

## Prof. Dr. Levent MERCİN "STEAM Eğitimde Sanat ve Tasarım" konulu seminer gerçekleřtirdi

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, "Güzel Sanatlar Konuşuyor" adlı etkinlik serisi bugün Güzel Sanatlar Fakültesi Dekanı Prof. Dr. Levent MERCİN'in "STEAM Eğitimde Sanat ve Tasarım" konulu semineri ile başladı.

Prof. Dr. Levent MERCİN "Değerli katılımcılar, sayın hocalarım kendi adıma ve fakültemiz adına hoş geldiniz. Etkinlik serisinin ilkini yapmanın mutluluğu içerisindeyim. Katıldığınız için tekrar teşekkür ederim. Yaklaşık yedi yıldır bu konu üzerinde çalışmalar gerçekleştirmekteyim. Bugün bu sunumla sizlere; STEAM Eğitim Süreci ve Sağladığı Avantajlar, STEAM Eğitim Yaklaşımında Sanat ve STEAM Eğitim Yaklaşımı Örnekleri hakkında bilgiler vereceğim." 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. STEAM; Sorgulamayı, araştırmayı, üretmeyi ve buluş yapmayı, projelerdeki veya ürünlerdeki işlevselliğe formu eklemeyi, problem çözme becerisi yanında problem bulmayı, proje tabanlı eğitim modelini, analitik ve yaratıcı düşünmeyi, girişimciliği, ürün geliştirmeyi, hayal gücünü geliştirmeyi, risk almayı, deneysel öğrenmeyi, problem çözmede ısrar etmeyi, işbirliğini benimsemeyi ve yaratıcı süreçte aktif olarak rol almayı teşvik eder." Açıklamasını yaptı. STEAM ile ilgili dünyadan ve Türkiye'den uygulamalar hakkında örnekleri interaktif olarak dinleyicilere sundu.



