



# YENİ TEKNOLOJİLER AKILLI KÜTÜPHANELER

Şükrü Merter İDİN



# Değişen Dünya Değişen Kütüphaneler

- Gelişen teknoloji ve değişen dünya ile birlikte her alanda olduğu gibi kütüphaneler de hızlı bir dönüşüm içindedir.

## UNUSUAL LIBRARY THINGS

50 unusual items/services you can check out at libraries around the world

Created by Jaclyn Rosansky, Content Editor Senior and Amy Shaw, Content Editor Senior  
Infographic originally appeared on ProQuest Share This blog





# Maker Hareketi Nedir? Makerspace Nedir?





# MAKERSPACE





Makerspace'ler insanlara üretim, onarım, yeniden üretim vb. işlemleri yapmaları için araçlar sunmakta, dünyayı daha iyi bir hale getirmelerine olanak sağlamaktadır.

# MATERIAL LIST *for* MAKERSPACES



## GENERAL TOOLS AND MATERIALS

- Computers/laptops/tablets
- Cameras
- Green screen list
- SD cards
- Craft and art supplies
- Electronic parts and tools
- Building materials
- Traditional construction tools
- Junk/recycling (cardboard, foil, cans, etc)
- Sewing machines/sewing materials
- Storage containers
- Batteries
- Adhesives/glue guns



## DIGITAL TOOLS OPTIONS

- [3D Printer](#)
- [3D Printing Pens](#)
- [3D Scanner](#)
- [Bare Conductive](#)
- [Cubelets](#)
- [Drawdio Kit](#)
- [Finch](#)
- [Go Pro Camera](#)
- [Hummingbird Robotic Kit](#)
- [Lego Mindstorms](#)
- [Lilypad](#)
- [Little Bits](#)
- [Makerbot Replicator](#)
- [Makey Makey](#)
- [Micro 3D Printer](#)
- [Minty Boost Kit](#)
- [Oculus Rift](#)
- [Open Rov](#)
- [Parrot AR Drone](#)
- [Snap Circuits](#)
- [Sphero](#)
- [Squishy Circuits](#)
- [Vinyl Printer](#)



## TACTILE TOOLS OPTIONS

- Box rivets
- [Brackitz](#)
- Brain puzzles
- Button maker
- Chess board
- Communal loom
- Conductive thread
- Dowels and rubber bands
- Duct tape
- Electronic paint
- [Giant Jenga](#)
- Jewelry making materials
- [K'NEX](#)
- [KEVA Planks](#)
- Knitting materials
- LEGOS
- Marble run
- Mirror obstacle course
- Modeling clay
- Origami supplies
- [Rainbow Loom](#)
- [Squigz](#)
- Straws & connectors
- String/rope
- Table top puzzles
- Tinker Toys
- Toothpicks/marshmallows
- Wheels
- [YOXO kits](#)





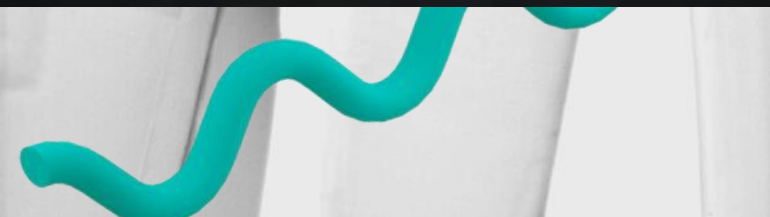
# MAKERSPACE

- Aktif (Uygulayarak) Öğrenme
- Bilgi Ekosistemine Aktif Katkı
- İş Birliği
- Sosyalleşme
- Fakülteler Arası Dayanışma
- Açık Kültür





# Maryland Üniversitesi McKeldin Kütüphanesi: John and Stella Graves Makerspace





# Xavier Üniversitesi McDonald Kütüphanesi: Makerspace



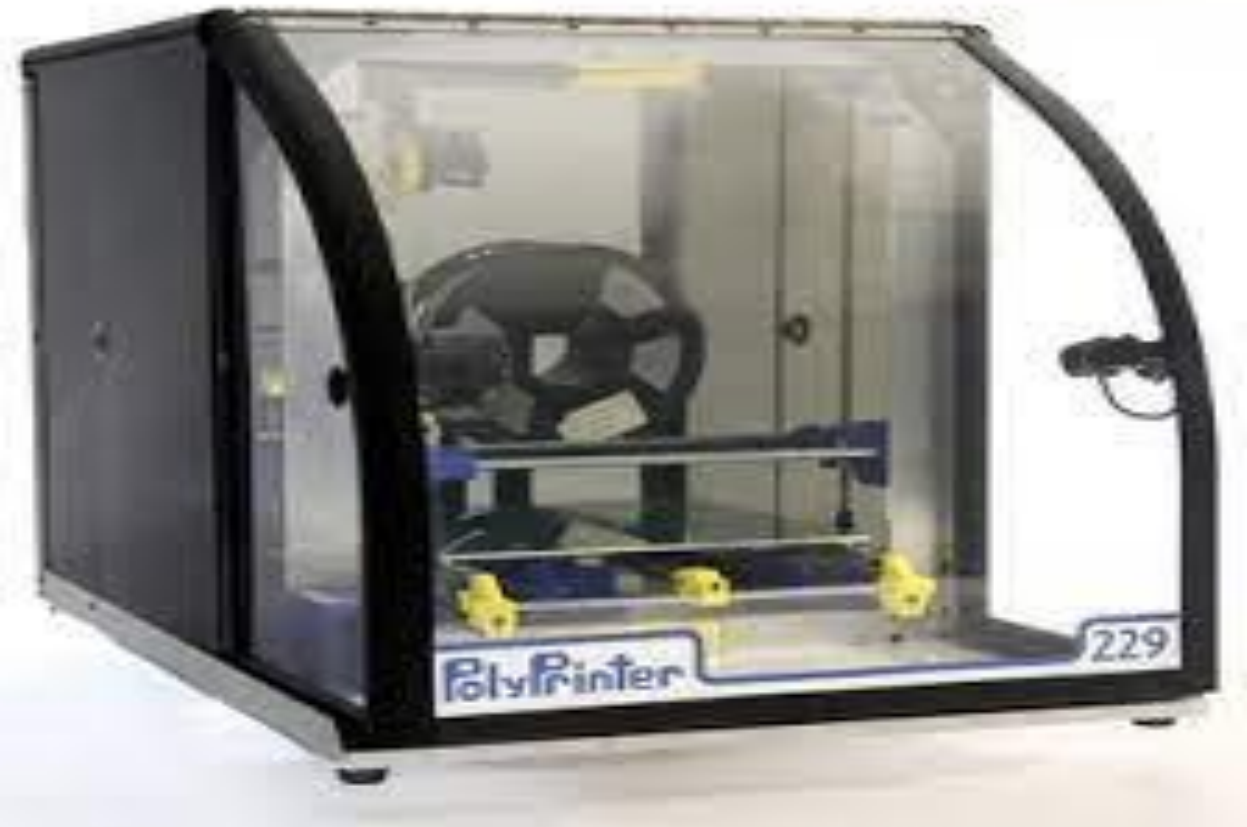
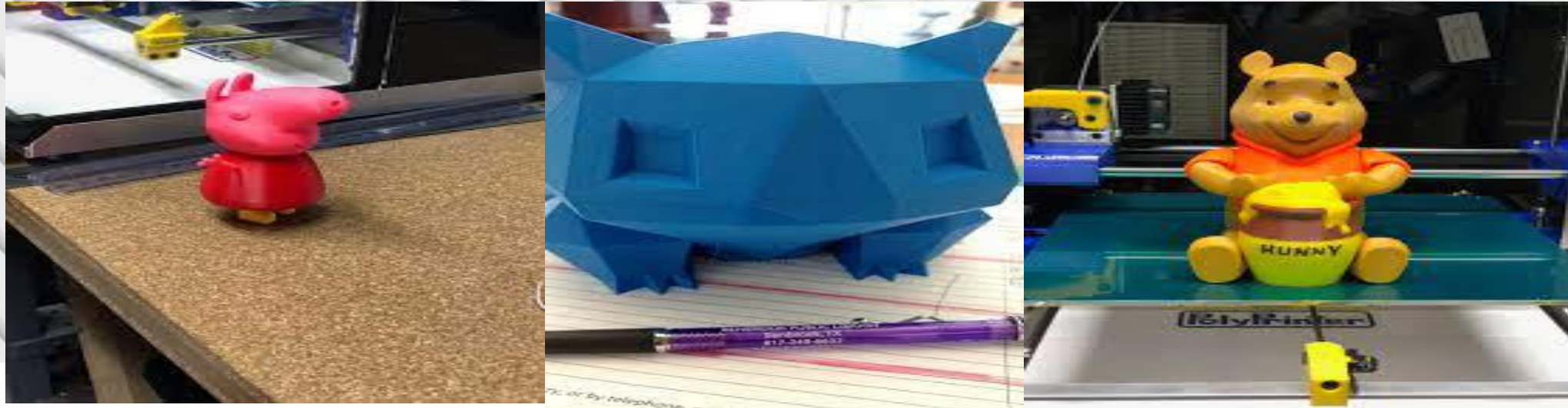


# Downtown (Halk) Kütüphanesi- Makerspace





# Benbrook Halk Kütüphanesi: Makerspace





# Sabancı Üniversitesi Bilgi Merkezi: Collaboration Space





# Cumhurbaşkanlığı Millet Kütüphanesi



Kütüphanede kurulan Bilim ve Teknoloji Atölyelerinde 5-10 yaş gurubu için Keşif Atölyesi





## Tasarım ve Üretim Atölyesi





**Teknoloji Atölyesi**







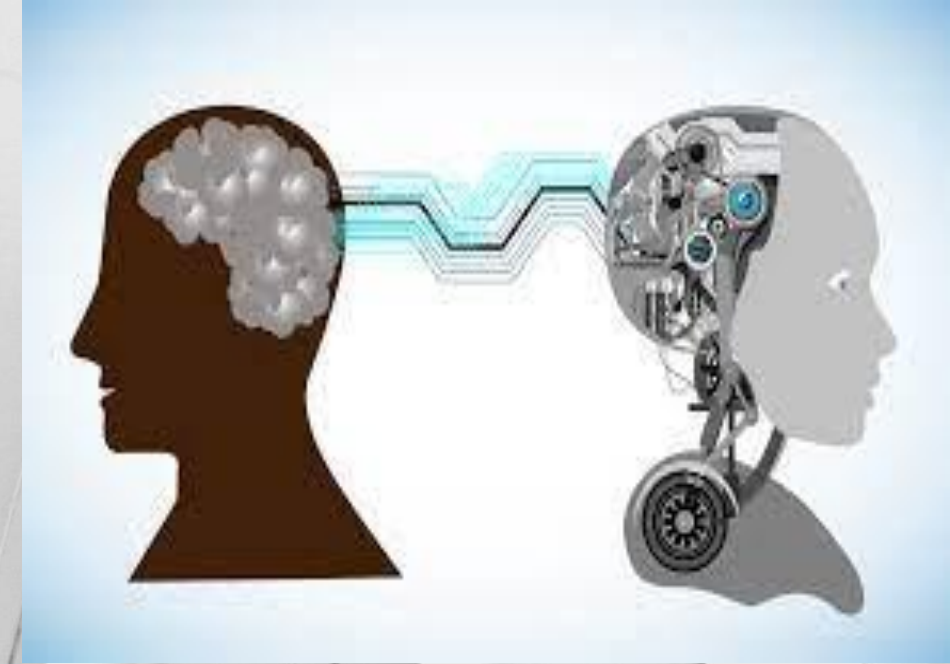
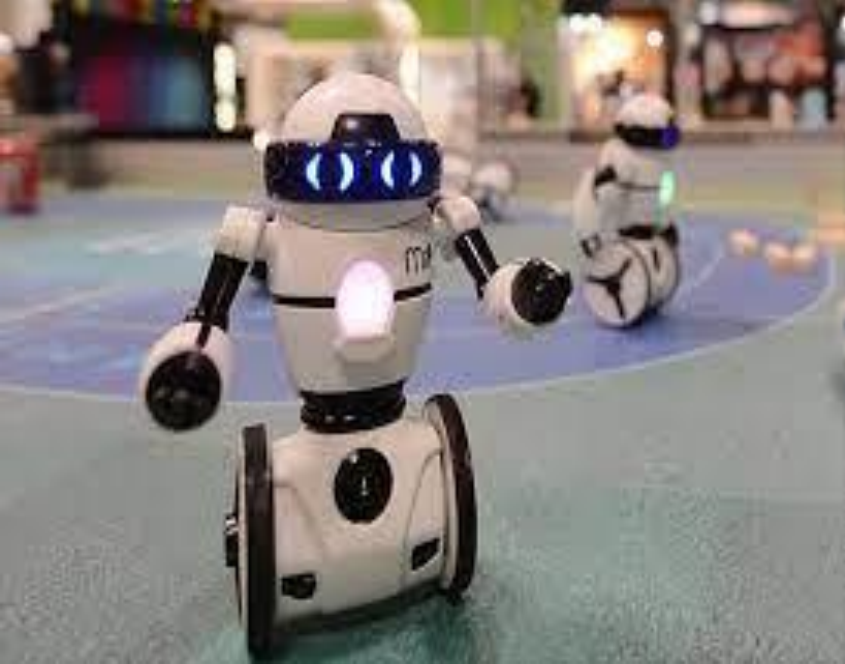
- -Kırşehir Âşık Paşa,
- -Uşak İskender Pala ve
- -Muş İl Halk Kütüphaneleri de Maker atölyesi kurulmuş olan halk kütüphaneleridir.



# Yapay Zeka ve Robotlar

## Bilişim Çağının En Temel Özellikleri

- Hızlı Değişim
- Akıllı Makinaların Kullanılması
- Yapay Zeka ve Robotlardan Yararlanma







Yapay Zeka: “Bir bilgisayar sisteminin insan zekâsına özgü özellikleri olan; görsel algılama, ses tanıma, düşünme, fikir üretme, problem çözme, öğrenme, anlam çıkarma, geçmiş deneyimleri muhafaza etme ve karar verme gibi yüksek bilişsel fonksiyonları veya otonom davranışları sergilemesi” (Yıldız & Yıldırım, 2018) olarak tanımlanmaktadır.



Robot, doğrudan insan denetimine veya önceden tanımlanmış bir dizi genel yönergeye göre, yapay zeka teknikleri kullanılarak bir işi yerine getirmek üzere programlanmış, tasarlanmış elektro-mekanik araçlardır.



# Yapay Zeka ve Robotlar



## Avantajlar

İnsanlar için kırıcı, karmaşık ve stresli işler daha az hata ile daha kısa sürede yapılabilmesi

## Dezavantajlar

İnsani hislerin eksikliği  
Programların yetki dışına çıkma olasılığı  
Kötüye kullanım  
Yeni nesilde yozlaşma  
İnsanların işinden olma ihtimali



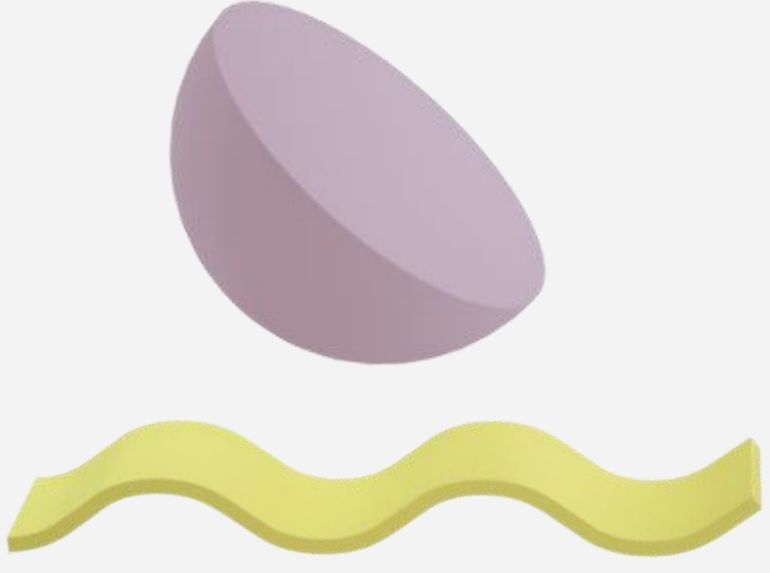


Robot temelli Otomatik Kütüphane Sistemine (ALS) geçilmesi durumunda koleksiyon alanınının %50 daha fazla yayın alabileceği tespit edilmiştir.

[https://www.youtube.com/watch?v=5SegEbE\\_QhM](https://www.youtube.com/watch?v=5SegEbE_QhM)







ABD'deki Roanoke Halk Kütüphanesindeki "Pepper" isimli robot; hikâye anlatabilmekte, dans edebilmekte, bazı sorulara yanıt verebilmektedir. Kullanıcılar ile öz çekim yapabilmektedir. Robot bu eğlenceli uygulamalarının yanında toplumu eğitmede bir araç olarak kullanılmaktadır. Kodlama konusunda eğitim amaçlı olarak da (Jones, 2018) kullanılmaktadır.

<https://www.youtube.com/watch?v=xs0JSl3wsck>





Kütüphanelerde düzenli olarak yapılan işlerden biri de sayım işlemleridir. Sayımın yapılması, raporlanması oldukça zaman alan bir süreçtir. Günümüzde bazı kütüphaneler sayım işlemlerinin yapılmasında robotlardan yararlanmakta ve sayım işlemlerini daha kısa sürede yapabilmektedir.

<https://www.youtube.com/watch?v=OutMC5pjhkl>







## KAYNAKÇA

Atkinson, Jeremy. Teknoloji ve Akademik Kütüphane: Başarı İçin Temel Temalar. 30 Mart 2022 tarihinde [https://www.elsevier.com/connect/library-connect/technology-and-the-academic-library-key-themes-for-success?utm\\_source=twitter&utm\\_medium=spredfast&utm\\_content=sf244338680&utm\\_campaign=Library%20Connect&sf244338680=1](https://www.elsevier.com/connect/library-connect/technology-and-the-academic-library-key-themes-for-success?utm_source=twitter&utm_medium=spredfast&utm_content=sf244338680&utm_campaign=Library%20Connect&sf244338680=1) adresinden erişildi.

Çuhadar, S. (2020). Robot ve Yapay Zekâ Uygulamaları İle Kütüphane Mimarisi. *Journal of History School*, 47, 2888-2900.

Demir, Güler ve Güneş, Ayşenur. *Kültürel boyutu ile "makerspace" yapılanmaları: Kütüphanelerin rolü*. Nosyon: Uluslararası Toplum ve Kültür Çalışmaları Dergisi - Nosyon: International Journal of Society and Culture Studies 2020, 6, 52-71

Gerland, John. Geleceğin Kütüphanesinde Uygulanacak On Yeni Teknoloji. 30 Mart 2022 tarihinde <https://princh.com/8-technologies-to-implement-at-the-library-of-the-future/#.YGS8wIUzbIV> adresinden erişildi.

Murphy, Derek. Kütüphanelerde ve Müzelerde Robotik ve İnsan Dokunuşu. 30 Mart 2022 tarihinde <https://slis.simmons.edu/blogs/unbound/2015/04/06/robotics-and-the-human-touch-in-libraries-and-museums/> adresinden erişildi.

Nagyy, Atilla. Dünyanın En Büyük Kütüphane Arşivlerine Hizmet Veren Dev Robotlar. 30 Mart 2022 tarihinde <https://gizmodo.com/the-giant-robots-that-serve-the-worlds-largest-library-1700712936> adresinden erişilmiştir.

Schaffhauser, Dian. İnsansı Robot Halk Kütüphanesinde Kodlamayı Öğretiyor. 30 Mart 2022 tarihinde <https://steamuniverse.com/articles/2019/05/21/humanoid-robot-teaches-coding-at-public-library.aspx> adresinden erişildi.



## TEŐEKKÜRLER

Őükrü Merter İDİN  
sukruidin@iyte.edu.tr

Bu alıŐma Creative Commons 4.0 Uluslararası Atıf lisansı ile lisanslanmıŐtır.

