

Prof. Dr. Levent MERCİN "STEAM Eğitim Yaklaşımında Sanat ve Tasarımın Gerekliliği" konulu seminer gerçekleştirdi.

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, “Güzel Sanatlar Konuşuyor” adlı etkinlik serisi bugün Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı Prof. Dr. Levent MERCİN'in "STEAM Eğitim Yaklaşımında Sanat ve Tasarımın Gerekliliği" konulu semineri ile başladı.

Prof. Dr. Levent MERCİN “Değerli katılımcılar, sayın hocalarım kendi adıma ve fakültemiz adına hoş geldiniz. Kırk beş hocamızın katkı sağladığı bu etkinlik serisinin ilkini yapmanın mutluluğu içerisindeyim. Katıldığınız için tekrar teşekkür ederim. 2017 yılından beri bu alanda çalışıyorum. Bir makale ve bir kitap bölümüm yayınlandı. Millî Eğitim Bakanlığı’nda üç bine yakın öğretmene eğitim verdim. Yaklaşık beş yıldır bu konu üzerinde çalışmalar gerçekleştirmekteyim.” diyerek başladığı semineri şu sözlerle sürdürdü:

“1950’li yılların sonunda STEM olarak ortaya çıkan ancak son yıllarda STEAM olarak bilinen bu kavram, çok önemli bir alan olan sanatı da içerisine katmıştır. Çünkü dört disiplini (bilim, teknoloji, mühendislik ve matematik) içeren STEM; hayal etme, dünyaya farklı bir gözle bakma, estetik ve işlevselliğe formun eklenmesi süreci açısından eksik kalmıştır. 2008 yılında, “Amerikan Okul Yöneticileri Derneği (AASA), yaptığı bir araştırmada; Çoğu şirketin, yeni işe alacakları çalışanlarında, bilim ve matematik ile ilgili alanlardan çok daha fazla sanat ve yaratıcılık becerileri aradığını göstermiştir. Söz konusu şirketler, beyin fırtınası yapabilecek, problem çözebilecek, iş birliği yapabilecek ve yenilikçi fikirlere katkıda bulunabilecek bireyler istediklerini belirtmiştir.”

“2020 yılı haziran ayı içerisinde, iki önemli gelişme olmuştur. İlk olarak Covid-19 pandemi sebebiyle eğitim ve seyahatlerin kısıtlanması toplantı ve eğitimlerin online gerçekleştirilmesine neden olmuş ve Zoom Video Communications şirketinin piyasa değeri 2019 sonundaki 15,9 milyar dolardan 42.3 milyar dolara yükselmiş. Bu da neredeyse ABD'nin 4 büyük havayolu şirketinin piyasa değerine eşdeğer olmuştur. Bu programların hazırlanması ve geliştirilmesinde Bilgisayar mühendisliği, matematik alanından çalışanlar kadar sanat ve tasarım çalışanlarının da katkısı çok fazladır.”

“2028 yılına kadar Steam dışı mesleklerin 5 büyüyeceği öngörülürken Steam ile ilişkili mesleklerin yaklaşık olarak %8,8 büyüyeceği öngörülmüştür.” Dedi.

Steam’de sanat ve tasarım konusunda da “Öğrenciler sanat ile mekânsal düşünmeyi öğrenir. Bu öğrenme biçimi, onların iki boyutlu bir çizime baktıkları zaman üç boyutlu alanı

hayal etmelerini sağlar. Bu olgu, mühendislerin, mimarların ve bilim adamlarının ihtiyaç duyduğu bir beceridir. Öğrenciler nesnelere nasıl bir araya geldiğini ve nasıl ayrıldıklarını algılayabilirlerse, nesnelere nasıl çalıştığını da öğrenirler.” Açıklamasını yaptı.

STEAM ile ilgili Türkiye’deki uygulamalar konusu hakkında Prof. Dr. Levent Mercin “Örneğin bugün Mimarlık eğitiminde STEAM yaklaşımının, ODTÜ Tasarım Fabrikası gibi bir birim tarafından gerçekleştirildiği bilinmektedir. Bu birimin amacı, “sorgulayarak, eleştirel düşünerek öğrenmek ve öğrenilen bilgiyi doğru yerde kullanabilmektir. Günümüzde her şeyi bilmenin mümkün olmadığı bir dünyada, farklı alanlarda bilgi sahibi olan bireylerin bir araya gelerek takım çalışması yaptığında yenilikçi ve yaratıcı çözümler üretilebildikleri görülmüştür.”

Steam eğitimiyle nelerin kazanılacağı hakkında da bilgiler veren Prof. Dr. Levent Mercin: “STEAM sorgulamayı, araştırmayı, üretimi ve buluş yapmayı, proje tabanlı eğitim modelini, analitik ve yaratıcı düşünmeyi, girişimciliği, ürün geliştirmeyi, problem çözme yanında problem bulmayı, Projelerdeki veya ürünlerdeki işlevselliğe formu eklemeyi, hayal gücünü geliştirmeyi, risk almayı, deneysel öğrenmeye girişmeyi, problem çözmeye ısrar etmeyi, işbirliğini benimsemeyi ve yaratıcı süreçte aktif rol almayı teşvik eder.” Dedi.

Biyomimikri Steam hakkında ise; “Kavram olarak ilk kez Janine M. Benyus tarafından 1997 kullanılmıştır. Biyomimikri, insanın tasarım zorluklarını çözmek ve yol boyunca umut bulmak için doğada bulunan stratejilerden öğrenen ve bunları taklit eden bir uygulamadır. Bununla ilgili enstitüler dahi kurulmuştur. Tasarım yarışmaları da vardır.” Yapmış olduğu bilgilendirmeler hakkında uygulanmış örnek tasarımlar üzerinden açıklamalar yapan Prof. Dr. Levent Mercin’i yaklaşık yüz kişi dinledi. Seminerin ardından izleyicilerin sorularını cevap veren Prof. Dr. Levent Mercin. Bu yıl TÜBİTAK’ın da STEM yerine STEAM kavramını kullanmaya başladığını bunun sevindirici bir gelişme olduğunu bildirdi.

Güzel Sanatlar Fakültesinin tüm bölümlerinden akademik faaliyet planlamalarına ait seminer, konferans veya workshop etkinliklerinin yapılacağı etkinlikteki en önemli amaç, sanat ve tasarım ile ilgili olan ya da sanat ve tasarım alanlarını tamamlayıcı alanlardan belirlenen, GSF öğrencilerini ve akademik personelini ilgilendiren temel konuların ele alınacağı, sanat ve tasarım alanları ile ilgili araştırma, inceleme ve deneysel çalışmalardan elde edilen verilerin paylaşılmasını sağlamaktır. Bilimsel yayın sayısının artırılmasının da hedeflendiği etkinlik sonrası seminer, konferans veya çalıştaylardan çıkacak akademik yazılardan oluşan bir kitap yayını da yapılması planlanmaktadır.

meet.google.com/yvs-jdjh-cch

Uygulamalar Google Network Giriş Google Çeviri T.C. Dumlupınar Ün... Gmail enVision - Giriş Say... Öğrenci İşleri Bilg... Öğrenci İşleri Bilg...

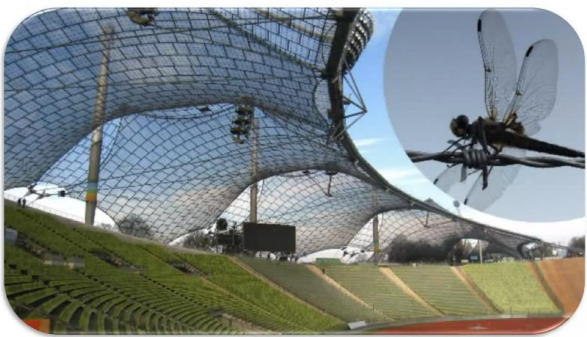
Levent Mercin sunuyor 6 Özkan Bayсал ve 28 kişi daha 14:00

STEAM EĞİTİMİNDE SANAT VE TASARIMIN GEREKLİLİĞİ 3 MART 2021

Görüntü Büyüt/Küçült Slayt Ekle Oynat Keynote Live Tablo Grafik Metin Şekil Ortam Yorum Ortak Çalış Biçim Canlandır Belge

Biyomimikri

Münih Olimpiyat Stadi ve Yusufçuğun Kanatları



<https://www.dogadergisi.com/biyomimikri-dogadan-gelen-tasarimlar/>

Levent Mercin-Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Slayt Yerleşimi

Default

Ana Slaytı Değiştir

Görünüş

Başlık

Gövde

Slayt Numarası

Arka Plan

Ana Slaytı Düzenle

Eren Evin Kılıçkaya tabiki herkese açık

Levent Mercin

Ayşe Gül Çetin

Selda Mant Menay

Eren Evin Kılıçkaya

Vedat Özsoy


Levent Mercin sunuyor 0 ONUR ERTEN ve 25 kişi daha 13:59

STEAM EĞİTİMİNDE SANAT VE TASARIMIN GEREKLİLİĞİ 3 MART 2021

Görüntü Büyüt/Küçült Slayt Ekle Oynat Keynote Live Tablo Grafik Metin Şekil Ortam Yorum Ortak Çalış Biçim Canlandır Belge

Biyomimikri

Münih Olimpiyat Stadi ve Yusufçuğun Kanatları



<https://www.dogadergisi.com/biyomimikri-dogadan-gelen-tasarimlar/>

Levent Mercin-Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Slayt Yerleşimi

Default

Ana Slaytı Değiştir

Görünüş

Başlık

Gövde

Slayt Numarası

Arka Plan

Ana Slaytı Düzenle

ONUR ERTEN

Onur Bingöl

Selda Mant Menay

Eren Evin Kılıçkaya

Necla Reyhan Akçin

ASLI MAN AYPEK ARSLAN



GÜZEL SANATLAR
FAKÜLTESİ



Prof. Dr. Levent Mercin

"STEAM Eğitim Yaklaşımında Sanat ve Tasarımın Gerekliliği"

GÜZEL
SANATLAR
KONUŞUYOR

3 Mart 2021

1
KONFERANS