Avincan, 2014:2). Bu yazımlardan biri olan Kodu Game Lab Microsoft tarafından geliştirilmiş, çocukların basit görsel programlama diliyle 'oyun' geliştirebildikleri, oynayabildikleri ve yaptıkları oyunları arkadaşlarıyla paylaşabildikleri bir yazılımıdır (Fowler, Fristce, MacLauren, 2012).

3.Çocuk Kütüphanelerinde Uygulanmasının Önemi

Dijitalleşen dünyada birçok ülkede halk ve çocuk kütüphanelerinde hem çocuklara hem de ailelerine verilen bilgisayar destekli birçok eğitim etkinlikleri ile bireylerin değişen ve ilerleyen teknolojik gelişime uyum sağlaması kolaylaşmaktadır.
Çocuklara problem çözme becerisi kazandıran ve bilgisayar bilimi dünyasına adım atmalarını sağlayan robotik kodlama eğitimleri okulların müfredatında yer almasının yanı sıra 'öğrenme' eylemi merkezinde hizmet veren halk ve çocuk kütüphanelerinin de sorumluluklarından biri haline gelmelidir. Günümüz bilgi çağında sundukları hizmetleri ile değişmek ve gelişmek zorunda olan kütüphaneler halkın bilgiye erişimini, değişen teknolojiye uyum sağlamayı öğrenmesini mümkün kılan merkezler haline gelmektedir. Bugün dünyada birçok ülkede halk kütüphaneleri hem çocuklara hem de ailelerine verdikleri bilgisayar destekli birçok eğitim etkinlikleri ile halkın değişen ve ilerleyen teknolojik gelişime uyum sağlamasını kolaylaştırmaktadır. Çocuk kütüphanelerinde verilen robotik kodlama eğitimleri hem aileleri hem çocukları öğrenme merkezi olan kütüphanelere çekmek için de değerlendirilmesi gereken etkinliklerdir.
2017 yılında düzenlenen Çocuk Kütüphaneleri Çalıştayı'nda;
"Çocuk kütüphanelerinde video klip, maket, maker space ve robot atölyeleri düşünülmeli; böylelikle kütüphane, çocukların üretim de yapabildiği mekânlar haline getirilmelidir.", "Okul öncesi dönemden itibaren çocuklara "kodlama" eğitimleri verilmeli; çocuk kütüphaneleri bu eğitimlerde merkez olarak kullanılmalıdır." sonuçlarına ulaşılmıştır (Çocuk Kütüphaneleri Çalıştayı, 2017).
Cumhurbaşkanı Recep Tayyip Erdoğan, Türk Havacılık ve Uzay Sanayii A.Ş'de (TUSAŞ) yayımlanan, "Gençlik ve Teknoloji Buluşması" programında 2023'e kadar 150 çocuk kütüphanesinin kurulacağını ve kodlama ve yazılım eğitimine ilkokuldan itibaren başlanılacağını belirtmiştir (Milli Eğitim Bakanlığı, t.y.).
Kodlamanın gün geçtikçe artan önemi ve rolü 'öğrenme merkezi' olan kütüphanelerin özellikle çocuk kütüphanelerinin de

sorumluluğunda olması gereken bir konudur.

4.Çocuk Kütüphanelerinde Kodlama Uygulaması Örnekleri

İngiltere'de SCL (Society of Chief Librarians) çocuklar, gençler ve yetişkinlerin teknolojik becerilerini geliştirmeye yönelik eğitim programları içeren Yeşil Kod (Code Green) kampanyasını tüm halk kütüphanelerinde uygulamaya geçirmektedir. Bu kampanya ile çocuklar aileleriyle birlikte halk kütüphanelerinde robotik kodlama eğitimlerine katılmakta, robotlar ve uygulamalar oluşturma gibi faaliyetlere katılmaktadırlar (Library Connected, t.y).

Kanada'da bulunan LP Fisher Halk Kütüphanesi ise çocuklara robotik kodlama eğitimini bilgisayar ortamı dışında vermekte olup anlaştığı bir oyuncak firması tarafından üretilen tahta bir robota kodlama yapılması oyunuyla çocukların robotik kodlama mantığı ile tanışmasını ve bu konudaki becerilerini geliştirmesini sağlamaktadır (Programming Librarian, t.y.).

Ülkemizde de hâlihazırda birçok kütüphanede robotik kodlama eğitimleri verilmiştir/ verilmektedir. Bunlara kısaca değinilecek olursa:

- Beyoğlu Belediyesi Turabibaba Kütüphanesi de 7-14 yaş arası çocuklara kodlama eğitimi vermek üzere atölye çalışmalarına başlamıştır (Beyoğlu Belediyesi, t.y.).
- Türk Kütüphanecileri Derneği Ankara Şubesi 7- 13 yaş arası çocuklar için Ali Dayı Çocuk Kütüphanesi'nde robotik kodlama eğitimi vermektedir (BBY Haber, t.y.).
- Ankara Adnan Ötüken İl Halk Kütüphanesi'nde, Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürlüğünce düzenlenen KÜYAP18 (Kütüphane Yaz Programı) kapsamında örnek bir "yaşayan kütüphane" modeli gerçekleştirebilmek adına 2018 Yılı Temmuz ayı süresince çocuklara temel robotik kodlama eğitimi verilmiştir (Adnan Ötüken İl Halk Kütüphanesi, t.y.).
- Gümüşhane'nin Şiran ilçesinde açılan, Şiran Halk Eğitimi Merkezi salonunda 3 adet zenginleştirilmiş kütüphane, 5 kodlama atölyesi ve 1 kodlama uygulama atölyesi hizmete sunulmuştur (Haberler, t.y.).
- Gaziantep Oğuzeli Belediyesi ve The Student Services (TSS) işbirliği içinde gerçekleştirilen programda öğrencilere verilen robotik kodlama eğitimi ile teknoloji tüketen değil, teknolojiyi üreten nesiller yetiştirmek hedeflenmiştir (Hurriyet, t.y.).
- Kırşehir Aşık Paşa İl Halk Kütüphanesince düzenlenen Robo Codo Maker Robotik Atölyesi ile çocuklara kodlama ve robotik eğitimi verilmiştir (Kırşehir Aşık Paşa İHK, t.y.).
- "Herkes İçin Kütüphane" projesi kapsamında Canik Belediyesi Mevlana Eğitim Kültür ve Yaşam Kampüsü kütüphanesinde öğrencilere kodlama eğitimi verilmiştir (Canik Belediyesi, t.y.).
- Kırklareli'nin Kaynarca Beldesi'nde 7-14 yaşları arasındaki çocuklar için "Hayal et, tasarla, yap ve paylaş" sloganıyla "Scratch" programlama dili ile kodlama eğitimleri verilmiştir (Kırklareli TSO, t.y.).
- Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın ev sahipliğinde Kültür ve Turizm Bakanlığı iş birliği ile Gençlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü'ne bağlı 81 ildeki Gençlik Merkezlerinde "Kod Adı 2023" projesi başlatılmış ve halk kütüphanelerinde teknolojik altyapıyı geliştirmek amacıyla düzenlenen çalıştayda algoritma ve kod yazma, elektronik ve robotik, oyun ve animasyon geliştirme alanlarında eğitimler verilmiştir. Ayrıca erken yaşta kodlama eğitiminin de önemini vurgulamak amacıyla seminer programları düzenlenmiştir (Gençlik ve Spor Bakanlığı, t.y.).

5.Kodu Game Lab Programına İlişkin İlköğretim Öğrencilerinin Öz- Yeterlilik Algısı Ölçeği

Bu çalışma kapsamında, ilkokul düzeyindeki çocuklara robotik kodlama uygulamaları ve etkinlikleri öncesi ve sonrasında yapılmış anket çalışmaları ile kodlamaya algılarının ölçülmesi hedeflenmiştir. Amaçlanan, kodlama uygulamalarının, kütüphanelerde merkez bir uygulama hale gelmesini sağlayarak robotik ve kodlama eğitimlerinde çocuk kütüphanelerinin ve kütüphanelerin önemini belirtmektir.

Bu çalışmada Kodu Game Lab yazılım programı ile 7-12 yaş arası 252 kişiye eğitim verilmiş olup eğitim sonucunda öz yeterlilik algı ölçeği ve etkinlik algısı ölçeği uygulanmıştır.

5.1.Demografik ve Araştırma Ön Bilgileri

Tablo 1: Cinsiyet Tablosu

Cinsiyet	**N**	**%**
Kadın	79	31,3
Erkek	173	68,7
Toplam	**252**	**100**

Etkinliğe katılan öğrencilerin %69'unu erkek öğrenciler, %31'ni ise kadın öğrenciler oluşturmaktadır.

Tablo 2: Kullanılan Cihazlar Tablosu

Kullanılan Cihazlar*	**N**	**%**
Bilgisayar	251	99,6
Tablet	3	1,2
Akıllı Telefon	17	6,7
Toplam	**271**	**100**

** Bu soruya birden fazla cevap verilebilmiştir.*

Kullanılan cihazların büyük bir oranı bilgisayar olarak cevap verilmiş ve akıllı telefon ile tabletin kullanımı çok düşük oranda cevaplanmıştır.

Tablo 3: Kodu Game Lab Programı ile Çalışma Olanağı Tablosu

Yanıt	**N**	**%**
Evet	231	91,7
Hayır	20	7,9
Toplam	**251**	**99,6**

Ders dışında Kodu Game Lab programı ile çalışma olanağınız var mı sorusuna katılımcıların %92'si Evet cevabını verirken %8'i çalışma olanağı bulunmadığını belirtmiştir.

Tablo 4: Kodu Game Lab Programına Hangi Sıklıkla Çalışmakta Oranı Tablosu

Çalışma Saati	**N**	**%**
1-3 Saat	170	67,5
3-5 Saat	76	30,2
5-8 Saat	0	0
Diğer	3	1,2
Toplam	**249**	**98,8**

Katılımcıların ders dışında Kodu Game Lab programına çalışma olanağınız varsa hangi sıklıkta çalışmaktanız sorusuna katılımcıların %67'si, 1-3 saat aralığında cevabını verirken, %30'u 3-5 saati bu programı çalışmaya ayırabilmektedir.

Tablo 5: Öğrencileri Kodu Game Lab Programı Çalıştıran Oranı Tablosu

Yanıt	**N**	**%**
Evet	152	60,3
Hayır	97	38,5
Toplam	**249**	**98,8**

Katılımcıların %60'ını Kodu Game Lab programı çalıştıranlar varken, %38'ini programı çalıştıran birinin olmadığının sonucu çıkmaktadır.

5.2. Öz Yeterlilik Algı Ölçeği

Tablo 6: Öz Yeterlilik Algı Ölçeği Değerlendirme (1. Bölüm) Tablosu

	Kodu Game Lab'da Yazılmış Programda Neler Olacağını Söyleme				***Başka Bir Kişi Tarafından Yapılan Bir Programı Okuyup Anlayabilme***				***Karaktere Hareket Verme ve Nereden Yapabilme***				***Karakteri İstediği Yönde ve Hızda Hareket Ettirebilme Oranı***				***Karakteri Sürekli Hareket Ettirebilme Oranı***				***Karakterin Görünümünü Koşula Olarak Değiştirebilme***			
	N	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**
1-Kesinlikle Katılmıyorum	0	0			1	0.4			1	0.4			0	0			0	0			0	0		
2-Katılmıyorum	1	0,4			0	0			1	0,4			1	0,4			0	0			0	0		
3-Kararsızım	4	1,6	**4,86**	**0,41**	6	2,4	**4,82**	**0,49**	5	2	**4,78**	**0,53**	4	1,6	**4,81**	**0,45**	6	2,4	**4,77**	**0,47**	5	2	**4,78**	**0,6**
4-Katılıyorum	22	8,7			29	12			38	15			35	14			44	18			45	18		
5-Kesinlikle Katılıyorum	225	89			216	86			207	82			211	84			201	80			201	80		
Toplam	**252**	**100**			**252**	**100**			**252**	**100**			**251**	**100**			**251**	**100**			**251**	**100**		

Soru 1- "*Kodu Game Lab'da yazılmış bir program (yazılar) gördüğümde, çalıştırıldığında neler olacağını söyleyebilirim"* sorusuna verilen cevaplar incelendiğinde katılımcıların Kodu Game Lab'da yazılmış bir program (yazılar) gördüğünde, çalıştırıldığında neler olacağını söyleme oranları verilmiştir. Elde edilen veriye göre %98 oranında katılımcının Kodu Game Lab üzerinde yazılmış bir kodun çalıştırıldığında neler olabileceğini kavradığı görülmektedir. Standart Sapma düşük ve ortama yüksek olarak hesaplanmıştır.

Soru 2-"Başka bir kişi tarafından yapılan bir programı okuyup anlayabilirim." Cevaplar incelendiğinde katılımcıların başka bir kişi tarafından yapılan bir programı okuyup anlayabilme oranları verilmiştir. Elde edilen verilere göre % 97,2 oranında programlama dili katılımcılar tarafından kavranmış olup başka bir kişi tarafından yazılan kodlama sistemi, katılımcılar için okunup anlaşılabilir düzeyde olduğu anlaşılmıştır. Bir önceki soruda olduğu gibi standart sapma düşük ve ortalama yüksektir.

Soru 3- "Bir karaktere herhangi bir hareket vermek istediğimde, Kodu Game Lab'da hareketi nereden yapabileceğimi bilirim." Katılımcıların Kodu Game Lab'deki karakterlere hareket komutu verebilme ve hareket komutunu program üzerinde nereden yapabileceğini bilme oranları verilmiştir. Elde edilen veriye göre % 97,2 oranında katılımcı, Kodu Game Lab'deki karakterlere hareket komutu verebilme ve hareket komutunu program üzerinde nereden yapabileceğini bilme yetisini kazanmıştır. Bir önceki soruda olduğu gibi standart sapma düşük ve ortalama yüksektir.

Soru 4- "Ekrandaki karakteri istediğim yönde ve hızda hareket ettirebilirim." Bu soruya verilen cevaplar incelendiğinde ise katılımcıların programdaki karakteri istediği yönde ve hızda hareket ettirebilme oranları, katılımcıların % 98'i karaktere istediği yönde ve hızda hareket ettirebilme becerisine sahiptir. Bir önceki soruda olduğu gibi standart sapma düşük ve ortalama yüksektir.

Soru 5-"Ekrandaki karakteri sürekli hareket ettirebilirim." Cevaplar analiz edildiğinde katılımcıların Kodu Game Lab'deki karakteri sürekli hareket ettirebilme oranları incelenmiştir. Elde edilen veriye göre katılımcılar %98 oranında Kodu Game Lab'deki karakteri sürekli hareket ettirebilme yetkinliği kazanmıştır. Bir önceki soruda olduğu gibi standart sapma düşük ve ortalama yüksektir.

Soru 6- "Kodu Game Lab'da bir karakterin görünümünü (renk, boyut, konuşma gibi) bir koşula bağlı olarak değiştirebilirim." Cevaplar incelendiğinde katılımcıların Kodu Game Lab'da bir karakterin görünümünü (renk, boyut, konuşma gibi) bir koşula bağlı olarak değiştirebilme oranları verilmiştir. Elde edilen veriye bakılacak olursa katılımcıların % 98 oranında programdaki bir karakterin görünümünü bir koşula bağlı olarak değiştirebilmektedir. . Bir önceki soruda olduğu gibi standart sapma düşük ve ortalama yüksektir.

	Karakterin Hızını Koşula Olarak Değiştirebilme				***Puan Değerinin Tutulacağı Bir Değişken Oluşturabilme***				***Karmaşık ve Uzun Kodlardan Oluşan Bir Oyun Hazırlama***				***Kodu Game Lab'da Hazırlanan Programdaki Hataları Bulabilme***				***Kodu Game Lab'da Hazırlanan Programdaki Hataları Düzeltip Çalışabilir Hale Getirebilme***			
	N	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**
1-Kesinlikle Katılmıyorum	0	0			0	0			0	0			1	0,4			1	0,4		
2-Katılmıyorum	0	0			3	1,2			3	1,2			2	0,8			3	1,2		
3-Kararsızım	6	2,4	**4,77**	**0,47**	9	3,6	**4,62**	**0,59**	19	7,5	**4,58**	**0,68**	14	5,6	**4,56**	**0,67**	11	4,4	**4,61**	**0,62**
4-Katılıyorum	44	18			50	20			57	23			71	28			62	25		
5-Kesinlikle Katılıyorum	201	80			188	75			170	68			161	64			175	69		
Toplam	**251**	**100**			**250**	**99**			**249**	**99**			**249**	**99**			**252**	**100**		

Soru 8-"Bir oyunda kullanıcının elde ettiği puan değerinin tutulacağı bir değişken oluşturabilirim." Katılımcıların bir oyunda kullanıcının elde ettiği puan değerinin tutulacağı bir değişken oluşturabilme oranları verilmiştir. Elde edilen veriye göre katılımcıların %74,6'sı bir oyunda kullanıcının elde ettiği puan değerinin tutulacağı bir değişken oluşturabilme yetkinliği kazanmıştır. Bir önceki soruda olduğu gibi Standart sapma düşük ve ortalama yüksektir

Soru 9-"İstenilenler açıkça tamamlandığında oldukça karmaşık ve uzun kodlardan (yazılardan) oluşan bir oyun hazırlayabilirim." Katılımcıların karmaşık ve uzun kodlardan (yazılardan) oluşan bir oyun hazırlayabilme oranları verilmiştir. Elde edilen veriler analiz edildiğinde katılımcıların %67,5'i " kesinlikle katılıyorum", %22,6'sı "katılıyorum" diyerek Kodu Game Lab'in programlama dilinin kavrandığını ve karmaşık ve uzun kodlardan (yazılardan) oluşan bir oyun hazırlayabilme yetisi kazandığını

belirtmiştir. Bir önceki soruda olduğu gibi Standart sapma düşük ve ortalama yüksektir.
Soru 10- "Kodu Game Lab'da hazırlanan bir programdaki hataları bulabilirim." Katılımcıların verdiği cevaplar çerçevesinde Kodu Game Lab'da hazırlanan bir programdaki hataları bulabilme oranları verilmiştir. Elde edilen veriye bakılacak olursa katılımcıların %63,9'u "kesinlikle katılıyorum", %28,2'si "katılıyorum" diyerek Kodu Game Lab'da hazırlanan bir programdaki hataları bulabileceğini dolayısıyla kodlama dilini kavradığını belirtmiştir. Bir önceki soruda olduğu gibi Standart sapma düşük ve ortalama yüksektir.

Soru 11-"Kodu Game Lab'da hazırlanan bir programdaki hataları düzeltip çalışabilir hale getirebilirim." Bu soruda Kodu Game Lab'da hazırlanan bir programdaki hataları düzeltip çalışabilir hale getirebilme oranları verilmiştir. Elde edilen veriler, katılımcıların %69,4'ünün "kesinlikle katılıyorum", %24,6'sının "katılıyorum" diyerek Kodu Game Lab'da hazırlanan bir programdaki hataları düzeltip çalışabilir hale getirebileceğini göstermektedir. Bir önceki soruda olduğu gibi Standart sapma düşük ve ortalama yüksektir.

5.3. Etkinlik Algısı Ölçeği

Tablo 7: Etkinlik Algısı Ölçeği Değerlendirme (1. Bölüm) Tablosu

	Etkinliği Yapmak Eğlenceliydi				*Bu etkinliğin benim gelişimim için önemli olduğuna inanıyorum*				*Etkinliği Yaparken Çok Eğlendim*				*Kodu Game Lab Önemli Bir Etkinlikti*				*Etkinliği Yapmak İstediğim İçin Yaptım*				*Bence çok sıkıcı bir etkinlikti*			
	N	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**
1-Kesinlikle Katılmıyorum	2	0,8			0	0			1	0,4			0	0			1	0,4			130	52		
2-Katılmıyorum	1	0,4			0	0			1	0,4			0	0			3	1,2			76	30		
3-Kararsızım	6	2,4	**4,68**	**0,62**	4	1,6	**4,8**	**0,43**	7	2,8	**4,71**	**0,57**	3	1,2	**4,77**	**0,44**	19	7,5	**4,55**	**0,72**	20	7,9	**1,83**	**1,15**
4-Katılıyorum	56	22			41	16			51	20			50	20			59	23			9	3,6		
5-Kesinlikle Katılıyorum	186	74			207	82			190	75			196	78			167	66			17	6,7		
Toplam	**251**	**100**			**252**	**100**			**250**	**99**			**249**	**99**			**249**	**99**			**252**	**100**		

Soru 1- "Bu etkinliği yapmak eğlenceliydi." Katılımcıların %73,8'i "kesinlikle katılıyorum", %22,2'si "katılıyorum" diyerek etkinliği yapmayı eğlenceli bulduğunu belirtmiştir. Standart sapma düşük sayılabilecek bir rakam iken ortalama ise yüksek çıkmıştır. Çocukların bu etkinliği yapmayı % 96 oranında eğlenceli bulduklarını ifade etmek mümkündür.

Soru 2- "Bu etkinliğin benim gelişimim için önemli olduğuna inanıyorum." Bu önermeye verilen cevaplar incelendiğinde katılımcıların %82'si kesinlikle katıldıklarını, % 16'sı ise katıldıklarını belirtmişlerdir. Bu etkinliğin kendi gelişimi için önemli olduğunu düşünenlerin toplam oranı % 98'dir. Ortalama değeri oldukça yüksek ve standart sapma değeri ise düşük bulunmuştur.

Soru 3- "Bu etkinliği yaparken çok eğlendim." Katılımcıların , %75,4 oranında "kesinlikle katılıyorum", %20,2'si "katılıyorum" diyerek bu etkinliği yaparken eğlendiğini belirtmiştir. Bu önerme için de standart sapma değerinin düşük ortalamanın yüksek bulunmuştur.

Soru 4-"Kodu Game Lab önemli bir etkinlikti." Katılımcıların %78'i kesinlikle katıldıklarını, % 20'si ise katıldıklarını belirtmişlerdir. Katılımcıların % 98 oranında Kodu Game Lab'i önemli bir etkinlik olarak bulduklarını söylemek mümkündür. Bununla beraber standart sapama düşük sayılabilecek bir rakamken ortalama ise oldukça yüksek bir rakam çıkmıştır.

Soru 5-"Bu etkinliği yapmak istediğim için yaptım." Katılımcıların % 66'sı "kesinlikle katılıyorum", %23'ü "katılıyorum" diyerek bu etkinliği yapmak istediği için yaptığını belirtmiştir. Toplam oran % 89 olmuştur. Küçük bir kısım bu etkinliği yapmak istediği için yapmadığını belirtmiştir. Burada çocukların çok az bir kısmının ailelerinin istekleri üzerine bu etkinliği yaptıkları sonucuna ulaşmak mümkün olabilir.

Soru 6-"Bence çok sıkıcı bir etkinlikti." Katılımcıların % 10,3'ü Kodu Game Lab'i sıkıcı bir etkinlik olarak değerlendirmiştir. Bu sıkıcılığın nereden kaynaklandığı sorusu yöneltilmemiştir. Araştırmaya katılan katılımcıların % 82 etkinliğin sıkıcı olduğu

önermesine ya katılmadıklarını ya da kesinlikle katılmadıklarını belirtmişlerdir.

Soru 7-"Bu etkinliğin faydalı olduğunu düşündüğüm için tekrar yapmak isterim." Katılımcıların %88'ii bu etkinliğin faydalı olduğuna kesinlikle katılıyorum, %11 ise katılıyorum şeklinde cevap vermiştir. Toplam, etkinliğin faydalı olduğunu düşünen ve tekrar katılmak isteyenlerin oranı % 99'dur. Bu soruda ortalama yüksek ve standart sapma düşük bir rakam olarak bulunmuştur.

Tablo 8: Etkinlik Algısı Ölçeği Değerlendirme (2. Bölüm) Tablosu

	Etkinliğin Faydalı Olduğunu Düşündüğüm İçin Tekrar Yapmak İsterim				***Etkinliği Yapmanın Benim Kişisel Gelişimim İçin Faydalı Olduğuna İnanıyorum***				***Etkinliğin Okulda Daha Başarılı Olmama Yardımcı Olacağına İnanıyorum***				***Etkinliğin Çok İlgi Çekici Olduğunu Düşünüyorum***				***Bu Etkinlikten Faydalanabildiğim Bir Kütüphanede Zaman Geçirmek İsterim***				***Kütüphanelerde Kodlama Etkinliğin Yapılması Dersleri Daha Kolaym Kavramamı Sağlar***			
	N	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**	**N**	**%**	$\bar{x}$	**SS**
1-Kesinlikle Katılmıyorum	0	0			1	0,4			0	0			0	0			0	0			0	0		
2-Katılmıyorum	0	0			0	0			0	0			0	0			1	0,4			0	0		
3-Kararsızım	2	0,8	**4,87**	**0,35**	3	1,2	**4,86**	**0,42**	1	0,4	**4,85**	**0,36**	1	0,4	**4,85**	**0,35**	1	0,4	**4,87**	**0,37**	0	0	**4,88**	**0,31**
4-Katılıyorum	28	11			24	9,5			35	14			31	12			26	10			28	11		
5-Kesinlikle Katılıyorum	221	88			223	89			215	85			217	86			224	89			224	89		
Toplam	**251**	**100**			**251**	**100**			**251**	**100**			**249**	**99**			**252**	**100**			**252**	**100**		

Soru 8-"Bu etkinliği yapmanın benim kişisel gelişimim için faydalı olduğuna inanıyorum." Katılımcıların %89'u bu etkinliği yapmanın kişisel gelişimi için faydalı olduğuna kesinlikle inandığını ve % 9,5'i inandığını belirtmiştir. Toplam oran % 98,5'dir.

Soru 9- "Bu etkinliğin okulda daha başarılı olmama yardımcı olacağına inanıyorum." Katılımcıların %85'i bu etkinliği yapmanın okulda daha başarılı olmasına yardımcı olacağına kesinlikle katılıyorum, .% 14 ise katılıyorum cevabını vermişlerdir. Toplam oran bu soruda % 99 olmuştur. Kodlama eğitimi almış çocukların, kodlama eğitimini okul başarısı için bir faktör olarak görmeleri önemlidir.

Soru 10-"Bu etkinliğin çok ilgi çekici olduğunu düşünüyorum." Katılımcıların %86'sı bu etkinliği ilgi çekici bulma konusunda kesinlikle katıldıklarını, % 12'si de katıldıklarını ifade etmişleridir. Toplam oran % 98'dir. Standart sapma değeri düşük ve ortama ise yüksek olarak hesaplanmıştır. Kodlama eğitimi alan çocukların bu etkinliği ilgili çekici bulduklarını söylemek mümkündür.

Soru 11-"Bu etkinlikten faydalanabildiğim bir kütüphanede zaman geçirmek isterim." Katılımcıların %89'u bu etkinlikten faydalanabildiği bir kütüphanede zaman geçirmek istediğini kesinlik ifadesi ile % 10 ise kesinlik ifadesi olmaksızın belirtmiştir. Araştırmaya katılanlardan sadece 1 kişi kararsız ve 1 ise katılmadığını yani bu etkinliğin gerçekleştiği kütüphanede zaman geçirmek istemediğini belirtmiştir. Kütüphanelerin daha etkin yerler olarak konumlandırılması ile ilgili arzu ve beklentinin dile getirildiğini ifade etmek mümkündür.

Soru 12- "Okullarda ve kütüphanelerde bu etkinliğin yapılması dersleri daha kolay kavramamı sağlar." Katılımcılar bu soruya sadece iki seçenek üzerinden cevap vermişlerdir. Verilen cevaplar incelendiğinde kesinlikle katılıyorum diyenlerin oranı % 89 ve katılıyorum diyenlerin oranı % 11'dir. En düşük standart sapma değerinin ve en yüksek ortalama değerinin hesaplandığı soru bu soru olmuştur.

Sonuç

Araştırma sonuçları ele alındığında Kodu Game Lab uygulaması ile ilgili eğitim alan çocukların çok büyük oranda kodlamaya yönelik olarak algılama düzeylerinde gelişim olduğunu göstermektedir. İlköğretimden itibaren kodlama eğitimini sadece oyun tasarlama boyutunda değil aynı zamanda algoritma geliştirme boyutunda başarılı bir şekilde gerçekleştirmelerinin sağlayacağı sosyal bilgisayar temelli toplumlardır. Bu anlamda gerek çağın gerçeklerini yakalamada ve gerekse geleceğe yönelik yazılım ve algoritma geliştirme süreçlerinde önümüzdeki on yıl daha bilgisayar ortamına aşina bir nesil olacaktır.

Bu araştırmanın bir başka sonucu çocukların algoritma öğrenmelerinde görsel yaklaşım sergilenmesinin öğrenme sürecinin bir parçası olarak zor anlaşılabilecek konuları da onların isteyeceği gibi eğlenceli hale getirmesidir. Bu sadece algoritma veya kodlama eğitimi ile sınırlı tutulmayıp tüm öğrenme süreçlerini görsel ve onların anlayabileceği bir yapıyla sunulmasına olanak verecek bir yapılanmanın gerekliliği olarak algılanmalıdır.
Bu araştırmanın bir başka sonucu ise kütüphanelerin değişim sürekliliğine bağlı olarak çocuk kütüphanelerinde kodlama eğitimlerinin verilmesi ve robot atölyelerinin düşünülmesi gerekliliğini ortaya koymasıdır. Bunların sonucunda kütüphane, çocukların üretim yapabildiği mekânlar haline dönüşerek bu misyona önemli katkı sağlayacak mekânlar olacaktır.
Okul öncesi dönemden itibaren çocuklara "kodlama" eğitimleri verilmeli; çocuk ve halk kütüphaneleri bu eğitimlerde 3. mekan olarak cazibe merkez haline getirilmelidir. Böylelikle kodlamanın gün geçtikçe artan önemi ve rolü 'öğrenme merkezi' olan kütüphanelerin özelliklede çocuk kütüphanelerinin sorumluluğunda olması gereken bir alan olduğu aşikardır.

Kodu Game Lab eğitimi alan öğrencilerin çok büyük çoğunluğu programlama dilini kavramış ve kendisini gelecek teknolojiler konusunda hazırlamıştır.

Kaynakça

Adnan Ötüken İl Halk Kütüphanesi (t.y.), http://www.adnanotukenkutup.gov.tr/TR-212057/duyuru---kutuphanede-yaz-programi-kuyap18.html adresinden 27. Ekim 2018 tarihinde erişilmiştir.
BBY Haber (t.y.) http://www.bbyhaber.com/bby/2018/03/21/cocuklar-icin-robotik-kodlama-egitimi-etkinligi adresinden 27Ekim 2018 tarihinde erişilmiştir.
Beyoğlu Belediyesi (t.y.), http://kutuphane.beyoglu.bel.tr/duyurular/detay.aspx?SectionId=1546&ContentId=55038 adresinden 27 Ekim.2018 tarihinde erişilmiştir.
Canik Belediyesi, (t.y.), http://www.canik.bel.tr/haber/2708/canik-kent-konseyinden-kodlama-egitimi/ adresinden 27 Ekim 2018 tarihinde erişilmiştir.
Çocuk Kütüphaneleri Çalıştayı. (2018). (Yay. Haz.) C. Polat, E. Yılmaz ve A. Kakırman Yıldız, Ankara: Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürlüğü.
Fowler, A., Fristce T.& MacLauren M. (2012). Kodu Game Lab: a programming environment. The Computer Games Journal. 1(1).
Gençlik ve Spor Bakanlığı (t.y.), http://www.gsb.gov.tr/HaberDetaylari/1/129992/kod-adi-2023-projesi-bilgilendirme-calistayi.aspx adresinden 27 Ekim 2018 tarihinde erişilmiştir.
Göksoy, S , Yılmaz, İ . (2018). Bilişim Teknolojileri Öğretmenleri Ve Öğrencilerinin Robotik Ve Kodlama Dersine İlişkin Görüşleri. Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 8 (1), 178-196.
Haberler (t.y), https://www.haberler.com/1-milyon-liraya-yapilan-kodlama-atolyelerinin-ve-10465165-haberi/ adresinden 27 Ekim 2018 tarihinde erişilmiştir.
Hurriyet (t.y.) , http://www.hurriyet.com.tr/oguzelinde-ogrencilere-robotik-kodlama-egitimi-40938258 adresinden 27 Ekim 2018 tarihinde erişilmiştir.
Kasalak, İ. Robotik Kodlama Etkinliklerinin Ortaokul Öğrencilerinin Kodlamaya İlişkin Öz-Yeterlik Algılarına Etkisi ve Etkinliklere İlişkin Öğrenci Yaşantıları. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 2017.
Kert, S.B., Kayak, S., Erkoç, M.F., Avincan K. (2014). Kodu ile Kendi Oyununu Geliştiren Çocuklar, https://www.researchgate.net/publication/318851276_KODU_ILE_KENDI_OYUNUNU_GELISTIREN_COCUKLAR_KIDS_DEVELOPING_THEIR_OWN_GAMES_WITH_KODU adresinden 25 Ekim 2018 tarihinde erişildi.
Kırklareli Ticaret ve Sanayi Odası, (t.y.), http://kirklarelitso.org.tr/2018/07/29/cocuklarimiz-gelecegi-kodluyor/ adresinden 27 Ekim 2018 tarihinde erişilmiştir.
Kırşehir Aşık Paşa İl Halk Kütüphanesi, (t.y.), http://www.asikpasakutup.gov.tr/yazdir?C6DDD592691B99087E0AE78CD2254FFD adresinden 27 Ekim 2018 tarihinde erişilmiştir.
Library Connected, (t.y), https://www.librariesconnected.org.uk/ adresinden 27 Ekim 2018 tarihinde erişilmiştir.
Milli Eğitim Bakanlığı (t.y.), http://www.mebpersonel.com/egitim/cumhurbaskani-erdogan-dan-kodlama-ve-yazilim-egitimi-aciklamasi-h223319.html adresinden 27 Ekim 2018 tarihinde erişilmiştir.
Partnership for 21st Century Skills (2009). Curriculum and instruction: A 21st century skills implementation guide. The Partnership for 21st Century Skill. http://www.p21.org/our-work/p21-framework adresinden 25.10.2018 tarihinde erişilmiştir.
Prensky, M. (2001, 9). Digital natives, digital immigrants. On The Horizon, 9(5), 1-6.

Programming Librarian, (t.y.), http://www.programminglibrarian.org/blog/robot-storytime-coding-preschoolers adresinden 27 Ekim.2018 tarihinde erişilmiştir.
Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernández, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., Kafai, Y. (2009). Scratch: Programming for all. Communications of the ACM, 52(11).
Sayın, Z., Seferoğlu, S. S. (2016). Yeni bir 21. yüzyıl Becerisi Olarak Kodlama Eğitimi ve Kodlamanın Eğitim Politikalarına Etkisi. Akademik Bilişim Konferansı, 3-5.
Yolcu, V.,Demirer, V. (2017). A review on the studies about the use of robotic technologies in education. SDU International Journal of Educational Studies, 4(2), 127-139.



Dr. Bahattin Yalçınkaya

1980 doğumludur. Marmara Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetiminden 2005 yılında mezun olmuştur. Aynı okulda aynı bölümde, 2008 yılında yüksek lisans ve 2014 yılında doktora çalışmalarını tamamlamıştır. 2006-2012 yılları arasında Başbakanlık Devlet Arşivleri Genel Müdürlüğü, Cumhuriyet Arşivi Daire Başkanlığı'nda çalışmıştır. "Elektronik Belge Yönetim Sisteminin Kamu Kurum ve Kuruluşlarında Uygulanması" üzerine çalışmalar yaparak 2012 yılından itibaren Marmara Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi öğretim elemanları kadrosuna katılmıştır. Çalışma alanları, elektronik belge ve arşiv yönetimi, e-devlet uygulamaları, arşiv yönetimi, arşivcilik felsefesi, tıbbi dokümantasyon, endüstri 4.0 gibi konulardır. Değişik projelerde yer almış ve birçok dergide hakemlik görevi üstlenmiştir. Aynı zamanda UNESCO Türkiye Milli Komisyonu Dünya Belleği İhtisas Komitesi üyesidir.



Furkan AYDIN

Namık Kemal Üniversitesi Bilgi Yönetimi Bölümü'nden 2013 yılında mezun olduktan sonra, aynı yıl içerisinde dikey geçiş sınavı ile Marmara Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü'nde eğitimine başlayıp, 2016 yılında mezun olmuştur. Aydın, 2017 yılında Marmara Üniversitesi'nde Bilgi ve Belge Yönetimi Anabilim Dalı'nda yüksek lisans eğitimine başlamış ve "İnsan Bilgisayar Etkileşimi Çerçevesinde EBYS'lerin Kullanılabilirliği ve Kullanıcıların Teknolojik Hazır Oluşu Üzerine Bir Analiz Çalışması" adlı teziyle Yüksek Lisans eğitimine devam etmektedir. 2018 yılında, Türkiye'de ilk kez gerçekleştirilecek olan "1. Uluslararası Çocuk Kütüphaneleri Sempozyumu"nun öğrenci koordinatörüdür.
Aydın, birçok kütüphane projesinde, bilgi ve belge yönetimi bölümü alanındaki etkinliklerin organizasyonlarında, I. ve II. Uluslararası Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü Öğrenci Kongresi Düzenleme Komitesi'nde görev almıştır. 2018 yılında Young Scholars Union tarafından düzenlenen VI. Uluslararası Multidisipliner Avrasya Kongresi'nde "A Survey About University Students' Perception of Post-Truth on Social Media" başlıklı bildirisi bulunmaktadır. Ağustos 2016 tarihinden itibaren Basın İlan Kurumu Genel Müdürlüğü'nde Bilgi ve Belge Yöneticisi olarak görev yapmaktadır.



Ayşegül Hülcen DÖNMEZ

Lisans eğitimini 2003 yılında Marmara Üniversitesi Sağlık Eğitim Fakültesi Sağlık Yönetimi Bölümü'nde tamamlayan Ayşegül Hülcen Dönmez, mezuniyetinin ardından Doğan Hastanesi Satın Alma Bölümü'nde ve Acıbadem Beylikdüzü Tıp Merkezi Hasta Hizmetleri Bölümü'nde çalışmıştır.
2006 – 2009 yılları arasında dil eğitimi amacıyla bulunduğu İngiltere Londra'da Royal Brompton NHS Hastanesi'nde Hasta Hizmetleri ve Be- Friend projesinde gönüllü olarak görev almıştır.
2009- 2017 yılları arasında İngiltere Konsolosluğu'nun da aralarında bulunduğu uluslararası kurumlarda Ofis Yönetimi ve Belge Yönetimi alanlarında çalışmıştır.
Marmara Üniversitesi Fen - Edebiyat Fakültesi Bilgi ve Belge Yönetimi Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans Programına devam eden Öğr. Gör. Ayşegül Hülcen Dönmez, 2017 yılı itibariyle İstinye Üniversitesi Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu'nda Öğretim Görevlisi olarak akademik kadroda yer almaktadır.



Nida KAYALI

2017 yılında Marmara Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi bölümünden birincilikle mezun olan Nida Kayalı, aynı yıl içinde Marmara Üniversitesi'nde Bilgi ve Belge Yönetimi Anabilim Dalı'nda yüksek lisans eğitimine başlamıştır. Lisans eğitimi sırasında TBMM Kütüphane ve Arşiv Hizmetleri Başkanlığı ve T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı'nda stajlarını tamamlamış olup, Marmara Üniversitesi Teknik Eğitim Fakültesi Arşivi "Dijitalleştirme Projesi", Marmara Üniversitesi Kurumsal İletişim Koordinatörlüğü "Arşiv Dijitalleştirme Projesi", İBB Atatürk Kitaplığı "Nadir Eserleri Kataloglama Projesi" işlerinde görev almıştır. Ayrıca Marmara Üniversitesi Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı'nda kısmi zamanlı öğrenci olarak arşiv ve veri giriş elemanı olarak çalışmıştır. 2018 yılında düzenlenen 54. Kütüphane Haftası'nda T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürlüğü'nden Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü Başarı Ödülü almıştır. 2018 yılında Young Scholars Union tarafından düzenlenen VI. Uluslararası Multidisipliner Avrasya Kongresi'nde "A Survey About University Students' Perception of Post-Truth on Social Media" başlıklı bildirisi bulunmaktadır.



Aliye Rabia SÖNMEZ

Marmara Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü son sınıf öğrencisi olan Aliye Rabia Sönmez, üniversite hayatının ilk yılında öğrenci kulüplerinde yönetici konumunda çalışmalar yaptı. Hatay Cemil Meriç Halk Kütüphanesi'nde staj yaptı. Daha sonra blog yazarlığı yaptığı sitelerde editörlük yapmaya devam ediyor. Kodlama Eğitmen eğitimi alarak başta Robert Collage olmak üzere Kristal kule, Beşiktaş Bilim Merkezi, Şişli Bilim Merkezi ve etüt merkezlerinde çocuklara (7-12 yaş) kodlama eğitimi veriyor. Egirişim platformunun kurucusu ile çalışmaya başlayıp kendini geliştirdikten sonra Egirişim'in yönetici statüsünde yer alıyor. Sitelerde veri girişi yöneticisi, sosyal medya uzmanı, içerik sorumlusu ve ekip liderliği yapmıştır. Cyberlab Bilgi Güvenliği Merkezi'nde staj yaparak siber güvenlik konusunda projeler yaptı. Gönüllülük çalışmalarında yer aldı.