



**RESİM ANA SANAT ATÖLYE UYGULAMALARINDA SCAMPER
TEKNİĞİNİN YARATICILIĞA ETKİSİ**

Büşra Akgül

**DOKTORA TEZİ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

EKİM, 2023

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren 12 ay sonra fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Büşra
Soyadı : Akgül
Bölümü : Resim-İş Eğitimi
İmza :
Teslim Tarihi : 25/10/2023

TEZİN

Türkçe Adı: Resim Ana Sanat Atölye Uygulamalarında SCAMPER Tekniğinin Yaratıcılığa Etkisi

İngilizce Adı: The Effect of SCAMPER Technique on Creativity in Painting Master Art Workshop Applications

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduđumu, yararlandıđım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiđimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduđunu beyan ederim.

Yazarın Adı Soyadı: Büşra Akgül

İmza:

JÜRİ ONAY SAYFASI

Büşra AKGÜL tarafından hazırlanan “Resim Ana Sanat Atölye Uygulamalarında SCAMPER Tekniğinin Yaratıcılığa Etkisi” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı’nda Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Meliha YILMAZ

(Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

.....

Başkan: Prof. Dr. Bülent SALDERAY

(Resim Bölümü, Hacı Bayram Veli Üniversitesi)

.....

Üye: Doç. Dr. Gonca YAYAN

(Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

.....

Üye: Doç. Dr. Kerim LAÇINBAY

(Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

.....

Üye: Dr. Öğr. Üyesi. Orhan DOĞRU

(Kuyumculuk ve Mücevher Tasarımı Anasanat Dalı,

Hacı Bayram Veli Üniversitesi)

.....

Tez savunma tarihi: 06.10.2023

Bu tezin Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı’nda Doktora tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Şaban ÇETİN

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

.....



Canım kızlarım Hafsa ve Erva'ya

TEŞEKKÜR

Araştırma sürecinde akademik bilgi ve tecrübesini, manevi desteğini esirgemeyen, her zaman örnek olan, kıymetli hocam ve tez danışmanım Sayın Prof. Dr. Meliha YILMAZ'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Tez İzleme Komitesinde yer alan, görüş ve önerileri ile sağlamış oldukları katkılarından dolayı Prof. Dr. Bülent SALDERAY'a ve Doç. Dr. Gonca YAYAN'a teşekkür ederim.

Değerli görüş ve önerileri ile Doç. Dr. Ali Ertuğrul KÜPELİ, Doç. Dr. Kerim LAÇINBAY'a, Dr. Öğr. Üyesi. Orhan Doğru ve Araş. Gör. Dr. Hande BOLU SERT'e, ölçme ve değerlendirme alanında katkılarından dolayı Araş. Gör. Dr. Cihat Ergün ÇORBACI'ya, uygulamaya katılan Gazi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencilerine ve doktora öğrenimi boyunca Gençlik ve Spor Bakanlığı'na bağlı KYK'nın sağladığı burs imkanından dolayı teşekkür ederim.

Çalışma sürecinde görüş, önerileri ile tezime katkıda bulunan ve her zaman destek olan can kardeşlerim, akademisyen adayları Saliha KARAKÖSE ve Rabia KARAKÖSE ARSLAN'a teşekkür ederim. Akademik hayatındaki her tecrübesini paylaşan, manevi desteğini esirgemeyen, motive edici konuşmaları ile yanımda olan sevgili dayım Faruk BULUT'a, hayatımın her anında, en önemlisi de zorlu doktora sürecinde her türlü desteği sağlayan, her zaman yanımda olan ve beni yetiştiren canım annem Leyla KARAKÖSE ve canım babam Ertan KARAKÖSE'ye sonsuz teşekkürler. Son olarak eşim Ahmet AKGÜL'e de desteğinden dolayı teşekkür ederim.

**RESİM ANA SANAT ATÖLYE UYGULAMALARINDA SCAMPER
TEKNİĞİNİN YARATICILIĞA ETKİSİ
(Doktora Tezi)**

Büşra Akgül
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
Ekim 2023

ÖZ

Araştırmanın amacı, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalında öğrenim gören öğrencilerin Ana Sanat atölye uygulamalarında SCAMPER tekniğinin yaratıcılığı ne ölçüde etkilediğini ortaya koymaktır. Araştırma 2022-2023 eğitim öğretim yılı güz dönemi, Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Ana Sanat atölye dersinde 9 kişiden oluşan son sınıf öğrencisi ile yürütülmüştür. Araştırma sürecinde veriler 9 haftada toplanmıştır. Araştırma nicel ve nitel yöntemlerin kullanıldığı karma desen ile tasarlanmıştır. Araştırmanın nicel kısmını tek gruplu öntest-sontest kontrollü yarı deneysel desen, nitel kısmını ise SCAMPER tekniğine yönelik görüşmeler oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak, uzmanlar ve araştırmacı ile geliştirilen dereceli puanlama anahtarı, kişisel bilgi formu, yarı yapılandırılmış görüşme formu, sanatçı günlükleri, araştırmacı günlüğü, öğrencilerin sanatsal çalışmaları ve ses kayıtları kullanılmıştır. Nicel veriler SPSS 23 programında Wilcoxon işaretli sıralar testi ile yapılan analizden elde edilen verilere göre ön uygulama çalışmaları ile SCAMPER eğitimi sonrası yapılan son uygulama çalışmaları arasında son uygulama çalışmalarının lehine anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Özellikle alt amaçları oluşturan yaratıcı yaklaşım ve imge zenginliği ölçütünde diğer ölçütlere kıyasla son uygulama sonuçlarında daha yüksek artış görülmüştür. Nitel verileri oluşturan yarı yapılandırılmış görüşme sorularına verilen yanıtlar, uzman yardımı ile içerik analizi yapılarak çözümlenmiştir. Öğrencilerin sanatsal çalışmaları ve sanatçı günlükleri betimsel yöntemle analiz edilmiştir. SCAMPER tekniği yaratıcı düşünmeyi ve imge çeşitliliğini önemli ölçüde artırmıştır. SCAMPER tekniği öğrencilerin yaratıcı düşüncelerine ve mesleki donanımlarına katkı sağlamış olmasının yanı sıra meslek hayatlarına başladıklarında öğrencileri ile deneyimleme düşüncesine yönelik heyecan oluşturmıştır. Öğrenciler SCAMPER tekniğine yönelik olumlu görüşler bildirmişler ve sanatsal çalışmalarını yaparken teknikten faydalanacaklarını belirtmişlerdir.



Anahtar Kelimeler : Sanat Eđitimi, SCAMPER Tekniđi, Yaratıcılık
Sayfa Adedi : xviii + 186
Danıřman : Prof. Dr. Meliha YILMAZ

THE EFFECT OF SCAMPER TECHNIQUE ON CREATIVITY IN ART WORKSHOP APPLICATIONS

(Ph.D Thesis)

Büşra Akgül

GAZI UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

October 2023

ABSTRACT

The purpose of this research is to reveal whether the SCAMPER technique has an effect on creativity in the Master Art workshop applications of the Art Education Department students, and if so, at what level. The research was carried out in the fall semester of the 2022-2023 academic year, with 9 senior students in the Art workshop of Gazi University, Faculty of Education, Department of Painting Education. During the research process, the data were collected in a 9-week period. The research was designed with a mixed design using quantitative and qualitative methods. The research was designed with a mixed design using quantitative and qualitative methods. The quantitative part of the research consists of a single-group pretest-posttest controlled quasi-experimental design, and the qualitative part consists of interviews with the SCAMPER technique. As a data collection tool in the research, rubrics, personal information form, semi-structured interview form, artist diaries, researcher diaries, artistic works of students and sound recordings were used. Quantitative data were analyzed with the Wilcoxon signed-row test in the SPSS 23 program, and according to the data results, a significant difference was found in favor of the pre-application studies and the final application after the SCAMPER training. Especially in the creative approach and image richness criteria, which constitute the sub-objectives, a higher increase was observed in the final application results compared to the other criteria. The answers given to the semi-structured interview questions that constitute the qualitative data were analyzed by content analysis with the help of experts. Students' artistic works and artist diaries were analyzed by descriptive method. The SCAMPER technique has significantly increased creative thinking and image diversity. The SCAMPER technique not only contributed to the creative thinking and professional equipment of the students, but also created excitement for the thought of experimenting with their students when they started their professional life. They expressed positive opinions about the SCAMPER technique

with the students and stated that they would benefit from the technique while doing their artistic work.



Key Words : Art Education, SCAMPER Technique, Creativity
Page Number : xviii + 186
Supervisor : Prof. Dr. Meliha YILMAZ

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	iii
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZ	vi
ABSTRACT	viii
İÇİNDEKİLER.....	x
TABLolar LİSTESİ.....	xv
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xvii
BÖLÜM I	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	3
1.2. Araştırmanın Amacı	5
1.3. Araştırmanın Önemi.....	5
1.4. Sınırlılıklar	6
1.5. Varsayımlar	6
1.6. Tanımlar.....	7
BÖLÜM II.....	9
KAVRAMSAL ÇERÇEVE	9

2.1. Yaratıcılık Nedir?.....	9
2.1.1. Yaratıcılık ve Beyin.....	14
2.1.2. Yaratıcılığın Süreçleri.....	19
2.1.3. Yaratıcılığın Boyutları.....	21
2.1.4. Yaratıcılık ve Eğitim.....	23
2.1.5. Yaratıcılığı Etkileyen Faktörler.....	25
2.1.6. Sanatsal Yaratıcılık Süreci.....	29
2.1.7. Nesne Nedir?.....	30
2.1.8. Nesnenin Sanattaki Yeri.....	33
2.1.9. Sanatçı ve Nesne İlişkisi.....	33
2.2. Yaratıcı Düşünme Teknikleri.....	35
2.2.1. Alex Faickney Osborn ve Bob Eberle	37
2.2.2. SCAMPER Tekniği.....	38
2.2.3. SCAMPER Tekniği ile Sanatçının Nesnesinin İncelenmesi.....	40
2.2.4. Yer Değiştirmek (Substitute):	40
2.2.4.1. Rene Magritte'in "Düşlerin Anahtarı" İsimli Eserinin Analizi.....	41
2.2.4.2. Rene Magritte'in "Seçmeli Yakınlıklar" İsimli Eserinin Analizi...	43
2.2.5. Birleştirmek (Combine).....	45
2.2.5.1. Salvador Dali'nin "İstakoz Telefon" isimli Eserinin Analizi.....	45
2.2.5.2. Picasso'nun "Boğa Başı" İsimli Eserinin Analizi.....	47
2.2.6. Uyarlamak (Adapt).....	49
2.2.6.1. Marcel Duchamp'ın 'Çeşme' İsimli Eserinin Analizi	50
2.2.7. Değiştirmek, Küçültmek, Büyütmek (Modify, Minify, Magnify):	52
2.2.7.1. Meret Oppenheim'in 'Nesne' İsimli Çalışmasının Analizi.....	52
2.2.7.2. Dalton Ghetti 'Bot' İsimli Çalışmasının Analizi.....	54
2.2.7.3. Jeff Koons'un 'Köpek Balon' İsimli Çalışmasının Analizi	55

2.2.8. Başka Amaçla Kullanmak (Put to Other Uses):	58
2.2.8.1. Marcel Duchamp'ın 'Bisiklet Tekerleği' İsimli Eserinin Analizi ..	58
2.2.9. Yok etmek, Çıkarmak (Eliminate):	60
2.2.9.1. Hans Bellmer, 'Bebek' İsimli Eserinin Analizi.....	60
2.2.10. Yeniden Düzenlemek, Tersine Çevirmek (Rearrange, Reverse):.....	62
2.2.10.1. Pablo Picasso'nun 'Keman' İsimli Eserinin Analizi	63
2.2.10.2. Vincent van Gogh'un "Bir çift ayakkabı" İsimli Eserinin Analizi	65
2.2.11. SCAMPER Tekniği Uygulama Aşaması.....	66
2.2.12. SCAMPER Uygulama Aşamasında Dikkat Edilmesi Gerekenler	67
BÖLÜM III	69
İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	69
3.1. Yurt İçinde Yapılan Çalışmalar	69
3.2. Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar	74
BÖLÜM IV	83
YÖNTEM.....	83
4.1. Araştırmanın Modeli	83
4.2. Çalışma Grubu	85
4.3. Araştırma Ortamı	86
4.4. Veri Toplama Araçları	87
4.4.1. Dereceli Puanlama Anahtarı.....	87
4.4.2. Öğrenci Günlükleri	88
4.4.3. Kişisel Bilgi Formu.....	88
4.4.4. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	89
4.4.5. Gözlem.....	90
4.4.6. Araştırmacı Günlüğü	91

4.5. Pilot Uygulama	91
4.6. Ön Uygulama Çalışması	92
4.7. SCAMPER Tekniği Uygulama Çalışması.....	93
4.8. Son Uygulama Çalışması	96
4.9. Verilerin Analizi	97
BÖLÜM V	99
BULGULAR VE YORUMLAR.....	99
5.1. Çalışma Grubunun Özelliklerine Yönelik Bulgular ve Yorumlar	99
5.2. Birinci Alt Amaca İlişkin Bulgular ve Yorumlar	102
5.3. İkinci Alt Amaca İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	108
5.3.1. İkinci Alt Amaca Yönelik SCAMPER Uygulama Süreci Kapsamında Elde Edilen Bulgular ve Yorumlar.....	108
5.3.2. İkinci Alt Amaca Yönelik SCAMPER Tekniği Uygulama Sürecinde Karşılaşılan Sorunlar Kapsamında Elde Edilen Bulgular ve Yorumlar	118
BÖLÜM VI	155
SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	155
6.1. Sonuç	155
6.1.1. Birinci Alt Amaca Yönelik Sonuçlar	155
6.1.2. İkinci Alt Amaca Yönelik Sonuçlar.....	156
6.2. Tartışma	157
6.3. Öneriler	159
KAYNAKLAR.....	161
EKLER.....	173
EK 1. Araştırma İçin Alınan Gerekli İzinler	174
EK 2. Araştırmanın Komisyon Kararı.....	175
EK 3. Öğrenci Kişisel Bilgi Formu	177

EK 4. Gönüllü Onam Formu.....	179
EK 5. Dereceli Puanlama Anahtarı	181
EK 6. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları	182
EK 7. SCAMPER Uygulaması Öğrenci Eskizlerinden Örnekler	183



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. <i>Yaratıcı Potansiyel Şeması</i>	18
Tablo 2. <i>Yaratıcı Sürecin Dört Çeyrek Modeli ile İlişkisi</i>	19
Tablo 3. <i>Tek Grup Öntest Sontest Deneyisel Desen</i>	84
Tablo 4. <i>Öğrencilerin Kişisel Bilgileri ve Seçmiş Oldukları Nesneler</i>	86
Tablo 5. <i>Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Ön Uygulama-Son Uygulama Yaratıcı Yaklaşım İstatistiksel Ortalamaları</i>	103
Tablo 6. <i>Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Ön Uygulama-Son Uygulama. Y.Y Katılımcıların Genel Ortalamalar</i>	103
Tablo 7. <i>Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Ön Uygulama-Son Uygulama Kompozisyon Kurgusu İstatistiksel Ortalamaları</i>	104
Tablo 8. <i>Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Ön Uygulama-Son Uygulama K.K Katılımcıların Genel Ortalamalar</i>	104
Tablo 9. <i>Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Ön Uygulama-Son Uygulama İmge Zenginliği İstatistiksel Ortalamaları</i>	105
Tablo 10. <i>Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Ön Uygulama-Son Uygulama İ.Z Katılımcıların Genel Ortalamalar</i>	105
Tablo 11. <i>Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Ön Uygulama-Son Uygulama Estetik Değer İstatistiksel Ortalamaları</i>	106
Tablo 12. <i>Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Ön Uygulama-Son Uygulama E.D Katılımcıların Genel Ortalamalar</i>	106
Tablo 13. <i>Katılımcıların Dört Ölçüt Doğrultusunda Ön Uygulama-Son Uygulama Bireysel Puan Ortalamaları</i>	107
Tablo 14. <i>SCAMPER Tekniğine Yönelik Yapılan Görüşmelerin Tema Analizi</i>	120

Tablo 15. <i>Ön Uygulama-Son Uygulama Yaratıcılık Kıyaslaması</i>	146
Tablo 16. <i>Son Uygulama Çalışmasında Karşılaşılan Güçlüklerle İlişkin Temalar</i>	150
Tablo 17. <i>SCAMPER Tekniğinin Sanat Ürününe Etkisine İlişkin Temalar</i>	151



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Dört kişilik modeli, HBDI Profili ve Bütünsel Beyin Modeli	16
Şekil 2. Rene Magritte, “Düşlerin Anahtarı”	42
Şekil 3. Rene Magritte, “Seçmeli Yakınlıklar”	44
Şekil 4. Salvador Dali, “İstakoz Telefon”	46
Şekil 5. Pablo Picasso, “Boğa Başı”	48
Şekil 6. Marcel Duchamp, “Çeşme”	50
Şekil 7. Meret Oppenheim, “Nesne”	53
Şekil 8. Dalton Ghetti, bot.....	55
Şekil 9. Jeff Koons, ‘Köpek Balon’	56
Şekil 10. Claes Oldenburg, “Testere”	57
Şekil 11. Marcel Duchamp, “Bisiklet Tekerleği”	59
Şekil 12. Hans Bellmer, Bebek (La Poupée)	61
Şekil 13. Pablo Picasso, Keman (Violon)	63
Şekil 14. Vincent van Gogh, Bir çift ayakkabı.....	65
Şekil 15. Yakınsak Desen (Tek Aşamalı Desen) Şematik Gösterimi	85
Şekil 16. Ana Sanat Atölye Ortamının Görüntüsü	87
Şekil 17. Öğrencilerin SCAMPER tekniği doğrultusundaki görüşlerine yönelik model ...	109
Şekil 18. SCAMPER tekniğinin sevilen yönlerine ilişkin model.....	112
Şekil 19. SCAMPER tekniğinin sevilen aşamalarına yönelik model	116
Şekil 20. Ö1, TÛAB, 70×100 cm, ön uygulama çalışması	121
Şekil 21. Ö1, TÛAB, 70×100 cm, son uygulama çalışması.....	123

Şekil 22. Ö2, TÜYB, 70×100 cm, ön uygulama çalışması	124
Şekil 23. Ö2, TÜYB, 70×100 cm, son uygulama çalışması	125
Şekil 24. Ö3, TÜAB, 70×100 cm, ön uygulama çalışması	126
Şekil 25. Ö3, TÜAB, 70×100 cm, son uygulama çalışması	127
Şekil 26. Ö4, TÜAB, 70×100 cm, ön uygulama çalışması	128
Şekil 27. Ö4, TÜAB, 70×100 cm, son uygulama çalışması	129
Şekil 28. Ö5, TÜYB, 70×100 cm, ön uygulama çalışması	131
Şekil 29. Ö5, TÜYB, 70×100 cm, son uygulama çalışması	132
Şekil 30. Ö6, TÜAB, 70×100 cm ön uygulama çalışması	133
Şekil 31. Ö6, TÜAB, 70×100 cm, son uygulama çalışması	134
Şekil 32. Ö7, TÜYB, 70×100 cm, ön uygulama çalışması	136
Şekil 33. Ö7, TÜYB, 70×100 cm, son uygulama çalışması	137
Şekil 34. Ö8, TÜAB, 70×100 cm, ön uygulama çalışması	138
Şekil 35. Ö8, TÜAB, 70×100 cm, son uygulama çalışması	139
Şekil 36. Ö9, TÜAB, 70×100 cm, ön uygulama çalışması	140
Şekil 37. Ö9, TÜAB, 70×100 cm, son uygulama çalışması	141
Şekil 38. Öğrencilerin SCAMPER tekniğinin aşamalarını çalışmalarında kullanım sıklıkları	143
Şekil 39. Öğrencilerin Ön Uygulama-Son Uygulama çalışmalarını yaratıcı bulma nedenlerine ilişkin model	147

BÖLÜM I

GİRİŞ

İnsanoğlu var olduğu günden bu yana, hayatının her anında bilerek ya da bilmeyerek yaratıcı düşünme yetisini kullanmıştır. Bunun yansımaları sanat, bilim, mimari, eğitim, teknoloji gibi birçok alanda, insan elinin değdiği her yerde görülebilmektedir. Bunun sonucu olarak dünyamızda yaşanan hızlı değişimle beraber toplumlar bu değişime ayak uydurabilme ve ilerleme kaydetmek için yarış halindedir. Toplumların gelişimi ve ilerlemesi en önemlisi de varlığını sürdürmeye devam edebilmesi için toplumu oluşturan her bireyin yaratıcı düşünme becerisini kullanabilmesi beklenir. Bu beklenti günümüzde giderek artmakta ve yaratıcı bireylerin yetişmesinde neler yapılması gerektiği konusunu gündeme getirmektedir.

Yaratıcılığı ortaya çıkarmaya yardımcı olan ve her bireyde var olduğu bilinen yaratıcılığı geliştiren en önemli etken eğitimidir (Yolcu, 2010, s. 31). Çağın gelişen ve değişen şartlarına uygun dinamik bir eğitim programının yanı sıra Görsel Sanatlar eğitiminin de yaratıcılığı geliştirmeye katkı sağladığı bir gerçektir. Görsel Sanatlar dersi aracılığıyla erken yaşta yaratıcılığını açığa çıkarmayı başarabilen bireyler çağın getirdiği yeniliklere daha hızlı uyum sağlayabilmekle beraber yaratıcı yeniliklere de imza atma fırsatı bulabileceklerdir. Bu sonuca zemin hazırlayan ve yaratıcı bireylerin yetişmesinde en büyük rolü oynayan etken, donanımlı bir Sanat Eğitimidir. Ancak nitelikli ve yaratıcı bir Sanat Eğitimi yaratıcı düşünmeye ihtiyaç duyan bireye yol gösterebilir.

Nitelikli bir sanat eğitiminin gerçekleşmesi bazı şartların sağlanmasına bağlıdır. Bunlardan biri sanat eğitimcisinin sanatın önemini ve gerekliliğini kabul etmiş bir bakış açısı içinde olması gerektiğidir (Buyurgan & Buyurgan, 2007, s. 17). Bununla beraber Sanat eğitimi veren kurumlarda öğretmen adaylarının yeterli alan bilgisine sahip, yeniliklere açık, kendisini geliştirebilen ve yaratıcı düşünebilen, nitelikli bir sanat eğitimcisi olarak mezun olması hedeflenir. Çünkü yaratıcı düşünme becerisini geliştirmenin yollarını bilen bir

eğitimci öğrencisine yaratıcı düşünmeye teşvik eder ve yaratıcılık yetisini canlandırabilir (Yılmaz, 2010, s. 20-21).

Sanat Eğitiminin amaçlarından birisi de çağın getirdiği yeniliklere uyum sağlayabilen, çözüm odaklı ve ıraksak düşünebilme yetisine sahip bireylerin yetişmesini sağlamaktır (San, 2019, s. 23-24). Bu bağlamda literatürde yaratıcı düşünmeyi geliştiren ve ıraksak düşünmeye yardımcı olan birçok teknik yer almaktadır ve bunlardan birisi de SCAMPER tekniğidir (Starko, 2010, s. 133).

SCAMPER tekniği ilk olarak F. Alex Osborn tarafından temelleri oluşturulmuş sonrasında Eberle tarafından geliştirilmiş bir beyin fırtınası tekniğidir. SCAMPER kelimesi, bir harfin İngilizce bir kelimeye karşılık geldiği bir akrostişten oluşmaktadır (Eberle, 2008). Her bir harfe karşılık gelen kelimeler amacı doğrultusunda farklı düşünmeye yönlendiren sorular barındırır (Michalko, 2020, s. 133).

SCAMPER tekniği, her alanda kolaylıkla uygulanabilen, yaratıcı düşünmeye yardımcı olduğu düşünülen, beyin fırtınası yapmaya olanak sağlayan eğlenceli bir tekniktir (Yıldız ve İsrail, 2002). Yaratıcı düşünmeye teşvik eden bir teknik olmasının yanı sıra bir soruna ilişkin problemi çözümlemeye yönelik de kullanılabilir (İslim, 2009). Bununla beraber yaratıcı hayal gücünün gelişmesinde etkili bir teknik olduğu görülmüştür (Gündoğan, 2019). Bu tekniğin bir diğer önemli özelliği ise yönelttiği sorular yoluyla zihinde oluşan imgelerin çeşitlenmesini kolaylaştırmasıdır (Cox, 2020, s. 157). İmge çeşitliliği sanatsal bir çalışma ortaya koyarken ihtiyaç duyulan yaratıcı düşünmenin önemli bir unsurudur. Dolayısıyla SCAMPER tekniğinin, yaratıcılığı harekete geçirmesi bakımından sanat alanında işlevsel olarak kullanılabileceği beklenmektedir.

Sanat eğitimi veren kurumlarda öğrenim gören bireylerin belli bir düzeyde yaratıcı olduğu ve yaratıcı düşünme becerilerini sanat alanında farklı yöntem ve teknikler kullanarak çalışmalarına yansıttıkları bilinmektedir. Sanat eğitimi alan bireylerin var olan yaratıcılığını korumaları ve geliştirmenin yollarını bilmeleri de önemlidir.

Alanyazın incelendiğinde Kocatepe (2017) Fen Bilgisi, Risnani (2019) Biyoloji, Hijazi (2016) Beden Eğitimi gibi alanlarda yapılmış makale çalışmalarına rastlanmaktadır. Sanat Eğitimi alanında ise SCAMPER tekniğini konu alan sadece Baş'ın (2019) yapmış olduğu doktora çalışmasına bulunmaktadır. Baş, araştırmasında SCAMPER tekniğinin sanatsal yaratım sürecine olan etkisini incelemiş ve tekniğin öğrencilerin yaratıcılıklarına katkı sağladığı sonucuna ulaşmıştır. Literatürde Sanat Eğitimi alanında tek tez çalışması

niteliğinde olan söz konusu çalışma yalnızca iki nesne üzerinden eylem araştırması yöntemiyle yapılmıştır. Ancak bu araştırmanın Baş'ın araştırmasından farklı olarak her bir katılımcının nesne seçimini sağlayarak karma yöntemden hareketle yapılması ve SCAMPER tekniğinin aşamalarında örnek oluşturabilecek sanat eserlerinin incelenmesi, literatüre katkı sağlaması bakımından önemli olduğu düşünülmektedir. Resim-İş Eğitimi programlarında SCAMPER uygulamasına yer verilmesiyle birlikte öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin gelişmesi ve mesleki donanımlarına katkı sağlaması beklenmektedir. Dolayısıyla bu çalışmanın, hem SCAMPER tekniğini özgün bir bakış açısıyla ele alması hem de literatürde yer alan çalışmalara katkı sunacak nitelikte olması bakımından önemli bir yerde olduğu söylenebilir.

1.1. Problem Durumu

Yaratıcılık her insanda var olduğu bilinen, doğuştan gelen ve uzun yıllardır araştırmalara konu olan bir kavramdır. Birçok alanda yaratıcılığa yönelik farklı tanımlara rastlanmaktadır, bu tanımların ortak noktasının yeni bir şeyler ortaya koymak olduğu söylenebilir.

Yaratıcılık ve yaratıcı düşünme becerisi her insanın hayatı boyunca ihtiyaç duyduğu en önemli özelliğidir. Yaratıcılık, toplumun sosyal yapısı, kültür, aile, eğitim gibi birçok faktöre bağlı olarak gelişim gösterebileceği gibi yaratıcılık üzerinde gerilemeye de neden olabilir. Bundan dolayı yaratıcı düşünmeye ihtiyaç duyan her birey yaratıcılığını nasıl geliştirebileceği konusunda bilinç kazanması önemlidir.

Birçok üniversite mezunu bireyin işsiz olmasının nedenlerinden biri akademik anlamda yetersiz bulunması ve yaratıcı düşünme becerisine sahip olmamasıdır. Bu durumun temel nedeni de eğitim sistemindeki aksaklık ve yetersizliklerdir. Bu problemi bilen toplumlar yaratıcılığın geliştirilmesi ve eğitimin iyileştirilmesi için bir şeyler yapılması gerektiğinin farkındadır (Robinson, 2003, s. 10-24). Eğitimin temel amaçlarından birisi bireye yaratıcı düşünebilme becerisini kazandırmaktır. Bu doğrultuda uygulanabilecek farklı yöntem ve teknikler bulunmaktadır. Bunlardan birisi de beyin fırtınası tekniğidir. Beyin fırtınası tekniğinin sınıf ortamında çalışılması karmaşaya neden olabilmesinden dolayı SCAMPER tekniği diğer seçenek olarak düşünülebilir. Çünkü SCAMPER tekniği grup olarak çalışılabilmesinin yanı sıra bireysel olarak çalışmaya da elverişli bir tekniktir.

Bazı kaynaklarda yönlendirilmiş beyin fırtınası olarak bilinen SCAMPER tekniği yedi basamaktan oluşmaktadır (Yağcı, 2012). Klasik beyin fırtınası tekniği ve SCAMPER

tekniki arasında farklılıklar söz konusudur. Klasik beyin fırtınası tekniğinde tek bir odak üzerinde fikirler üretilmesi bir süre sonra benzer fikirlerin ortaya çıkmasına neden olabilmektedir. SCAMPER tekniğinin her bir basamakta farklı düşünmeye yönlendiren sorular yöneltmesi benzer fikirlerin oluşmasına engel olacaktır. Baş ve Kaptan (2019) çalışmasında SCAMPER tekniğini çalışma grubu ile uygulama sırasında grubun masa ve sandalye nesneleri üzerinde beyin fırtınası yapmasını sağlamıştır. Bu çalışmada her bir katılımcının farklı bir nesne seçmesi sağlanarak nesneye yönelik benzer yaklaşımların ortaya çıkmasının önüne geçilebilmiştir.

Yetenek sınavları ile kurumlara seçilen öğrencilerin sınav aşamalarından birisini imgesel tasarım oluşturmaktadır. Öğrencinin verilen bir konu üzerinde yaratıcılığını kullanarak zihninde oluşan imgeleri kâğıda aktarması beklenir. Sanat eğitimi veren kurumlarda öğrenim görmeye başlamış olan bireylerin belli bir düzeyde yaratıcı olduğu kabul edilmektedir. Yaratıcı düşünme becerilerini sanat alanında farklı yöntem ve teknikler kullanarak çalışmalarına yansıtan öğrencilerin lisans eğitimi boyunca birçok derste yaratıcı düşünmeye devam edebilmesi beklenmektedir.

Sanat eğitimi alan öğretmen adaylarının yeterli alan bilgisine sahip, yeniliklere açık, kendisini geliştirebilen, nitelikli bir sanat eğitimcisi olarak mezun olması hedeflenir. Örneğin yaratıcı düşünme becerisini geliştirmenin yollarını bilen bir eğitimci öğrencisinin yaratıcılık yetisini canlandırabilir. Bu bağlamda bu sorunun giderilmesi için yaratıcı sanat eğitimcilerinin yetişmesi gereklidir.

Öğretmen adayı SCAMPER tekniğini Görsel Sanatlar dersinde öğrencilerin yaratıcılığını tetiklemek için kullanabileceği gibi sanat eserleri üzerinde SCAMPER tekniği ile eser analizi yaparak farklı düşünme ve yorumlama yollarını da öğrencilere kazandırabilecektir.

Sanat eğitimi alanında yapılan çalışmalar incelendiğinde SCAMPER tekniği ile tek bir çalışmaya rastlanmış olması tekniğin yeterince bilinmediğini ve sanat alanında yararlanılmadığını göstermektedir. Bu durumdan yola çıkarak, Görsel Sanatlar öğretmen adaylarının Resim Ana Sanat atölye dersinde, nesne odaklı yönlendirilmiş beyin fırtınası SCAMPER tekniği uygulamalarının sanatsal üretim süreçlerinde özgün çalışma oluşturmalarına ne ölçüde katkısı olduğu ve Ana Sanat atölye derslerinde kullanılabilecek etkili bir teknik olup olmadığı sorusu çalışmanın temel problemini oluşturmaktadır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, nesne odaklı SCAMPER tekniği uygulamalarının öğrencilerin sanatsal üretim süreçlerinde özgün ürün oluşturmalarına katkısının olup olmadığını ortaya koymaktır. Bu temel amaç doğrultusunda belirlenen alt amaçlar şunlardır;

Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencilerinin;

1. Ön uygulama çalışmaları ile son uygulama çalışmaları arasında,
 - 1.1.Yaratıcı yaklaşım,
 - 1.2.Kompozisyon kurgusu,
 - 1.3.İmge zenginliği,
 - 1.4.Estetik değer açısından anlamlı bir fark olup olmadığını,
2. SCAMPER tekniğinin öğretim sürecine yönelik öğrencilerin;
 - 2.1.Nesnenin sanat ürününe dönüşme sürecinde SCAMPER tekniğinin yaratıcılığa katkısı olup olmadığına yönelik görüşlerini,
 - 2.2.Uygulama sürecinde karşılaştıkları sorunların neler olduğu ortaya koymaktır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Sanat eğitimi alanı içerisinde yapılan sanatsal çalışmaların çoğunda yaratıcı düşünmeye ihtiyaç duyulmaktadır. Aynı zamanda öğrencilerin yaratıcı düşünme eylemi içerisinde yaşadıkları sorunların azalabilmesi açısından yaratıcı düşünme yetisini destekleyen yöntemlerin bilinmesi önemlidir.

SCAMPER tekniği, nesneyi çok yönlü irdeleme, sıra dışı düşünme, sorgulama, çözümleme gibi yetilerin gelişmesine katkı sağlamaktadır.

Baş & Kaptan (2018), yapmış olduğu araştırma sonucunda; Görsel Sanatlar öğretmen adaylarının SCAMPER tekniğini öğrenmesinin sağlanması ve bu konuda uygulama örneklerinin verildiği seminerlerin düzenlenmesi üzerine tavsiyede bulunmuştur. Bu tavsiye doğrultusunda;

SCAMPER eğitiminin, öğrencilerin mesleki donanımlarına katkı sağlaması, yaratıcılıklarını ortaya çıkarmaları ve geliştirmeleri açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Bununla

birlikte sanat eğitimi alanında yapılacak ikinci araştırma olması bakımından önem kazanmaktadır.

Araştırma kapsamında SCAMPER tekniğinin nesneye yönelttiği sorularla yoğun düşünme süreci yaşanmasına olanak sağlaması ve zihinde oluşan imgeleri eskizlerle kâğıda dökebilme fırsatı sunması tekniğin önemli işlevsel boyutudur.

SCAMPER tekniği araştırmaya, yaratıcılık, gündelik nesne ve eser analizi üzerinde yeni bir boyut kazandırarak dahil edilmiştir. Esnek, akıcı ve özgün düşünmeyi kolaylaştırarak yaratıcılığa katkı sağlayabilen bu teknik, nesneye yöneltilen sorularla nesnenin değişime uğramasına yol açmaktadır. Böylelikle sanat eğitimi alan bireylerin nesne kavramını kapsamlı düşünmelerine, nesne ile analogi yapmalarına ve sanatçıların nesnelerini çözümlemelerine katkı sağlaması yönünden önem kazanmaktadır.

1.4. Sınırlılıklar

Bu araştırma,

1. Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı 2022-2023 eğitim öğretim yılı güz dönemi ile,
2. Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı eğitim programında yer alan Ana Sanat atölye dersi ile Ana Sanat atölye dersini alan bir grup son sınıf öğrenci ile sınırlıdır.
3. SCAMPER tekniğinin nesne odaklı uygulamaları ile sınırlıdır.
4. Dokuz haftalık süreçle sınırlıdır.
5. Tual üzerine akrilik ve yağlı boya tekniği ile sınırlıdır.

1.5. Varsayımlar

Bu araştırmada,

1. Çalışmanın yürütüldüğü Resim-İş Eğitimi son sınıf öğrencilerinin yarı yapılandırılmış görüşme sorularına samimi ve içten cevaplar verdikleri varsayılmıştır.

1.6. Tanımlar

Yaratıcı Yaklaşım: Değerlendirme sırasında, eserde konunun özgün ve farklı bir yaklaşımla ifade edilebilme durumu incelenir (Yılmaz ve İnceağaç, 2017). Nesne odaklı farklı bir bakış açısı ortaya koyabilme.

Kompozisyon Kurgusu: Sanatsal öğelerin ilkelere uygun şekilde düzenlenmesi (Yılmaz, 2009, s. 27-40).

İmge Zenginliği: Duyu organlarıyla algılanan bir nesnenin düşünüldüğünde zihinde oluşan görüntüsü (TDK, 2019, s. 1182). Seçilen nesneye yönelik oluşan imgelerin niceliksel ve niteliksel çeşitliliği.

Estetik Değer: Eseri bir araya getiren unsurların izleyicide güzel, çirkin, hoş vb. duygular uyandırması (Balcı, 2016, s. 51). Eserde plastik etki durumu.



BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Araştırmanın bu bölümünde yaratıcılık kavramı, yaratıcılığın alt başlıkları, nesne ve nesnenin alt başlıkları, yaratıcı düşünme teknikleri ve SCAMPER tekniği ile sanat eserleri detaylı bir şekilde incelenmiş, okuyucuya kolaylık sağlaması ve konunun daha anlaşılır olması adına örnek resimler ve tablolara yer verilmiştir.

2.1. Yaratıcılık Nedir?

“Yaratıcılık, var olan değerlerden daha çok değer elde etmenin en iyi yoludur”

Edward de Bono

En eski insan türünden günümüzdeki modern insana kadar, var olan insanoğlu, birçok alanda yaratıcılığını kullanmıştır. Her insanda var olan bir özellik olan yaratıcılığın çeşitli biçimlerde kullanıldığı söylenebilir.

Yaratıcılığın tarihsel süreçte önemli bir yerde bulunduğu dair ikna edici göstergeler vardır. Bunlardan birisi, Fransa’da bulunan Chauvet Mağarasındaki M.Ö 35.000 yılına ait duvar resimleridir. Bu resimlerin yaratıcılığını kullanabilen yetenekli insanlar tarafından çizildiği düşünülmektedir (Rowe, 2007, s. 28). Çizilen duvar resimlerinin ne amaçla yapıldıklarına dair farklı görüşler olsa da sanatçıların elinden çıktığı açıktır. Bir diğer örnek ise ilkel insanlar olarak tanımladığımız atalarımız, avlanmak için farklı mızrak uçları tasarlayıp bunları kesici bir alet olarak kullanmış ve yaratıcı düşünme becerilerini yüzyıllar önce kullanıp ortaya işlevsel ürünler koymuşlardır (Andreasen, 2019, s. 1-5). Avlanmak için kullanılan mızrak uçları, erzakların saklanması için yapılan toprak kaplar, ritüellerde kullanılan eşyalar gibi birçok nesne yaratıcılığın bir ürünüdür. Bu bağlamda atalarımız

bilinçli veya bilinçsiz şekilde yaratıcılıklarını hayatlarının her anında kullanmış ve şu anda insanoğlu bunu sürdürmeye devam etmektedir.

Yaşadığımız gezegenin sağlıklı bir şekilde varlığını devam ettirebilmesi ve gelişmiş toplumların ilerlemeye devam edebilmesinin yolu, toplumların yaratıcı düşünme becerisini geliştirmesine bağlıdır (Rowe, 2007, s. 17).

Yaratıcılığın insanın sürekli olarak üzerinde düşündüğü, araştırdığı, geliştirmek için çabaladığı ve tanımlamaya çalıştığı bir kavram olduğu söylenebilir. Bu karmaşık nitelik ile ilgili birçok alanda farklı tanımlar yapılmıştır. Yaratıcılığı tanımlamadan önce yaratıcılık kelimesinin etimolojik olarak irdelenmesi kelimenin anlaşılır hale gelmesine yardımcı olacaktır.

Yaratıcılık “kelimesinin kökü “parlamak, ışık saçmak” anlamına gelen ve türevleriyle Türkçede pek çok yeni kelimenin ortaya çıktığı *ya- fiili olduğu düşünülmektedir. Yapısı *ya-r+a- “parlamak” t-> yarat- biçimindedir” (Güner, 2012, s. 1420). Kelimenin kökünden de anlaşıldığı gibi parlamak kelimesi ile yeni bir fikir, yeni bir düşünce ortaya atma eyleminin gerçekleşmesi olarak da düşünülebilir.

İngilizce karşılığı creativity olan yaratıcılık kelimesi Latince creare sözcüğünden gelmektedir. Bu kelime yeni bir şey ortaya koymak, yaratmak anlamlarını taşımasıyla beraber canlılığını korumaya devam eden bir sözcüktür (San, 2019, s. 13). Sanatçının yaratma eylemindeki ifade var olandan yeni bir şey ortaya çıkarmak olarak anlamlandırılabilir (Timuçin, 2013, s.197). Bu bilgiler ışığında yaratıcılık kavramına yüklenen anlamın yoktan var etmek değil, var olanı değiştirmek, yenilemek farklı açılardan bakarak yeniden yorumlamak olarak anlayabiliriz.

Yaratıcılık, tüm insanlarda bulunan içgüdüsel yaratma eğilimi, olarak tanımlanmıştır (TDK, 2019, s. 2534).

Yaratıcılık üzerine yapılan ilk çalışmalar modern psikoloji alanında başlamış ve ilk olarak Stanford Üniversitesinde Lewis Terman öncülüğünde başlamıştır. Terman deha ve yüksek zeka üzerine yaptığı çalışmalar kendisi 1956 da öldükten sonrada devam etmiştir. Terman deha ve yüksek zekanın aynı şeyler olduğu varsayımıyla yola çıkmış olmasına rağmen bu zamanla değişim göstermiştir (Andreasen, 2009, s. 9).

Yaratıcılık ile ilgili yapılan tanımlar genelde yaratıcılığı oluşturan iki özelliğe vurgu yapmaktadır. Bunlardan birincisi yaratıcı kişilik özellikleri, ikincisi ortaya konan ürün veya şeyi yaratıcı yapanın ne olduğudur. Her iki durumda da yaratıcılığı değerlendirmek için iki

temel esas vardır; yenilik ve uygunluktur. Yaratıcı düşüncenin sonunda ortaya çıkan ürün yaratıcı olmakla beraber uygundur (Starko, 2001, s. 6). Uygunluk şöyle açıklanabilir, bir amaca yönelik bir fikir veya ortaya çıkan bir ürün istenen kriterleri karşılıyorsa uygundur. Van Gogh'un eserleri yaşadığı dönemde bulunduğu çevre tarafından kabul görmemişti ancak günümüzde eserleri popüler olmakla beraber eşsiz ve biriciktir. Sanatçının eserleri kabul edilmemiş olsa da yaratıcı değil miydi? Elbette yaratıcıydı fakat insanların yaratıcılığa yönelik bakış açısı döneme ve kültürle göre de farklılık göstermiştir (Starko, 2001, s. 5-8).

Yaratıcılık kavramı ile ilgili kaynaklarda çok fazla tanımla karşılaşılmaktadır ve bu tanımlar Eğitim, Sanat, Psikoloji gibi birçok alanda farklı bakış açıları ile ele alınmıştır. Bu kavram üzerine her alanı kapsayan ortak bir tanımlama yapılamamıştır. Aşağıda farklı alanlardaki yaratıcılık tanımlarından bazılarına yer verilmiştir;

Yaratıcılık konusundaki çalışmalarıyla tanınan ve ilk yaratıcılık testini geliştiren Torrance'e göre, bir amaç doğrultusunda ilerleyen sürecin sonunda yeni ve orijinal bir şeyin üretilmesi yaratıcılıktır (1962, s.42). Öyleyse yaratıcılık kendi kavramsal tanımlaması içinde yer alan yeni olması özelliğini de göstermiş olur.

Klinik Psikolog Buzan, yaratıcılığı özgün fikirler ortaya koyma, problem çözme, hayal gücünü kullanma ve yeni fikirler üretme yeteneği olarak tanımlamıştır (2001, s. 6).

Brain'e göre, her insan doğuştan yaratıcı düşünme becerisine sahip olarak dünyaya gelir. Yaratıcı düşünme becerisi kendisini seven ve olumlu düşünebilen insanların doğal özelliğidir ve hayatın sorunlarıyla başa çıkmak için her an kullandığımız bir özelliktir. Sadece bazı insanlar bu özelliği daha fazla kullanabilirken, bazı insanlar daha az kullanır (Tracy, 2015, s. 9-11).

Varoluşçu felsefe ve hümanist psikoloji alanında çalışan May, yaratıcılığı tanımlarken estetiksel yaratıcılıkla yeni bir şey yaratma arasındaki ayrımın yapılmasının önemini vurgular. Bu ayrım sanatçı ve felsefecilerin yüzyıllardır tanımlamaya çalıştıkları bir uğraştır. Platon, şair ve sanatçıların gerçekliğin kendisinden uzaklaşarak görünüşle ilgilendiklerini söyler. Aslında sanatçılar ve yaratıcı kişiler varlığın kendisini ifade eder. Yaratıcılık her insanın kendini gerçekleştirmesinin dışavurumu olarak ortaya çıkmaktadır (May, 2001, s. 62-63).

Ayrıca Platon yaratıcılığı şöyle yorumlamıştır, idealar dünyası gerçek dünyadır, içinde bulunduğumuz dünya ise onun yansımaları ve gölgesidir. Yaşadığımız dünya ideaların bir yansıması olduğu için sanatçı bu dünyayı taklit eder, sanatçılar mimesis'in uygulayıcılarıdır

(Platon, 2020, s. 467-473). Bu bağlamda Platona göre yaşadığımız dünya ideaların birer yansıması olduğu için sanatçının bu dünyayı resmetmesi taklidin taklidi olmaktadır.

Goldberg'e göre, en büyük yaratıcı fikirlerin kökeni daha önce var olan bilgilere dayanmaktadır. Beyin eskiden var olan bilgileri farklı yollarla yenileyebilir (2018, s.39).

Adair, yaratıcılık hassas bir çiçek gibidir, bu çiçeği büyüten şey ise övgüdür. Çiçek açma sürecinde cesareti kırılırsa daha açmadan ölebilir. Bu gayret gösterilen süreçte cesaretlendirme ihmal edilmezse daha yaratıcı ve iyi fikirler üretilebilir (2007, s. 73).

Black yaratıcı düşünme eylemini ilkokul anısı ile bir araya getirerek kırık mum boyaları ile sembolik hale getirmiştir. İlkokulda mum boyalarını kırmasını isteyen resim öğretmeninden cesareti öğrendiğini ifade eden Black, aynı zamanda yaratıcılığı sınırların dışına çıkma, gelişime açık olma şeklinde tanımlamıştır. Yaratıcı kişide bulunan özellikleri otuz iki maddede açıklayan Black yaratıcı olabilmek için hala en iyisinin yapılmadığının kabul edilmesi gerektiğini vurgulamıştır (2003, s. 13-25).

Osborn yaratıcılığı şöyle ifade etmiştir, her insan yaratıcı yeteneğe sahiptir ve bu yetenek içimizde gizlidir. İçsel bir dürtü veya koşulların zorlanması, yaratıcılığın ortaya çıkmasını kolaylaştırabilir. Her insanın içinde bulunan yaratıcılık özelliğinin derecesi farklı olabilir. Kimi insan çok yüksek oranda yaratıcılığa sahipken, bu derece kimimizde az orandadır. Burada önemli olan çabalamaktır. Yapılmış olan bir dizi araştırma sonucunda yaratıcı olmadığını düşünen insanlar bile bir savaş sırasında çok yaratıcı fikirler öne sürmüşlerdir. Yaratıcı yeteneğin derecesi ve yoğunluğu kişilere göre değişmesinin yanı sıra, çevre yaratıcılığın derecesinin değişmesinde başka bir etkidir (2009, s. 4).

Andreasen'a, göre yaratıcılık üç temel maddeden oluşmaktadır. Bunlar, özgünlük, yararlılık ve ortaya bir ürün koymaktır. Özgünlükte, alışılmışın dışına çıkma olarak ifade edilebilir. Yararlılık, bir ürünün ya da nesnenin daha işe yarar bir hale gelmesidir. Fakat sanatta her zaman yararlılık beklenemez. Sanat eseri için izleyiciye bir şeyler hissettirmesi olarak da açıklanabilir. Son olarak yaratıcılık, bir şeyin ortaya konmasını gerektirir (2019, s. 21-22).

Robinson, yaratıcılık ile ilgili şunları söylemiştir, “Yaratıcılık yalnızca kişisel bir süreç değil, dinamik, birçok uzmanlık alanı içeren, biriken, çoğalan ve kültürel değişime imkan veren bir şeydir. Yaratıcılık birikir ve çoğalır, kültürel değişim de yaratıcılığın içindedir” (2003, s. 207-208).

Yaratıcılık kavramını bu kadar önemli kılan şey her insanın her an gündelik yaşamın birçok alanında ihtiyaç duyduğu bir özellik olmasındandır. Yaratıcılıkla ilgili uzun yıllardır sadece

sanat alanında ihtiyaç duyulan bir kavram olduđu yanılığısı hâkimdi. Günümüze kadar tanrı vergisi ve her insanda olmayan bir özellik gibi düşünülmesinin yanı sıra yaratıcılığın sadece sanatsal çalışmalarda ihtiyaç duyulan bir özellik olduđu düşünölmekteydi. Fakat yaratıcılık insan elinin değdiği her şeyde görölebilen ve her insanda bulunan bir yetidir (San, 2019, s.13-14). Her insan günlük yaşantısında problem çözmeye ve yaratıcı düşünmeye ihtiyaç duyar. Bir öğrencinin proje ödevi hazırlaması ya da bir şirketin büyütölmeye çalışılması da yaratıcı düşünmeyi gerektirir (Lau, 2011, s. 215).

Bir sanatçının ortaya koyduđu sanat eseri de üretim bandından geçen bir ürün de bir insanın yaratıcı düşöncelerinin sonucudur (Cox, 2020, s. 9).

Maslow'un teorisinde insanın yaratıcı olması için kendini gerçekleştirmiş olması gerekir. İnsanın kendini gerçekleştirmesi (self-actualizing) piramidin en üst basamağıdır. Fakat van Gogh gibi bir deha Maslow'un yaratıcılık ve sağlıklı zihinsel gelişim konusundaki fikirlerini değıştirmiş ve bu hipotezi yeniden incelemesi gerektiğini anlamıştır. Maslow'a göre iki tür yaratıcılık vardır; birincisi özel yetenek olan yaratıcılık, ikincisi kendini gerçekleştiren bireyin ulaştığı yaratıcılık. Kendini gerçekleştiren bireyin yaratıcı özelliklerinden birisi bilinmeyenden korkmaması ikincisi insanların düşöncelerini önemsememesidir (Maslow, 2012, s. 122-124).

Psikanalitik kuramın büyük düşünürü Sigmund Freud insan davranışını id, ego ve süper ego kavramları ekseninde incelemiştir. Freud, yaratıcılığı ve diğer birçok davranışı id'den türeyen yani ilkel bilinç dışı olarak gelişen dürtülerin yüceltilmesine bağlamıştır. Freud *“Yaratıcılık yerine getirilmemiş bilinçsiz dürtüleri üretken amaçlar için kullanan sağlıklı bir yüceltme biçimini temsil ediyordu”* olarak ifade etmiştir (Akt. Starko, 2010, s. 46-47).

Yaratıcılık kavramı geçmişten günümüze kadar birçok alanın ilgi odağı olmuştur. Her alanda farklı açılardan birçok yaratıcılık tanımı yapılmıştır. Sonuçta net bir tanıma ulaşılmamış olsa da çoğu alanda yaratıcılık konusunda ortak beklenti aynıdır; yeni bir fikir ortaya koyma, yeni bir ürün geliştirme, özgün bir sanat eseri yaratabilme ve var olanın üzerine yeni ve farklı şeyler ekleyebilme olarak ifade edilebilir.

2.1.1. Yaratıcılık ve Beyin

*“Beyninizle daha fazla baş başa zaman geçirin,
geçirin ki kulağınıza güzel fikirler
fısıldayabilsin”*
Serkan Karaismailoğlu

Herrmann, yaratıcılığın beyinle yakından ilgili olduğunu birçok çalışmasında ifade etmiştir. Beynimizin nasıl çalıştığını bildiğimizde ve beynimizi daha iyi tanıdığımızda yaratıcılığımızın daha çok gelişeceğini savunmuştur (2003, s. 23). Dolayısıyla yaratıcılığın beynimizin çalışma biçimiyle ilgili olduğu ve geliştirmeye yatkın bir fonksiyona sahip olduğu söylenebilir. Sadece beyni tanımakla değil aynı zamanda yaratıcılığın ortaya çıkmasını sağlayan durumların desteklenmesiyle de geliştirilebilir. Weisberg yaratıcılığı geliştirmenin bir başka yolunun, onun nasıl ortaya çıktığını belirlemek ve tanımlamakla sağlanabileceği düşüncesindedir. Weisberg’e göre Yaratıcılık gerektiren durumlarda bireylere yardımcı olabilmemiz için yaratıcılığın nasıl ortaya çıktığı hakkında fikrimizin olması da önemlidir (Weisberg, 2006, s. 4).

Yaratıcılıkla en çok bağlantılı beyin yapıları prefrontal korteks ve sağ hemisferdir. Bu iki yapıda birbirine yakın ve yaratıcılık ve yenilikle uğraşmakla bağlantılıdır. Yaratıcılığı anlamak için beynin işleyişini sorgulamak önemlidir (Goldberg, 2018, s. 29).

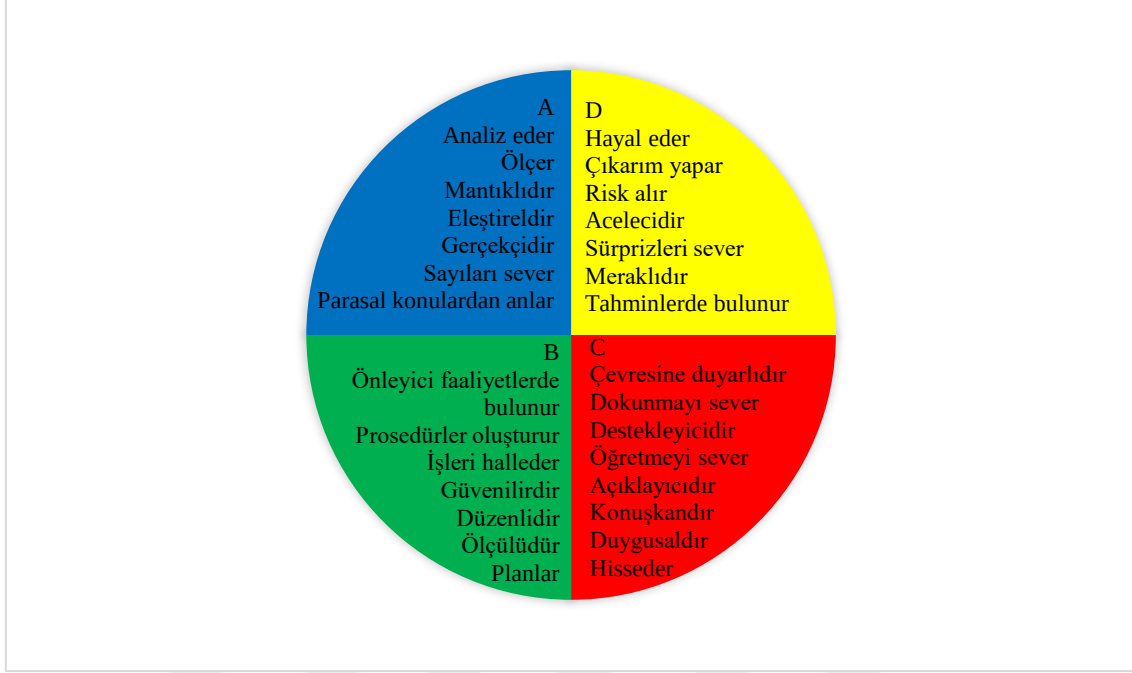
Yaratıcılığı artırmak için birçok yöntem vardır. Bu yöntemleri tanımak, onları geliştirmek ve iyileştirmek için ilk aşamadır. Bunlar; Sağ beyin/Sol beyin, akıcılık, esneklik, özgünlük, zihin haritalama/not çıkarma, fikirleri genişletmek, ilişkilendirmedir (Buzan, 2001, s. 7).

Sağ beyin/Sol beyin: 1970’lerde Roger Sperry’nin öncülük ettiği ve diğer bilim insanları tarafından işlevsel yanallık beyin dalgaları üzerinde bir araştırma yapılmıştır (Herrmann, 2003, s. 24). Bu araştırma da gönüllü olan deneklere farklı aktiviteler yaptırılmış (şiir okuma, ezber yapma, sayı sayma vb.). Farklı faaliyetler yapılırken katılımcıların beyin dalgalarının da farklı olduğu gözlenmiştir. Sol beyinin, kelimeler, mantık, sayılar, listeler ve analiz gibi aktivitelerde çalışırken, sağ beyin ise, ritim, renk, boyut, hayal gücü, bütünsel farkındalık, mekânsal farkındalık gibi durumlarda çalıştığı görülmüştür. 1981 de Nobel ödülü alan Prof. Sperry’ nin bir keşfi de sağ korteks aktifken sol korteksin kendini dinlenmeye almasıdır. Aynı durum sol korteks aktifken sağ korteks için de geçerlidir (Akt. Buzan, 2001, s. 7-14). Bölünmüş beyin çalışmaları üzerinde birçok araştırma yürüten Sperry araştırma sonlandığında şu sonuca ulaşmıştır; Beynin iki farklı yarım küresi farklı özelliklerde işleyişe

sahip olsa da bazen özel becerilere katkıda bulunmak için iş birliği yapmaktadırlar. Her iki yarım kürenin birbirlerinin gerçekleştirdiği komutlardan bağımsız bir algılamaya sahip oldukları bilinmektedir. Yani Edwards'ın deyişiyle; İki ayrı yarımküre de birlikte çalışabilmektedir ama sağ elin ne yaptığını sol el bilemiyor (Edwards, 1999, s. 33-34). Dolayısıyla beyin yaratıcılığı kapsayan çeşitli kavramların tek düze işlediği bir alan değildir. Yaratıcılığı ortaya çıkaran materyallerin beyinde farklı konumlarda yer almasına rağmen sol korteks ve sağ korteksin işleyişlerinin beraber ortaya çıkabilmelerine imkan veren, birbirini destekleyen girift bir yapıya sahip olduğu söylenebilir.

Yaratıcılık literatürünün en kapsamlı incelemelerinden biri nörobilimci Arne Dietrich tarafından yürütülmüştür. Dietrich, yaptığı araştırmalar sonucunda sağ yarımkürenin yaratıcılıkta önemli bir rol oynadığını ileri sürmüştür. Buna ilaveten beynin sol yarım küresi de yaratıcılıkta rol oynamaktadır (Goldberg, 2018, s. 30). Beynin eş zamanlı olarak çalışmasına ilaveten aralarında çalışma şekilleri konusunda küçük farklar olabilir. Sol yarımküre konuşmak, konuşulanı algılamak gibi daha seri yapılan işlerde ön plandadır. Sağ yarımküre her şeye bütünsel bakabilme, resmin tamamını görüp algılama işlerinde daha başarılıdır (Pink, 2012, s. 31).

Yaratıcılık konusunda birçok çalışma yapmış olan Herrmann 1981 yılında HBDI (Brain Dominance Instrument) Beyin Hâkimiyeti Aracı testini geliştirmiştir. Beyni dört bölüme ayırarak açıklayan Herrmann bu testi uygulayan insanların beyninin hangi bölümünün baskın olduğunu keşfederek baskın olmayan bölümlerin de geliştirilebileceğini ifade etmiştir (2003, s. 18). Herrmann'a göre beynin her iki tarafı kullanıldığında yaratıcılık potansiyeli sonsuz hale gelir. Bunun için sol beyin becerilerinizin ve sağ beyin becerilerinizin ne kadarının kullanıldığını keşfetmek ve eksik olan tarafları geliştirmek gerekir. Beyninizin her iki tarafını da kullandığınız da yaratıcı potansiyeliniz sonsuz hale gelir. Bunun için sol beyin becerilerinizin ve sağ beyin becerilerinizin ne kadarını kullandığınızı keşfedin ve eksik olanları geliştirmeye odaklanın (Buzan, 2001, s. 24). Dört ana HBDI profilinin özelliklerini aşağıdaki şekilde inceleyebilir ve hangi modele daha yakın olduğunuzu keşfedebilirsiniz. Herrmann genelde iki modelin aynı anda çıkabileceğini de ifade etmiştir. Herrmann'ın HBDI profilinizi bireysel olarak test etmek isterseniz www.hbdi.co.uk bağlantısından yapabilir ve kendi modelinizi grafik üzerinde görebilirsiniz.



Şekil 1. Dört kişilik modeli, HBDB Profili ve Bütünsel Beyin Modeli, Herrmann, 2002, s.44

A-Rasyonel Benlik, B-Koruyucu Benlik, C-Duygusal Benlik, D-Deneysel Benlik kişilik modelinin açılımıdır. Bütünsel Beyin modelinde kendinize yakın bulduğunuz özellikleri işaretleyin. En fazla özelliğin toplandığı çeyrek sizi en iyi ifade eden kısımdır. Herrmann birden fazla çeyrekte profil oluşabileceğini de eklemiştir.

Yaratıcı büyük düşünürlerden biri olan Einstein 20. Yüzyılın dehası olarak gösterilmektedir. Sürekli hayal kuran Einstein eğitim sisteminin beklentilerine cevap vermediği için okuldan atılmıştır. Ders çalışmak ve ödev yapmak yerine sürekli hayal kuran Einstein, günümüzde çok yaygın kullanılan yaratıcı akıl oyunlarını geliştiren ilk kişidir. Kendisini güneş yüzeyinde hayal eder ve güneşten hızla uzaklaşarak evrenin en uç noktasına gider. Işık hızında seyahat eder ve her seyahat sonunda başlangıç noktasına gelir. Sonuç olarak evrenin eğri ve sonlu olduğu kanısına varır. Bu sonuca sadece sol beynini kullanarak varmamıştır aynı zamanda sağ beynini de kullanarak resmin bütününe görmüştür. Beynimizin her iki bölgesini de kullandığımızda yaratıcı potansiyelimiz sonsuz hale gelir (Buzan, 2001, s. 18-19). Bu durumun en etkili örneği sanat tarihine adını kazınmış olan Michelangelo, Leonardo Da Vinci ve Raphael'dir. Bu sanatçıların üçü de solaktır. Solak olmanın sağ elini kullananlara göre avantajlı olmasının nedeni solaklarda yanallaşmanın az olmasıdır. Yanallaşma, beynin belirli işlevleri sadece bir yarım kürede gerçekleştirme derecesine verilen addır. Sol elini kullananlar sağ elini kullananlara göre beynin iki bölümünü de

kullanır ve solaklarda yanallaşma oranı daha azdır. Kişinin beyninin hangi bölümünü kullandığını anlamanın en kolay yolu çizim yaparken ya da yazı yazarken hangi elini tercih ettiğine bakmaktır. 1932 de sol eli kullanma oranı %2 iken, 1980 de bu oran %11 çıkmıştır. Bunun nedeni sağ elin kullanılması için baskı yapılmasından vazgeçilmesidir. Bu baskı öğrencinin okumayı geç öğrenmesine, kekemeliğe, yön karışıklığına hatta dikkat bozukluğu gibi problemlere neden olabilmektedir. Sonuç olarak her birey farklıdır. Fakat araştırmalar solak bireylerde yanallaşmanın az olmasından dolayı matematik ve müzik gibi alanlarda üstün yeteneklerin ortaya çıkmasını kolaylaştırdığını ortaya koymuştur (Edwards, 1999, s. 41-43).

İnsanlar genellikle sanatsal ve müzikle ilgili yeteneklerin genetikle aktarıldığını düşünürler. Yapılan birçok araştırma bu savı çürütmüştür. Sanata ve müziğe yeteneği olmayan insanlar bu alanda yeterli ve doğru eğitimi gördüklerinde daha yaratıcı oldukları ve başarı gösterdikleri görülmüştür (Buzan, 2001, s. 16). Sanat, şiir, müzik alanlarında bilinçli ya da bilinçsiz ortaya çıkan yaratıcılık bilim alanı içinde de benzer şekilde ortaya çıkabilir (May, 2001, s. 87).

Zeka ve yaratıcılık insanlığın gelişimi için ne kadar önemliyse bu kavramları anlamak da o kadar önemlidir. Zekâ daha çok var olan gerçekler üzerinde değerlendirilip ve kullanılırken, yaratıcılık ise özümseyen gerçeklerin duyarlı bir şekilde kullanılması ve uygulanmasına bağlıdır. Karmaşık ve özel bir yapıya sahip olan zekâ kadar yaratıcılık da aynı şekilde karmaşık ve özeldir. Bu yüzden ikisi de sınırsız çeşitlilikte olabilir. Yaratıcı zekâ bireyin kendini yaratıcı şekilde ifade etmesi için her zaman gereklidir (Lowenfeld, 1960, s. 22-25). Arık, zekanın yaratıcılıktaki etkisini, eşit zekâ seviyesine sahip olan insanlardan en zeki olanı değil farklı problem çözme tekniklerini bilen ve bu konuda eğitim almış insanların, daha karmaşık sorunları çözebildiklerini vurgulamıştır (1987, s. 23).

Gardner, yaratıcılığın Çoklu Zekâ kuramına göre değişkenlik gösterdiğini ifade etmiş ve bu durumu şöyle açıklamıştır; Bir insanın bir zekâ türünde yaratıcı olması her birinde yaratıcı olacağı anlamına gelmez. Buna gösterilebilecek en iyi örnek matematiksel zekâ alanında büyük yaratıcı Einstein'dır. Bir başka büyük yaratıcılık örneği gösteren kişi ise Picasso'dur. Picasso sanat alanında devrim yaratan değişimlere öncülük etmiştir. Gardner, yaratıcılığı büyük yaratıcı, küçük yaratıcı ve hiç yaratıcı olmayan insanlar olarak sınıflandırmıştır. Büyük yaratıcıların, insanların hayatına yön verebilecek büyük değişimlerin başlangıcı olabilen insanlar olarak tanımlamıştır. Büyük yaratıcılar içinde örnek verdiği isimlerden birkaçı; Einstein, Picasso, Gandhi ve Atatürk'tür (2010, s. 33-35). Fakat Gardner kendi

savını çürütürerek yaratıcı insanların tek bir zekâ türünde değil birçok zekâ türüne de sahip olabileceklerini açıklamıştır.

Rowe geliştirdiği Yaratıcı Potansiyel Profili isimli test ile yaratıcı zeka tipini ölçmeyi kolaylaştırmıştır. Dört farklı yaratıcı zeka tipi inceleyen Rowe, bireyin yaratıcı zeka tipini bildiğinde yaratıcılığını daha iyi kullanabileceğini ifade etmiştir. Bu zeka tipleri şöyledir, *Sezgisel, Yenilikçi, Hayal Gücüne Dayalı ve Esinlendirici*. Yaratıcı Potansiyel şemasında zeka tiplerinin özellikleri yer almaktadır (2007, s. 60-67).

Tablo 1

Yaratıcı Potansiyel Şeması

Gelecekteki Fırsatları	YENİLİKÇİ	HAYAL GÜCÜNE DAYALI
Göz Önüne Alır	(Meraklıdır)	(Anlayışlıdır)
	Bilim insanı/Mühendis/Kâşif	Sanatkâr/Müziyen/Yazar/Lider
	- Özgün yaklaşımlar kullanır - Deney yapmaya isteklidir	- Risk almaya isteklidir - Hayal gücü sıçramaları vardır
Bilişsel	Sistematiik sorguya güvenir	Bağımsız bir düşünürdür
Karmaşıklık	SEZGİSEL	ESİNLENDİRÇİ
	(Beceriklidir)	(Vizyon sahibidir)
	İdareci/Aktör/Politikacı	Eğitimci/Lider/Yazar
	- Hedeflerine ulaşır - Sağduyusunu kullanır - Problemleri çözer	- Toplumsal gereksinimlere yanıt verir - Kendini adamaya isteklidir - Fikirlerini cesaretle savunur
O anki gereksinimlere Odaklanır		
	DOĞRUDAN	SINIRSIZ
	DEĞERLER ALGISI	
	(İnançlarımız doğru veya yanlış ya da iyi veya kötüdür)	

2.1.2. Yaratıcılığın Süreçleri

“Yaratıcı düşünce karşılıklı teşvik, geribildirim ve yapıcı eleştiri olan bir yaratıcılık topluluğu ortamında gelişir”
Anon

Herrmann, yaratıcılık sürecini incelediği dört aşama da sırasıyla; *Hazırlık Aşaması, Kuluçka aşaması, Düşüncenin ortaya çıkması ve Doğrulama* aşamasıdır. Hazırlık aşamasında sorun belirlenir ve sorunla ilgili bilgi toplanır, olaylar analiz edilir ve bilgiler sıraya konur. Kuluçka aşamasında sağ beyin yoğun bir şekilde soruna odaklanır ve problemin çözülmesi için istemli veya istemsiz olarak fikir üretir. Sorunu çözme süreci doğal olarak gerçekleşir ve bir anda çözülebilir. Yaratıcı problem çözme süreci bir anda gerçekleşmez kuluçka süreci daha uzun da sürebilir. Sonraki aşama düşüncenin ortaya çıkması aşamasıdır. Bu aşama Arşimet’in ‘eureka’ hikâyesidir. Bir anda fikir aklınıza gelebilir. Dördüncü aşama doğrulama aşamasıdır. Bu aşamada ortaya çıkan fikrin ilk aşamada sorulan problemi çözüme kavuşturup kavuşturmadığı test edilir ve geri dönerek tekrar edilebilir (2003, s. 258-261). Dolayısıyla her aşama bir önceki aşamanın hazırlığıdır ve bir süreci ifade eder.

Tablo 2

Yaratıcı Sürecin Dört Çeyrek Modeli ile İlişkisi, Hermann, 2003, s. 257

BÜTÜNSSEL BEYİN YARATICILIK SÜRECİ					
İLGİ	HAZIRLIK	KULUÇKA	DÜŞÜNCENİN ORTAYA ÇIKIŞI	DOĞRULAMA	UYGULAMA
A, B, C, D	A, B	D, C	D	A, B	A, B, C, D

Herrmann’ın yaratıcılık süreci tablosunda ilgi aşamasında beynin A, B, C, D çeyreklerindeki uygulamaları ve çalışmaları gerektirir. Diğer aşamaların her birinde beynin hangi çeyreğinin çalışması gerektiği görülmektedir.

May yaratıcı süreci şu sözlerle ifade etmiştir, sanatçı yaratıcı edimde resmetmeyi amaçladıktan sonra ilk olarak bir karşılaşma yaşar. Bir sanatçının manzara resmi yapmak istedikten sonra manzaranın karşısına geçmesi ve eylemi gerçekleştirmek için tual, boya vb. şeyleri kullanması gibi. Karşılaşma burada istem gücünü içerir veya içermez. Karşılaşma kavramı ile yetenek ve yaratıcılığı daha net ayırabiliriz. Yetenek, kişinin doğuştan olarak

içinde olan tanrı vergisi nörolojik bir durum olarak açıklanabilir. Kişi bu yeteneğin farkındadır veya değildir, yeteneğini kullanır ya da kullanmaz. Picasso örneğindeki gibi büyük yeteneğe sahip, büyük bir karşılaşma ile büyük yaratıcılık ortaya çıkar. Karşılaşma yoğunluğu ne kadar iyi olursa yaratıcılığın büyüklüğü de o kadar iyidir. Yaratıcı edimdeki ikinci unsur karşılaşmanın yoğunluğudur. Sanatçılar karşılaşma yoğunluğu sırasında belirgin nörolojik ve fiziksel farklılıklar yaşarlar. Kalp atışlarının hızlanması düşünsel yoğunluğun artmasıyla yeme, içme gibi bedensel ihtiyaçların unutulması bu duruma örnek olarak gösterilebilir (2001, s. 63-67). Yaratıcılık sürecinde beynin sadece tek bir merkezinin çalışması beklenmez. Bunun yerine yaratıcılık sürecinde beynin birden fazla bölgesi ve yapısı çalışır. Bu bölgeler bazen uyumlu bazen çelişki içinde çalışır. Farklı türde yaratıcı süreçler çok farklı zaman ölçeklerinde ortaya çıkar (Goldberg, 2018, s. 37-38).

Edward Bono, Yaratıcılığı ve yaratıcı olabilmenin gerekliliklerini dört madde olarak açıklamıştır. Motivasyon, Tutum, Odak noktaları ve Teknikler. Motivasyon aşamasında bireyin gerçek anlamda bir şeyler yapabilmeye istekli olması gereklidir ve araştırma halindedir. Tutum aşamasında yaratıcı olma konusunda çaba gösterme arzusudur. Her zaman istenilen sonuca hemen varılmasa bile çabalamak yaratıcılığa giden yolu kolaylaştıracaktır. Odak noktaları, soruna veya amaca yönelik Hedef Listesinin hazırlanarak konuya odaklanmasıdır. Yaratıcı düşünceyi tetikleyecek tekniklerin kullanılması önemlidir. En basit tekniklerden birisi ‘Rastgele Sözcük’ tekniğidir. Bu teknikte sorun üzerinde, kelime listesinden rastgele seçilen bir kelime ile ilişkilendirme yapılmaya çalışılarak çılgın fikirler üreterek yaratıcı yaklaşımlar ortaya konmaya çalışılır (2000, s. 166-172).

Manzara resimleri ile akıllara kazınan ünlü ressam Turner yaratıcılığını harekete geçirmek için ilginç bir teknik kullanıyordu. Hatta Turner tekniği olarak da bilinen yöntemde, Turner karşılaştığı çocukların eline bir suluboya ve kâğıt veriyordu. Sonrasında bir konuya bağlı olarak ya da bir konu olmaksızın çocukların resim yapmalarını istiyordu. Çocukların yaptığı bu resimlerden ilham alan Turner yaratıcılığını canlandırmak için bu sıra dışı yönteme başvuruyordu (Michalko, 2020, s. 228). Konu verilmemesi öğrencilerin yaratıcılıkla ilgili bariyerlerini ortadan kaldırarak bir özgürlük alanı sunuyor, böylece boş bir kâğıda ne işleyeceklerine dair fikirlerin kendilerine ait olması sağlanıyordu. Yaratıcılığı tetikleyen bu yöntemle çocukların hayal güçlerinden yola çıkarak özgün fikirler yaratmalarına imkan veriyordu.

Andreasen yaratıcılığın sürecini şöyle açıklamıştır, Psikiyatri alanında “disosiyatif-çözülmeli durum” olarak anılan ifadenin temelinde yaratıcı olmak istenen bir durum

üzerinde aşırı derecede düşünme ve düşünce üzerinde derinleşme söz konusudur. Bu süreçte kişi odaklandığı şey üzerinde derinleşerek düşünür ve hayattan kopma noktasına gelir. Sanki başka bir boyuta geçmiş gibi derinleştiği düşünce üzerinde takılı kalmış şekilde yaratıcı fikirler üretir. Sonunda takılı kaldığı derinlikten çıktığında ortaya bir eser, bir ürün, bir nesne koyabilir (2009, s. 47). Yaratıcı sürecin sürekliliği kişiye göre farklılık gösterse de her yaratıcı sürecin sonunda hangi alanda olursa olsun bir sonuç beklenmektedir.

Rowe, yaratıcı süreçte ihtiyaç duyduğumuz önemli bir unsurun da idrak olduğunu ifade etmiştir. Ona göre idrak, fikirleri, kavramları ve bilgileri birbirleri ile ilişkilendirme yapabilmek için muhakeme yeteneğinin düzgün kullanılmasını ima eder. Yaratıcı süreçte idrak çok önemlidir çünkü kişi yaratıcılığa ihtiyaç duyduğunda geçmişteki bilgileri ile var olan bilgilerini bir arada kullanmaya gerek duyar. Yaratıcılığı doğrudan etkileyen şeylerde kavramları anlayış biçimimiz, kişiliğimiz, toplumsal normlar da etkili olmaktadır (2007, s. 58-59).

Leski, yaratıcı süreci bir fırtına metaforu ile anlatmıştır. Fırtına sırasında her şey karışır birbirine girer ve sürekli bir hareket halindedir. Yaratıcı sürecinde bir fırtına misali dinamik ve sürekli karmaşa yaratan bir durumu söz konusudur. Yaratıcı süreçte benzer gerilimleri yaşamak sonuca giden yolda normaldir çünkü bir fırtına sonrasında da ortaya bir sonuç çıkar yaratıcı bir süreç sonunda da. Önemli olan yaratıcı süreçte zihni boşaltabilmektir çünkü bildiği düşünen bir zihin asla yeni şeyler keşfetmeye açık olmayacaktır bu yüzden bildiğinizi düşündüğünüz şeyleri alt üst etmeye hazır olun (2017, s. 23-35). Leski'nin yaratıcılığa olan iması bir iç dinamiğin ateşlenmesini çağırıştırır.

2.1.3. Yaratıcılığın Boyutları

*“Yaratıcı insan içsel bir kavrayışa sahiptir.
Başkalarının daha önce görmediğini görür,
başkalarının daha önce duymadığını duyar.
İşte bu, yaratıcılıktır”*

Osho

Torrance(1962), “Yaratıcı Düşünme Becerilerinin Değerlendirilmesi” isimli makalesinde yaratıcılığın boyutlarını orijinallik, akıcılık, esneklik, detaylandırma olarak sınıflandırmıştır.

Özgünlük (originality): Yaratıcı zekânın ve yaratıcılığın özlerinden biridir. Sanat eğitimi alan öğrencilerin çalışmalarından beklenen kriterlerin başında gelir. Hume, özgünlük için öğrencilerin izlemesi gereken yolları şöyle açıklamıştır; öğrenci konu ile ilgili araştırma yapar ve çokça fikirler üretir. Öğrenci bulduğu fikirlerden birini seçmeden önce birkaç fikir üzerinde deneme yapar ve çalışmasını sürdürür (2010, s. 23). Orijinal kavramı yaratıcılık içinde çok iddialı bir ifade biçimidir. Çünkü yaratılmış olan her şey büyük yaratıcı tarafından ortaya konmuştur sonrasında gelişen ve üretilen her şey var olanların yeniden yorumlanmasıdır (Hegarty, 2020, s.17).

Akıcılık (fluency): Yaratıcı üretkenliğinizin ölçüsüdür ve yaratabileceğiniz fikirlerin sayısı ve bunları yaratma hızınızı ifade eder. Akıcılık tüm yaratıcı düşünürlerin ve tüm büyük dâhilerin ana hedeflerinden biridir. Fikirlerin sayısı artarsa kalitesi de artar. Dâhiler birkaç fikir değil sayısızca fikir üretirler (Buzan, 2001, s. 93). Dolayısıyla akıcılık, sürekli yaratmayı, üretmeyi ima eder ve niceliksel bir değer taşır.

Meador’a göre akıcılık, bir konu veya bir problem üzerinde birçok fikir üretebilme yeteneği olarak tanımlamıştır. Akıcı düşünmeye teşvik eden en önemli unsur düşünmeye yönlendirecek sorular sormaktır. Düşünme sürecinde ortaya çıkan iki tip yaratıcı düşünme şekli vardır. Iraksak düşünme ve yakınsak düşünme şeklidir. Yakınsak düşünme şekli var olan bilgilere daha yakın fikirler içerir. Iraksak düşünme şekli ise var olan bilgilere başka bilgiler ekleyerek değiştirir, geliştirir ve yeni fikirler üretir (1997, 1-3). “Standart yaratıcılık testlerinden Iraksak düşünme biçiminin sıradan ölçme sorularından birisi, “bir nesne için kaç farklı kullanım şekli düşünebilirsiniz?” sorusudur (Andreasen, 2009, s. 43). Bu soruya verilen cevapların yaratıcı düşünmeye açılan kapı olduğu söylenebilir.

Esneklik (flexibility): Esneklik, olaylara farklı açılardan bakma, eski kavramları alıp yeni yollarla yeniden düzenleme ve önceden var olan fikirleri tersine çevirme yeteneğinizi içerir. Farklı türden fikirler üretme yeteneğinizi geliştirir ve yaratıcı esnekliği oluşturur. Yaratıcı düşünce de esneklik fiziksel esnekliğe benzer. Düşüncelerinizi her yöne hareket ettirme de yaratıcı düşünme de esnekliktir. Düşünceleriniz normalden ne kadar uzaksa o kadar yaratıcı ve özgündür. Eksantrik kelimesinin anlamı en basit haliyle merkezden uzak demektir. Yaratıcı düşünmede ne kadar merkezden uzaklaşırsa o kadar yaratıcı olunabilir. Bütün fikir normal olmamaktır (Buzan, 2001, s. 104). Dolayısıyla sıra dışı olmak yaratıcılığın başka bir ön koşuludur denilebilir. Genel geçer standartlardan uzaklaşarak alışılmışın dışında yaratmak bu esnekliğin gerçekleştirilebileceğini göstermektedir.

Detaylandırma (elaboration): Guilford yaratıcılığın boyutlarından olan detaylandırma ile ilgili şunları ifade etmiştir; örneğin, üretilen fikirler üzerinde bu fikirleri geliştirmek için farklı fikirler eklenmesi ile birçok fikir bir araya gelmiş olacaktır (Akt. Starko, 2010, s. 289-290). Yaratıcı düşünen insan, beyninin ilişkilendirme makinası olduğunu bilir ve bundan faydalanır. İyi bir düşünür bir fikri merkeze alır, onu genişletir, değiştirir ve geliştirir. (Buzan, 2001, s. 25-26). Dolayısıyla fikirlerin derinleştirilmesi ve başka fikirlerle beslenmesi yaratıcılığın bir başka boyutuna katkı sağlamaktadır.

Zihin haritalama/not çıkarma: düşüncelerinizi kafanızdan çıkarıp kâğıda dökerek görünür hale getirme yeteneğidir. Böylece düşüncelerinizi daha kapsamlı keşfedebilirsiniz (Buzan, 2001, s. 25). Tony Buzan tarafından keşfedilen beynin daha kapsamlı kullanılmasına yardımcı olan Zihin Haritalama Yöntemi yaratıcı düşünme becerisine destek olabilecek bir yoldur. Bu tekniği çalışırken odaklandığınız kelimeyi veya düşünceyi kâğıda yazın ve sonra o kelimenin çevresinden çıkardığınız dallara kelimenin size anımsattığı diğer kelimeleri ekleyin. Bu şekilde yaratıcı düşünmeye ihtiyaç duyduğunuzda birçok fikir üretilebilir yeni yollar bulabilirsiniz (Michalko, 2008, s. 79-81). Adeta bir fraktal gibi düşünce ve kavramların nitelendirilirken çeşitlendirilmesi yaratıcılığın geliştirilmesine yeni bir boyut kattığı söylenebilir.

2.1.4. Yaratıcılık ve Eğitim

“Hayal gücü, bilgidен daha önemlidir”

Albert Einstein

Eğitim kurumlarının her kademesinde öğrencilerin ezberci anlayıştan uzak yaratıcılığını iyi şekilde kullanabilmesi beklenir. Bunun ilk koşulu, yaşadığımız çağın getirdiği yenilik ve gelişmelere uygun hazırlanmış bir eğitim programı ile sağlanabilir. Bu doğrultuda eğitim programları yaratıcılık temelli hazırlandığında bireyin okul yıllarında yaratıcılığını geliştirmesi devamlılık kazanır. Bu bağlamda eğitim kurumları, bireyin yaratıcılığının ortaya çıkmasında ve ileri taşınmasında etkili olan en uygun ortamdır.

Her birey yaratıcı düşünme becerisine sahip olarak dünyaya gelmiş olsa da çevresel faktörler bu beceriyi geliştirebilir de azaltabilir de. Bir öğrencinin eğitim süreci de zamanla yaratıcı düşünme becerini azaltan etkenlerden biri haline gelebilir. Çünkü eğitim sürecinde bireyin başka becerilerini geliştirmesi ve yeni şeyler öğrenmesi beklenir. Mesleki beceri kazanması, yeteneklerini geliştirmesi ve eğitimin içinde yer alan her şey. Bu bağlamda eğitim hayatı

sürecinde yaratıcılığın sıklıkla kullanılması engellendiği için, yaratıcı düşünme becerisinde önemli derecede azalma görülebilir (Rawlinson, 1995, s. 13).

Özellikle eğitim hayatında bu duruma engel olmak için öğrencilere yeni beceriler kazandırmak önemlidir. Bu becerilerin başında yaratıcı düşünme ve yaratıcı hayal gücü gelmektedir. Geleneksel eğitim anlayışında bilgi ve gerçekler ön planda tutulmaktadır fakat bu anlayışın değişmesi ve yenilenmesi gerekmektedir. Eğitimde yaratıcı gücün geliştirilmesi için öğrencilerin hayal gücüne yer verilmelidir ve sadece yaratıcı hayal gücü eğitimi kanatlandırabilir. Eğitimciler coşkulu bir şekilde öğrencileri yaratıcı düşünmeye teşvik etmek için her şeyi yapmalılar çünkü yaratıcı gücün yetişmesinde önemli faktör eğitimcidir (Osborn, 2009, 55-56).

Yıllardır eğitimciler ve psikologlar bireylerin yaratıcı düşünme becerilerine ve hayal güçlerine ilgi duymuşlardır. Genelde bu yetenekler okul ortamında gözden kaçabilmektedir. Bir bireyin zihinsel olarak sağlıklı ve üretebilen bir yetişkin olması için hayal gücü ve yaratıcı düşünme becerisinin gelişmesi gerekir (Eberle, 2008, s. 2).

Hayatımız sanat, müzik, şiir, edebiyat gibi sanatsal yaratıcılıkla birleştiğinde zenginleşir. Yaratıcı düşünme, problem çözmeden basit bulmacalara kadar hayatımızı değiştiren yenilikler getirir. Yaratıcı insanlar bu tür yenilikleri üretenlerdir ve yeniliklerin ortaya çıkması psikolojik bir süreçtir (Weisberg, 2006, s. 1-3). Bunun yanı sıra psikologlar birçok alanda insanların işlerinde yaratıcılıklarını kullanabildiklerinde hayatlarında mutlu olduklarını ifade etmişlerdir. İnsanların yaratıcılıklarını artırabilecekleri somut adımlar vardır ve yeni fikirler yeni yollarla birleştirilmiş eski fikirlerden gelir çünkü yaratıcılık bilgi gerektirir (Lau, 2011, s. 215).

“Yaratıcılığın sanatla sınırlı olduğunu ve somut bilimlerin bir parçası olmadığını varsaymak, eğitim sistemimizin en büyük hatalarından biridir” (Bono, 2000, s. 72). Çünkü yaratıcılık hayatın her anında ihtiyaç duyduğumuz bir özelliktir.

Sanat eğitimine önemli katkıları olan Lowenfeld, eğitimin en önemli görevlerinden birisinin bireyde olan potansiyel yaratıcılık gücünün ortaya çıkarılması olduğunu savunmuştur. Her bireyde var olan potansiyel yaratıcılık gücünün, sanat eğitimi ile ortaya çıkarılarak yaratıcılığın işlevsel hale getirebileceğini ifade etmiştir (1960, s. 22-25).

Eğitimde öğrencilerin öğrenmesini artıran önemli bir etken keşfederek ve merak duygusu ile öğrenmedir. Her eğitim ortamı öğrencilerin merakla keşfederek öğrenmesine zemin hazırlamalıdır bu sayede öğrencilerin yaratıcı düşünme becerisi kolayca ortaya

çıkabilecektir. Eğitime önem veren yenilikçi kurumlar sınav sistemlerine odaklanmak yerine daha çok öğrencilerin yaratıcı düşünmelerini kolaylaştıracak bir eğitim sistemine yöneliyorlar. Bu eğitim sistemi öğrencilerin yeni yaklaşımları deneyebilen, sorgulayan ve yaratıcı düşünebilen bireyler yetiştirmeyi hedeflemiştir (Rowe, 2007, s. 131-133).

Eğitim ortamında yaratıcılığı ortaya çıkaran başlıca etken öğretmendir. Alanında yeterli ve donanımlı bir öğretmen, uzun süre alışlagelmiş etkinlik ve programları uygulamaktan rahatsızlık duyar. Öncelikle kendisi yaratıcı olan ve kendini geliştiren öğretmen, eğitim ortamına da ışığını yansıtır. Öğrencileri motive eder, yaratıcı düşünebilmeleri için fırsatlar oluşturur ve her bir öğrencinin yaratıcı olduğunun farkındadır (Artut, 2009, s. 216-217).

Yaratıcı düşünceyi artıran şeylerden birisi de soru sormaktır. Yaratıcı düşünebilen bir insanın önemli özelliklerinden birisi de çok çeşitli sorular sorabilmektir. Aynı zamanda çocuklara da soru sormayı öğretmek onların çevresine olan bakış açısını da değiştirecektir. Bu değişimle beraber bireyin yaratıcı düşünme becerisi de gelişecektir (Andreasen, 2009, s. 223-225). Bu bağlamda yaratıcılık ve eğitim ilişkisinde önemli bir husus da öğrencilere soru sorma becerisini kazandırmaktır. Soru sorabilen bir birey her şeyi daha kapsamlı ve farklı açılardan düşünebilir ve bu durum imge zenginliğine de kapı aralayacaktır.

Soru sorma becerisini geliştiren tekniklerden olan SCAMPER tekniği öğrencilere nasıl kullanıldığı öğretilmesi gereken bir tekniktir. Öğrenciler bu tekniği kullandıklarında problemlerini daha kolay çözebilecek ve yaratıcı fikirler geliştirmek için ilham perisini beklemeyeceklerdir. Öğrenciler SCAMPER'i öğrendiklerinde, hayatın her alanında karşılaştığı problemlere karşı sorgulayıcı ve farklı açılardan bakabilmeyi öğreneceklerdir (Starko, 2010, s. 133-137).

2.1.5. Yaratıcılığı Etkileyen Faktörler

“Yaratıcı insanlar riskleri göze alabilen insanlardır”

J. Geoffrey Rawlinson

Yaratıcılığı etkileyen birçok faktör arasından üç tanesi en belirgin olanıdır. Birincisi geçmiş deneyimlerdir. Geçmiş deneyimler, şimdiki zamanda yaratıcı düşünme becerinizi olumlu veya olumsuz açıdan etkileyebilir. Bazı insanlar için geçmişleri nedeniyle yaratıcı düşünmek sıradan bir olaydır. Yaratıcı olmayan insanlar, çocukluktan başlayan etkilerle yaratıcı bir fikir bulmuş olsa bile yaratıcı olmadıklarını düşünürler. Dolayısıyla burada yaratıcılığın farkında olma, takdir edilme ve onu tetikleyecek deneyimlere sahip olmak etkili olabilir gibi

görülmektedir. Yaratıcılığı etkileyen ikinci faktör ise şu anki durumdur. Etrafınızdaki insanların sizin fikirlerinize bakış açısı, eleştirileri ya da fikirlerinizi dikkate alıp almamaları da yaratıcılığı etkileyen faktörlerdendir. Çevre sizi bir akvaryuma hapsedtiğinde yaratıcılığınızın daraldığını hissedebilirsiniz. Öyleyse kendi zihinsel penceremizi çevredeki uyarıcıların etkilediğini göz önünde bulundurmak gerekir. Üçüncü faktör ise, öz eleştiridir. Kendinizi yaratıcı olarak düşünmeniz de yaratıcılığınızı etkileyen bir durumdur. Yaratıcılığı artırmanın bir yolu da kendinizi yaratıcı olduğunuza dair ikna etmenizdir (Brain, 2015, s. 9-11). Böylece yaratıcılığın bilişsel farkındalıkla ilgili olabildiğini söyleyebiliriz. Kendimize dair yargılarımızı biçimlendirmemiz yaratıcılığa etki edecek bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Böylece yaratıcılığını artırmak isteyen birey bu özelliği kendine yönelik self-bilinçlilik düzeyini kontrol ederek fırsata çevirebilir.

Geçmişe yönelik hatırlanan şeyler yaratıcı düşünmeyi engelleyebilir bu nedenle sürekli geçmişten yeniden üretmekten kaçınmak ve ileriye dönük düşünceyi geliştirmek gerekir. Bu bağlamda Osborn, yaratıcılığı geliştirmek için okumanın, dinlemenin, seyahat etmenin pozitif etkisi olduğunu iddia eder (Osborn, 2009, s.13-14). Bunun gibi gündelik deneyimler bireyin ufkunu açmaya, zihinsel rahatlama sağlamaya yönelik olduğundan yaratıcılığı geliştirmeye yönelik bir katkı sağlayacağı düşünülebilir.

Torrance, toplumların yaratıcı insanlara özellikle de genç bireylere karşı tavrında acımasız olduğunu ifade etmiştir (Akt. Eberle, 2008, s. 2) çünkü yetişkinler çocukların yaşadığımız dünyaya hızlı uyum sağlaması için onları zorlar. Yetişkinler tarafından çocuklara uygulanan uyum baskısı yaratıcılığı yavaşlatan önemli nedenlerden biridir (Eberle, 2008, s. 2). Çocuklara biçilen roller, farklı olana duyulan antipati, toplumların yeniliğe ve değişime olan muhafazakâr bakış açısı, yaratıcılığa ket vurulmasına neden olabilir. Örneğin yaşatlarına göre tanımlanamayan, kompleks ya da gerçeklikten uzak, hayal gücüyle icra edilmiş resimler yapan bir çocuğun psikolojik olarak desteğe ihtiyacı olduğu düşüncesi ortaya çıkabilir. Dolayısıyla sosyal çevre, toplumların farklılığa bakış açısı kişinin yaratıcı eylemlerini sınırlandırmasına yol açabilir.

Ezberci öğrenme yaklaşımı ile birçok öğrencinin yaratıcı düşünme becerisi kaybolduysa bile birçok uzmanın ortak görüşü nüfusun büyük çoğunluğunun kendine yeten üretken ve mutlu bireyler olmalarına yardımcı olunabileceğidir (Eberle, 2008, s. 4). Hedefe ulaşma konusunda ne kadar istekli olursanız daha yaratıcı olur ve daha fazla fikir üretirsiniz. Yaratıcı olmayan insanlar yeterince hedeflerine odaklanmayan insanlardır (Brain, 2015, s. 12).

Yaratıcılığı engelleyen başka bir düşüncede yaratıcılığın ilahi bir yetenek olduğu fikri yatmaktadır. Birey üzerinde oluşan toplum ve aile baskısı da yaratıcılığı engelleyen başka bir husustur. Yaratıcı düşünceye ihtiyaç duyulan her alanda yeterince bilgi sahibi olmamak da yaratıcılığı engelleyen bir faktördür (San, 2019, s. 20).

Herrmann, yaratıcılığı engelleyen tutumlar içinde, ön yargılı olma, yeniden denemek için cesur davranmama, dalga geçilmesinden korkma gibi 24 maddelik birçok etkeni ifade ederken (2003, s.315) Brain, kendini yaratıcı hissetmeyenler, içlerindeki yaratıcılığı henüz keşfetmemiş olanlardır ifadesiyle yaratıcılığın engellerinden birisinin de kişinin kendisi olduğunu belirtmiştir (2015, s. 12). Black, yaratıcılığın mezar taşları başlığı altında yaratıcılığı engelleyen mezar taşlarının içinde; bu denendi, yapılamaz, sıradan... şeklinde yaratıcılığı öldüren ifadeleri saymıştır (2003, s. 48-49). Hegarty ise yaratıcılığı öldüren bir özelliğin de kibir ve ego olduğunu belirtmiştir. Çünkü kibir olduğu zaman kişi kendisini zaten dolu hisseder dinlemez ya da araştırmaz. Ona göre mükemmeli yakalamanın ve yaratıcılığı artırmanın yolu tevazudan geçer (2020, s. 84-87). Dolayısıyla bilgiye, yeni fikre ve farklı bakış açılarına duyarlı olmanın yaratıcılığın önünü açmadaki önemli etkenlerden olduğu söylenebilir.

Bireyin yaratıcılığını olumsuz etkileyen tutumların içinde sürekli aynı tekniklerin ve yöntemlerin kullanılması da yer almaktadır. Bu durum bireyin yaratıcılığını zamanla yok etmesinin yanı sıra dersten de sıkılmasına yol açacaktır. Öğrencileri dingin ve yaratıcı düşünme becerisini her zaman ayakta tutabilmenin önemli bir yolu da öğrenci çalışmaları üzerinde olumlu ve yapıcı eleştirilerde bulunmaktır. Öğrencilerin düşüncelerini etkilemeden yapmak istediklerini açığa çıkarmasına yardımcı olmak önemli bir husustur. Aynı zamanda öğrenci çalışmalarını izleyicilerle buluşturacak etkinlikler düzenlemek de öğrencileri teşvik edici olacak ve öğrencilerin yaratıcılığını koruyacaktır (Yılmaz, 2010, s. 22-23). Böylece tek düze belli yöntemlerin uygulanması bilindik bir bakış açısına hapsolmayı getirmesi nedeniyle yaratıcılığı geliştirecek imkânı vermemektedir. Yaratıcılık, bireyde açılacak yeni pencereleri, zihnin bilinmeyen yeni yerlerini keşfetmeye teşvik etmelidir. Bu nedenle yaratıcılığı geliştirme çabası içinde bilinen yöntemlere ek olarak yeni yöntemlerde uygulanmalıdır.

Bastırılmış yaratıcılık nasıl ortaya çıkartılabilir ya da yeniden yaratıcı düşünmek için neler yapılabilir? Rowe, yaratıcılığı geliştiren önemli unsurlardan bahsederken doğrudan yaratıcı kişilik özelliklerini ifade etmiştir. Bu doğrultuda yaratıcı olmak isteyen birisinde bulunması gereken kişilik özelliklerinden birisinin sabır olduğunu söylemiştir. Çünkü yaratıcılığa giden

yolda kiři her türlü zorlukla karşılaşabilir bu zorlukları sabırla çözmeli ve yaratıcılık sürecinin tamamlanması için beklemelidir. Ayrıca kiři kuluçka evresinde uzun süre zaman geçirmek zorunda kalsa bile sabırla ısrarcı davranmaya devam etmelidir. Aynı zamanda yaratıcı kiřinin özgür, ısrarcı ve kurallarla kendini sınırlamayan bir birey olduğunu vurgulamıştır (2007, s. 72-73).

Yaratıcılığın ortaya çıkması için kiři, başarılı ya da başarısız olma ihtimallerine karşı kuřku duymadan kendine izin vermelidir. Başarısız olma riskini göze aldıktan sonra zihninizde oluşan duvar yıkılacak ve yaratıcı düşünce gücü ortaya çıkacaktır. İnsanların sanatla uğrařmaları, farklı boyaları nasıl bir teknikle kullanacaklarını öğrenmeleri kendilerine inanmalarına ve güvenmelerine fırsat verecek bir yoldur. Bireyin yaratıcı olacağına kendisinin inanması ve güvenmesi yaratıcılığı ortaya çıkaran önemli bir etkidir (Herrmann, 2003, s. 321-324).

Yaratıcı düşünmeyi kolaylařtıracak en büyük yardımcıları yaratıcı düşünme teknikleridir. Bu teknikleri bilmek ilgili sorunlar üzerinde kullanmak yaratıcı düşünmeyi kolaylařtıracak hem de zihinsel engellerin kolay ařılmasına yardımcı olacaktır. Örneğın, Picasso Tekniğinden bahseden Michalko Picasso'nun ele aldığı konu ile ilgili *doluluk* seviyesine ulařtığını ifade etmiştir. Picasso doluluk seviyesine ulařmak için takıntı haline getirdiğı şey dışında başka bir şey düşünmezdi ve doluluk seviyesine ulařtıktan sonra resmin başına geçer ve fikirlerin akması için onları özgür bırakırdı. Bir nesne ile çizime başlar ve bu nesne başka şeylere dönüşerek süreç devam ederdi. Picasso Tekniğini uygulamak için ele aldığınız konu hakkında kısa ama çokça bilgileri bir araya getirin hepsini tek seferde hızlıca okuduktan sonra bir zihin haritası çıkarın. Bu haritada bilmediğiniz neler var neler eklenebilir? Sorusunu kendinize sorun. Yeterli doluluk seviyesine ulařtıktan sonra zihin haritasında fikirleri konulara ayırarak sınıflandırabilirsiniz (Michalko, 2020, s. 88-90). Michalko'nun bu yöntemi merak edilen konuyla ilgili bilgi geliştirme stratejilerinden biri olarak kabul edilebilir.

Yaratıcılığınızı ortaya çıkarmak için ilham gelmesini beklemek yerine yaratıcı dehaların yaşam tarzlarını, kişilik özelliklerini hayatınıza uygulayabilirsiniz. Bu bağlamda hayatı okunmaya değer bir yaratıcı deha olan Leonardo da Vinci'nin bazı gündelik yaşam pratikleri örnek alınabilir. Onun örnek alınabilecek en önemli özelliklerinden birisi yaşamında günlük tutmayı bir alışkanlık haline getirmiş olmasıdır. Leonardo da Vinci büyük bir yaratıcı dehaydı. Önemli özelliklerinden birisi mutlaka günlük tutmasıydı. Günlüğüne her şeyi kaydeden Leonardo'nun bu özelliğı yedi ilkesinden sadece birisidir. Diğer altı ilke řu

şekildedir; *Deneyim yoluyla bilgiyi test etmek, Duyguları geliştirmek, Belirsizliği kucaklamak, Sanatı ve bilimi dengelemek, hayatın ince yönlerini beslemek, Her şey arasında bağ kurmak* (Cox, 2020, s. 97-110). Her bir deneyim sürecinin nasıl işlediğini açıklayan Cox bu süreçlerin nasıl uygulanacağına yönelik önerileri de yazısına eklemiştir.

2.1.6. Sanatsal Yaratıcılık Süreci

“Bir ressamın, işe gidebilmek için resmini yaptığı nesneyi saplantı haline getirmesi yeterlidir.”

LUCIAN FREUD

Sanatsal yaratıcılık süreci, sanatçının bir eser yaratma çabasıyla çıktığı yolda, eserini meydana getirmek için içinde bulunduğu hem fiziksel hem düşünselliği kapsayan tüm süreci içerir denilebilir. Bu süreçte sanatçı her şeyini eserine yansıtarak, bir dizi etkinliklerle, yeni ve özgün bir çalışma ortaya koymaya çabalar. Bu süreçte sanatçının temel ihtiyaçlarından birisi imge yani hayal etmedir.

Sanatın temelinde imge vardır ve sanatçı ile eserini eşsiz kılan şey imge yani düş gücüdür. Sanatçı düşlediği sürece kendisini ve sanatı yaşatmaya devam eder ne kadar çok hayal ederse o kadar çok üretir.

Görsel imgeleme üç şekilde ifade edilebilir; birincisi spekülative imgelem, hiç görmediğimiz bir şeyi zihinde görebilmeyi sağlar. İkincisi üretken hayal gücü ise resimleri bilinçli olarak geri getirmemizi sağlar. Son olarak yapısal görselleştirme olarak anılan görsel hayal gücü, düz bir plandan zihin gözünde üç boyutlu formlar oluşturabilme yeteneğidir (Osborn, 2009, s.11). Üç farklı görsel hayal gücü yeteneği herkesin zihninde var olan ve istediği şekilde kullanabileceği bir yetidir. Sanatçıların sanatsal yaratma sürecinde en çok ihtiyaç duyduğu becerilerden birisidir.

Sanatsal yaratma etkinliğine nesne üzerinden yaklaşmak bu etkinliği daha derinlemesine inceleme ve sorgulama fırsatı sunacaktır (Yetişken, 1998, s.37). Heidegger'in salt nesne olarak ele aldığı nesneler sınıfına giren ağaçla ilgili Rollo May şunları söylemiştir; Cezanne'nin ağaç tablolarını görene kadar bir ağacı gerçekten görmediğimi anladım (2001, s.92). May, bu sözüyle sanatçının ele aldığı nesneyi ne kadar incelediğine ve izleyicinin göremediklerinin görüp ona yeniden görme fırsatı sunduğunu ifade etmiştir denilebilir.

Sanat eserinin yaratım sürecinde sanatçı, yaratıcılık süreci ve yaratıcılık boyutları aşamalarını derinlemesine yaşar. Bu sürecin sonunda sanatçı duyguları, kültürü ve

birikimlerinin etkileriyle bir sanat ürünü ortaya çıkarabilir. Bu sanat ürününü ifade biçimi Video Sanatı, Kavramsal Sanat, Enstalasyon vb. olabileceği gibi en bilinen yöntemlerden olan tual üzerine yağlı boya da olabilir. Bu seçim tamamen sanatçının kavramlara nesnelere yaklaşımına ve onlarla yaşadığı iletişime bağlıdır.

Yağlı boya resmi diğer resim türlerinden ayıran önemli özelliklerden birisi nesneleri daha detaylı hatta dokunabilircesine yakın hissettirme özelliğidir. Yağlı boya kullanılarak resmedilen nesneler üç boyutlu çalışmalardan daha gerçekçi görünebilir. Çünkü yağlı boya, bir nesneye çıplak gözle bakarken görebileceğimiz tüm detayları bize gösterebilir (Berger, 2018, s. 88-89). Sanatçıların görsel olarak algılama biçimleri ele aldıkları nesne veya şeye duydukları saplantı üretkenliği artırmaktadır. Birçok sanatçının eserlerine baktığınızda bir şeyleri ortaya koyma sürecinde üretken saplantıları görürsünüz (Maisel ve Maisel, 2012, 127-129). Henry Moore, benzer şekilde kullandığı “saplantının nesnesi değişiyor ama heyecan ve üretmenin verdiği zevk aynı” (Akt. Maisel ve Maisel, 2012, 128) sözüyle üretme sürecindeki istikrar ve tutkuyu vurgulamaya çalışmıştır.

Osborn “öngörülü hayal gücünün en yüksek biçimi yaratıcı beklentidir” demiştir. Ona göre yapmak istediğiniz şeye ya da gerçekleşmesini istediğiniz bir şeye güçlü bir şekilde inandığınızda artan yaratıcı düşünme becerinizle o şey gerçeğe dönüşür (2009, s.11). Örneğin; Herrmann’ın sanata olan ilgisi sonradan ortaya çıkmış ve üzerinde yoğunlaştığı için sanatla ilgili birçok başarıya imza atmıştır. Yaratıcı alışkanlık edinme sürecinde Herrmann her hafta bir resim yapmayı kendisine amaç edinmiş ve bu süreçte ilk olarak nelere ilgi duyduğunu düşünerek bu doğrultuda bir konu seçmiştir. Sonrasında seçtiği konuyu hayalinde tasarlamış sonra resme dönüştürmüştür. Tüm sanatsal yaratım süreçlerinde bu yöntemi uygulamış ve somut bir başarı elde etmiştir. Herrmann’ın somutlaşmış bu başarısında bir noktaya odaklanması ve o konu üzerinde yoğunlaşması yaratıcılığını artırmıştır (2003, s. 324-326).

2.1.7. Nesne Nedir?

“İşin yaratmak ve karar vermek olduğunda,
Ey sanatçı, zamanının çoğunda kalmalısın tek başına!”

GOETHE

Nesne kelime anlamı olarak “*Belli bir ağırlığı ve hacmi, rengi olan her türlü cansız varlık, şey, obje*” olarak ifade edilmiştir (TDK, 2019, s. 1766). Tanım olarak basit bir ifade olsa da

nesnenin hayatımızdaki yeri çok büyüktür. Cansız şeyler dediğimiz her nesne insanla iç içe geçmiş, artık insanın bir parçası haline gelmiştir. Önemli olan her yanımızı bu kadar çevreleyen nesnelere nasıl bir bakış açısı içinde olduğumuzdur. Etrafımızdaki şeylere bir nesne olarak bakarsak, nesnelerin değerini hayatımızı ne kadar kolaylaştırdığına göre ölçmeye çalışabiliriz. Fakat nesneye sanatsal bir açıdan bakarsak her sanatçının gözünde, her bir nesne farklı yorumlanabilir.

Leonardo da Vinci nesneleri anlamak ve onları daha iyi tanıyabilmek için farklı şartlarda incelenmesi gerektiğini önermiştir (Michalko, 2020, s. 186). Karşıt durumları bir araya getirmek ya da sıra dışı düşünmek buna örnek gösterilebilir. Dahası nesneyi var olan anlamı ve işlevinin dışında felsefi sorgulamalarla kavramsallaştırılabilir.

Nesne kavramı felsefenin de ilgi duyduğu bir kavram olarak çeşitli yorumlamaları beraberinde getirmiştir. Nesnenin sorgulanması ve anlaşılmaya çalışılması felsefenin de temel konularından biri olmuştur. Varoluşçu Felsefeye önemli katkıları olan Heidegger, '*Sanat Eserinin Kökeni*' isimli kitabında nesne, nesnenin varlığı ve sanat gibi kavramları derin bir şekilde sorgulamış ve nesneye olan bakışımızı şöyle ifade etmiştir, "hayatımızın içinde olan tüm varlıklar birer nesnedir örneğin taş, toprak salt nesnelerdir. Salt nesneler saf ve yalındır. Önemli olan nesnenin nesneselliğinin öğrenilmesi ve sorgulanmasıdır" (2007, s. 15-16).

Türk felsefeci Afşar Timuçin nesne algımızı şu şekilde yorumlamıştır, insanlar genelde nesnelere var oldukları biçimleri ile algılar ve yorumlar, nesneye farklı bakmayı başka gözlemlere bırakmışlardır (2011, s. 12). İzleyicinin sanat yapıtının ne kadar nesne olduğunu değerlendirmesi ve yorumlaması, izleyicinin kendi yaşamsal deneyimleri ve birikimleri ile ilişkilidir (Yetişken, 1998, s. 95).

John Berger, '*Görme Biçimleri*' kitabında nesneye bakışımızı şöyle yorumlamıştır; İnsan hayatı boyunca görme eylemi konuşmaktan daha önce gelmiştir. Her şeyi önce görürüz, algılarız, yorumlarız ve sonra sözcüklere dökeriz. Fakat duygu, düşünce ve inançlarımız gördüklerimizi farklı algılayıp, başka yorumlamamıza neden olur. Magritte'nin '*Düşlerin Anahtarı*' isimli çalışmasında sözcüklerle var olan nesnelere bakışımız arasındaki farklılığı böyle bir esere dönüştürmüştür (2018, 7-8).

Aslında nesneyi nesne yapan, nesneye olan bakış açımızdır. Nesneye olan bakış açımızı değiştirmemizin bir yolu da nesnelerin özelliklerini listeleme yöntemidir. Bir nesnenin özellikleri ve işlevi dışına çıkmasının yolu bakış açımızın değişmesine fırsat vermek ve

nesneye yüklenen işlevsel anlamı çıkarmaktır. SCAMPER tekniği de nesneye olan bakışın değişmesine fırsat yaratabilecek bir tekniktir (Michalko, 2020, s. 141-144)

1960'lı yıllarda Andy Warhol'un resmettiği çorba konserveleri ile sıradan gördüğümüz bir gündelik nesnenin sanat eseri seviyesine gelmesi şaşırtıcı bir durumdur. İlerleyen zamanlarda da gündelik nesneleri sıradanlaştıran Warhol, ortaya koyduğu eserlerle estetik algıları tamamen yıkan ve izleyiciyle dalga geçercesine bir üslup sergilemiştir (Baudrillard, 2005, s. 20). Warhol'un bu sıradan eserlerini sanat eseri haline getiren şeyin ne olduğunu sanat eleştirmeni Arthur Danto şöyle açıklamıştır;

Campbell Çorba Kutuları eserini ortaya koyan Warhol birçok çalışmasında olduğu gibi bu çalışmasında da etrafındaki insanlara danışarak onların fikirlerini de değerlendirmeyi ihmal etmedi. Latow, insanların her gün gördükleri bir şeyin resmini yapmasını hatta çorbanın resmini yapmasını söyledi. Bunun üzerine Warhol serigrafı ile tam 32 adet *Campbell Çorba Kutusu*'nun resmini yapmıştı. Bu resimlerin her biri farklıydı çünkü 32 çeşit olan çorbayı sanki bir portre yapar gibi resmetmişti. Warhol her bir çalışmasını tek tek kendi tarzıyla resmetti. Çok fazla eleştiriye maruz kalmış olsa da Warhol daha eserini sergilemeden meşhur olmuştu. Sanatçı sonrasında yaptığı çalışmalarıyla sadece domates çorbası çizmekten daha ötesini başardığını kanıtlamıştı (Danto, 2009, s. 47-51).

Heidegger'in, 'Varlık ve Zaman' kitabından yola çıkarak nesne için şunları söyleyebiliriz; insan sabit kalamayan sürekli değişim halinde olan bir varlıktır. İnsanın nesnelere yönelik anlayışı da tarihsellik ve zamansallık açısından değişime uğrar. Çünkü insanın nesneleri anlaması ve nesneye yönelik anlayışı da zamanla değişiklik gösterir. Zaman değişse bile nesnenin kendine özgü varlıksal yapısı değişmemiştir. Doğası gereği sert bir salt nesne olan ağacı yumuşak bir şekilde algılamamız beklenemez çünkü yapısal olarak sert bir dokuya sahiptir (2006). Sanatçı ve eseri alışılmış algıları ortadan kaldırabilen bir güce sahiptir. Bir sanatçı sıradan bir nesneye olan bakış açımızı değiştirebilir, nesneleri algılarımızın dışına taşıyabilir, ona anlamlar yükleyebilir ve nesnenin yeniden sorgulanmasına imkân sağlayabilir. Sanatçının anlamlandırdığı nesne artık sanatçının nesnesi olmuştur.

"Resim sanatının amacı, şeyleri oldukları gibi mi? göründükleri gibi mi? olduğunu betimlemektir; görünenin mi? yoksa hakikatin mi taklididir?" (Platon, 2020, s. 473). Sokrates ve Glaukon arasında geçen diyalogda Sokrates'in bu sorusuna Glaukon – "Görünenin", şeklinde cevap vermiştir. Platon'a göre sanatın amacı görünenlerin taklit edilmesidir. Evet, sanatçı görünenleri taklit eder ve bunun yanı sıra görünenlerle zihninde sakladığı imgeleri de beraber harmanlayarak yepyeni eserler ortaya koyabilir.

2.1.8. Nesnenin Sanattaki Yeri

“Yaratıcı birey ilgi duyduğu alan ile ilgili bilgi sahibi olmak ister”

Alan J. Rowe

Nesneler gündelik yaşamımızın her anında insanla etkileşim halindedir. Oturduğumuz sandalye, çay içtiğimiz bardak, saçımıza taktığımız toka birer parçamız haline gelmiştir. Hayatımızı böylesine çevreleyen nesneler, mağara resimlerinden günümüze kadar sanatın içinde de her zaman var olmuştur. Van Gogh’un ‘Arlesteeki Yatak Odası’ isimli eserinde tualine resmettiği odasındaki nesnelerden tutun, Kavramsal Sanatın öncüsü olan Duchamp’ın ‘Çeşme’ isimli çalışmasında ele aldığı nesneye kadar gelen gündelik nesneler de sanatın içine işlemiştir.

Duchamp sanat eseri olarak kullanılan gündelik nesneleri ifade etmek için ‘hazır yapım’ terimini kullanmıştır. Hazır yapı terimi sanat eseri olarak kabul edilmeyen nesneleri alıp onlar üzerinde ekleme, değiştirme yaparak yeni bir görünüm kazandırmayı ifade eder (Ataç, 2021, s. 82). Sanatçının nesneye nasıl baktığı onu nasıl yorumladığı ve nasıl bir anlam yüklediği önemlidir. Sanatçının nesnesini özümsemesinin önemli olduğu kadar, onun kendisinde uyandırdığı hisleri izleyiciye hissettirmesi de bir o kadar önemlidir (Yetişken, 1998, s.63). Nesnelerin insanla olan etkileşimi sürekli devam ederken değişen şey nesnelere hangi duygu ve hislerle baktığımızdır (Gombrich, 1994, s. 567).

Rubens’e göre sanatçının görevi çevresini resmettiğinde canlı nesnelerin güzelliğini bize hissettirmesidir (Akt. Gombrich, 1994, s. 397). Kübistler için nesne sadece görülen şey değil onun etrafındaki görünenlerin hepsidir. Ancak izlenimciler için durum farklıdır, onlar resmederken nesneleri görmekte zorlanır çünkü onlara göre nesneler sürekli hareket içinde ve birbiriyle sürekli ilişkililerdir. (Berger, 2018, s. 18). Her sanatçının nesnelerini algılama biçiminin farklı olduğu gibi yorumlama şeklinin de farklı olduğu söylenebilir.

2.1.9. Sanatçı ve Nesne İlişkisi

Bilim insanı ve sanatçının nesneye olan bakış açısındaki farklılık şöyle ifade edilebilir; bilim insanı var olan nesne üzerinden açıklama yaparken daha önce o nesne ile ilgili bilgi ve araştırmaları kullanarak yeni bir adım atar. Sanatçı ise daha önce yorumlanmış bir nesneyi kendi bakış açısında yeniden evirilerek daha farklı bir nesneye dönüştürebilir. Bilimde

gerçekliğin açıklanması önemli iken sanatta gerçekliğin yorumlanması önem kazanmaktadır (Yetişken, 1998, s.64).

Sanat eleştirmeni Danto, sanatçının nesneye olan farklı bakış açısını nesneyi cisimleştirme olarak ifade ederken şu cümleyi kullanır; “*Bir nesneyi sanat eserine dönüştüren cisimleştirilmiş anlamdır*” (2021, s.50). Bu cümleyle sanat eserinin somutlaşmış bir anlama sahip olduğu yargısına varılabilir. Dolayısıyla bir sanat eseri olarak nesne sanatçının dışa vurduğu birtakım anlamları taşır.

Nesne tanımlaması yapan bir başka düşünür Yetişken, nesneyi dört başlık altında değerlendirmiştir. Birinci tür nesne için mevcut nesne, ikinci tür nesne için sanatçının zihinsel nesnesi, üçüncü tür nesne için tamamlanmamış yapıt olarak nesne, dördüncü tür nesne için sanat yapıtı olarak nesne olarak tanımlamıştır. Birinci tür olarak açıkladığı mevcut nesne için, sanatçının sanatsal etkinliğini gerçekleştirmek kendisine yöneldiği ve onunla arasında bağ kurduğu nesnedir. İkinci tür olarak açıkladığı, sanatçının zihinsel nesnesi, sanatçının zihninde oluşan ve imge olarak kalan sanatçının nesnesidir. Üçüncü tür olarak açıkladığı, tamamlanmamış yapıt olarak nesne, sanatçının zihninde oluşan imgenin henüz görülebilir, dokunulabilir, hissedilebilir konuma geçmemiş olmasıdır. Dördüncü tür sanat yapıtı olarak nesne ise sanatçının ortaya koyduğu sanat ürününün kendisidir (Yetişken, 1998, s.30-31). Thiebaud “*nesneye tam anlamıyla odaklanıldığında ondan öğrenilecek çok şey vardır*” (Akt. Hodge, 2016, s.42).

Sanatçının mevcut nesneye yönelişinde nesne ile etkileşim halinde olma durumu söz konusudur. Sanatçı nesneyi kendi bakış açısıyla algılayarak onu değiştirir, dönüştürür ve anlamlı kılar. Sanatçının bu yönelişindeki nesneler insanla bütünleşmiş olan nesnelerdir (Artut, 2010, s. 50). Bilim insanı ve sanatçının nesneye olan bakış açısındaki ortak nokta yaratıcı etkinliklerini ortaya koyarken var olan nesneden yola çıkmalarıdır (Yetişken, 1998, s.55). Dolayısıyla sanatçı ile nesne arasında anlamlı bir bağ vardır. Sanatçı nesneden yola çıkarak sanat eseri icra ederken, sanat eseri de izleyici üzerinde bir etki yaratır. Bu etkinin nedenini Lucas gerçekliğin değiştirilmesi olarak ifade etmiştir (Akt. Yetişken, 1998, s.62).

Platon’a göre bir nesnenin gerçek yaratıcısı tanrıdır ve zanaatkârlar onu yeniden inşa edebilirler. Ona göre bir ressam sadece görüneni resmeder ya da taklit eder ancak gerçekliği resmedemez (2020, s. 471-472). Platon’un zanaatkarları methettiği ‘Devlet’ kitabında ressamı taklitçiler olarak tanımlamış ve taklitçi zanaatkarlar ifadesini kullanmıştır. Platona göre ressam bir taklitçi ve sadece görüneni çizen bir zanaatkardır.

Bu bağlamda sanatçı ve nesne ilişkisinin asırlardır süregelen vazgeçilmez bir yakınlık söz konusudur. Bu yakınlığın farklı sanatçıların aynı nesneler ile kurduğu ilişkiler ile canlılığını korumaya devam edeceği beklenebilir.

2.2. Yaratıcı Düşünme Teknikleri

Yaratıcı Düşünme Tekniği öğretim yöntemleri içinde yer alan genel bir başlıktır. Yaratıcı düşünme tekniklerinin içinde Beyin Fırtınası, Altı Şapkalı Düşünme Tekniği, Synectics (Sinektik), Lotus Çiçeği Tekniği (Lotus Blossom), TRIZ, Zihin Haritalama gibi yaratıcı düşünceyi geliştiren teknikler de yer almaktadır (Crawford, 1964, s. 1).

Bu teknikler içinde en çok bilinen ve kullanılan teknikler beyin fırtınası tekniği, sinektik ve ‘TLC’ (What is Tempting, what is Lacking, what can be Changed, (‘ÇED’ Çekici olan nedir, Eksik olan nedir, ne değiştirilebilir) tekniğidir. Bu tekniklerin yanı sıra 77 farklı yaratıcılığı geliştiren teknikleri dört çeyrek modelinde sınıflandırmıştır (Herrmann, 2003, s. 267-270). D Çeyreğine bakıldığında SCAMPER tekniğinin aşamalarına uygulanabilecek işlemler yer almaktadır. Örneğin, Hayal kurma, Görselleştirme, Görsel Düşünce ve Taslak çizme.

Synectics(Sinektik) Tekniği, 1950’lerde Arthur D. Little firmasında geliştirilmiştir. Bu tekniği uygulamak için klasik beyin fırtınası kurallarını iyi biliyor olmak önemlidir. Bu teknikte metafor yani mecaz çokça kullanılmaktadır. Tekniğin üç temel süreci vardır, Adlandırmak, Düşünmek, Yeniden Birleştirmek ve bu süreçte kullanılabilecek birçok teşvik edici maddelerde bulunmaktadır (Cox, 2020, s. 150-153). Sinektik tekniği içinde metafor ve analogi içermektedir. Analogi, doğrudan analogiyi ve kişisel analogiyi içerir. Doğrudan analogi ve kişisel analogi ye yönelik sorular sorularak bireyin farklı düşünmesi sağlanır. Kişisel analogiye örnek olarak ‘Bugününü bir ayakkabı olarak geçirdin, nasıl hissediyorsun? Gibi bireye empati yapabileceği sorular yöneltilir (Starko, 2010, s. 151-155).

Synectic ve SCAMPER gibi teknikler insanları alışmış oldukları düşünce biçiminden çıkarıp farklı boyutlarda düşünmesine yardımcı olan, yaratıcı düşünebilmeyi ve problem çözmeyi artıran tekniklerdir (Harrington, Voehl, 2016, s. 341). Arık, yaratıcı düşüncenin gelişmesinde bireyin alışılmış fikirlerin dışına çıkması gerektiğini ifade etmiştir. Bunu gerçekleştirmenin yolu da içinde bulunduğu durumdaki koşullar ve durumlara karşı çıkmaktan geçmektedir (1987, s.82).

Klasik Beyin Fırtınası Tekniği, bir konu üzerinde katılımcıların fikirlerini kısa sürede ortaya koyması ve çok fazla fikir üretmesi beklenir. Önemli olan çok sayıda fikir üretilmesidir.

Fikirlerin iyi ya da kötü olması beyin fırtınası sırasında dikkate alınmaz. Hatta en uç ve çılgınca fikirler daha yaratıcı ve katılımcıları motive edici niteliktedir. Konuşarak çok sesli bir ortamda geçen bu süreçte katılımcıların fikirleri lider tarafından görünür bir şekilde yazılarak kaydedilir (Rawlinson, 1995, s. 44-55). Beyin fırtınası tekniğini ilk olarak Einstein Yaratıcı Akıl Oyunları ile uygulamıştır. Bu uygulamayı zihninde güneş yüzeyinden başlayan bir evren seyahatiyle gerçekleştirmiştir (Buzan, 2001, s. 19).

Beyin Fırtınası yönteminin diğer basamaklarında yazılı beyin fırtınası da bulunmaktadır. Bu yöntemde katılımcılar fikirlerini kâğıda yazarak ifade ederler. Grup içinde bu fikirler dolanır ve her bir yazılmış fikirlerin altına yenisi eklenir. Aynı zamanda fikir havuzu oluşturularak kağıtlar bir araya toparlanır. Katılımcılara fikir sayısında sınır konmaması önemlidir. Ayrıca fikir havuzunda bulunan kağıtlara katılımcılar her an yeni fikirler ekleyebilmelidir (Özözer, 2004, s. 253-268).

TRIZ tekniği, Rus mühendis GS Altshuller tarafından geliştirilmiş yaratıcı bir problem çözme tekniğidir. Bu teknik genellikle mühendislik alanında kullanılmasının yanı sıra ciddi denebilecek problemler üzerinde de etkili çalışmaktadır. Bu tekniği sağlıklı bir şekilde kullanmak için eğitim almak önemlidir (Cox, 2020, s. 186).

Lotus Blossom tekniği, Japon Yasuo Matsumura tarafından geliştirilmiş bir metottur. Bu metot MS Excel programı kullanılmaya başlamadan önce geliştirilmiştir. Lotus'un çalışma şekli Excel programı ile benzetilmektedir. Kutucukların merkezine yazılan fikirler diğer kutulara aktararak daha fazla fikir ortaya konmasında yardımcı olacak biçimde tasarlanmıştır. Çözülme istenen bir problem, geliştirilmek istenen bir ürün ya da çok fazla seçenek ortaya konmak istenen bir fikir üzerinde kolayca kullanılabilir (Özözer, 2004, s. 269-271).

Altı Şapka Düşünme Tekniği, Edward De Bono tarafından geliştirilmiş yaratıcılığı tetikleyen eğlenceli bir tekniktir. Sekiz kişiye kadar grup oluşturulan bu teknikte altı farklı renkte şapka bulunmaktadır. Her bir renk bir amacı simgeler. Örneğin kırmızı şapka duygu ve hisleri taşır. Grup içinde bir şapkaya göre yorum yapıldıktan sonra şapkalar değiştirilir. Böylece tarafsız ve yaratıcı fikirler ortaya konabilir (Cox, 2020, s. 164-168).

Morfolojik Sentez, yaratıcı düşünmeyi geliştiren tekniklerden birisidir. Morfolojik sentezin amacı, ele alınan bir şey üzerinde farklı kombinasyonları birleştirerek yeni fikirler ortaya koymayı kolaylaştırmaktır. Starko, hayvanlar üzerinden örnek bir kombinasyon tablosu oluşturmuş ve öğrencilerin eğlenerek çalıştığını gözlemlemiştir. Aynı zamanda öğrencilerin

tablo okuma becerisini geliřtirdiđini de ifade etmiřtir (2010, s. 140). Morfolojik sentez ile nesneleri, kiřileri, yemek t rlerini birleřtirerek farklı fikirler ortaya konabilir. Etkili bir tablo oluřturmak da kiřinin yaratıcı d ř nmesine bađlıdır.

2.2.1. Alex Faickney Osborn ve Bob Eberle

SCAMPER tekniđi a ıklanmadan  nce bu tekniđin nasıl ortaya atıldıđı ve kimler tarafından geliřtirildiđine kısaca deđinilmiřtir.

Beyin fırtınası tekniđi ilk olarak bir reklam y neticisi olan Amerikalı Alex Faickney Osborn tarafından, yeni fikirler  retmek i in, yaratıcı d ř nmeyi teřvik eden bir ok sorudan oluřan bir liste olarak geliřtirilmiřtir (VanGundy, 2005, s. 42).

Yaratıcılık  zerine yazdıđı kitaplarından birisi olan, 1953 yılında yayınladıđı *Applied Imagination* isimli kitabında yaratıcılık ve yaratıcı d ř nceyi detaylı bir řekilde inceleyen Osborn, SCAMPER tekniđinin temellerini ilk olarak bu kitapta oluřturmuřtur. Kitabın 22. b l m nde yer deđiřtirme, uyarlama ve deđiřtirme ařamaları 24.b l m de ise yeniden d zenleme ve birleřtirme ařamaları  rnek sorularla a ıklanmıřtır.

Bob Eberle yaratıcı d ř nce ařamalarını SCAMPER adıyla akrostiř haline getirmiř ve tekniđi yeniden d zenlemiřtir (Michalko, 2006, s. 106). Put to Other Uses (Bařka ama larla kullanma) ařaması eklenerek SCAMPER tekniđi son halini almıřtır.

Bob Eberle, *Creative Games and Activities For Imagination Development SCAMPER* isimli kitabında SCAMPER tekniđinin ne olduđunu, her yař grubunda nasıl uygulandıđını ve uygulama ařamalarında dikkat edilmesi gerekenleri a ıklamıřtır. SCAMPER tekniđini yaratıcı hayal g c n n geliřmesinde kurgulanmıř oyunlarla bir araya getirmiřtir. Katılımcıların etkin olarak rol aldıđı ve beyin fırtınasına y nlendiren eđlenceli etkinlikler yer almaktadır.

Lau, Beyin Fırtınasını bir grup i inde fikir  retme y ntemi, olarak tanımlamıřtır. řimdilerde farklı alanlarda kullanılan sıradan bir teknik haline geldiđini ifade etmiřtir (Lau, 2011, s. 228). Beyin fırtınası gibi  eřitli teknikler kullanarak yaratıcılıđın ortaya  ıkması kolaylařacaktır. Beyin fırtınası sorunları   zmek ve hedeflere ulařmak i in řimdiye kadar keřfedilmiř en  nemli yollardan biridir.   nk  zihninizi tek konu  zerinde yođunlařtırarak sorular y neltirsiniz (Brain, 2015, s. 15).

Faydalı yönlerinden bir diğeri de öğrencilerin tek bir fikre takılı kalmadan birçok fikir üretmelerine teşvik etmesidir (Meador, 1997, s. 3). Dolayısıyla beyin fırtınası yaratıcı düşüncenin ve farklı fikirlerin ortaya çıkmasına yardımcı olur (Artut, 2009, s. 204-205).

2.2.2. SCAMPER Tekniğı

Alex F. Osborn tarafından ilk yapı taşları oluşturulan SCAMPER tekniğı daha sonra Bob Eberle tarafından geliştirilmiş bir beyin fırtınası yöntemidir.

Goldberg'e göre, yaratıcılığa giden yollardan birisi SCAMPER tekniğıdir (2018, s. 35). SCAMPER tekniğı, beyin fırtınası tekniklerinin içinde yer alan yaratıcı düşünme ve problem çözme becerisini geliştirdiğı düşünölen her yaşıta uygulanabilen eğlenceli bir tekniktir. SCAMPER tekniğı dokuz yaratıcı düşünme ilkesinden oluşun bir kontrol listesidir (Michalko, 2001, s.102).

Kelime anlamı olarak SCAMPER 'acele kaçmak' ifadesine karşılık gelmektedir. Yaratıcı düşünceye ihtiyaç duyan insanlar arasında bu kadar bilinen bir teknik olmasının nedeni hayal etmeye ortam sağlamasıdır (Cox, 2020, s. 157). SCAMPER her bir harfin bir kelimeye karşılık geldiğı bir akrostişten oluşur. Sırasıyla;

S-Substitute (Yer Değıştirmek),

C-Combine (Birleştirmek),

A-Adapt (Uyarlamak),

M-Modify, Minify, Magnify (Değıştirmek, Küçöltmek, Büyötmek),

P- Put to other uses(Başka amaçla kullanmak),

E -Eliminate (Yok etmek),

R-Reverse or Rearrange (Tersine çevirmek veya yeniden düzenlemek) olarak tanımlanır (Gladding, 2011, s.5-6).

SCAMPER sorunlara yaratıcı çözüm bulmak, fikir edinmek ve yaratıcı ürünler ortaya koymak için farklı alanlarda kullanılabilen bir tekniktir (Eberle, 2008, s. 1). SCAMPER tekniğı ilk olarak Alex F. Osborn tarafından *Idea Spurring Checklist*'den geliştirilmiştir (Eberle, 2008, s. 2). Michalko'ya göre SCAMPER, yeni bir fikir ya da ürün geliştirmek için, var olan bir fikir ya da ürün üzerinde ekleme değıştirme ve benzeri çalışmalar yaparak üzerinde çalışılan şeyin yeni bir şeye dönüştürölmesidir (a.2006, s. 6).

SCAMPER tekniđi kullanıldığında, fark etmeden herhangi bir Őey üzerinde farklı fikirler üretilmesine ve birçok açıdan düşünülmesine yardımcı olacaktır. Bu teknikle ortaya çıkarılan farklı fikirler problem çözme ve yeni Őeyler üretebilmeyi artıracaktır (Michalko, 2006, s. 105). Aynı zamanda bu teknik, farkındalığı, akıcılığı, esnekliği ve özgünlüğü artırmaya teşvik eder (Serrat, 2017, s.312).

SCAMPER'in aşamaları içerisinde benzer yönlendirmeler olabilir bunlar daha kapsamlı düşünebilmek için fırsatlar oluşturmaktadır (Lau, 2011, s. 224). Düşünmek istediğiniz konuyu seçin hangi fikir ve düşüncelerin ortaya çıktığını görmek için soru listesi oluşturun ve SCAMPER soru listesini uygulayın. Doğru Őey sorulduğunda fikirlerin ve yaratıcılığın neredeyse istemeden ortaya çıktığı görülecektir (Michalko, 2001, s.103). SCAMPER' in her aşamasında amaca uygun sorular hazırlanır ve katılımcıların bu sorular üzerinde konuşması, fikir üretmesi gerekirse zihin hatırasını eskizlerle ortaya çıkarması beklenir (Rouquette, 2007, s. 63).

SCAMPER tekniđi hayal gücümüzü harekete geçiren bir uygulamadır. Eberle, SCAMPER tekniđini Őu bakış açısıyla inşa etmiştir; gerçekte duyularla var olmayan Őeylerin zihinde imge yaratma eylemidir. Yaratıcı hayal gücü benzersiz ve orijinal görüntüler oluşturma ve olmayanı hayal edebilme yeteneđidir. Hayal etme sürecinde bellekten alınan bilgiler yeniden düzenlenir. Geri çağırılan bilgi yaratıcı fikirler üretmeye hazırdır. Bu süreçte SCAMPER listesi yaratıcı fikirlerin ortaya çıkarılmasında büyük önem taşır (Eberle, 2008, s. 1-2).

Özözer, SCAMPER tekniđinin üzerinde çalışarak Türkçe formatını *BEYZADE BEY* olarak uyarlamıştır. Sırasıyla BEYZADE BEY akrostişinin açılımı Őöyledir; Birleştir, Ekle-Büyüt, Ya...? Zayıflat-Küçült, Adapte et-Uyarla, Deyim ve Atasözleri kullan, Esinlen, Başka Yerde Kullan, Ele, Yerine (Başkasını) Koy (2004, s. 72-73).

Starko, *Creativity in the Classroom* (Sınıfta Yaratıcılık) isimli kitabında SCAMPER tekniđinin sınıf ortamında nasıl kullanılabileceđi konusunda önemli önerilerde bulunmuştur. Ayrıca sınıf ortamında uygulanmış çalışmalardan da bahseden Starko sanat alanında yapılabilecek bir sınıf ortamında Őu öneride bulunmuştur, "Sınıfınızla bir sanat müzesini ziyaret edin. SCAMPER fillerini kullanarak oluşturulmuş olabilecek sanat eserlerini bulmaya çalışın. En verimli çağdaş sanat galerini bulabilirsiniz" (2001, s. 180). Bu çalışmada sanat eserlerine yönelik eser analizleri bu tavsiyeden yola çıkarak yapılmıştır.

2.2.3. SCAMPER Tekniđi ile Sanatçının Nesnesinin İncelenmesi

Gündelik nesneler yüzyıllardır sanatçıların resimlerinde yer almıştır. Sıradan bir gündelik nesne, kimi zaman bir yağlı boya tablo da resmedilmiş olarak karşımıza çıkarken, kimi zaman bir heykel olarak veya başka formlarda karşımıza çıkmıştır.

Gombrich ‘Sanatın Öyküsü’ adlı eserini yazarken kendisine kural edindiđi önemli bir konu, üzerinde konuştuđu eserleri görmüş olduklarından seçmiş olmasıdır (1994, s. 8). Bu araştırmada imkânsızlıklardan ötürü üzerinde konuşulacak olan eserler doğrudan görülememiş olsa da gelecekte yapılacak olan çalışmalar için Gombrich’in bakış açısı yol gösterici olacaktır.

Sanat eserleri üzerinde yapılan eleştirinin iki amacı vardır; birincisi sanat eseri hakkında bilgi sahibi olmak, ikincisi de sanat eserinden zevk almaktır. Sanat eleştirisi bir eseri detaylı inceleme fırsatı sunar ve sanat eserini inceleme yönteminde dört basamak kullanılır bunlar; betimleme, çözümleme, yorum ve yargıdır (Boydaş, 2007, s.29-41).

Araştırmanın bu bölümünde, SCAMPER tekniğinin her aşamasının amacı açıklanmış ve örnek sorulara yer verilmiştir. Aynı zamanda her aşama içinde örnek bir eser seçilmiş ve eser analizi yapılmıştır. Eser analizi yapılırken, sanatçıların nesnelerini nasıl yorumladıkları, sanatsal ifade biçimleri açısından ve kavramsal açıdan irdelenmeye çalışılmıştır. Sanatçının çalışması üzerinden yapılan eser incelemesi sadece sanal kaynaklardan ve kitaplardan görüldüğü şekilde fotoğraf üzerinden yorumlanmıştır.

2.2.4. Yer Deđiştirmek (Substitute):

Yer deđiştirme var olan her şeye alternatif fikirler geliştirmenin sağlam bir yoludur. Eşyaları, yerleri, yöntemleri, insanları, fikirleri hatta duygular bile yer deđiştirilebilir (Michalko, 2001, s.103). Birçok değerli yeni fikir bir bileşenle yer deđiştirme arayışından gelmiştir. Yer deđiştirme sonsuz sayıda fikre giden sonsuz bir yoldur. Sorun ne olursa olsun yolun çıktığı birçok alanda hayal gücümüzü ava çıkarabiliriz (Osborn, 2009, s.88-89). Kendinizi çözmek istediğiniz problemin ya da durumun yerine koymak da yaratıcı düşüncenizi geliştirecektir. Örneğin, Einstein kendini bir ışın demeti üzerinde evrende hızla dolaşırken hayal ederdi ve bu sayede izafiyet teorisini buldu (Michalko, 2008, s. 66-67). Bu aşamada bir olay, bir durum, bir nesne ya da bir problem ele alınabilir ve yer deđiştirme aşamasında ele alınan sorular sorulur. Sorulan sorular doğrultusunda düşünce süreci başlar, düşünceler yazılı

olarak not edilir gerekirse çizime de dönüştürülebilir. SCAMPER tekniğinin yer değiştirme aşamasında sorulabilecek soru örnekleri şu şekildedir;

Bir masa yapmak için var olan malzemeyi geri dönüştürülmüş materyallerle yer değiştirmek nasıl olur? Mesela bir kâğıtla yer değiştirmek nasıl olurdu? (Lau, 2011, s. 224).

Olmuş olanın yerine ne koyabilirsin? (Gladding, 2011, s.5)

Şey ile neyi yer değiştirebilirsin? (Michalko, b.2006, s. 53).

Ürünün veya sürecin bir kısmını başka bir şey ile değiştirebilir misin? (Serrat, 2017, s.313).

Yerine ne koyabilirim? Yer değiştirme, bir şeyi hiçbir şeyle değiştirmek ve sonra hiçbir şeyi bir şeyle değiştirmek kadar ileri gitti (Osborn, 1953, s.250).

Bu ürünün bir kısmı yerine ne kullanabilirim? (VanGundy, 2005, s.42).

Geçmiş zamanlar da o şey yerine ne kullanılıyor olabilirdi? (Yıldız, 2003, s.16).

“Eğer...olsam nasıl hissederdim?” (Michalko, 2008, s. 67). Örnek sorulardan da anlaşıldığı gibi her bir soruda amaç, bir şeyle bir şeyi yer değiştirmeye yönlendirmektir. Bu amaç doğrultusunda sınırsız sayıda soru geliştirilebilir. Örneğin “Eğer şemsiye olsam nasıl hissederdim?” şeklindeki bir soru aynı zamanda öğrencilerin farkında olmadan nesne ile analogi yapmalarını sağlamaktadır.

Aşağıda SCAMPER tekniğinin Yer Değiştirmek aşamasına örnek teşkil etmesi bakımından Rene Magritte’in ‘Düşlerin Anahtarı’ ve ‘Seçmeli Yakınlıklar’ isimli iki farklı eseri analiz edilmiştir.

2.2.4.1. Rene Magritte’in “Düşlerin Anahtarı” İsimli Eserinin Analizi

Rene Magritte’in “Düşlerin Anahtarını” adını verdiği eser tual üzerine yağlı boya ile yapmış olduğu bir çalışmadır. Sanatçının eserinde siyah zeminden oluşan tualî dört eşit parçaya bölerek her bir parçada resmettiği nesneler görülmektedir. Sanatçının nesnesi olan ‘Düşlerin Anahtarı’ eserinde yer alan sol üst bölmede at başı, sağ üst bölmede bir saat, sol alt bölmede sürahi ve sağ alt bölmede valiz yer almaktadır. Magritte’in gözünden resmedilen her bir nesne, sıradan bir nesne olmaktan çıkmış ve sanatçının nesnesine dönüşmüştür. Sanatçının eserinde resmedilen her bir nesnenin altında ise bir sözcük yazmaktadır. Sol üst bölmede yer alan kahverengi at başının altında kapı (the door), sağ üst bölmede yer alan saatin altında rüzgâr (the wind), sol alt bölmede yer alan beyaz sürahinin altında kuş (the bird) ve sağ alt

bölmede yer alan kahverengi valizin altında Fransızca the valise yazmaktadır. Eserde yer alan nesnelerin ise beyaz ve kahverengi tonlarında boyandığı görülmektedir. Nesnelerin renklerinin diyagonal biçimde benzer olması, esere ilk bakıldığında gözün sözcüklere kıyasla nesneler üzerinde daha fazla yoğunlaştığı söylenebilir.

Sanatçının esere yüklediği anlamı Berger şöyle ifade etmiştir, “İnsan konuşmadan önce bakmayı ve görmeyi öğrenmiştir. Çocuk gördüklerini tanıdıktan sonra konuşmaya başlar”. Sürrealist sanatçı Magritte *Düşlerin Anahtarı* adlı çalışmasında, gündelik hayatımızda her zaman gördüğümüz sıradan nesneler ile her an kullandığımız sözcüklerin arasındaki ayrımı şöyle ifade etmiştir; nesnelere olan bakış açımıza yön veren şey, hayatı muhakeme etme biçimimizdir (2018, s. 7-8). Bu bağlamda, esere yönelik algıladıklarımızla gerçekliğin yer değiştirdiği söylenebilir. Sanatçının eseri, SCAMPER tekniğinin Yer Değiştirme (Substitute) aşamasında örnek eser olarak incelenmiştir.



Şekil 2. Rene Magritte, “Düşlerin Anahtarı”, <https://www.carnetsdeweekends.fr/magritte-trahison-images-centre-georges-pompidou/> sayfasından erişilmiştir.

Belçikalı ressam Magritte, Freudyen bakış açısına sahiptir ve resimlerinde cinsellik, ölüm, çürüme başlıca ele aldığı konular olmuştur. Sıradan gündelik nesneleri rahatsız edici boyut ve biçimlerde tasvir etmiştir. Gerçeküstücülerin ortak özelliklerinden olan rahatsız edici imgeleme Magritte’in eserlerinde de göze çarpmaktadır (Cumming, 2008, s. 395). Magritte’e göre, lisan resim için bir sorundur. Zihinde oluşan bir imgenin kopya edilmeden

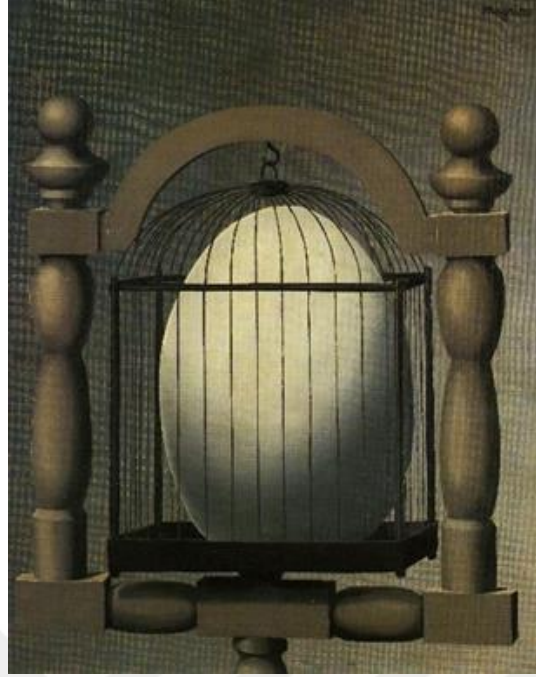
eserde resmedilmesi anlaşılmasını zorlaştırabilir. Madde ile sözcükler arasındaki bağlantı nasıldır? (Thompson, 2014, s. 178). Magritte'in vurgulamak istediği nokta resmedilen imgenin kelimelerle nasıl anlaşıldığıdır. Resmedilen bir nesne, kelimeleri yok sayabilir.

Magritte'in amacı şaşırtmaktan ziyade düşündürmektir. Ünlü felsefecilerden Hegel, Heidegger, Sartre ve Foucault'un eserlerini okuyor ve nesneleri bir sanatçı gibi değil bir felsefeci gibi yorumluyor, yaptığı resimlerle iletişimde bulunan bir düşünür olarak görüyordu kendini. Ona göre resim, bir amaç değil araçtı hangi türden olursa olsun bir konuyu ya da düşünceyi gösteren, parmak basan, düşündüren bir araç. Bu açıdan, resim sanatını kavramsal dünyadan (edebiyat ve felsefeden) ayırmak isteyen modernizmin dışına taşıyordu Magritte (Yılmaz, 2013, s. 193).

Sanatçı yaptığı resimde gerçekte var olan şeyi kendi gerçekliği ile yeniden yorumlayarak izleyiciye sunar. “İnsanlar sözcüklerin yanıltıcı olduğunu bildiği halde, gördüğü şeylerden çok sözcüklere daha çok inanırlar” (Lynton, 2015, s. 181). Bu bağlamda SCAMPER tekniğinin yer değiştirme aşamasında incelenen eserde sanatçının tasvir ettiği nesneleri algılayış biçimimizle gerçekte nesnelerin isimleri yer değiştirmiştir. Algıladığımız nesne ile gerçek birbirinden farklıdır.

2.2.4.2. Rene Magritte'in “Seçmeli Yakınlıklar” İsimli Eserinin Analizi

Eserin merkezinde sıra dışı boyutlarda beyaz bir yumurta görülmektedir. Siyah bir kuş kafesinin içinde yer alan bu yumurtanın büyük olmasından dolayı izleyicide rahatsız edici bir his uyandırmaktadır. Eserin merkezinde kafesi çevreleyen oyulmuş ahşap askı yer almaktadır. Resmin arka planında geniş bir boşluk hissi yaratılmış ve ilgi odağı yumurta üzerinde yoğunlaşmıştır. Sanatçının eseri 41×33 cm boyutunda tual üzeri yağlı boya bir çalışmadır. Esere baktığımızda ahşap bir askılıkta asılı siyah bir kafesin içinde dev bir yumurta görülmektedir. Sanatçı eserde yumurtaya olan vurguyu da artırmak adına nesneyi çevreleyen diğer öğeleri koyu resmetmiştir. Sadece üç nesnenin yer aldığı bu çalışmada yumurta dışındaki nesnelerin ideal boyutlarda resmedildiği fark edilmektedir.



Şekil 3. Rene Magritte, “Seçmeli Yakınlıklar”, 41x33 cm, Tual üzeri yağlı boya, <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/elective-affinities-1933> sayfasından erişilmiştir.

Magritte eserlerinde uyguladığı bir yöntem keşfetmişti. Sanatçı nesnelerinin arasında çağrışımsal ilişkiler oluşturuyordu. “Seçmeli Yakınlıklar” (Elective Affinities) isimli eserinde sanatçının nesnesi olan kafes ve yumurta bir kuşu çağrıştırmaktadır. Aynı zamanda kafes ve yumurta esareti temsil eden nesneler olarak yorumlanabilir. Sanatçının eserinin adı Alman yazar Goethe’nin bir romanından gelmektedir (Alden, 1999, s. 74). Magritte’nin eseri hakkında yaptığı yorumu şöyledir;

“1936’da bir gece kafes ve içinde bir kuşun uyuduğu bir odada uyandım. Bir kuruntudan dolayı kafesin içinde kuşun yerine yumurta gördüm. O zaman yeni ve şaşırtıcı bir şey kavradım iki nesnenin yumurta ve kafesin birbirine yakınlığı. Bu şaşkınlık daha önce alakasız iki nesneyi bir araya getirmemden kaynaklanmıştı” (Rooney, 2016, s. 65).

Sanatçının çalışması nesnelerin çağrışımsal ilişki içinde yer değiştirmesi açısından SCAMPER tekniğinin yer değiştirme aşamasında örnek eser olarak incelenmiştir. Sanatçının nesneleri kafes ve yumurtadır. Kafes ve yumurtayı düşündüğümüzde zihnimizde çağrıştırdığı en belirgin imge bir kuştur. Sanatçının kelimelerin oluşturduğu çağrışımsal ilişkilerle ortaya koyduğu çalışmasındaki nesneler zihnimizde başka bir nesne ile yer değiştirmesini sağlamaktadır. Kafes ve yumurta nesnesinin çağrıştırdığı bir diğer kavram da hapsedilmektir. Bir kafesin içinde hapsedilmiş bir kuş ve yumurtadan esarete doğacak bir kuş. Bu bağlamda nesnelerin yer değiştirmesi gibi çağrıştırdığı kavramlarında yer değiştirdiği düşünülebilir.

2.2.5. Birleřtirmek (Combine)

Yaratıcı dūřüncenin çoğunda yeni bir řey yapmak için önceden ilgisiz fikirleri veya konuları birleřtirmeyi gerektirir. Bu sürece sentez denir ve birçok uzman tarafından yaratıcılığın özü olarak kabul edilir (Michalko, 2001, s.104). SCAMPER'in C'si Combine yani Birleřtirme aşaması. Bu aşamada bir olay, durum, nesne başka řeylerle birleřtirilir. Birleřtirme aşaması için örnek soru alternatifleri řu řekildedir;

Bir masayı dokunmatik bir bilgisayarla veya bir akvaryumla birleřtirmek nasıl olur? (Lau, 2011, s. 224).

Şeyi başka bir şey yapmak için ne ile birleřtirebilirim? Ne birleřtirilebilir? Başka bir řeyle birleřtirebilir misin? (Michalko, 2001, s.104).

Ürünü veya süreci iki veya daha fazla řeyle birleřtirmeyi dūřünebilir misin? (Serrat, 2017, s.313)

Yeni bir ürün yapmak için neleri bir araya getirebilirim? (VanGundy, 2005, s.42). Birleřtirmek aşamasında temel amaç bir şey ile başka bir şeyi birleřtirmektir. Soru çeřitliliğı farklı alanlara, konulara göre artırılabilir. Örneğın řemsiye ile sevdiğın bir yemek birleřse nasıl olurdu?

Ařağıda SCAMPER tekniğının Birleřtirmek aşamasına örnek teřkil etmesi bakımından Salvador Dali'nin iki farklı eseri analiz edilmiřtir. Bunlar "İstakoz Telefon" ve "Boğı Bařı"dır.

2.2.5.1. Salvador Dali'nin "İstakoz Telefon" isimli Eserinin Analizi

Sanatçının 'İstakoz Telefon' adlı çalıřması eski tip siyah bir telefonun ahizesinin üzerinde duran turuncu bir ıstakozdan ibarettir. Sanatçının nesnesine baktığımızda iki farklı nesneyi birleřtirdiğini görüyoruz. Bir iletişim aracı ve cansız bir nesne olan telefonla, yenebilir bir deniz canlısı olan ıstakozu bir araya getirmiş ve telefonun ahizesiyle birleřtirmiřtir. Sanatçının eserinde izleyiciyi rahatsız ve huzursuz eden bir durum söz konusudur. Bunun nedeni ilgisiz iki farklı nesnenin birleřiminden kaynaklandığı söylenebilir. Nesneler birbirinden ne kadar uzak olurlarsa kullanılan yöntem o kadar etkili hale gelir (Hegarty, 2020, s. 36). Bu çalıřma SCAMPER tekniğının Birleřtirme (Combine) aşamasında örnek eser olarak irdelenmiřtir.

“Hayal gücünün işlemediği anlarda, Dali hemen kabuklu deniz böceklerine başvururdu. Bir telefonun üzerine zarıfçe yerleştirilmiş ya da çıplak bir modelin kucağına usturuplu şekilde konmuş her derde deva bir ıstakoz, her zaman işe yarardı” (Buzan ve Keene, 1996, s. 178). Salvador Dali’nin patronu ve aynı zamanda arkadaşı olan Edward James, bir rivayete göre bu eserin ortaya çıkış fikrinde yer almaktadır. James’in evinde toplanan arkadaşları ile akşam yemeğinde ıstakoz yiyen misafirler kabukları bir kenara atıyordu, kabuklardan birisi tesadüfen telefonun ahizesinin üzerine düştü. Sonrasında çalan telefonla ahize yerine eline aldığı ıstakoza cevap veren James, tesadüfen Dali’ye bu fikri vererek on farklı eser ortaya koymasına yardımcı olduğu düşünülmektedir. Sonrasında Dali James için özel bir seri üretmiştir (Shanes, 2014 s. 187).



Şekil 4. Salvador Dali, “İstakoz Telefon”, 1936, 15 × 30 × 17 cm, eser sıradan çalışan bir telefon ile alçıdan yapılan bir ıstakozun birleşimidir. https://en.wikipedia.org/wiki/File:Lobster_Telephone_Photo.jpg sayfasından erişilmiştir.

Salvador Dali, Sürrealizm akımının adından çok söz ettiren sanatçıların başında gelir. Gerçeküstücülük olarak anılan sürrealizm akımının temel konuları rüyalarda görülen düşler ve hayal halinde görülen şeyler olmuştur. Dali de çalışmalarında benzer konuların yanı sıra cinsellik ve ölüm gibi konuları da ele almış, gerçekleri ve düşleri beraber yorumlamıştır. Konuları ele alırken duygularını kimi zaman bir resimle ifade etmiş kimi zamanda seçtiği nesneleri sanat yapıtına dönüştürmüştür (Yılmaz, 2013, s. 189-190).

İspanyol sanatçı Dali sıra dışı üslubu ve tarzıyla her zaman kendini göz önünde tutmayı başarmıştır. Freudyen tarzda fikirleri eserlerine yansıtmış ve sürrealizme önemli katkıları olmuştur. Abartılı imgeleriyle izleyiciyi rahatsız eden üslupta ve teknik bakımdan da başarılı eserler ortaya koymuştur (Cumming, 2008, s. 392). Aykırı ve sıra dışı olmak sanatçının

yaşam biçimi haline dönüşmüş ve bu tarz çalışmalarına da yansımıştır. Her ne kadar Dali ve eserleri kimilerince Freudyen tarzda düşünce biçiminin, çalışmalarına yansıyan dahice etkilerinin görüldüğü söylene de kimilerine göre de Dali, farklı yollarla dahi görünmeye çalışmıştır (Buzan ve Keene, 1996, s. 177).

“Basitliğiyle insanı yanılgıya sürükleyebilen bu yapıta, sembolizm ve cinsel yan anlamlar yüklenmişti. Sanatçının yiyecek ve cinsellik ilişkisi hakkındaki inançlarının görsel ifadesidir” (Hodge, 2016, s. 12-13). Bu bilgiden yola çıkarak şunlar söylenebilir; Istakoz cinsiyeti belli olmayan bir deniz canlısıdır aynı zamanda afrodizyak içeren bir hayvandır. Bazı kaynaklarda eserin adı ‘Afrodizyak Telefon’ olarak da anılmaktadır. SCAMPER tekniği ile analiz edildiğinde, tekniğin birleştirme aşamasında incelenmiş bir eserdir. Bu aşamada iki farklı nesne bir araya getirilerek oluşturulan sanatsal bir çalışma söz konusudur.

2.2.5.2. Picasso’nun “Boğa Başı” İsimli Eserinin Analizi

Sanatçının eserine bakıldığında bronz dökümden yapılmış hayvan başı formuna benzeyen bir heykel görülmektedir. İki parçadan oluşan bu heykelin ön parçası baş kısmı bir bisiklet selesi, boynuzları ise bisiklet gidonudur. Yılmaz, sanatçının bir hurdalıkta gezerken gördüğü iki farklı parçayı bir araya getirerek yani birleştirerek bir boğa başı oluşturduğunu ifade etmiştir. Eserin orijinalini yeniden canlandırmak adına bronz döküm olarak tekrar yapılmıştır (2013, s. 94). “Boğa başı adlı heykel de etkileyici bir yapıttır, eski bir bisikletin iki farklı parçası birleştirilerek oluşturulan bu eserin esprili bir yönü de vardır. Picasso burada bronz malzeme kullanarak, heykeldeki görsel anlam oyununu daha da pekiştirmiştir” (Lynton, 2015, s. 212).



Şekil 5. Pablo Picasso, “Boğa Başı”, heykel, 1942, 33,5 x 43,5 cm, <https://www.wikiart.org/en/pablo-picasso/bulls-head-1942> sayfasından erişilmiştir.

Kübizm akımının öncüsü olan Picasso aynı zamanda heykel alanında eserleri olan bir sanatçıdır. “Boğa başı” heykel alanında yaptığı çalışmalardan birisidir. Boğa başı adlı eseri SCAMPER açısından çözümlediğimizde birleştirme aşamasında incelenebilecek örnek bir eserdir. Sanatçı yalın halde bulunan iki nesneyi bir araya getirmiştir. Picasso eserini ziyaret eden fotoğrafçı Brassai’ye;

“Tahmin et boğa kafasını nasıl yaptım? Bir gün, hepsi birbirine karışmış bir yığın nesnenin içinde, paslı bir gidon setinin hemen yanında eski bir bisiklet koltuğu buldum. Bir anda kafamda birleştiler. Boğa Kafası fikri, daha düşünmeye fırsat bulamadan aklıma geldi. Tek yaptığım onları birbirine kaynaklamaktı... ama onu oluşturan bisiklet koltuğu ve gidonları değil de boğanın kafasını görseydiniz heykel etkisinin bir kısmını kaybederdi” (1999, s. 61).

Demiştir. Bu ifadesiyle görme biçimimize vurgu yapan sanatçı izleyicinin nesneleri parça parça algılamasının yanı sıra bir bütün olarak görmesi gerektiğini vurgulamıştır.

Stein’e göre Picasso nesneleri herkesin gördüğü gibi görmüyor kendi penceresinden bakarak yorumluyordu (2006, s. 28). Sanatçı bir heykeli ortaya koymaya çalışırken onu bir döküm veya kalıptan oluşturmak yerine atık denebilecek parçaları bir araya getirerek bir bütün oluşturma çabasındadır. İzleyici esere baktığında onu bir boğa başı ve aynı zamanda iki farklı bisiklet parçası olarak algılaması beklenmektedir. Eğer izleyici bunu göremiyorsa Picasso’ya göre “heykel ilgi konusunu yitirmiştir demektir” (Yılmaz, 2019, s. 94-95).

Picasso birleştirdiği iki nesne ile yeni bir bakış açısı ortaya koymayı başarıyordu. “Öyle nesneleri bir araya getiriyordu ki, gördüklerimize alışılmışın dışında bir bakış açısı kazandırıyor” (Stein, 2006, s. 28). Picasso otuzlu yaşların başlarında nesneleri dönüştürmeye başladı. Saf halde aldığı nesneleri bir şeylere benzeterek yeni şeyler ortaya

koydu. Boğa başı bunlardan birisidir. Bir bisiklet selesini ve gidonu birleştirerek bir varlığa dönüştürdü. Sanatçı nesnelerin saf haline hiç müdahale etmedi. Belki de bu nesneleri bir boğa başı olun dedi *nommo* aracılığıyla görüntüyü çağırdı ve bir şeyi nesneye dönüştürdü sanki bir Afrika büyüü yapar gibi (Berger, 1989, s. 112-113). Eser SCAMPER tekniğinin birleştirme aşamasında incelenmiştir.

2.2.6. Uyarlamak (Adapt)

SCAMPER tekniğinin A harfine karşılık gelen Adapt yani uyarlamak aşamasıdır. Osborn, Uyarlamak fiilini şöyle açıklamıştır; Bunu neye benzetebilirim? Hangi fikri ilave edebilirim? Bu işe başka hangi süreç uyarlanabilir? Bu sorular New York Metropolitan Sanat Müzesi moda tasarımcılarının yaratıcılıklarına ışık tutmuştur. Bazen bir uyarlama samimi bir kopyadır ancak çok daha az bir biçimde. Sadece yeni stiller değil aynı zamanda çığır açan yeni ürünlerde uyarlama yolu ile ortaya çıkıyor (1953, s. 243-244). Yaratıcılığın çelişkilerinden birisi özgün düşünmek için önce başkalarının fikirlerini biliyor olmak gerektirir. Önce kendimizi başkalarının fikirlerine alıştırmalıyız ki yeni şeyler meydana gelebilsin (Michalko, 2001, s.104).

Michalko, *Yaratıcı Dehanın Sırları* isimli kitabında Uyarlama bölümünde örnek olabilecek yaratıcı düşünmeye yönlendirmesi şöyledir; gezegenimiz dışında başka bir evrende ya da gezegende yaşayan bir canlıyı hayal edin sizce bu canlı nasıl bir görünüme sahip olurdu? Hayal ettiğiniz bu canlının resmini çizin. Çizdiğiniz canlı gördüğümüz ve bildiğimiz canlılardan çok farklı olmayacaktır çünkü *planlanmış hayal gücü* var olan şeylere yenileri ekleyerek ilerleyen bir olgu (2008, s. 229-230).

Uyarlamak aşamasında sorulabilecek sorular şu şekildedir;

Bir şeyi ona uyarlamak. Bir masayı antika bir kapıyla yer değiştirmek nasıl olur? Masanın bir bacağına bir ağaç kütüğü koyarsak nasıl olur? (Lau, 2011, s. 224).

Şey ile neyi uyarlayabilirim? (Michalko, 2006, s. 108).

Ürünün veya sürecin hangi bölümlerini nasıl uyarlayabilirsin? (Serrat, 2017, s. 313).

Bunun gibi başka hangi ürün ya da sorun uyarlanabilir? (VanGundy, 2005, s.42).

“Dünyada kendi yaratıcılık zorluğunuza uyarlayabileceğiniz şeyler var mı?” (Linkner, 2012, s. 177). Uyarlamak aşamasında, bir şeyin başka bir şeye uyarlanması amaçlanmıştır. Bu aşamada da yaratıcı düşünme becerinize bağlı olarak sınırsız sayıda soru hazırlanabilir.

Örneğin, şemsiye nesnesine kültürümüze ait bir bezemeyi(motif) nasıl uyarlayabiliriz? Bu örnek soru aynı zamanda öğrencilerin kültürel bilgi birikimlerine katkı sağlayacağı söylenebilir.

Aşağıda SCAMPER tekniğinin Uyarlama aşamasına örnek teşkil etmesi bakımından Marcel Duchamp'ın 'Çeşme' isimli eseri analiz edilmiştir.

2.2.6.1. Marcel Duchamp'ın 'Çeşme' İsimli Eserinin Analizi

Gündelik bir nesne olarak hayatımızın içinde olan ve Pisuar olarak bilinen bu nesne sanatçının nesnesi olmadan önce üzerinde konuşulmayacak kadar sıradan bir nesne olduğu söylenebilir. Duchamp'ın nesnesi olan 'Çeşme' sanata yeni bir bakış, estetik yargılara yepyeni yorumlar getirmiştir. Eserde sol altında bir imza yer alan beyaz renkli seramik bir pisuar görülmektedir. Duchamp'ın Çeşme'si SCAMPER tekniğinin Uyarlama (Adapt) aşamasında örnek çalışma olarak irdelenmiş ve anlaşılmaya çalışılmıştır.



Şekil 6. Marcel Duchamp, "Çeşme" (1917), kopya (1964), <https://www.tate.org.uk/visit/tate-modern/display/materials-and-objects/marcel-duchamp> sayfasından erişilmiştir.

Barrett, Postmodern sanat üretimi yaklaşımları içinde, *Uyarlama* yaklaşımını şöyle ifadelendirmiştir;

"Uyarlama" modernist orijinallik kavramlarına doğrudan ve açık bir karşı koyuştur. "Uyarlamak/Kendine mal etmek" kamusal alanda ve genel kültür dahilinde mevcut ya da diğer sanatçılar tarafından zaten üretilmiş imgeleri sahiplenmek, ödünç almak, çalmak, kopyalamak, alıntılanmak ya da ikbas etmektir. 1980 ve sonrasının uyarlama sanatının habercileri Marcel

Duchamp'ın "hazır nesneler"i ve bunların en meşhuru, hâkim modernist sanat tanımlarına karşı çıkan ve bir pisuara estetikten ziyade kavramsal olarak bakan Çeşme olmuştur" (2019, s. 310).

Sanat eleştirmeni Hal Foster, uyarlama ile ilgili şunları söylemiştir; sanatçı üreticinin zaten üretmiş olduğu ürünü uyarlayıp kendine mal ederek sanatçıya dönüşür (1987, s. 141). Bu durumun kaynağını proleter devrimin amaçlarına yüklemiştir.

20.yy'a damgasını vuran sanat akımlarından bir diğeri de Dadaizm'dir. Dadaizmin kurucularından olan Duchamp'ın 'Çeşme' adını verdiği hazır nesnesi 1917 yılında Richard Mutt ismiyle sergiye gönderdiği bir çalışmadır. Kavramsal sanatın ilk sesi sayılabilecek olan bu eser birçok sanatçı için dönüm noktası olacaktır (Ataç, 2021, s. 91). Mutt, hayatın içindeki sıradan bir nesneye farklı bir düşünme biçimi ile yaklaşarak onu sıra dışı biçimde yorumladı ve yeni bir isim vererek yepyeni bir eser ortaya koydu (Yılmaz, 2013, s. 151).

"Sanat dünyasında yaşanan bu en ünlü provokasyon, Fransız Marcel Duchamp'ın New York'taki bir nalburdan, sıradan bir pisuar satın almasıyla başladı. Bu özel hazır nesneyi ise R. Mutt takma adıyla imzaladı. Çeşme adını verdiği yapıtı Amerikan Bağımsız Sanatçılar Topluluğu'nun yıllık sergisinde göstermek üzere başvurdu" (Hodge, 2016, s.103). Nesnenin ana kullanım amacından dolayı sanatçının bu tavrı ilgili kişiler açısından hakaret olarak algılanmış, Duchamp'ın ifadesiyle; Mutt adıyla sergiye gönderilen eser hiç sergilenmemiş ve ortadan kaybolmuştur. Sanatçının eseri basit bir tesisat nesnesi olarak görülmüş ve ahlaksızca bir tavır olarak algılanmıştır. Önemli olan sanatçının bu nesneyi seçmiş olmasıdır, sıradan nesneyi değerli kılan ona yüklediği anlamdır. Sanatçının vurgulamak istediği izleyicinin göze görünen estetik hazzın dışında izleyiciyi düşünmeye yönlendirmesidir. Rosenberg'in ifadesiyle sanatçının nesnesi artık 'kaygı nesnesi 'ne dönüşür (Antmen, 2017, s. 125-128). Sanatçı geleneksel sanat anlayışına, sanatsal estetik yargılara nesnesiyle tepki göstermiş ve sanatın ne olduğunu, güzelin nasıl olduğu gibi soruların yeniden düşünülmesine neden olmuştur.

Marcel Duchamp, pisuarla 'Sanat Öldü, Yaşasın Sanat' kavramını ortaya atar ve bununla güzel denilen sanatın sonunu ilan etmiş olur (Başarır, 2011, s. 40). Duchamp'ın yarattığı etkiyle Çağdaş Sanat artık 'Sanat Nedir? Sorusunu sormaya başlamıştır (Smith, 2019, s. 286). Bu soruya cevap arayan sanat eleştirmeni Danto, Duchamp'ın Çeşmesi ile sanatın tanımının içinden estetik kelimesinin ortadan kalktığını ve sanatın estetik kaygılar olmadan da var olduğunu savunmuştur (Danto, 2020, s. 141).

Fransız sanatçı Marcel Duchamp'ın 'Çeşme' adlı eseri Londra Tate Koleksiyonunda sergilenmektedir. 1917 de sergiye gönderilen asıl eserin kaybolması nedeniyle şu an sergilenen çalışması 1964'te yeniden yapılmıştır (Cumming, 2008, s. 367).

2.2.7. Değiştirmek, Küçültmek, Büyütmek (Modify, Minify, Magnify):

SCAMPER tekniğinin M harfine karşılık gelen aşamadır. Bu aşamada nesnenin boyutunu, rengini, dokusunu değiştirmeye yönelik sorular sorulabilir. Yaratıcı problemimiz ne olursa olsun kendimize bu daha iyisiyle değiştirilebilir mi? (Osborn, 1953, s.246). Bu aşamada nesne odaklı çalışılabileceği gibi bir olay, kişi ya da durumda değiştirilir, büyütülür veya küçültülür. Bu doğrultuda sorulabilecek sorular şöyledir;

Masanın bacakları çok ince olursa nasıl olur? (Lau, 2011, s. 224).

Şeyi nasıl değiştirebilirim? (Michalko, 2006, s.108).

Ürünü veya süreci alışılmadık şekilde değiştirebilir misin? (Serrat, 2017, s.313).

Bu ürünü nasıl değiştirebilirim? Bu ürüne nasıl ekleme yapabilirim? Bu üründen ne çıkarabilirim? (VanGundy, 2005, s.42).

Değiştirme işleri sonsuz sayıda fikre giden sonsuz yollardır (Osborn, 1953, s.254). Değiştirmek, büyütmek, küçültmek aşamasında amaca uyguna sınırsız sayıda soru geliştirilebilir. Örneğin, şemsiye nesnesinin rengini nasıl değiştirirsin? Şemsiye nesnesinin dokusunu nasıl değiştirirsin? Şemsiye nesnesinin boyutlarını nasıl değiştirirsin? Şeklinde sorular sorulabilir.

Aşağıda SCAMPER tekniğinin Değiştirmek, Küçültmek ve Büyütmek aşamasına örnek teşkil etmesi bakımından; Değiştirmek aşamasında Meret Oppenheim'in 'Nesne' isimli çalışması, küçültmek aşamasında Dalton Ghetty'nin 'Bot' isimli çalışması ve büyütmek aşamasında ise Jeff Koons'un 'Köpek Balon' adlı eseri ve Claes Oldenburg, "Testere" adlı çalışması analiz edilmiştir.

2.2.7.1. Meret Oppenheim'in 'Nesne' İsimli Çalışmasının Analizi

'Tüylü Kahvaltı' isimli çalışmaya bakıldığında tüylerle kaplanmış kahve fincanı, fincan tabağı ve kaşık görülmektedir. Sıradan bir fincanın alışılmışın dışında tüylerle kaplanmış görüntüsü izleyicide rahatsız edici ve tiksindirici bir etki uyandırmaktadır. Sanatçının özgün

yorumuyla biçimsel olarak değişen nesne artık gündelik nesne olmaktan çıkmış ve sanat eserine dönüşmüştür. Sanatçının gündelik nesnenin dış yüzeyinin görünümünü değiştirerek dönüştürdüğü yeni eserine yüklediği anlam nedir?

“Gerçeküstücü nesnenin başlıca örneklerden birisi Meret Oppenheim’in “Tüylü Kahvaltısı” isimli eseridir. Sıradan nesneleri gündelik kullanımlarından arındırarak onları sıra dışı hale getirmeyi başarmıştır” (Antmen, 2017, s. 134).

Sanatçının nesnesi SCAMPER Tekniğinin, Değiştirme (Modify, Minify, Magnify) aşamasında örnek eser olarak incelenmiştir. Sanatçının esere yüklediği anlam dışında yapmak istediği ilk şeyin nesnenin var olan işlevinden kopmasıdır. Sanatçının nesnesi artık çay fincanı olmaktan çıkmış hem başka bir görüntüye bürünmüş hem de başka anlamlar taşımaya başlamıştır. Nesnenin anlamı ve dokusu değişmiş sadece biçim olarak aynı kalmıştır. Gündelik nesne olarak kullandığımız bir çay fincanı Meret Oppenheim’in ellerinde değişerek ona kadınsı anlamlar yüklediği, sanatçının özgün nesnesi haline gelmiştir.



Şekil 7. Meret Oppenheim, “Nesne”, 1936, Kürk kaplı fincan, tabak ve kaşık, fincan 10,9 cm, toplam yüksekliği 7,9 cm. https://www.moma.org/learn/moma_learning/meret-oppenheim-object-paris-1936/ sayfasından erişilmiştir.

“Dada gibi gerçeküstücülük de Birinci Dünya Savaşı ile İkinci Dünya Savaşı arasında sanat ve edebiyat üzerinde esaslı bir etki bırakmış erken dönem 20.yüzyıl akımıdır” (Dickerson, 2021, s. 271). Gerçeküstücülük akımının kurucusu olan Fransız şair Andre Breton’un amacı “süper gerçekçilik” yaratmak bilinçaltı ve bilinci birleştirmektir. Sürrealizm olarak da anılan Gerçeküstücülük akımı Dadaizm ve Kübizmden etkilenmiştir. Ayrıca bilinçaltı ile ilgilenen Freud’un bakış açısı da Sürrealizm’e çıkış noktası olmuştur. Ele alınan konuların işleniş biçimi her zaman izleyiciyi şaşırtan cinsten olmuştur (Cumming, 2008, s. 390).

Kavramsal Sanat içinde sıkça değinilen alıřmalardan biri olan Tyl Kahvaltı isimli eser, Duchamp'ın eserlerindeki yaklařımına benzer bir tavır içindedir. Sıradan gndelik nesnelerin sanat eserine dnřmesi amacı vardır. Kadın sanatı ve kadın hakları savunucusu olan Oppenheim'in yařam biimi nesnesine yklediėi anlama ynelik ipucu tařımaktadır (Yılmaz, 2013, s. 200).

alıřmalarında kadınsı ynlere vurgu yapan sanatı Nesne (Tyl Kahvaltı) eserinde, in ceylanının krkyle kapladığı ay fincanı, fincan altlığı ve kařık yer almaktadır. Krk kadınlar iin nemli bir aksesuardır. Bunun yanı sıra ii boř fincan diřil organı, kařık ise eril organı temsil ettiėi dřnlrse sanatının nesnesine cinsel anlam yklediėi de sylenebilir (https://en.wikipedia.org/wiki/Mret_Oppenheim).

Sanatının eserlerini doėru okuyabilmek iin nasıl bir yařam srdėn bilmek nemlidir. Alman kkenli, birinci dnya savařını grmř ve savařın yıkıcı etkisini yařamıř olan sanatı bu duygunun izlerini eserlerine de tařımıřtır. Kadın haklarını savunan ve alıřmalarında kadının diřil yanlarını zellikle vurgularken kadın erkek etkileřimini de alayı bir tavırla alıřmalarına yansıtmıřtır. Oppenheim'in nesneleri Feminizm sanatını ve aėdař sanatı etkilemiř ve gelecek alıřmalara yn vermiřtir (Soysren ve Zngr, 2021). zgr bir ruha sahip olan sanatı kadınlara yklenmiř rollere her zaman karřı ıkmıřtır (Cumming, 2008, s. 394).

2.2.7.2. Dalton Ghetti 'Bot' İsimli alıřmasının Analizi

Micro art sanatı 20.yy. sonunda ortaya ıkan yeni bir sanat akımıdır. Micro art, yani mini sanat adını tařıyan bu sanat akımında sadece mikroskop veya mercek yardımıyla grebileceėiniz sanat eserleri yer almaktadır. Micro sanatın ncs sayılabilecek sanatı Willard Wigan adında İngiliz bir heykeltırařtır. Wigan'ın alıřmaları genellikle iėne deliėine sığacak kadar kktr. Bazen de iėne baėına yerleřtirdiėi heykel alıřmaları da bulunmaktadır. alıřmalarında ele aldıėı konuların iinde figrlar ve gndelik nesneler de yer almaktadır. Bunun yanı sıra Micro art akımında eserleri bulunan diėer sanatılar Dalton Ghetti, Jon Almeda, Tanaka Tatsuya ve Trk sanatılardan Hasan Kale'dir.



Şekil 8. Dalton Ghetti, Bot, kurşun kalem ucu, <http://www.brandlifemag.com/mikro-art-igne-deligindeki-sanat/> adresinden erişilmiştir.

Ghetti'ye ait olan çalışmada tahta bir şeyin üzerinde duran kara bir ayakkabı(bot) görülmektedir. Sanatçı günlük hayatımızda sıklıkla kullandığımız bir kurşun kalemde eser ortaya çıkarmıştır. Kalemin içindeki kömürü yontarak eserler oluşturan sanatçı çocukluğundan bu yana minik şeyler üretmeye ilgi duyduğunu ifade etmiştir. Kalemle yapmış olduğu heykelleri tamamen sanat amacı ile üretmektedir. Ayrıca sanatçı kullandığı kalemleri sanat nesnesine dönüştürerek atılmış kalemleri geri dönüşüm amaçlıda değerlendirmektedir (<https://www.daltonghetti.com/biography/> adresinden 12.01.2023 tarihinde erişilmiştir).

Bir diğer Mikro Art sanatçısı olan Hasan Kale'nin merceklerle incelenebilecek kadar küçük boyutlarda resim çalışmaları bulunmaktadır. Sanatçı kimi zaman bir sineğin kanadına manzara resmi yaparken kimi zamanda bir pirinç tanesinin üzerine çalışmalar yapmıştır. Kale'nin çalışmalarının ortak yanı her bir eserinin sıra dışı boyutlarda küçük olması hatta bazılarının gözle görülemeyecek kadar küçülmüş olmasıdır. Sanatçının genel olarak üzerine resim yaptığı nesneleri de küçük boyutlarda seçtiği aşikardır.

Mikro art sanatının kapsadığı eserler SCAMPER tekniğinin Küçültmek (Minify) aşamasında örnek gösterilebilir ve incelenebilir. Gündelik bir nesneyi mikroskop ile izlenebilecek boyutlarda küçültmek de sıradan bir nesneyi sıra dışı bir sanat nesnesine dönüştürebilir.

2.2.7.3. Jeff Koons'un 'Köpek Balon' İsimli Çalışmasının Analizi

Jeff Koons'un Köpek Balon adını verdiği çalışmaya baktığımızda ilk dikkatimizi çeken heykelin sıra dışı büyük bir boyuta sahip olmasıdır. Parlak mavi renkte ince ve şiştikçe

uzayan türdeki bir balonun kıvrılarak köpek formuna dönüştürüldüğü bir heykel görülmektedir. Balon gündelik hayatta farklı amaçlar için kullanılabilen bir nesnedir. TDK balonu, “kauçuktan yapılan, hava veya gazla doldurulmuş, çocuk oyuncağı” (2019, s. 247) olarak tanımlamıştır. Koons’un şişme balon görünümü ile yaptığı heykellerin ortak noktası her birinin devasa boyutlarda olması ve çelik malzemeden üretilmiş olmasıdır. Köpek balon heykelinin beş farklı renkte versiyonu bulunmaktadır. Bu çalışmalar dış mekanda sergilendiği gibi iç mekanlarda da yer alan büyük boyutlarda ki heykellerdir.



Şekil 9. Jeff Koons, ‘Köpek Balon’, 307,3 x 363,2 x 114,3 cm, şeffaf renkli kaplamalı ayna cilalı paslanmaz çelik, 1994, <http://www.jeffkoons.com/artwork/celebration/balloon-dog-0>, sayfasından erişilmiştir.

1957-1970 yılları arasına popüler kültürden yola çıkarak oluşan pop sanat modern sanat sürecinde etkili olmuştur. Pop sanatın izlerini taşıyan ve popüler kültürün etkilerini devam ettiren Yeni pop (Post Pop) 1980’li yıllarda bazı sanatçıların eserlerinde görülmektedir. Bu sanatçılardan birisi de Jeff Koons’dur. Yeni pop sanatın da pop kültürü, oyuncaklar ve gündelik nesneler sıklıkla rastlanan konulardır (Dempsey, 2019, s. 161). Jeff Koons Amerikalı ressam ve heykel çalışmaları ile tanınan sanat hayatına girmeden önce pazarlamacı olarak çalışan popüler bir sanatçıdır. Aynı zamanda kavramsal sanat eserleri de üreten sanatçı kendi eserlerini de pazarlama konusunda yeteneklidir. Günümüzde yaşarken rekor fiyatlara satılan eserleri ile tanınmaktadır. Tüketim nesnelerini sanat eserlerine dönüştürerek önemli hale getirir (Cumming, 2006, 472). Bazı sanat eleştirmenleri tarafından ağır eleştiriler alan özellikle eserlerinin yüksek fiyatlarla satılması ve pazarlaması dikkat çekmektedir. Yavru köpek adını verdiği devasa heykeli de birçok eleştirmen tarafından eleştirilmiş ve kitch bulunmuştur. Platon yaşamış olsaydı Koons’a ağır eleştiriler yapacağı

kesindir (Barrett, 2019, s. 64-67). Yavru köpek (Puppy) adını verdiği heykel çalışması ile balon köpek heykelinin ortak yanı devasa boyutlarda olmasıdır.

1980’li yıllarda sıradan nesnelerinde heykellere konu olması gibi postmodern heykel ve nesne anlayışı ortaya çıkmıştır, Jeff Koons, eserlerini izleyen herkesin haz duyabileceği, birçok izleyici kitlesine hitap edebilen ve bilindik güncel kültürü yansıtan eserler ortaya koymayı hedeflediğini belirtmiştir (Antmen, 2017, s. 287-288).

“Koons, Claes Oldenburg’un gündelik nesneleri ironik bir şekilde anıtsallaştırdığı eserleri anımsatarak, kısa ömürlü bir çocuk oyuncağını kocaman, kalıcı bir abideye dönüştürmüştür” (Dempsey, 2019, s. 161). Oldenburg’da gündelik nesneleri üzerinde büyütme işlemi yaparak devasa boyutlarda heykeller üreten bir sanatçıdır.

Jeff Koons ve Claes Oldenburg’un eserleri SCAMPER tekniğinin Büyütmek (Magnify) aşamasında örnek eser olarak incelenebilir. Aynı zamanda Koons’un çalışmaları sıradan olarak hayatımızın içinde olan nesnelerin sadece devasa boyutlarda heykeller olarak yeniden yapıldığında da bir sanat eseri olma değeri taşıdığının kanıtıdır.



Şekil 10. Claes Oldenburg, “Testere”, Steel, epoksi reçine, elyaf takviyeli plastik, poliüretan ve polivinil klorür köpükler; polyester jelkot ile boyanmış, 1996, Tokyo’da sergilenmektedir. (15.4 x 1.5 x 12,2 m) <http://oldenburgvanbruggen.com/largescaleprojects/sawsawing.htm> sayfasından erişilmiştir.

2.2.8. Başka Amaçla Kullanmak (Put to Other Uses):

SCAMPER'in P harfine karşılık gelen aşaması Başka Amaçlarla Kullanmak. Bu aşamada ele alınan nesne, olay, durum, sorun, duygular gibi kavramlara başka amaçlarla kullanılabilir şekilde sorular yöneltilir. Bu aşamada sorulabilecek soru alternatifleri şunlardır;

Yatak olabilen bir masa olsaydı ve yüksekliği ayarlanabilseydi nasıl olurdu? Farklı işlevler için satranç tahtası olabilen bir masa olsa nasıl olurdu? (Lau, 2011, s. 225).

Şey için başka hangi kullanımları bulabilirim? (Michalko, 2006, s.108).

Ürünü veya süreci başka bir kullanıma nasıl koyabilirsiniz? (Serrat, 2017, s.313). Örneğin, şemsiye nesnesini farklı bir amaçla nasıl kullanırdınız? Meyve tabağı olarak resmedilerek bir natürmort çalışılabilir vb. birçok fikirle ele alınabilir.

Kavramsal sanat başta olmak üzere birçok sanatçının nesnelerini amacı dışında kullanıldığını söylemek mümkündür. Çünkü her sanatçının bir nesneyi ele alış biçimi nesneye yüklediği anlamlar farklı olabilir. Bu bağlamda sınırsız eser örnekleri içinde tekniğin başka amaçlarla kullanma aşamasına örnek olabilmesi bakımından Marcel Duchamp'ın 'Bisiklet Tekerleği' isimli çalışması incelenmiştir.

2.2.8.1. Marcel Duchamp'ın 'Bisiklet Tekerleği' İsimli Eserinin Analizi

Duchamp'ın kendisinin ortaya attığı Ready-Made yani hazır-yapı terimi adı altında oluşturduğu bir eseri de "Bisiklet Tekerleği" isimli çalışmasıdır. Sanatçının çalışmasına baktığımızda gündelik bir nesne olan ahşap bir tabure üzerinde yine sıradan nesne olan bir bisiklet tekerleği görülmektedir. Taburenin ahşap ve bisiklet tekerleğinin metal olması ile iki farklı maddeden oluşan nesnelerin kendi içinde bütünlük oluşturmasını sağladığı söylenebilir. Aynı zamanda bir taburenin en yalın halini görürken bir bisiklet tekerleğinin de en yalın halini gördüğümüzü söyleyebiliriz.

Sanatçının çalışmasını SCAMPER tekniği ile incelediğimizde sanatçının iki nesneyi de amacı dışında kullandığı düşünülebilir. Oturmak amacıyla üretilmiş bir taburenin ve yol almak için üretilmiş bisikletin tekerinin amacı dışında kullanılarak sanat nesnesine dönüştüğünü görmekteyiz.

Duchamp'dan önce, gündelik hayatın içinde kullanılması amacıyla üretilen araç ve gereçleri sanat ürünü olarak ele alıp yorumlayan Picasso ve Braque olmuştur. Sanatçıların ilk

alışmalarında üretim bandından geen sıradan nesnelerin sanatsal bir yorumlama ile sanat eserine dnüştüğü görölmektedir (Yılmaz, 2013, s. 165).



Şekil 11. Marcel Duchamp, “Bisiklet Tekerleğı” eserin aslı 1913 yılında üretilmiştir fakat kaybolduktan sonra görseldeki 1951 de üretilen eserin üçüncü kopyasıdır, eser MoMA koleksiyonunda yer almaktadır. <https://www.moma.org/collection/works/81631> sayfasından erişilmiştir.

Marcel Duchamp’ın 1913 yılında yapmış olduğı eser sıradan bir mutfak taburesi ve bir bisiklet tekerleğinden oluşmaktadır. Bisiklet tekerleğinin ters halde taburenin üzerine yerleştirilmesi ile tekerlek hareket kazanmıştır. Bu açıdan ilk kinetik hareketli heykeli yapan kişi Duchamp olmuştur. Duchamp’ın ifadesiyle sanatın etimolojisi *yapmak* anlamına gelmektedir ve Duchamp bunu başarmıştır. Bunun yanı sıra tabure kadar tekerlekte faydacı bir nesnedir ve bu açıdan Duchamp nesnelerin parodisini yapmaktadır. Duchamp’ın hazır nesnelerinin sanat eserine dönüşümü tarihte bir başlangıç noktası niteliğindedir ve sanatın ne olduğı sorusunu da yeniden gündeme getirmiştir (Hopkins, 2004, s. 86).

Duchamp gündelik nesneleri ile oluşturduğu eserlerini bir amaç doğrultusunda yapmadığını ifade etmiş ve “Bisiklet Tekerleğı” isimli eseri için şunları söylemiştir; “Bakmaktan zevk aldım... tıpkı şöminede dans eden alevlere bakmaktan zevk aldığım gibi...” (...) Duchamp’ın ifadesinden, ürettiğı sanat eserinde beğenilme kaygısı taşımadığını ve esere yönelik kendi beğenisinin önemli olduğunu vurgulamaktadır.

Estetiğı kökünden reddeden Marcel Duchamp ilk Dada’cı deneyleri yapmış ve yaptığı hazır nesneler (sıradan objeleri farklı amaçlarla kullanıp yepyeni sanat eserleri ortaya koymak) ile coşku oluştuyordu (Turani, 2020, s. 607-608).

2.2.9. Yok etmek, Çıkarmak (Eliminate):

Bazen konunuzdan bir şeyler çıkarmak ya da yok etmek yeni fikirler verebilir. Fikirleri, nesneleri ve süreçleri yok etmek konuyu gerçekten gerekli parçasına, işlevine ya da farklı bir kullanım için uygun olan bir parçayı ön plana çıkarabilir (Michalko, 2001, s.105). Bu düşünceden yola çıkarak bu aşamada sorulabilecek sorular şu şekildedir;

Bacakları olmayan bir masa hakkında ne dersiniz? Tavandan sarkabilir ya da duvara bağlı bir kolla uzatılabilirse nasıl olur? (Lau, 2011, s. 225).

Şeyden neyi çıkarabilirim? (Michalko, 2006, s.108).

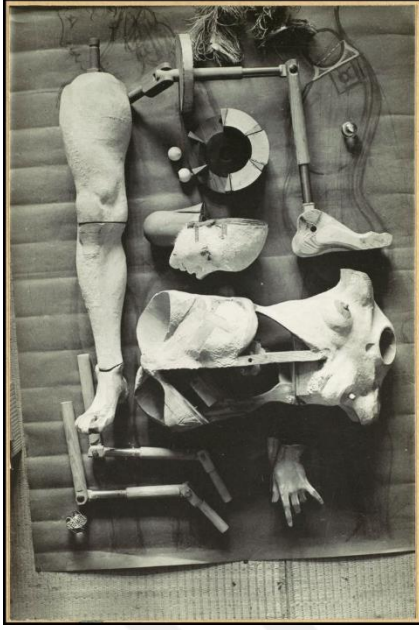
Ürünün parçalarını ortadan kaldırırsanız nasıl olur? (Serrat, 2017, s.313).

Yarın okuldan atılsaydın nasıl hissederdin? (Yıldız, 2003, s.17). Örneğin Şemsiye nesnesinin bir bölümü ya da tamamı hayatımızdan çıksa nasıl olurdu? Yok etmek ve çıkarmak aşamasında ele alınan şeyin bir bölümü ya da tamamının yok olması düşünülür. Bu bağlamda SCAMPER tekniğinin yok etmek ve çıkarmak aşamasında örnek eser olarak Hans Bellmer'in, 'Bebek' isimli çalışması incelenmiştir.

2.2.9.1. Hans Bellmer, 'Bebek' İsimli Eserinin Analizi

Sanatçının çalışması oyuncak bir bebeğin uzuvlarıyla düzenlenmiş bir fotoğraftır. Zemin üzerinde yerleştirilmiş oyuncak bebek parçaları içinde fotoğrafın sol bölümünü büyük bir bacak kaplamıştır. Fotoğrafın sağ üst bölümünde bir kısmı metal olan ayak parçası yanında baş kısmı ve altında gövde yer almaktadır. Sağ en alt kısımda sanki canlı bir el parçası yer almaktadır. Sol alt kısımda iki metal parça daha yerleştirilmiştir. Siyah beyaz ve grinin tonlarının yer aldığı bir fotoğraf karesi olan çalışmada parçalanmış nesnelerin hepsi bir düzen içinde yerleştirilmiştir. Oyuncak bir bebeğin parçaları olsa da nesnenin sert yapısı ve metalin soğukluğu fotoğrafta hissedilmektedir ve izleyiciye korku ve gerilim filminden gösterilmiş bir kare gibidir.

Sanatçının nesnesi olan oyuncak bebek SCAMPER tekniğinin Yok etmek, Çıkarmak (Eliminate) aşamasında incelenmiş bir eserdir. Sanatçının bebekler serisinde *Poupee* başlıklı 18 fotoğraf çalışmasının her birinde oyuncak bebeklerin uzuvları eksiktir. Bu bağlamda sanatçının nesnesini SCAMPER ile çözümlediğimizde yok etmek ve çıkarmak aşamasında incelenebilir.



Şekil 12. Hans Bellmer, Bebek (La Poupée), 1934-35. Jelatin Gümüş Baskı, 11 5/8 x 7 5/8 inç, <https://www.full-bleed.org/bellmer> adresinden alınmıştır.

Polonyalı Alman sanatçı Hans Bellmer sürrealizmden etkilenerek fotoğraf, heykel ve resim alanında birçok eser ortaya koymuştur. İlk zamanlar sürrealistler tarafından ve Sue Taylor gibi feminist eleştirmenler tarafından çocukluk dönemi travmalarından kaynaklı olarak oyuncak bebeklere olan saplantılı yaklaşımı eleştirilmiştir. Eleştirmenler sanatçının bebekleri parçalamasının altında yatan nedenlerini ergenlik döneminde yaşadığı ruhsal ve psikolojik problemlere dayandırmışlardır. Bellmer'in çok baskıcı faşist bir babaya sahip oluşu ve babası tarafından ezilen annesinin yaşadıkları sanatçıyı derinden etkilemiştir. İlk zamanlar Bellmer isteksiz şekilde endüstri mühendisliğini babasının baskılarıyla bir süre okumuş fakat yarıda bırakarak sanata yönelmiştir (Brink, 2007, s. 78). Sanatçı ilk bebeğini 1933'te yapmıştır. Bebeği ahşap, kâğıt hamuru, alçı ve metalden oluşmaktadır. Barrett, sanat eleştirisi sırasında yorumlanan nesnenin onu yapan kişiyi değil, ortaya konan nesnenin ya da sanat ürününün olması gerektiğini ifade etmiştir (2014, s. 155).

Oyuncak bebekler özellikle kız çocuklarının eğlenmesi ve oyun oynaması için üretilmiş cansız nesnelerdir. Bellmer'in oyuncak bebeklerine baktığımızda alışılmışın dışında bebeklerle karşılaşmaktayız. Bu bebeklerin her zaman bir parçası eksik ve mutsuzlar hatta acı çeker gibi bir halleri var. Sanatçının bu bebeklerle çektiği fotoğraflarda bir o kadar gerilim yaratan eserlerdir. Bellmer'in nesnelere olan yaklaşım biçimi tamda Breton'un sürrealizmden beklentisi ile örtüşmektedir. Breton Sürrealizmi şöyle tanımlamıştır, "Estetik

ve ahlaki normları yok sayan, akıl ve mantığın kabul etmediği, düşüncenin önem kazandığı bir düzlemdir” (2009, s. 31). Bellmer’in bu anlayış doğrultusunda nesnelerini değiştirdiğini söyleyebiliriz.

2.2.10. Yeniden Düzenlemek, Tersine Çevirmek (Rearrange, Reverse):

Osborn Yeniden Düzenleme aşamasını şu şekilde ifade etmiştir; Yeniden düzenleme birçok alternatif sunar. Yaratıcı gücümüzü artırabileceğimiz birçok yoldan biridir (Osborn, 2009, s.91). Ne olduğunu görmek için ters mi çevirelim? Ters açıdan bakmak farklı düşünmenize yardımcı olur ve normalde göremediklerinizi görmenizi sağlar. Farklı yönlerden bakabilmek için kendinize, bunun tersi nedir? Diye sorun (Michalko, 2001, s.106). Bu tür yaratıcı düşünme geleneksel olanın karşısını aramaya dayanır (Osborn, 2009, s.91). Yeniden Düzenleme ve Tersine Çevirme aşaması doğrultusunda sorulabilecek sorular şu şekildedir;

Başka bir şeye yeniden düzenlenebilir mi? Yaratıcılığın büyük ölçüde bilmediklerimizi bulmak için var olanları yeniden düzenlemek olduğu söylenebilir. Fikirler, olaylar, yöntemler yeniden düzenlenebilir (Michalko, 2001, s.105).

İnsanların oturma şeklini değiştirirsek nasıl olur? İnsanların içinde oturabileceği büyük halka şeklinde bir masa yaparsak nasıl olur? (Lau, 2011, s. 225).

Şeyi tersine çevirirsem nasıl olur? (Michalko, 2006, s.108).

Ürünü tersten çalıştırırsam nasıl olur? (Serrat, 2017, s.313).

Bu ürünü ya da sorunu nasıl tersine çevirebilirim? Bu ürünün birleşimini nasıl yeniden düzenleyebilirim? (VanGundy, 2005, s.42).

Katılımcıların fikirlerini Osborn’un listesindeki sorularla sınırlandırmaları gerekmez. Renk, koku, şekil, maliyet, tasarım, doku ve benzeri her değişiklik yapılabilir. Olası tüm değişiklikler hayal gücü ile sınırlıdır (VanGundy, 2005, s.41).

SCAMPER tekniğinin yeniden düzenlemek ve tersine çevirmek aşamasında örnek olması bakımından iki farklı eser incelenmiştir. Yeniden düzenlemek aşaması için Picasso’nun ‘Keman’ adlı eseri, tersine çevirmek aşamasında ise Vincent van Gogh’un ‘Bir çift ayakkabı’ isimli eseri incelenmiştir.

2.2.10.1. Pablo Picasso'nun 'Keman' İsimli Eserinin Analizi

Sanatçının eserinde tual üzerinde parçalara bölünmüş gibi resmedilmiş bir keman görülmektedir. Analitik Kübizm döneminde nesneler resmedilirken biçimsel olarak daha fazla değişim yaşamıştır. Antmen, tual üzerinde nesnelerin değişimini şöyle ifade etmiştir, Analitik Kübizm döneminde nesneleri seçmek güçleşmiş ve nesneler farklı açılardan görülen, üst üste yığılmış cam kırıkları gibi görünmeye başlamıştır (2017, s. 47).

Bu bağlamda sanatçının nesnesine baktığımızda, keman nesnesi için duyularımızla algıladığımız her insanın varlığını bildiği bir enstrümandır şeklinde tanımlanabilir. Bu nesne Picasso'nun ellerinde bambaşka bir görünümle yorumlanarak özgün bir üslupla resmedilmiştir. Read, sanatçının nesnesi için şunları söylemiştir; "...tamamen süslemeci bir sanat olarak değerlendirilebilir ama algılanan nesnelere yönelik öznel bir tepkiyi yansıtırsa, yani sanatçı yarattıklarından oluşan dünyaya entelektüel bir sevgi yaklaşımını benimserse, sanat ilave bir güç kazanır" (2020, s. 181). Sanatçı sıradan olarak gördüğümüz şeyleri sıra dışı bir hale getirerek yeni bakış açıları kazandırabilir. Picasso'nun 'Keman' isimli çalışması SCAMPER tekniğinin Yeniden Düzenleme (Rearrange) aşamasında örnek çalışma olarak incelenmiştir.



Şekil 13. Pablo Picasso, Keman (Violon), 1911-1912, Tual üzeri yağlı boya 100x73, <https://krollermuller.nl/en/pablo-picasso-violin-1> sayfasından erişilmiştir.

20.yy'a damgasını vurmuş bir sanat akımı olan Kübizm, sanat eleştirmeni olan Louis Vauxcelles'in bir yazısı üzerine Kübizm ismini almıştır. Kübizm akımının doğuşunda

İspanyol ressam Picasso ve Fransız ressam Braque etkili olmuştur. Kübizm Batı sanatının geleneksel resim anlayışına damga vurmuş önemli bir sanat akımıdır. Bu dönemde ortaya çıkan sanat eserlerini biçimsel özellikleri bakımından farklı kılan önemli bir nokta perspektif anlayışıdır. Diğer bir özellik ise Kübistler doğayı betimlemek yerine kavramsal bir yorum getirmişlerdir. Nesneye olan bakış ise iki boyutlu tual üzerinde nesneyi tek bir bakış açısı ile üç boyutlu resmetmek yerine, nesneye birçok bakış açısı ile bakarak dördüncü bir boyut kazandırmışlardır (Antmen, 2017, s. 45-46). Tual üzerine monokrom boya ile yapılan çalışmalar Analitik Kübizm olarak adlandırılmış ve 1912'den sonra artık kâğıtlarla kesyap mantığı ile kesip yapıştırılan çalışmalar ise Sentetik Kübizm olarak isimlendirilmiştir (Cumming, 2008, s. 350).

Kübizm'in öncüsü olan Picasso'nun eserlerinde bir dönem Cezanne etkileri de görülmektedir. Bu etkiler şöyle tarif edilebilir, doğada var olan nesnelerin geometrik formlar biçiminde algılanıp resmedilmesidir. Bunlar salt geometrik biçimlerdir. Kübizmin ilk dönemlerinde benzer yaklaşımlar Picasso'nun eserlerinde de görülmektedir. Fakat Picasso bununla yetinmemiş ve üslubunun üzerine yeni eklemeler yapmıştır. Çünkü, Picasso'nun sanat anlayışında var olan malzeme ve teknikleri her zaman yenilemek ön planda olmuştur. Sanatçı bir dönem farklı bir kolaj tekniği denemiştir. Kağıtların farklı yüzeyler üzerinde kurgulanarak yapıştırılıp kalem veya boyalarla tamamlanması gibi denemeler yapmıştır. Bu farklı denemelerle yepyeni şeyler üretmeye devam etmiştir. Picasso'nun sonraki çalışmalarında soyutlama azalmıştır. Eserlerinde daha çok biçimsel olarak bozulmuş formlar görülür. Sanatçı bunu bilinçdışı bir ilhamla yapar. Sanatçı bu trans halinde yaptığı resimlerden dolayı eleştiriler almış olsa da sanatçı istediğini resmetmekte özgürdür. Sanatçı bağımsızdır ve Picasso' da özgürlüğünden ve özgünlüğünden vazgeçmemiştir. Picasso hem sanatsal hem de teknik anlamda dönemin sanatçıları içinde en yaratıcı olanıdır (Read, 2020, s. 173-185). Bu bağlamda, Picasso yaratıcı yaklaşımın temellerini de bir kenara atmamıştır. Her zaman var olan bilgileri ve teknikleri uygulamaya devam etmiş ve üzerine yenilerini de ekleyerek daha yaratıcı yaklaşımlar ortaya koymayı başarmıştır.

Picasso her dönem farklı konulara ilgi duymuştur. Antmen'e göre, Picasso etnografik nesnelere ilgi duymuş ve çalışmalarına da taşımıştır. Nesneleri geometrik formlarında sadeleştirerek resmetmesine rağmen zaman zaman nesneleri detaylı betimlemeyi tercih etmiştir. Bunun nedeni primitif sanatçılara yönelik öykünmedir (Antmen, 2017, s.47).

“Picasso nesneyi akli, hisleri ile aydınlatır ve içselleştirir. Gördüklerimiz ve hissettiklerimizi birleştirir. Yalın bir anlatım ve yorumlama biçimi ile zihninde oluşturduğu imgeyi izleyiciye aktarır” (Antmen, 2017, s.51-52).

2.2.10.2. Vincent van Gogh’un “Bir çift ayakkabı” İsimli Eserinin Analizi

Vincent van Gogh’un 1887 yılında yapmış olduğu “Bir çift ayakkabı” (A pair of shoes) adlı eseri seri olarak yaptığı çalışmalarından birisidir. Sanatçının eseri tual üzerine yapılmış bir yağlıboya çalışmasıdır. Eserde birisi ters dönmüş halde duran bir çift bot görünmektedir. Bot nesnesi kahverengi tonlarda boyanmış ve zemin ise mavi tonlarda boyanarak bir kontrast oluşturulmuştur. Sanatçının nesnesi olan ayakkabıların tasviri nesnenin nesneselliğini izleyiciye hissettirmektedir.



Şekil 14. Vincent van Gogh, Bir çift ayakkabı, Tual üzerine yağlı boya, 34x41 cm, <https://www.wikiart.org/en/vincent-van-gogh/a-pair-of-shoes-1887> sayfasından erişilmiştir.

Heidegger “Sanat Eserinin Kökeni” isimli denemesinde nesne, eser, hakikat ve sanat eserini Van Gogh’un “Bir çift ayakkabı” isimli eserinden yola çıkarak anlatır. Heidegger nesne hakkında konuşurken nesnenin özelliklerinin bilinmesinin önemli olduğundan bahseder. Van Gogh’un eserinde resmettiği nesne olan botların deri olduğunu hissedebilmekteyiz. Aynı zamanda ters dönmüş olan botun altındaki çivilerin parlaklığı ve sert duruşu da gözlenmektedir. Heidegger bir çiftçi kadına ait olduğunu düşündüğü botlarla ilgili şunları söylemiştir;

“...Bu tür ayakkabıların defalarca resmini yapmış olan van Gogh’un resmini ele alalım. Resimde fazladan ne var? Ayakkabının ne olduğunu herkes bilir. Burada araç ayakkabıdır. Eğer bunlar ağaç ve kenevirden değilse, deri tabanlıdır ve iğne, biz ve sicimle dikilmiştir. Bu tür araçlar

ayakları örtmeye yarar. İster tarlada ister dansta, olsun hizmetine göre kullanılan malzeme ve biçimler farklıdır...” (2007, s. 26).

Van Gogh’un nesnelere bakışında önemli olan nesnenin kendisine hissettirdiklerini izleyiciye de hissettirebilmektir (Gombrich, 1994, s. 549).

Heidegger bu sözlerle nesnenin bir araç olarak ne işe yaradığını ve gündelik bir nesne olan ayakkabının hayatımızdaki işlevselliğini irdemiştir. Van Gogh’un resmettiği bir çift ayakkabı sanatçının kendi yorumuyla artık sanatçının nesnesine dönüşmüştür. Sıradan bir nesne olan ayakkabı sanatçının kendi hakikati ile birleşerek artık sıradan bir ayakkabı olmaktan çıkmıştır.

Post empresyonizm dönemi sanatçılarından Van Gogh’un “Bir çift ayakkabı” isimli çalışması ile sanatçı ayakkabı nesnesinin hakikatini özgün yorumuyla izleyiciye aktarmıştır. Van Gogh sıradan gündelik nesnelere farklı eserlerinde de yer vermiş kendi üslubu ile yeni bir hakikate uğratmıştır. Sanatçının nesnesi olan “Bir çift ayakkabı” isimli çalışması SCAMPER tekniğinin Tersine Çevirmek (Reverse) aşamasında örnek eser olarak incelenmiştir.

2.2.11. SCAMPER Tekniği Uygulama Aşaması

SCAMPER Tekniğinin amacı ve aşamaları anlaşıldıktan sonra uygulamaya geçilebilir. Uygulama sırasında her aşamada nesne, ürün veya olaylara var olan sorular da uygulanabilir ya da tekniğin var olan aşamasındaki amacı doğrultusunda yeni sorular da üretilebilir. Katılımcılara sorular sırayla yöneltilir ve yeni fikirler üretmeleri sağlanır. Katılımcıların verilen soruları bireysel yanıtlayabilecekleri gibi sorular üzerinde grup olarak da fikir yürütülebilir.

Herhangi bir fikir arayışında Aristoteles’in ilk çağrışımıcılık benzerliği yasasına uyarak mümkün olan tüm paralelleri takip etmek önemlidir. Kişinin hayal gücünü bu doğrultuda yönlendirmek için bazı sorular sorulabilir (Osborn, 1953, s.241).

SCAMPER aşamaları uygulanırken bireyler yaratıcı düşünmeye teşvik edilir. Yaratıcı düşünme süreci bilinen nesne, olay ve durumlar üzerinde uygulanabilir. Böylece bireydeki bilgi ve deneyimle bir araya gelince sınırsız görselleştirme ve fikir ortaya çıkabilir (Eberle, 2008, s. 2). SCAMPER’i uygulamanın diğer bir yolu da çalıştığınız şey veya sorunla ilgili bir özellik listesi hazırlamaktır. Özelliklerini geliştirmeye çalıştığınız bir okul aktivitesi listesi de olabilir bir web sitesi de olabilir. SCAMPER talimatlarını tek tek gözden geçirebilir

ve daha iyi bir şey elde etmek için deęiřtirip bir řeyler olup olmadıęını grebilirsiniz. rneęin bir masa tasarlamak istiyorsunuz, tasarımıınızı geliřtirmek ve daha ilgin hale getirmek iin SCAMPER ‘i uygulayabilirsiniz (Lau, 2011, s. 224).

Nitelik listeleme teknięi de yaratıcı dřnceyi harekete geiren uygulamalardan birisidir. Nitelik listeleme ile sanat derslerinde yapılabilecek alternatif bir uygulama rneęi; izlenimci sanat akımına mensup sanatıların eserleri incelenir. Daha sonra izlenimci resimlerin slup, teknik gibi temel zellikleri belirlenir. Sonra Seurat ve Cezanne gibi post izlenimcilerin resimleri incelenir ve izlenimcilerden farklı olarak hangi zellikleri deęiřtirdikleri belirlenebilir. nce belirli bir slubu taklit etmek bir bařka yntem olarak uygulanabilir (Starko, 2001, s. 180-182). Bu neri SCAMPER teknięinde de kolaylıkla uyarlanabilir. zerinde alıřılacak olan nesnenin daha iyi keřfedilmesi aısından seilen nesnenin nitelik listesi ıkarılabilir.

2.2.12. SCAMPER Uygulama Ařamasında Dikkat Edilmesi Gerekenler

SCAMPER teknięi bir beyin fırtınası teknikleri iinde yer aldıęı iin genel anlamda beyin fırtınası iin kullanılan kurallar uygulanmalıdır. Beyin fırtınası teknięi bireysel olarak alıřılabileceęi gibi grup olarak da alıřılabilir.

SCAMPER teknięi yetiřkin bireylere tanıtılmadan nce kontrol listesi aıklanmalıdır. Teknięin amacı, genel nitelięi, problem zme fikirlerini kazanmada kullanımı aıklanmalı. Yetiřkinlerle uygulamaya geildięinde ise řunlara dikkat edilmelidir;

- Grupta olan her bireyin katılmasını saęlamak,
- Katılımcılarda merak uyandırma ve beklenti dzeylerini belirleme,
- Katılımcıları yaratıcı dřnme fikrine hazırlamak,
- Bireylerin SCAMPER teknięini ęrenmelerini saęlamak ve pratik yaptırmak,
- Zihinsel imgeler oluřturmak ve geliřtirmek,
- Uygulama srecinde yaratıcı ifadelerle iliřkilendirme (Eberle, 2008, s.76).

Grup olarak beyin fırtınası yapılırken fikirleri sentezlemek ve geliřtirmek beyin fırtınasının doęal bir parası olmalıdır. Bařlangıta fikirler zerinde eleřtiri ve yargılama yapılmamalıdır. Deęerlendirme beyin fırtınası sırasında deęil uygulamadan sonra yapılmalıdır. Aksi takdirde kiřinin yeni fikirler geliřtirme řansı olmayabilir (Pressman,

2019, s. 29). Grup şeklinde beyin fırtınası uygulanırken öğrenciler kendi fikirlerine değer vermeyi öğrendiği gibi arkadaşlarının fikirlerine de değer vermeyi öğrenir (Meador, 1997, s.4).

SCAMPER modeli kullanılırken bilinmesi gerekenler önemli nokta bu teknik çok soru soran bir tekniktir. Ayrıca SCAMPER modelinin etkili biçimde çalışması için odaklanılan konu, nesne veya durum net olmalıdır. Bu bağlamda Cox, SCAMPER modelini bir alet çantası gibi düşünülebileceğini vurgulamıştır. Ona göre bu yöntem bir sorun, bir olay, bir durum veya bir nesne için her aşamada uygulanabilecek farklı aletlerin olduğu bir alet çantasıdır. Ayrıca SCAMPER modeli beyin fırtınası yolu ile çalışılabildiği gibi bireysel olarak da çalışılabilir. Cox, seçtiği bir ürün ile örnek bir uygulama tablosu da oluşturmuştur (Cox, 2020, s. 157-159).

Bu araştırmada SCAMPER tekniği uygulama sürecinde her bir öğrencinin bireysel olarak seçmiş olduğu nesneye odaklı beyin fırtınası yapması sağlanmıştır.

BÖLÜM III

İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

3.1. Yurt İçinde Yapılan Çalışmalar

İslim (2009), 'in yapmış olduğu yüksek lisans tez çalışmasında SCAMPER tekniği ile yürütülen Bilgi ve İletişim Teknolojileri dersinin öğrencilerin ders başarılarına ve sorunlara çözüm bulma becerilerine etkisinin ne olduğu sorusuna cevap aranmıştır. Ön test-son test kontrol gruplu desen de Kontrol grubu örnek olaya çözüm önerileri getirmiştir, deney grubu ise örnek olayları SCAMPER tekniğinin aşamaları ile çözüm önerileri getirmiştir. Sonuçlar t-testi ve anova ile değerlendirilmiş. Sonuç olarak örnek olay ve SCAMPER tekniği bir arada eğitim gören deney grubu öğrencilerin problem çözme becerileri ile kontrol grubu sonuçları arasında anlamlı farklılıklar görülmüştür. Anova sonuçlarına göre deney grubunun akademik başarısının diğer gruba göre arttığı sonucuna varılmıştır.

Yiğitalp (2014), yapmış olduğu yüksek lisans tez çalışmasında SCAMPER tekniği ile verilen eğitimin beş yaş çocukların problem çözme becerilerine etkisi incelenmiştir. Oluşturulan deney ve kontrol gruplarına ön test-son test uygulanmıştır. SCAMPER eğitimi verilen deney grubunun problem çözme becerilerinin artmış olduğu anlaşılmıştır. Bir ay sonra deney ve kontrol grupları üzerinde yapılan kalıcılık testi sonuçlarına göre iki grubun puanlarında değişiklik olmadığı görülmüştür.

Kaytez (2015), doktora tez çalışmasında hazırlanan SCAMPER eğitim programının beş yaş çocuklarının yaratıcılıklarına olan etkisini araştırmıştır. Araştırmanın yönteminde Ön test-Son test kontrol gruplu deneysel model kullanmıştır. Çalışmanın sonucunda, scamper eğitim programı ile yaratıcı davranış ve kişilik özelliği ölçeğinde anlamlı farklılık görülmüştür fakat resim analizi yoluyla yaratıcı yetenek testinde gruplar arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir.

Kocatepe (2017), Fen Bilimleri alanında yapmış olduđu yüksek lisans tez çalışmasında SCAMPER tekniğinin öğrencilerin ders başarısına olan katkısını incelemiştir. Araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış sorular ve bitki ve hayvanlarda üreme ve gelişme ile ilgili başarı testi kullanılmıştır. Çalışma 6.sınıf öğrencileri ile yürütülmüştür. Sonuç olarak deney grubu ile uygulanan SCAMPER eğitiminin öğrencilerin başarısını artırdığı görülmüştür.

Baş (2018), Sanatsal yaratım sürecinde SCAMPER tekniğinin kullanılması, konulu doktora tez çalışmasında SCAMPER tekniğinin sanatsal yaratım sürecine yansımalarını ele almıştır. Resim-iş eğitimi alanında öğrenimine devam eden son sınıf öğrencileriyle yürütülen çalışma eylem araştırması olarak yürütülmüştür. Çalışmada nitel veri toplama teknikleri kullanılmıştır. Araştırma sonucunda SCAMPER eğitimi ile yürütülen ana sanat atölye derslerinin öğrencilerin yaratıcı düşünme, yaratıcı ürün ve motivasyonlarına katkı sağladığı anlaşılmıştır.

Altıparmak (2019), yüksek lisans tez çalışmasında, 8.sınıf Fen Bilimleri alanında Scamper tekniğine dayalı eğitim uygulamalarının öğrencilerin akademik başarılarına, tutumlarına ve motivasyonlarına etkisini araştırmıştır. Nicel araştırma yöntemi kullanılan çalışmanın örneklemini 8.sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Deney grubuna basit makineler konusu SCAMPER tekniğine dayalı eğitim uygulamaları ile yürütülürken kontrol grubunda basit makineler konusu bilinen yöntemlerle öğretilmiştir. Sonuç olarak SCAMPER tekniği ile eğitim gören deney grubu öğrencilerinin akademik başarı ve motivasyonları kontrol grubuna göre olumlu yönde değişiklik görülmüştür. İki grup arasında tutum puanları kıyaslandığında anlamlı değişiklik görülmemiştir. Görüşme formunda öğrencilerin verdiği cevaplar doğrultusunda SCAMPER tekniğinin öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirdiği söylenmiştir.

Erdönmez (2019), yüksek lisans tez çalışması kapsamında coğrafya eğitiminde SCAMPER tekniği ile STEAM uygulamalarını ele almıştır. 15 kişiden oluşan üstün yetenekli öğrencilere SCAMPER tekniği ile oluşturulmuş etkinlikler uygulanmıştır. Veri toplama teknikleri içinde tutum ölçeği, dereceli puanlama anahtarı, görüşme formu kullanılmıştır. Sonuç olarak SCAMPER tekniği ile ele alınan uygulamaların, öğrencileri yaratıcı düşünmeye sevk ettiği sonucuna varılmıştır. Aynı zamanda öğrencilerin coğrafya dersine karşı ilgi ve istekleri artmıştır.

Çilci (2019), yüksek lisans tez araştırmasında SCAMPER tekniği ile yürütülen Türkçe dersinin 5.ve 6. Sınıf öğrencilerinin yazma becerilerine yaratıcılık açısından nasıl katkı

sağladığını incelemiştir. Deneysel araştırma modeli ile yürütülen çalışmada deney grubuna SCAMPER tekniği ile verilen eğitim uygulanırken kontrol grubunda Türkçe müfredat programına devam edilmiştir. Kontrol grubu öğrencileri yazdıkları metinler özet şeklinde ve yaratıcılıktan uzak kalmıştır. Deney grubu öğrencileri ise kontrol grubuna kıyasla daha yaratıcı ve özgün metinler yazmıştır. Sonuç olarak SCAMPER tekniği ile verilen eğitimin deney grubu öğrencilerinin yaratıcı yazıları üzerinde dikkate değer bir etkisi olduğu sonucuna varılmıştır.

Özaltay (2020), Fen Bilimleri lisans öğrencileri ile yapmış olduğu yüksek lisans tez çalışmasında, SCAMPER tekniğinin öğrencilerin yaratıcılıklarına ve ders materyali geliştirmelerinde motivasyonlarına olan etkisi incelenmiştir. Deneysel desen ile yürütülen çalışmanın sonucunda SCAMPER tekniğinin öğretmen adaylarının yaratıcılık ve öğretim materyalleri motivasyonları ön test ve son testleri arasında değişiklik görülmemiştir fakat öğretmen adaylarının tekniği eğlenceli buldukları ve yaratıcı düşüncelerine yardımcı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yıldız ve İsrail (2002), SCAMPER tekniğini detaylı olarak ele alan yurt içinde yapılmış ilk çalışmadır. Makale de SCAMPER tekniğinin ne olduğu detaylı bir şekilde açıklanmış ve tekniğin basamaklarında sorulabilecek soru örnekleri ifade edilmiştir. Tekniğin hangi yaş gruplarına hitap ettiği, tekniğin nasıl kullanılabileceği ve hangi amaçlarda kullanılabileceği ile ilgili açıklamalarda bulunulmuştur. Son olarak da çalışmanın uygulama aşaması ile ilgili tavsiye ve öneriler verilmiştir.

Yıldız (2003) 'ın Çocukların Yaratıcılığını Geliştirmede Alternatif Bir Yol SCAMPER isimli çalışmasında SCAMPER tekniği tanımlanmış ve aşamaları açıklanmıştır. Tekniğin 5-6 yaş grubu çocukları ile yapılabilecek uygulama örneklerine verilmiştir. 5-6 yaş grubuna yönelik olarak tekniğin basamaklarında sorulabilecek sorulara da yer verilmiştir. Aynı zamanda örnek olarak bir nesne seçilmiş ve bu nesne üzerinden aşamalar örneklendirilmiştir. Son olarak yapılabilecek diğer uygulamalar ile ilgili öneriler sunulmuştur.

İslim (2011), SCAMPER (YÖNLENDİRİLMİŞ BEYİN FIRTINASI TEKNİĞİ) adlı çalışmasında scamper tekniğinin ne olduğu, aşamaları, kullanım şekli açıklanmıştır. Akrostiş yazım şeklinden oluşan scamper tekniğinin her bir harfi İngilizce bir kelimeye karşılık gelmektedir. Bir nesne, olay veya kişilere yöneltilebilecek aşamalardır. Aynı zamanda çalışmanın içeriğinde her aşama için sorulabilecek sorulara da yer verilmiştir. Sonuç olarak tekniğin önemi ve kullanım alanları hakkında önerilerde bulunulmuştur.

Yağcı (2012), çalışmasında ilköğretim ikinci sınıf öğrencilerinde Atatürk bilincinin oluşturulmasında SCAMPER tekniğinin kullanılmasına yönelik veli görüşleri incelenmiştir. Araştırma durum çalışması ile yürütülmüş ve veriler açık uçlu sorular ile toplanmıştır. Bulgulardan elde edilen verilere göre veliler SCAMPER tekniğine yönelik olumlu yönde görüş bildirmişlerdir. Veli görüşleri incelendiğinde tekniğin öğrencilerin sorumluluk alma, araştırma yapma, iş birliği içinde çalışma gibi davranışlarını da olumlu yönde etkilediği belirtilmiştir.

Toraman ve Altun (2013), tarafından yapılan, Altı Şapkalı Düşünme ve SCAMPER Tekniklerinin 7.Sınıf Dersi İnsan ve Çevre Üzerine Örnek Bir Ders Çalışma adlı araştırmanın amacı altı şapkalı düşünme tekniği ve scamper tekniği ile hazırlanan öğretim tasarımı etkililiğini ortaya çıkarmaktır. Veri toplama tekniklerinden açık uçlu soru, gözlem, görüşme ve anket formu kullanılmıştır. Araştırma sonucunda öğrencilerin insan ve çevre konusunda ilerleme kaydettikleri görülmüştür. Çalışmada altı şapka düşünme tekniği ve scamper tekniğinin öğrencilerin farkındalıklarını artırdığı görülmüştür.

Aytaç ve Akyol (2015), Sorgulamaya ve Anlamaya Dayalı Laboratuvar Etkinlik Kitapçığı isimli çalışmasında, 5.,6.,7. ve 8.sınıflara yönelik etkinlik kitapçığı hazırlanmıştır. Kitapçığın içerisinde scamper tekniği ile hazırlanmış deney öncesi ve deney sonrası uygulanan sorular yer almaktadır. Öğrencilerin farklı düşüncelerinin yanı sıra bilişsel gelişimlerine de katkı sağladığı görülmüştür. Ders sonunda yapılan çalışmalar değerlendirilmiş ve öğrencilere dönüt verilmiştir.

Ceran, O ve diğerleri (2015), yapmış oldukları çalışmada, 6.sınıf düzeyinde SCAMPER eğitiminin öğrencilerin hikâye yazarken yaratıcı düşünme becerilerine olan etkisi araştırılmıştır. Öğrencilere öncelikle bilinen bir hikâye anlatılmış ve sonrasında yaratıcılıklarını kullanarak hikâyeyi yeniden yazmaları istenmiştir. Sonrasında SCAMPER tekniği öğretilmiş ve bu teknikle beraber hikâyeyi yeniden yazmaları istenmiştir. Son olarak yazılan hikâyeler belli ölçütlere göre karşılaştırılmış ve tekniğin uygulanarak oluşturulan hikâyelerin daha yaratıcı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerle yapılan görüşmelerde öğrenciler tekniği çok eğlenceli bulduklarını da ifade etmişlerdir.

Çelikler ve Harman (2015), Fen Fakültesi öğrencileri yürütülen çalışmada katı atıkların toplanması ve kullanılmasına ilişkin sosyo-bilimsel bir konu hakkındaki farkındalığı artırmaya yönelik SCAMPER tekniği kullanılmıştır. Çalışmada ön test-son test tasarımı geliştirilmiş ve kullanılmıştır. Dört hafta ve sekiz saat süren çalışmada öncelikle SCAMPER tekniği ile ilgili bilgi verilmiş ve öğrenciler tekniği anladıktan sonra sorular sorularak teknik

çalışılmıştır. Scamper tekniğinin uygulanmasından önce öğrenciler organik atıkları çöp kutusuna atarken scamper tekniği uygulamasıyla organik atıkları geri dönüşüm kutusuna atarak farkındalık kazandıkları belirtilmiştir. Bu çalışma katı atıklardan şişe, plastik, boş kutu, hurda metal, şişeler içinde yapılmıştır. Sonuç olarak scamper tekniği ile öğrencilerin katı atıkların geri dönüşümlerinde farkındalık kazandıkları belirtilmiştir.

Karataş ve Tonga (2016), Bilişim Teknolojileri lisans öğrencileri ile yürütülen araştırmada lisans öğrencilerinin SCAMPER tekniğine yönelik görüşleri incelenmiştir. Öğrenci görüşlerine göre SCAMPER tekniğinin yaratıcı düşünmeye olumlu yönde katkı sağladığı yönünde görüş bildirmişlerdir ve tekniğin her alanda uygulamaya elverişli olmadığını ifade etmişlerdir.

Çeğindir ve Öz (2016), çalışmasında SCAMPER tekniğini drapaj tekniği ile birleştirerek yaratıcı kalıplar oluşturmayı amaçlamıştır. Araştırmanın sonucunda drapaj tekniği ile uygulanan SCAMPER tekniğinin tasarım problemlerinin çözümünde faydalı olduğu sonucuna varılmıştır. Tasarımcıların bu iki tekniği birleştirerek problem çözme süreçlerinde kullanmaları önerilmiştir.

Özyaprak (2016), Yaratıcı Düşünme Eğitimi: SCAMPER Örneği isimli çalışmasında yaratıcılığın gelişmesinde SCAMPER tekniğinin etkililiğini açıklamıştır. Çalışmanın amacı tekniğin herkes tarafından anlaşılması ve uygulanabilmesidir. SCAMPER tekniği açıklanmış aşamaları hakkında bilgi verilmiştir.

Saygı ve Şahin (2017), çalışmalarında yaratıcı düşünmeyi geliştiren birden fazla tekniği kullanarak oluşturdukları etkinliklerle, orta öğretim öğrencilerinin Fen Bilgisi dersine yönelik akademik başarı ve günlük hayatta problem çözme becerilerine etkisini araştırmışlardır. SCAMPER, CoRT, ASIT, Sistemik Yaratıcı Problem Çözme (SYPC), TRIZ gibi teknikleri içeren çalışmada deney grubunun fen soru çözme, problem çözme ve akademik başarılarının arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Okka ve Kırmızıoğlu (2018), Eğitimde Ekolojik Okuryazarlık Nasıl Güçlenir/Desteklenir? başlıklı konferansın Ezberi bozmak- “Kim değil, biz yaptık” konulu çalışmasında amaç öğrencilerin çevre sorunlarına karşı farkındalık kazanmasını sağlamaktır. 9.sınıfta okuyan 254 öğrenci ile yürütülen çalışmada öncelikle bireysel olarak sorular yöneltilmiş ve öğrencilerin çözüm üretmeleri istenmiştir. Sonrasında SCAMPER tekniği ile grup çalışması yapılmıştır. Sonuç olarak öğrenciler SCAMPER tekniği ile çevre sorunlarına karşı bireysel

sorumlulukları konusunda farkındalık kazanmış ve yaratıcı çözüm önerileri geliştirmişlerdir. Bunun yanı sıra süreç sonunda yaratıcı ürünlerde ortaya koymuşlardır.

Gündoğan (2019), çalışmasında SCAMPER tekniğinin 5 yaş çocuklarının yaratıcı hayal gücünün gelişmesindeki etkisini araştırmıştır. Çalışma Türkiye'de anaokuluna giden 49 çocuk ile yürütülmüştür. Araştırmada deney ve kontrol grubu oluşturulmuştur. Deney grubu katılımcılarına SCAMPER tekniği uygulanmış, kontrol grubu ile normal eğitim programı devam etmiştir. Veriler araştırmacı tarafından geliştirilen Yaratıcı Hayal Gücü testi kullanılarak toplanmıştır. Sonuç olarak bu çalışma ile de SCAMPER tekniğinin yaratıcılığı geliştirdiği kanıtlanmıştır. Deney grubu öğrencilerinin yaratıcı hayal gücü arttığı tespit edilmiştir.

Aydın ve Çilci (2020), çalışmasında scamper tekniğinin 5. Ve 6.sınıf öğrencilerinin yazma becerilerini yaratıcılık yönünden nasıl etkilediği incelenmiştir. Deneysel yöntemle yürütülen araştırmada, deney grubuna 6 haftalık scamper tekniği ile eğitim verilmiş, kontrol grubuna ise mevcut Türkçe müfredat programındaki etkinliklerle eğitime devam edilmiştir. Sonuç olarak 5.sınıf öğrencilerden oluşan deney grubunun ve bir diğer grup 6.sınıf deney grubunun yaratıcı yazıları kontrol grubuna göre daha özgün ve yaratıcı olduğu sonucuna varılmıştır.

3.2. Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar

Eberle (1972), Developing Imagination Through Scamper, çalışmasında çocukların yaratıcı düşünme becerilerini geliştiren ve onları azaltan etkenlerden bahsetmiştir. Yetişkinlerin çocukların yaratıcılıklarını geliştirmesinde neler yapabileceklerini açıklamıştır. Williams'ın çocukların yaratıcılıklarını geliştirmek için yaptığı araştırmalardan ve tekniklerden bahsetmiştir. Scamper oyunlarının akıcı düşünme, esnek düşünme ve özgünlük gibi özellikleri artırdığı ifade edilmiştir. Çalışmada tekniğin Osborn tarafından ortaya atıldığı nasıl geliştiği ve kullanım alanları hakkında bilgi verilmiştir. Tekniğin 3 yaşından yetişkinlere kadar hitap ettiğini de ifade etmiştir. Aynı zamanda scamper oyunlarının uygulama aşamaları hakkında bilgi verilmiştir. Sonuç olarak scamper oyunlarının ister çocuklar ister yetişkinler olsun herkese hitap eden yaratıcı öğrenmeyi geliştiren hayal gücü oyunları olduğunu söylemiştir.

Mijares vd. (1988), 27 üstün yetenekli ortaokul öğrencileri üzerinde yapılan araştırmada SCAMPER tekniğinin yaratıcı düşünme ve sürekli kaydı durumu üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Yapılan değerlendirmeler sonucunda SCAMPER tekniğinin yaratıcı düşünme

üzerinde etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Aynı zamanda SCAMPER tekniğinin diğer yaratıcı düşünme tekniklerine göre daha esnek olduğu ifade edilmiştir.

Brizeida vd. (1993), araştırmada Torrance Yaratıcı Düşünme Testi ile kaygı durumu ölçülmüş ve SCAMPER tekniği ile figürel yaratıcı düşünme üzerindeki etkisi incelenmiştir. Üstün yetenekli 52 öğrenciyle yürütülen çalışmada kaygı ve tedavisi için önemli bir etkileşim olmamıştır. Sonuç olarak yapılan çalışmada SCAMPER tekniğinin üstün yetenekli öğrencilerin figürsel yaratıcılığı üzerindeki etkisini değerlendirmiş ve önemli bir fark görülmemiştir.

Gleen (1996), Scamper for Student Creativity, isimli çalışmasında scamper tekniğinin öğrencilerin yaratıcı düşünme becerileri üzerinde nasıl etkili olacağını açıklamıştır. Sonrasında akrostiş yazım şekline dönüşen scamper'in her bir aşaması detaylı açıklanmış ve bir nesne üzerinden nasıl düşünülebileceği konusunda fikir verilmiştir. Sonuç olarak eğitimcilerin bu tekniği uygulaması gerektiğini, her bireyin içinde yaratıcı düşünme özelliği olduğunu sadece bunu bulup ortaya çıkarmak gerektiğini söylemiştir.

Majid, Tan, Soh (2003), araştırmasında öğrencilerin yazma becerilerinin daha yaratıcı olmasına yönelik bir çalışma yürütülmüştür. 60 ilkokul öğrencisiyle yürütülen araştırmada öğrencilere ilk olarak internet kullanımı ve scamper tekniği öğretilmiştir. İnternet kullanımı öğrencilerin yaratıcı yazılarından akıcılık ve detaylandırma açısından gelişme gösterdiklerini ortaya koymuştur. Diğer yandan SCAMPER tekniğinin öğrencilerin yaratıcı yazmada belirgin bir gelişme göstermediğini fakat fikir üretme konusunda yararlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Serrat (2009), The SCAMPER Technique, isimli çalışmasında scamper tekniğini tanımlamış ve bir problemin çözülmesinde kullanılabileceğini ifade etmiştir. Problem çözmenin bir durumun analiz edilmesi olarak yorumlamıştır. Problem çözme de yaygın olarak kullanılan aşamaları maddeler halinde sıralamıştır. Yazının devamında scamper tekniğinin problem çözmede kullanılabilecek önemli bir teknik olduğunu ifade etmiş ve bunun yanında akıcılığı, özgünlüğü, esnekliği teşvik eden bir öğrenme aracı olduğunu belirtmiştir. Son olarak tekniğin basamakları açıklanmış ve her basamakta nasıl düşünülmesi gerektiği hakkında örnekler vermiştir.

Gladding (2011), çalışmasında yaratıcılığı ve yaratıcı sanatları psikolojik danışma alanında kullanılmıştır. Çalışmada yaratıcılığın gündelik yaşamda danışmanlar ve danışanlar tarafından nasıl kullanılabileceği konusuna değinilmiştir. Çalışmasında yaratıcılık ve

yaratıcılığın tiplerinden ve yaratıcılıkla ilgili çalışmalardan bahsedilmiştir. Son olarak, danışman ve danışanların kullanabilmesi için SCAMPER tekniği tanıtılmıştır. Tartışmalar bölümünde SCAMPER tekniğinin klinik ortamda yaratıcı yetenekleri en üst düzeye taşımanın bir yolu olduğu ifade edilmiştir.

Buser vd. (2011), Yaratıcı Danışman: Danışman Eğitiminde SCAMPER Modelini Kullanma isimli çalışmada, psikolojik danışman öğrencilerinin SCAMPER tekniğini öğrenmeleri ve uygulamaları amaçlanmıştır. Üç üniversiteden 54 psikolojik danışmanlık öğrencisi çalışmaya katılmıştır. Sekiz hafta süren eğitim çalışmaları her grup toplantısından sonra katılımcı günlükleri nitel veri analiz yöntemlerine göre değerlendirilmiştir. SCAMPER modeli esnekliğe ve akışa geçiş için yaratıcı bir uygulamadır. Sonuç olarak psikolojik danışman öğrencilerinin yaratıcı yöntemler konusunda eğitilmeleri için çıkarımlar tartışılmıştır.

Choi and Kim (2014), çalışmalarında SCAMPER tekniği ile Kore imajı üzerine yaratıcı fikir ve moda tasarımının analizini araştırmıştır. Araştırmanın yönteminde durum çalışması ve detaylı literatür taraması yapılmıştır. Çalışma sonucunda Kore moda tasarımlarına yönelik araştırmalarda bir motifi orijinal halinde kullanan veya sadece boyutunu değiştiren kullanımda kalmıştır. SCAMPER tekniği gelecekte moda tasarım sürecinde aktif kullanılacaksa Kore moda tasarımının gelişimine büyük katkılar sağlayacağı beklenmektedir.

Poon vd. (2014), çalışmasında, katılımcılara üç saatlik bir sürede yaratıcılık programlarını tasarlamaları ve uygulamaları sunulmaktadır. Atölye ortamında yaratıcı düşünme becerilerini geliştirdiği düşünülen bazı birleşenlerde bir araya getirilmiş. SCAMPER tekniği 74 lise son sınıf öğrencisine tanıtılmıştır. Öğrencilerin geri dönütleri yaratıcılığı artıran atölye bileşenlerinden memnun olduklarını ortaya koymuştur. Öğrenciler en sevdikleri atölye aşamalarını ifade etmiş ve atölyenin nasıl geliştirilebileceği hakkında fikirler verilmiştir. Atölyeyi yürütme deneyimi kısa eğitim programlarında uygulayıcılara yol gösterir ve yaratıcı düşünceyi teşvik etme konusunda ilham verebilir.

Yuen vd. (2015), çalışmasında amaç SCAMPER tekniğini kullanarak yaratıcı bir hayvan karakteri tasarlamaktır. Çalışmaya 32 animasyon bölümü öğrencisi katılmıştır. Öğrencilere SCAMPER eğitimi verildikten sonra yaratıcı fikirleri üzerinde tekniği kullanmışlar ve özgün karakterler ortaya koydukları ifade edilmiştir. Çalışmada renk tasarımına ağırlık verilmemiş yaratıklar üzerinde karakalem eskiz çalışmalarına yer verilmiştir. Çalışmada öğrencilerin eskiz çalışmalarına da yer verilmiş ve tartışmalar bölümünde değerlendirilmiştir. Sonuç

olarak öğrenciler SCAMPER tekniği ile benzersiz yaratıklar ortaya koyabilmişlerdir. Öğrencilerin zaman sınırlılığı yüzünden tek bir karakter üzerinde yoğunlaşmak zorunda kalması ve çalışmaları renklendirememiş olmaları araştırmanın tamamlanması gereken yanları olarak ifade edilmiştir.

Ang ve Yuen (2016), çalışmasının amacı öğrencilerin bakış açısına göre SCAMPER tekniğinin etkililiğini incelemektir. Öğrencilerin normal sürelerde multimedya varlık tasarlaması zorlaşırken SCAMPER tekniği ile öğrencilerin varlık yaratma hızını artırmak için teknik öğrencilere tanıtılmıştır. Çalışmada nitel yöntem kullanılmıştır. Odak grup görüşmeleri sonucunda tekniği kullanan öğrencilerin verilen görevler için fikir üretme sürecini hızlandırdığı ifade edilmiştir. Ayrıca öğrenciler gelecekteki çalışmalarında da SCAMPER tekniğini kullanacaklarını belirtmişlerdir. Yapılan çalışma aynı zamanda tasarım öğrencilerinin multimedya ve tasarım prodüksiyonları için multimedya varlıklarını oluştururken karşılaştıkları zorlukları ortaya koymuştur.

Apriliani L.R., Suyitno, H., & Rochmad (2016), çalışmalarında öğrencilerin matematik kaygılarını azaltmak ve yaratıcı problem çözme becerilerini geliştirmek amaçlanmıştır. SCAMPER tekniği ile öğrencilerin matematiksel yaratıcı düşünme yeteneği analiz edilmiştir. Çalışmada yöntem olarak karma model kullanılmıştır. Öğrenciler kaygı durumlarının seviyelerine göre az, orta, şiddetli olarak üç gruba ayrılmıştır. Çalışmanın sonuçlarında SCAMPER tekniği ile yaratıcı problem çözme becerisinin öğrenmenin kalitesini artırdığı söylenmiştir.

Idek (2016), çalışmasında SCAMPER tekniğinin yaratıcılığı kolaylaştırmada öykü ve şiir yazarken eleştirel düşünmede uygulamanın etkisi araştırılmıştır. 12 ortaokul öğrencisi ile yürütülen çalışmada öğrencilerin SCAMPER tekniğini kullanarak şiir ve öykü yazmaları istenmiştir. Öğrenciler iki gruba ayrılmış, grup 1 hikâye yazmaya odaklanmış ve grup 2 şiir yazmaya odaklanmıştır. Gruplara ön test ve son test uygulanmış ve veri toplarken Yaratıcılık Değerlendirme Ölçeği ve SOLO Değerlendirme Tablosu kullanılmıştır. Bulgulara göre son test de SCAMPER tekniği ile öykü yazan grup şiir yazan grubun son testine göre daha iyi performans göstermiştir. Sonuç olarak SCAMPER tekniğinin kısa hikâyelerde yaratıcı düşünme de daha etkili olduğu ifade edilmiştir.

Hussain (2016), çalışmasında SCAMPER tekniğinin form ve işlev analogisi etkinlikleriyle öğrenilen hayvanların farklı fikirlerle birleştirilerek yaratıcı fikirler üretmesine ne ölçüde yardımcı olacağı araştırılmıştır. Çalışma 24 öğrenci ile yürütülmüştür. Deney grubu öğrencileri bir ürünü geliştirmek için sınırlı malzemelerle hayvan adaptasyon fikirlerine

sahip SCAMPER grafiklerini kullanmıştır. Kontrol grubu ise sınırlı malzemeye sahip basit SCAMPER çizelgesini kullanmışlardır. Öğrencilerin yaratıcılığını ve SCAMPER kullanımını değerlendirmek için rubrik puan tablosu hazırlanmıştır. Öğrencilerin deney ve kontrol durumundaki puanlarını karşılaştırmak için t testi kullanılmıştır. Sonuç olarak deney grubu öğrencilerinin çalışmalarının daha özgün ve daha yaratıcı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Hijazi (2016), çalışmasını beden eğitimi fakültesi öğrencileri ile yürütmüştür. Çalışmanın amacı SCAMPER tekniğinin kullanımının kız öğrencilerin eskrimde yaratıcı düşünme ve bileşik saldırı düzeyi üzerindeki etkisini belirlemeyi amaçlamıştır. Deneysel yürütülen çalışmada ve her iki gruba ön test son test uygulanmış. Deney grubu öğrencileri ile SCAMPER tekniği çalışılırken kontrol grubuyla geleneksel yöntemlerle çalışılmıştır. Sonuç olarak deney grubu öğrencilerinin ön test ve son test çalışmaları arasında anlamlı farklılık görüldüğü ifade edilmiştir.

Khawaldeh ve Ali (2016), çalışmasında Jordan'daki KASE okulunda üstün zekalı öğrencilerin yaratıcı düşünceleri üzerinde SCAMPER tekniğinin etkisi araştırılmıştır. Deneysel olarak yürütülen araştırmanın gruplarında 21 öğrenci bulunmaktadır. Öğrencilere Torrance'nin yaratıcı düşünme testi uygulanmıştır. Bulgulardan elde edilen verilere göre SCAMPER tekniğinin yaratıcı düşündürmeye yönelik olumlu etkisi olduğu anlaşılmıştır. SCAMPER programının kullanıldığı ön test ve son test arasında önemli farklılık bulunmuştur. Çalışmanın üstün yetenekli ve üstün zekâlı öğrenciler üzerinde yaratıcılık programlarını kullanmanın etkililiği hakkında pratik bilgiler sağladığı ifade edilmiştir.

Lopes (2017), tez çalışmasında amaç SCAMPER yaratıcılık tekniğine dayalı yaratıcı bir bilgi sistemi için mimari alanda kullanılabilecek otomatik bir sistem tasarlamaktır. SCAMPER tekniği ile oluşturulan mimari bilgi sisteminde kullanıcının cevap almasına izin veren üç farklı adım vardır. Sisteme girilen farklı özne materyal ve fiil listesi kullanılarak SCAMPER tekniğindeki her yöntemi yeniden üreten bir sistem oluşturulduğu ve kullanımı sonucunda olumlu verim alındığı ifade edilmiştir.

Radziszewski (2017), çalışmasında yazarın yaratıcı problem çözme konusunda yaratıcılığı geliştirme tekniklerinden olan SCAMPER'i kullanma deneyimini açıklanmaktadır. Çalışma çevresel çatışma kursunda yaratıcı problem çözme ile çatışma sonrası yaratıcı fikirler toplanmıştır. SCAMPER tekniği öğrencilerin farklı alanlardaki fikirleri birbirine bağlamasına, aynı alandaki fikirleri keşfetmesine yardımcı olduğu ve zihinsel engelleri yok ettiği ifade edilmiştir. SCAMPER tekniğinin öğrencilerin derse yönelik ilgilerinin arttığı

gözlenmiştir. SCAMPER'in eğitimcilerin ve siyaset biliminin farklı alt alanlarındaki politika zorluklarına öğrencilerin yaratıcı çözümler üretmesi için umut verici bir araç olduğu söylenmiştir.

Khawaldeh (2018), doktora tez çalışmasında üstün yetenekli öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmek ve SCAMPER ve CoRT programlarının etkililiği belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırma Ürdün'deki King Abdullah Schools for Excellence okulunda yürütülmüştür. Çalışmada karma yöntem kullanılmıştır. Yarı deneysel olarak yürütülen araştırmada görüşme yoluyla veri toplanmıştır. Çalışmada SCAMPER ve CoRT grubu oluşturulmuş ve Torrance'in yaratıcılık testi ön test son test olarak uygulanmıştır. Sonuç olarak SCAMPER ve CoRT programlarının öğrencilerin yaratıcılıklarında etkisi olmuş fakat iki program arasında önemli bir farklılık olmamıştır. Her iki programda öğrencilerin yaratıcılıklarında ve esnek düşüncelerine katkıda bulunduğu ifade edilmiştir.

Ang vd. (2018), çalışmasında SCAMPER tekniği ile okul öncesi çocukların müzikal deneyimlerine yer verilmiştir. Çalışmanın amacı SCAMPER tekniğini ile bir müzik enstrümanı oluşturmaktır. Çalışma 16 öğrenci ile yürütülmüştür. Okul öncesi öğretimde altı set müzik aleti geliştirilmiş ve kullanım pratikliği, tasarımı açısından değerlendirilmiştir. Yapılan çalışma sonucunda müzik enstrümanı tasarımında SCAMPER in kullanımının etkililiği ortaya konmuş ve fikir üretmede yararlı bir teknik olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tsai (2019), düşünme becerilerini tanımlamak ve yeniden sınıflandırmak isimli çalışmasıyla SCAMPER tekniği üzerinde çalışarak yeni bir uygulama basamağı daha eklenmiştir. Bilinen aşamalara ek olarak NEW SCAMPERS modeli oluşturulmuştur. Bir anket üzerinden katılımcıların teknik üzerindeki aşamaların anlaşılabilirliği test edilmiştir. 194 katılımcının 191'inin cevapları değerlendirilmiştir. Sonuç olarak yeni modelinde anlaşılır olduğu ve yaratıcılığı olumlu etkileyecek bir teknik olduğu kanıtlanmıştır.

An ve Huh (2019), çalışmanın amacı SCAMPER tekniği ve yaratıcı düşüncüyü kullanarak sanat işbirliği dersindeki etkisi incelenmiştir. Çalışma 6.sınıf öğrencileri ile yürütülmüştür. Reklam sınıfı analiz edildikten sonra öğrenci çalışmaları aracılığıyla yaratıcı teknik ve yaratıcılık arasındaki özellikler analiz edilmiştir. Katılımcılarla ön görüşme ve son görüşme yapılmış ve görüşler değerlendirilmiştir. Öğrenciler sanatçıların bilinen resimlerinden yola çıkarak SCAMPER tekniği ile yeni tasarım ve reklam ürünleri ortaya koymuşlardır.

Tharwa (2019), çalışmasının amacı SCAMPER tekniği ile öğrencilerin çeviri becerilerini geliştirmektir. Yapılan araştırmada iki soruya cevap aranmıştır: birincisi SCAMPER modeli

öğrencilerin çeviri becerilerini ne ölçüde artırmıştır? İkincisi SCAMPER modelini kullanmak öğrencilerin çeviriye yönelik tutumlarını nasıl etkilemiştir? Araştırmacı veri toplamak için çeviriye yönelik bir ölçek kullanmıştır. Çalışmanın sonucunda SCAMPER modelinin gerekliliği ifade edilmiş ve bu teknik ile diğer İngilizce becerilerini geliştirmede kullanılabileceği söylenmiştir.

Suh (2019)'un, çalışması moda tasarımı alanında SCAMPER tekniği üzerine yapılan bir araştırmadır. Çalışmanın amacı SCAMPER in 7 aşamasını moda tasarımı alanında uygulayarak moda tasarımına yönelik sorular geliştirmek ve moda tasarım unsurlarından oluşan bir SCAMPER kontrol listesi ortaya koymaktır. Araştırmanın kapsamı çeşitli moda ürünleri arasında kıyafet tasarımı ile sınırlandırılmıştır. Araştırmanın yöntemi deneysel bir çalışma olarak ifade edilmiştir aynı zamanda moda tasarım alanında uzman 5 kişi ile odak grup görüşmeleri yapılarak sorular üretilmiştir. SCAMPER aşamaları moda tasarımı öğelerinde silüetler, yapıcı çizgiler, yapısal detaylar, kumaşların dekoratif detayları, desenleri ve dokuları üzerinde çalışılmıştır. Çalışmanın sonucunda SCAMPER''in aşamalarından Yer Değiştirme için 7 soru, birleştirme için 8 soru, uyarlama için 6 soru, değiştirme için 15, diğerinin yerine koyma için 4, yok etme için 4 ve ters çevirme için 7 soru hazırlanmıştır. Ayrıca moda tasarım öğelerini kontrol amaçlı 6 farklı liste oluşturulduğu ifade edilmiştir.

Risnani (2019), çalışmasının amacı biyoloji öğretmen adaylarının laboratuvar etkinliklerinde yaratıcılığını geliştirmektir. Çalışmada 34 öğrenci ile ön deney grubu oluşturulmuştur. Gözlem yapılan araştırmada, veriler nitel ve nicel tanımlayıcı teknik kullanılarak analiz edilmiştir. Sonuç olarak SCAMPER tekniğinin kullanıldığı ortamda öğrencilerin yaratıcılığını başarıyla uyardığı gözlemlenmiştir. SCAMPER tekniğinin deney tasarlarken öğrencilerin yaratıcılığını teşvik ettiği sonucuna varılmıştır. Yalnız laboratuvardaki temel becerileri geliştirmesi konusunda etkili bulunmamıştır.

Lee (2019), moda tasarım alanında yapmış olduğu çalışmanın amacı sürrealist modanın yaratıcı değerini değerlendirmek için SCAMPER tekniğini kullanmaktır. Sürrealist sanatçıların eserleri moda tasarım alanında SCAMPER tekniğinin aşamaları kullanılarak uyarlanmıştır.

Hwang ve Huh (2020), araştırmada Scamper tekniği kullanılarak ürün tasarımı yapmak amaçlanmıştır. 52 lise öğrencisiyle yürütülen çalışmada ürün tasarım dersinde Scamper tekniği uygulanmış ve sonuçlar analiz edilmiş bunun yanı sıra anket uygulanmıştır. Sonuç olarak öğrencilerin çoğunluğu farklı ürünleri birleştirmek veya ürünlerdeki sorunları bulmak

iin Scamper ařamalarından birleřtir ve deęiřtir basamakları kullanılmıřtır. Dięer yandan yaratıcı bileřenler arasında esneklik ve yapılandırma kullanılmıř ve Scamper teknięi ğrencilere nesneleri farklı bir açıdan görebilme yeteneęi saęlamıřtır. Sınıfta en son yapılan ankette ğrencilerin Scamper teknięini kullanmaktan memnun kaldıkları ve teknięin yaratıcı fikirler geliřtirmelerine yardımcı olduęu ifade edilmiřtir.

Kamis vd (2020), arařtırmanın amacı moda meslek yüksekokulunda SCAMPER teknięinin ğrencilerin yaratıcılıęını geliřtirmede ne lüde yardımcı olduęunu arařtırmaktır. Arařtırma nitel arařtırma yöntemi ile yürütölmüş olup veri toplama tekniklerinden görüşme kullanılmıřtır. Bulgular ğrencilerin farkında olmadan SCAMPER teknięine benzer yöntemler kullandıklarını ortaya koymuřtur. Sonuç olarak SCAMPER teknięinin moda alanındaki ğrencilerin düşünme ve yaratıcılıklarını güçlendirmek için uygulamaları önerilmektedir.



BÖLÜM IV

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma gurubu, deneysel uygulama süreci, araştırmada kullanılan veri toplama araçları ve toplanan verilerin yorumlanmasına yer verilmiştir.

4.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada nicel ve nitel araştırma desenlerini içeren karma yöntem araştırması uygulanmıştır.

Karma yöntem araştırmaları 1980’li yıllarda ortaya çıkmaya başlamıştır. Araştırmacılar, henüz karma yöntem araştırmalarını kapsamlı bir şekilde tanımlayacak ortak bir görüşe varamasalar da karma yöntem araştırmaları hakkında genel ortak görüşler vardır. Nicel ve nitel araştırmanın farklı boyutlarını bir araya getirmek genel görüşlerden birisidir (Creamer, 2020, s. 5-6). “Karmalama ifadesi karma yöntem araştırmacılarının terminolojilerinin bir parçasıdır”. Karmalama, karma yöntem araştırmalarının nicel ve nitel boyutunun farklı açılardan bir araya getirilmesiyle oluşur (Creamer, 2020, s. 7).

Araştırma yöntemleri genellikle nicel ve nitel olarak sınıflandırılırken son zamanlarda karma yöntem (mixed method) adı ile ifade edilen yeni bir araştırma türü ortaya çıkmıştır. Karma yöntem araştırması, araştırmacıların tek bir veri kaynağını yeterli görmemesinden kaynaklanan ihtiyaca yönelik ortaya çıkmıştır. Karma yöntem kullanmanın gerekçelerinden birisi aynı anda hem nicel hem de nitel verilere ihtiyaç duyarak araştırmanın yürütülmesidir. Karma yöntem araştırmalarında, yapılan araştırmada neden karma yöntem tercih edildiği gerekçeleri ile ifade edilmelidir. Bazı araştırmalar için sadece nitel veya sadece nicel araştırma yöntemleri yeterli olabilmektedir. Bundan dolayı araştırma problemine aranan yanıt önemlidir (Creswell & Plano Clark, 2020, s. 7-10).

Bu bağlamda yürütülen araştırmada karma yöntemin seçilmesinin nedeni, veri toplama sürecinde hem nicel ve hem de nitel verilere ihtiyaç duyulmasıdır. Araştırmanın nicel tarafını birinci alt amaca yanıt bulmak için, Dereceli Rubrik ile elde edilen veriler oluşturmaktadır.

Nicel araştırmalar grubu içerisinde tek grup öntest-sontest deneysel deseni yer almaktadır. Bu tür araştırmalarda deneysel süreç bir grupla yürütülmektedir (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2013, s. 208).

Tablo 3

Tek Grup Öntest Sontest Deneysel Desen

		Ön test	Uygulama	Son test
YO	D:	O ₁	X	O ₂
Yansız olmayan atama	Deney grubu		Deneysel İşlem	

Tek grup öntest-sontest deneysel deseni şekilde görüldüğü şekildedir.

Bu desen türünde tek bir grup olduğu için yansız atama tekniği kullanılmaz. Grup belirlendikten sonra öncelikle öntest uygulanır sonrasında deneysel işlem gerçekleştirilir ve akabinde sontest uygulanır. Bu desen türü büyük örnekleme sahip eğitim programlarında kullanılmaya uygundur (Gliner, Morgan, Leech, 2015, 56-57). Yapılan araştırma da ön test (ön uygulama), son test (son uygulama) şeklinde ifade edilmiştir.

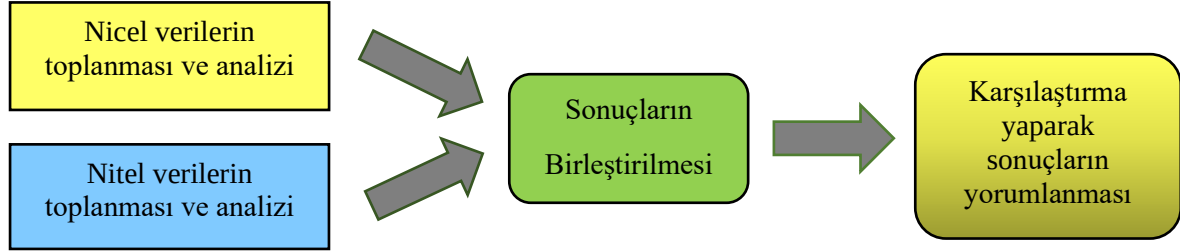
Araştırmanın ikinci alt amaca yönelik olarak veri toplamak adına öğrenci görüşlerine başvurulmuştur. Araştırmanın nitel tarafını, nitel veri toplama tekniklerinden yarı yapılandırılmış görüşme soruları, araştırmacı günlüğü, öğrenci günlükleri (sanatçı günlüğü) ve kişisel bilgi formu oluşturmaktadır.

Bunun yanı sıra araştırmada elde edilen nicel bulguların nitel veriler ile analiz edilmesi karma yöntem araştırmasının seçilmesi için yeterli görülen gerekçelerden biridir (Creswell & Creswell, 2021, s. 216).

Karma yöntem kullanılan araştırmanın deseni Yakınsak Desen (Tek Aşamalı Desen) ile tasarlanmıştır.

Yakınsak Desen türünde nicel ve nitel verilerin ayrı ayrı toplandığı ve sonuçların bir araya getirildiği bir yaklaşımdır. Karma yöntem araştırması nicel ve nitel verilerin bir araya getirilerek daha zengin veri sonuçlarının alınmasına olanak sağlar. Karma yöntem desenleri,

Yakınsak Desen (Tek aşamalı Desen), Açıklayıcı Sıralı Desen (İki Aşamalı Desen) ve Keşfedici Sıralı Desen (Üç Aşamalı Desen) olarak üç farklı karma desen bulunmaktadır (Creswell & Creswell, 2021, s. 213-218). Karma yöntem araştırmalarının güçlü yanlarından bir diğeri de nicel veya nitel araştırmalarda oluşan eksik yanları tamamlamasıdır (Creamer, 2020, s. 11-12).



Şekil 15. Yakınsak Desen (Tek Aşamalı Desen) Şematik Gösterimi (Creswell & Creswell, 2021, s. 218).

4.2. Çalışma Grubu

Yapılan araştırma, Gazi Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı 2022-2023 eğitim öğretim yılının Güz döneminde gerçekleştirilmiştir. Çalışma Ana Sanat Atölye dersini alan 9 kişilik son sınıf öğrencileri ile yürütülmüştür. Son sınıf öğrencilerinin belli seviyede sanatsal bilgi birikimine sahip olması ve sanatsal çalışmalarında üslup oluşturmaya yaklaşmış olmaları ile ilişkili olarak çalışmanın verimli olacağı düşünülmüştür. Bununla beraber çalışma grubunun var olan alan bilgisine de katkı sağlayacağı beklenmektedir.

Araştırmada seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden amaçsal örnekleme kullanılmıştır.

Araştırmaya katılımın gönüllülük esasına dayalı olduğu öğrencilere ifade edilmiş ve çalışma sürecinin işleyişi detaylı anlatılmıştır. Gazi Üniversitesinin hazırlamış olduğu Gönüllü Onam Formu imzalatılarak formun birer örneği çalışma grubunda yer alan öğrencilere verilmiştir. Çalışma grubunu tanımak adına, öğrencilerin hazırlanan kişisel bilgi formunu doldurmaları istenmiştir. Kişisel bilgi formunda öğrencilerin demografik bilgileri, eğitim bilgileri, aile bilgileri, yaratıcılık ve nesneye yönelik düşüncelerini ortaya koymak adına alana yönelik sorularda yer almaktadır. Ek-3

Çalışma grubunda Ana Sanat Atölye dersinde öğrenim gören 4 erkek, 5 kızın yer aldığı toplam 9 öğrenci bulunmaktadır.

Gizlilik için katılımcıların isimleri kodlanabilir alternatif olarak her bir katılımcıya numara verilebilir (Gliner, Morgan, Leech, 2015, s. 201-202). Bu doğrultuda öğrenciler Ö1, Ö2, Ö3,

Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8 ve Ö9 şeklinde kodlanmıştır. Aşağıda yer alan tabloda öğrencilerin cinsiyet, mezun olduğu lise ve seçmiş oldukları nesneler yer almaktadır.

Tablo 4

Öğrencilerin Kişisel Bilgileri ve Seçmiş Oldukları Nesneler

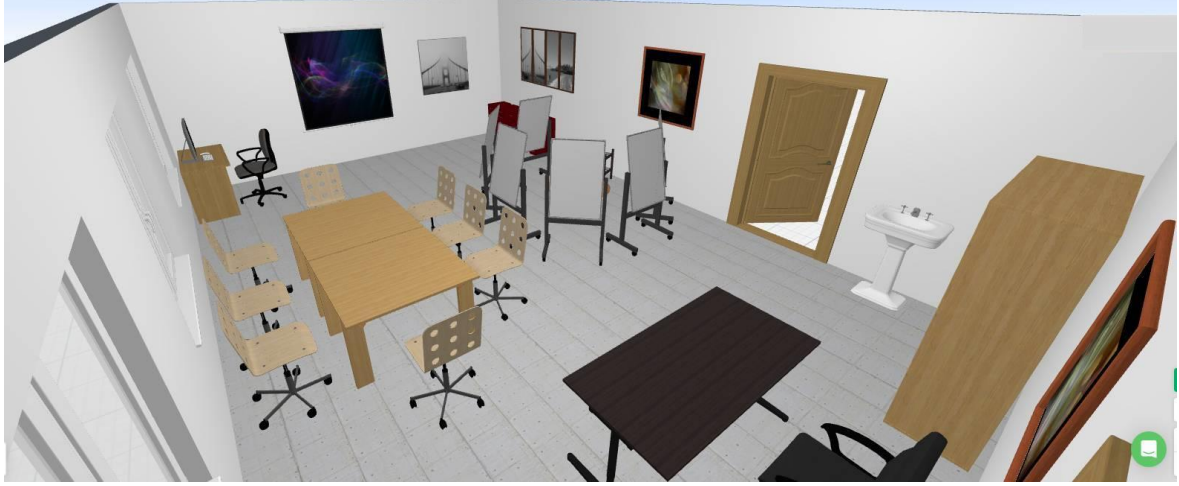
Öğrenci	Cinsiyet	Mezun olduğu lise	Seçtiği nesne
Ö1	Erkek	Açık Öğretim	masa lambası
Ö2	Erkek	Güzel Sanatlar	dambıl
Ö3	Kadın	Güzel Sanatlar	kuş tüyü
Ö4	Erkek	Anadolu Lisesi	kitap
Ö5	Kadın	AIHL	kayık
Ö6	Kadın	Anadolu Lisesi	vazo
Ö7	Kadın	Güzel Sanatlar	gözlük
Ö8	Erkek	Güzel Sanatlar	boks eldiveni
Ö9	Kadın	Açık Öğretim	converse ayakkabı

4.3. Araştırma Ortamı

Araştırma, Gazi Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalında öğrenimine devam eden son sınıf öğrencileriyle Ana Sanat atölye dersi kapsamında deneysel işlem yürütülmüştür.

Araştırma ortamında değişiklik yapılmaması öğrencilerin sürekli eğitim gördüğü ortamda bulunmaları dışsal ve çevresel etkenlerin kısmen kontrol altında olması, iç geçerliliğin sağlanmasına yardımcı olan etkenlerden birkaçıdır (Gliner, Morgan, Leech, 2015, s. 102).

Araştırmanın uygulama süreci perşembe günleri saat 14:00-18:00 arasında Ana Sanat atölye derslerinde gerçekleştirilmiştir. Her bir öğrenci için tahsis edilen şövale, sehpa, şahsi dolap, tabureler, tuval askıları atölye ortamında bulunmaktadır. Ayrıca atölyede projeksiyon ve bir bilgisayar yer almaktadır. Sanat atölyesi ortamında ihtiyaç duyabilecek her şeyin mevcut olduğu gözlenmiştir. Atölye düzeninin üç boyutlu görünümü şekilde gösterilmektedir.



Şekil 16. Ana sanat atölye ortamının görüntüsü

4.4. Veri Toplama Araçları

Çalışmanın amacı doğrultusunda kullanılan veri toplama araçları; dereceli puanlama anahtarı, öğrenci günlükleri, kişisel bilgi formu, araştırmacı günlüğü ve görüşme formlarıdır. Öğrencilerin seçtikleri nesne ile yapmış oldukları yaratıcı ön uygulama çalışmaları ve SCAMPER sonrası yapmış oldukları son uygulama çalışmalarını uzmanların değerlendirmesi için dereceli puanlama anahtarı hazırlanmıştır. Öğrencilerin ön uygulama ve son uygulama sürecinde ortaya koydukları çalışmaların oluşum sürecinin ortaya konması açısından öğrenci günlükleri kullanılmıştır. Öğrencileri tanımak amacıyla kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Araştırmacı günlüğü, deneysel işlem sürecinde araştırmacı tarafından yapılan gözlemleri kaydetmek için kullanılmıştır. Görüşme formları, öğrencilerin SCAMPER tekniğine yönelik görüşleri ve ön uygulama-son uygulama çalışmalarına yönelik görüşleri veri toplamak amacıyla kullanılmıştır.

4.4.1. Dereceli Puanlama Anahtarı

Araştırmanın birinci alt amacı olan Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencilerinin ön uygulama çalışmaları ile son uygulama çalışmaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını ortaya koymak adına dereceli puanlama anahtarı hazırlanmıştır. Öğrencilerin yapmış oldukları resim çalışmaları uzmanlar tarafından dört ölçüt doğrultusunda değerlendirilmiştir.

1930'larda Rensis Likert tarafından geliştirilen 5'li Likert tipi ölçeklemede, 5 sayısından başlanarak 5, 4, 3, 2, 1 şeklinde numaralandırılır. Uzmanların verdiği yanıtlara göre numaralar toplanır ve istatistik programları yardımıyla analiz edilir. Likert tipi ölçekleme

kolay ve güvenilir olması açısından en sık kullanılan ölçekleme yöntemlerinden birisidir (Aziz, 2018, s. 98).

Dereceli Puanlama Anahtarı üç alan uzmanı, iki ölçme değerlendirme uzmanının görüşleri alınarak oluşturulmuştur. Dereceli puanlama anahtarında yaratıcı yaklaşım, kompozisyon kurgusu, imge zenginliği ve estetik değer olarak dört ölçüt yer almaktadır bkz. EK-5.

4.4.2. Öğrenci Günlükleri

Nitel araştırma yöntemi içinde yer alan ve nitel dokümanlar olarak ifade edilen veri toplama tekniklerinden birisidir. Araştırmacı çalışma süreci boyunca yazılı kaynakları veri toplamak amacıyla kullanabilir. Bunlar gazeteler, kişisel günlükler, tutanaklar vb. belgeler olabilir (Creswell & Creswell, 2021, s. 187). Farklı kaynaklarda öğrenci günlükleri, öğrenci dosyaları adıyla ifade edilmiş ve resmî belgeler olarak veri toplama teknikleri içinde sınıflandırılmıştır (Gliner, Morgan, Leech, 2015, s. 180-181). Yapılan araştırma sürecinde araştırmacı tarafından, öğrencilerin yapmış oldukları çizimleri ve ders notlarını kaydetmeleri için eskiz defterleri temin edilmiştir. Çalışma sürecinde öğrencilerin sanatçı günlüklerine, ders sürecindeki gözlemlerini, duygu ve düşüncelerini kaydetmesi beklenmiştir. Sanatçı günlükleri, SCAMPER uygulamasının her aşamasında sorulara verdikleri yazılı cevapların yanı sıra, her soru için zihinlerinde oluşan imgeleri aktardıkları eskizlerden oluşan dokümanlardır.

Doküman oluşturma'nın birçok amacının olması ile birlikte diğer amaçlarından birisi de herhangi bir duruma yönelik veri elde etmektir (Merriam, 2018, s. 141). Araştırma sürecinin sonunda katılımcıların sanatçı günlükleri ve resim çalışmaları veri olarak kullanılabilirlik adına araştırmacı tarafından toplanmıştır.

4.4.3. Kişisel Bilgi Formu

Araştırma sürecinde öğrenciler hakkında bilgi sahibi olabilmek için uzman görüşü ile Kişisel Bilgi Formu hazırlanmıştır. Kişisel bilgi formunda öğrencilerin demografik bilgileri, eğitim bilgileri ve aileye yönelik bilgiler yer almaktadır. Buna ek olarak yaratıcılıkla ilgili alana yönelik sorular ve nesneye yönelik sorularda bulunmaktadır. Nesneye yönelik hazırlanan sorular Starko'nun '*İlginç nesneler arıyorum*' başlığı ile nesneye yönelik hazırladığı sorulardan uyarlanmıştır (2010, s. 325). Kişisel Bilgi Formunun doldurulmasından önce,

katılımcılara araştırmanın amacı ve süreci hakkında bilgi veren Gönüllü Onam Formu imzalatılmış ve birer kopyası verilmiştir. Gönüllü Onam Formu ile katılımcıların şahsi bilgilerinin gizli tutulacağı ve araştırmaya katılımın gönüllülük esasına dayalı olduğu yazılı ve sözlü olarak ifade edilmiştir.

4.4.4. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Görüşme, araştırılan konuya yönelik önceden hazırlanmış genellikle açık uçlu sorulardan oluşan ve katılımcılarla doğrudan araştırmacının sözlü iletişim kurarak sözlü yanıtlar aldığı bir veri toplama tekniğidir. Kapalı uçlu sorularda yönlendirilebilir fakat açık uçlu sorular araştırmacının verilen cevaplar üzerinde daha derinlemesine soru sorabilme fırsatı tanımaktadır. Nitel veri toplama teknikleri içinde yer alan görüşmeler nicel çalışmalarda da veri toplamak için kullanılabilir (Gliner, Morgan, Leech, 2015, s. 183-184).

Araştırmacının çalışma sürecinde katılımcıların duygularını, düşüncelerini ve öğrendiği şeyleri gözlemlemesi olanaksızdır. Bu durumda katılımcılarla görüşmeler yapılarak merak edilen ve bilinmek istenen her şey öğrenilebilir (Merriam, 2018, s. 85-86).

Yapılan araştırmanın ikinci alt amacı olan SCAMPER tekniğinin öğretim sürecine yönelik öğrencilerin; uygulama sürecinde karşılaştıkları sorunların neler olduğu ve nesnenin sanat ürününe dönüşme sürecinde SCAMPER tekniğinin yaratıcılığa katkısı olup olmadığına yönelik görüşlerini ortaya koyabilmek için öğrencilerle görüşme yapılmıştır. Uzman görüşü alınarak araştırmacı tarafından geliştirilen ve toplam 12 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme sorularının avantajları araştırmacının konu hakkında yüzeysel bilgi alabileceği gibi istediği zaman detaylı bilgi almasına olanak sağlar. Buna ilaveten görüşme yapılan kişi ile araştırmacı arasında engel olmaması görüşmenin rahat ilerlemesine fırsat tanıyabilir (Büyüköztürk vd., 2019, s. 159). Bu doğrultuda her bir katılımcı ile yüz yüze görüşmeler yapılmış ve görüşmeler ses kaydı alınarak arşivlenmiştir. Görüşme sorularında dikkat edilmesi gereken bir diğer husus da sorulara evet, hayır şeklinde cevaplar alınmasından kaçınmaktır. Bu şekilde verilen cevaplar katılımcının konuya yönelik görüşünü derinlemesine anlamaya fırsat vermeyecektir (Merriam, 2018, s. 97-98). Bu bağlamda katılımcılara cevabı sadece evet ya da hayır olabilecek sorular yerine, SCAMPER tekniğinin sevdiğiniz yönleri neler oldu? Açıklar mısınız? Şeklinde daha açıklayıcı cevapların alınabileceği sorular yöneltmiştir. Bunun yanı sıra öğrencilerin yapmış oldukları resim çalışmalarının daha iyi anlaşılması adına ön

uygulama ve son uygulama çalışmalarına yönelik görüşmeler de yapılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme soruları için bakınız Ek 6.

4.4.5. Gözlem

Günlük hayatımızda oldukça fazla olayla karşılaşırız ve birçok şey gözlemleriz. Farkında olmadan sürekli olarak gözlem yapmak insanın doğasında olan bir eylemdir. Günlük yaşamda yapılan bir gözlem ile bir araştırma sürecinde yapılan gözlem birbirinden çok farklıdır. Günlük yaşamda yapılan gözlemde insan bir gün içinde birçok olaya şahitlik edebilir. Fakat bu olayları sadece görür izler kaydetme veya not alma kaygısı içinde olmaz. Elbette ki bir araştırma süreci içinde gözlem yapan bir araştırmacı gözlem yapacağı süreci planlar ve sistematik bir şekilde gözlemlediği her şeyi farklı yollarla kayıt altına alır. Araştırmacı her zaman görüşme veya diğer veri toplama teknikleri ile her zaman istediği bilgilere ulaşamayabilir. Bu durumda gözlem yaparak elde edilen veriler desteklenebilir (Merriam, 2018, s. 111-113).

Araştırmacının gözlem yapacağı ortamda doğrudan kendisinin bulunması ona birçok avantaj sağlamaktadır. Bunlardan birisi bulunduğu ortamda insanlarla etkileşim içinde olması, ikincisi etkileşim içinde olduğu insanları daha kolay anlayıp davranışlarını yorumlayabilecek olması üçüncüsü ise, araştırmacının gözlem yaptığı ortamda var olan insanların her zaman yapmış oldukları şeyleri yapmaya devam etmelerini gözlemleyebilecek olmasıdır. Doğrudan gözlemi değerli kılan başka bir etkende şudur; örneğin görüşme sırasında görüşmelerin kayıt altında olduğunu bilen bir katılımcı sorulara çekinerek cevap verebilir fakat bu katılımcıyı doğal bir ortamda gözlemleyen araştırmacı görüşmelerle yanıt bulamadığı soruların cevabını gözlemleyerek bulabilir (Patton, 2018, s. 262-263). Gözlemin başka bir güçlü yanı ise araştırmacı ile katılımcılar arasında görünmeyen bir bağ ve yakınlığın oluşmasına zemin hazırlamasıdır (Yıldırım & Şimşek, 2016, s. 176). Araştırmacı bu etkenleri göz önünde bulundurarak öğrencilerle tanışma haftasında kendisinin de aynı bölümden mezun olduğunu belirtmiştir.

Gözlem yaparken gözlenecek şeyler fiziksel ortam, katılımcılar, faaliyetler, konuşmalar, ayrıntılar ve gözlemci etkisi olarak sıralanabilir (Merriam, 2018, s. 114-115). Aynı zamanda gözlem yapılacak ortamda bulunan katılımcıların gözleneceği konusunda bilgilendirilmesi etik ve ahlaki açıdan önemlidir. Her ne kadar gözleneceğini bilen bir grubun davranışlarında değişiklik olma ihtimali olsa da katılımcıların bunu bilmesi gereklidir (Patton, 2018, s. 269-

271). Bu bağlamda araştırmacı katılımcılara gözlem yapacağını ve süreçte notlar alacağını ifade etmiştir. Araştırmacı gözlemlerini kaydederken sadece yazılı notlar ve fotoğraf ile kayıt almıştır. Katılımcıların doğal ortamlarında daha farklı davranma ihtimali göz önünde bulundurularak video kaydı alınmamıştır.

4.4.6. Araştırmacı Günlüğü

Araştırmacı günlüğü, öğrencilerin ön uygulama ve son uygulama çalışmalarının araştırmacı tarafından yorumlaması ve öğrenci günlüklerinin analiz edilmesine katkı sağlaması amacıyla kullanılmıştır.

Araştırmacı günlüğüne, araştırmacı çalışma süreci boyunca yapmış olduğu gözlemleri, öğrencilerin derse ve uygulamaya yönelik tutumlarını, ders sırasında tekniğe yönelik görüşlerini ve duygu durumlarını kaydetmiştir.

4.5. Pilot Uygulama

Deneyisel işlem öncesi veri toplama araçlarının geçerliliğini açığa çıkarabilmek amacıyla pilot uygulama gerçekleştirilmiştir.

Pilot uygulama çalışması araştırma sürecinde karşılaşılabilecek sorunlara önceden yanıt bulabilmenin bir yoludur. Aynı zamanda veri toplama tekniklerinin geçerliliklerini ortaya çıkarmaya yardımcı olmaktadır. Araştırma sürecinin ne kadar zaman alacağı, katılımcıların süreç içindeki yeterlilikleri pilot uygulama ile öngörülebilir (Creswell & Creswell, 2021, s. 154).

Pilot uygulamada amaç veri toplama araçlarının geçerliliklerini deneme süreci olduğu için etik kurul onayı gerektirmez. Sadece pilot uygulama sürecinde elde edilen veriler de analiz edilir ve araştırmada kullanılırsa etik kurul izni gerektirmektedir (Gliner, Morgan, Leech, 2015, s. 202-203). Bu olasılık göz önünde bulundurularak araştırmanın pilot uygulaması etik kurul izni alındıktan sonra gerçekleştirilmiştir. Etik kurul izni Ek-1 de yer almaktadır. Yapılan araştırma için, gerekli izinler alındıktan sonra, araştırmanın pilot uygulama çalışması deneyisel işleminde gerçekleştirildiği Gazi Üniversitesi Resim-İş Eğitimi ABD’ da Ana Sanat Atölyede öğrenim gören ve çalışma grubunda yer almayan bir grup son sınıf öğrencileri ile yürütülmüştür. Pilot uygulama sırasında araştırmacının yanı sıra bir uzman süreci gözlemlemiştir. Sekiz kişiden oluşan öğrenci grubu ile deneyisel işlem için hazırlanan

ders planı pilot gruba uygulanmıştır. Öğrencilerin SCAMPER tekniğinin aşamalarında sorulara yanıt verirken yaratıcı ve sıra dışı düşünmekten çekindikleri gözlenmiştir. Bunun üzerine öğrencilere rahat ve özgür olmaları hatırlatılmıştır. Öğrenciler seçtikleri nesneler üzerinde SCAMPER tekniğinin her aşaması için soruları yanıtlamış ve eskiz defterine zihinlerinde oluşan imgeyi çizmişlerdir. SCAMPER tekniğinin aşamalarında hazırlanan soruların uygulanabilir olması soruların geçerliliğini ve güvenilirliğini artırmaktadır. Öğrenciler oluşturdukları kompozisyonları 70×100 boyutlarındaki tuvale aktarmışlardır ve uzmanlar tarafından çalışmalar değerlendirilmiştir. Çalışma sonunda öğrencilerle görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler sonunda uzman görüşleri dikkate alınarak birkaç görüşme sorusunda iyileştirme yapılmıştır. “Pilot görüşmeler, sorularınızı denemek için önemlidir” (Merriam, 2018, s. 92-93). Görüşme sorularına yönelik pilot uygulama yapılmış olsa da bazı sorular her katılımcı tarafından anlaşılamayabilir. Araştırmacı bu duruma hazırlıklı olmalı ve sorular anlaşılmadığında başka ifadelerle yeniden soru sorabilmelidir (Yıldırım & Şimşek, 2018, s. 137). Bu bağlamda araştırmacı bu olasılıkları göz önünde bulundurarak görüşmeleri gerçekleştirmiştir. Genel olarak pilot uygulama katılımcıları ile görüşme sorularına verilen yanıtlardan öğrencilerin SCAMPER tekniğine yönelik yaklaşımlarının olumlu olduğu anlaşılmıştır.

4.6. Ön Uygulama Çalışması

İlk olarak öğrencilerle tanışma gerçekleştirilmiş ve dersin uygulama süreci hakkında bilgi verilmiştir. Sonrasında Gazi Üniversitesinin hazırladığı Gönüllü Onam Formunun öğrenciler tarafından doldurulması sağlanmıştır ve öğrencilere birer nüsha verilmiştir. Öğrenciler hakkında daha fazla bilgi toplamak adına hazırlanan kişisel bilgi formunun da doldurulması istenmiştir ve formlar araştırmacı tarafından toplanmıştır.

Öğrencilerle yaratıcılık üzerinde konuşulmuştur ve en çok hangi derste yaratıcı düşünmeye ihtiyaç duydukları, kendilerini ne kadar yaratıcı buldukları sorulmuştur. Her bir öğrencinin yaratıcılığın geliştirip geliştirilemeyeceği konusunda ne düşündüğünü ifade etmesi istenmiştir. Öğrenciler tarafından ifade edilen yorumlar araştırmacı tarafından kayıt altına alınmıştır. Sonraki aşama için öğrencilere hayatımızı çevreleyen sıradan nesneleri incelemeleri ve nesneler hakkında düşünmeleri istenmiştir.

Öğrencilere sıradan nesneler hakkında neler düşündükleri sorulmuştur. Her bir öğrencinin ifade ettiği nesne üzerinde konuşulmuştur ve bu nesnenin hayatımızda nasıl yer aldığı

sorgulanmıştır. Öğrencilerden nesnenin tanımını yapmaları ve defterlerine not etmeleri istenmiştir. Sonrasında her bir öğrenci kendileri için anlamı olduğunu düşündükleri sıradan bir nesneyi seçmeleri istenmiştir ve bu nesneye yönelik şu sorular sorulmuştur;

- Seçtiğin nesne nedir? Neden bu nesneyi seçtin?
- Seçtiğin nesnenin sende çağrıştırdığı düşünce ve duygular var mı? Varsa anlatır mısın?
- Seçtiğin nesne sana bir filmi, şarkıyı, şiiri vb. çağrıştırıyor mu? Evetse nasıl?
- Sanatsal çalışmalarında nesnelere yer veriyor musun? Çalışmalarında kullandığın nesnelere anlam yüklüyor musun?
- Sanatsal çalışmalar yaparken ilgi duyduğun şey hakkında araştırma yapar mısın? Ne gibi araştırmalar yaparsın?

Öğrenciler soruları cevapladıktan sonra her bir öğrencinin hayatın içinde yer alan sevdiği sıradan bir nesneyi yaratıcı bir sanat eserine dönüştürmesi istenmiştir. Öğrencilerin çalışmalarında nesneyi yorumlarken başka objeleri ve imgeleri de çalışmalarında kullanabilecekleri belirtilmiştir. Öğrencilerin çalışmalarını 70×100 cm boyutlarını geçmeyecek bir tuvale serbest teknikle yapmaları istenmiştir. Ön uygulama çalışmalarının uygulama sürecinde araştırmacı öğrencilerin çalışmalarına hiçbir şekilde müdahale etmemiş ve yorumda bulunmamıştır. Uygulama sürecinde araştırmacı gözlemlerini günlüğüne kaydetmiştir. Son olarak tamamlanan çalışmalar araştırmacı tarafından toplanmış ve fotoğraflanarak bilgisayar ortamına aktarılmıştır.

4.7. SCAMPER Tekniği Uygulama Çalışması

Gündelik nesnelerin hayatımızdaki yerini yeniden sorgulamaya yönelik öğrencilerle konuşulmuş ve Ana Sanat Atölye dersinde yapılan çalışmalarda hangi nesnelerin kullanıldığı irdelenmiştir. Sunum eşliğinde Heidegger gibi ünlü düşünürlerin ve sanatçıların nesne kavramına ilişkin düşünceleri tartışılmıştır.

Öğrencilere yaratıcı düşünme teknikleri ile ilgili kuramsal bilgiler sunulmuştur. Sonrasında yaratıcı düşünme tekniklerinden biri olan SCAMPER tekniğinden bahsedilmiştir. SCAMPER tekniğinin ne işe yaradığı, tekniğin amaçları hakkında bilgi verilmiştir. SCAMPER tekniğinin bir akrostişten oluştuğu ve sırasıyla tekniğin aşamaları hakkında öğrencilere sunum eşliğinde anlatılmıştır. Daha sonra öğrenciler eskiz defterlerini hazırlamış ve seçtikleri nesne üzerinde SCAMPER tekniğini uygulamaya başlamışlardır.

Her bir öğrencinin daha önce seçtiği nesneyi ele alarak çalışması istenmiştir. *Yer Değiştirme (Substitute)* basamağının nasıl çalıştığı anlaşıldıktan sonra öğrencilerin günlüklerini hazırlaması istenmiştir. Bu basamakta yer alan sorular öğrencilere yöneltilmiş ve cevapları günlüklerine kaydetmeleri beklenmiştir. Sorulara verilen cevaplar doğrultusunda öğrencilerin zihinlerinde oluşan imgeyi günlüklerine çizmeleri istenmiştir. Bu basamakta öğrencilere yöneltilen sorular şu şekildedir;

Seçmiş olduğun nesnenin yerine sen geçseydin nasıl hissederdin?

Seçmiş olduğun nesne sevdiğin bir canlının ya da bir nesnenin bir bölümü ile yer değiştirse nasıl olurdu?

Seçmiş olduğun nesne zamanda yer değiştirse geçmişte ya da gelecekte herhangi bir zaman dilimine gitse nasıl olurdu?

Bu aşamada örnek olması bakımından araştırmacının şemsiye nesnesi ile yapmış olduğu çalışmalar incelenmiştir. Öğrencilerin bu aşama için çizimleri tamamlandıktan sonra;

Yer Değiştirmek aşamasında örnek eser olarak Rene Magritte'in "Düşlerin Anahtarı" ve "Seçmeli Yakınlıklar" isimli çalışmaları incelenmiştir (bkz. s. 42-44).

Öğrencilerin yeni bir sayfaya geçmesi istenmiştir. Öğrenciler seçtikleri nesne üzerinden düşünmeye devam ederek *Birleştirmek (Combine)* aşamasını uygulanmıştır. Birleştirmek basamağında nesneye yöneltilen sorular şu şekildedir;

Seçmiş olduğun nesne ile bir oyuncak birleşse nasıl olurdu?

Seçmiş olduğun nesne ile sevdiğin bir yiyecek bir araya gelse nasıl olurdu?

Seçmiş olduğun nesne ile başka bir nesne birleşse nasıl olurdu?

Seçmiş olduğun nesne bir teknoloji ile birleşse neler olurdu?

Öğrenciler sorulara verdikleri cevapları yazılı olarak günlüklerine not almıştır ve her bir soru için eskiz almaları istenmiştir. Bu aşamada örnek olması bakımından araştırmacının şemsiye nesnesi ile yapmış olduğu çalışmalar incelenmiştir. Öğrencilerin bu aşama için çizimleri tamamlandıktan sonra;

Birleştirmek aşamasında Salvador Dali'nin "İstakoz Telefon" ve Picasso'nun "Boğa Başı" isimli eserleri incelenmiştir (bkz. s. 46-48).

Öğrenciler bu aşamada seçmiş oldukları nesne ile çalışmaya devam etmiş ve tekniğin *Uyarlama (Adapt)* aşaması uygulanmıştır. Tekniğin bu basamağında nesneye yöneltilen sorular şu şekildedir;

Seçmiş olduğun nesne yeni bir yaşam formunda kullanılsaydı nasıl görünürdü?

Seçmiş olduğun nesne hayvanların hayatına uyarlansaydı?

Öğrencilerden öncelikle sorulara yazılı olarak cevap vermeleri istenmiştir. Sonrasında verilen cevaplardan yola çıkarak öğrencilerden seçtikleri nesne üzerinde düşündükleri imgeleri kâğıda aktarmaları istenmiştir. Bu aşamada örnek olması bakımından araştırmacının şemsiye nesnesi ile yapmış olduğu çalışmalar gösterilmiştir. Öğrencilerin bu aşama için çizimleri tamamlandıktan sonra;

Uyarlama aşamasında Duchamp'ın “Çeşme” adlı eseri incelenmiştir (bkz. s.50).

Öğrencilerle seçtikleri nesne üzerinde SCAMPER tekniğinin *Değiştirmek, Büyültmek, Küçültmek (Modify, Magnify, Minify)* aşaması uygulanmış ve bu basamakta sorulan sorular şöyledir;

Seçmiş olduğun nesnenin dokusunu değiştirseydin nasıl bir hal alırdı?

Seçmiş olduğun nesnenin rengini değiştirseydin nasıl olurdu?

Seçmiş olduğun nesne çok küçülmüş/çok büyümüş olsaydı nasıl olurdu?

Bu doğrultuda öğrencilerin sorulara verdikleri cevapları not etmeleri ve zihinlerinde oluşan imgeleri eskizlerle kâğıda aktarmaları istenmiştir. Bu aşamada örnek olması bakımından araştırmacının şemsiye nesnesi ile yapmış olduğu çalışmalar gösterilmiştir. Öğrencilerin bu aşama için çizimleri tamamlandıktan sonra Meret Oppenheim'in “Nesne” adlı eseri incelenmiştir (bkz. s.53). Küçültmek aşamasında Dalton Ghatti'nin ‘Bot’ isimli çalışması (bkz. s. 55), büyültmek aşamasında Jeff Koons'un ‘Köpek Balon’ isimli eseri ve Claes Oldenburg, “Testere” adlı çalışması örnek eser olarak irdelenmiştir (bkz. s. 56-57).

Öğrencilere SCAMPER tekniğinin *Başka amaçlarla kullanmak (Put to other uses)* basamağında nesneye yöneltilen soru;

Seçmiş olduğun nesneyi başka bir amaçla nasıl kullanırdınız? Şeklinde.

Öğrencilerin soruya verdikleri cevabı not etmeleri istenmiştir. Sonrasında verdikleri cevap doğrultusunda zihinlerinde canlanan imgeyi kâğıda aktarmaları istenmiştir. Bu aşamada örnek olması bakımından araştırmacının şemsiye nesnesi ile yapmış olduğu çalışmalar

gösterilmiştir. Öğrenciler bu aşama için çizimlerini tamamladıktan sonra Duchamp'ın “Bisiklet Tekeri” adlı eseri incelenmiştir (bkz. s.59)

Öğrencilere SCAMPER tekniğinin *Yok etmek, Çıkarmak (Eliminate)* basamağına yönelik bilgiler verildikten sonra şu soru sorulmuştur;

Seçmiş olduğun nesnenin tamamı ya da bir bölümü hayatımızdan çıksa ne olurdu?

Öğrencilerin soruya verdikleri cevabı defterlerine not etmeleri istenmiş ve zihinlerinde canlanan imgeleri eskizle aktarmışlardır. Bu aşamada örnek olması bakımından araştırmacının şemsiye nesnesi ile yapmış olduğu çalışmalar gösterilmiştir. Öğrenciler bu aşama için çizimlerini tamamladıktan sonra örnek eser olarak Hans Bellmer'in “Oyuncak Bebekler” adlı çalışması incelenmiştir (bkz. s.61).

Öğrencilere tekniğin *Yeniden düzenlemek veya Tersine çevirmek (Reverse or Rearrange)* olan son aşaması anlatılmıştır. Öğrencilerin seçmiş oldukları nesneyi düşünerek şu soruları cevaplamaları istenmiştir;

Seçmiş olduğun nesneyi yeniden düzenlersen nasıl bir şey olurdu?

Seçmiş olduğun nesneyi parçalayarak ters çevirirsen nasıl olur?

Öğrencilerin sorulara verdikleri yanıtları not etmeleri istenmiştir. Sonrasında sorulara verilen cevaplar doğrultusunda öğrencilerin zihinlerinde canlanan imgeleri kâğıda aktarmışlardır. Bu aşamada örnek olması bakımından araştırmacının şemsiye nesnesi ile yapmış olduğu çalışmalar gösterilmiştir. Öğrenciler bu aşama için çizimlerini tamamladıktan sonra örnek eser olarak Picasso'nun “Keman” isimli çalışması ve Van Gogh'un “Bir çift ayakkabı” isimli çalışması incelenmiştir (bkz. s.63-65).

4.8. Son Uygulama Çalışması

SCAMPER tekniğinin uygulama aşamaları tamamlandıktan sonra son uygulama çalışmasına geçilmiştir. Öğrencilerden eskizlerinden de faydalanarak seçtiği nesneye yönelik yeniden yaratıcı bir çalışma yapmaları istenmiştir. Öğrencilerin çalışmalarında nesneyi yorumlarken başka objeleri ve imgeleri de çalışmalarında kullanabilecekleri ifade edilmiştir. Öğrencilerin çalışmalarını 70×100 cm boyutlarını geçmeyecek bir tuvale serbest teknikle isterlerse karışık teknikte kullanabilecekleri ifade edilmiş ve yapılacak olan çalışmanın bitmesi için iki hafta süre verilmiştir. Çalışma sürecinde öğrenciler gözlemlenmiş ve öğrencilerle bireysel olarak görüşmeler yapılmıştır. Öğrenciler ön uygulama ve son uygulama çalışmalarını

tamamlandıktan sonra yapmış oldukları uygulamalara yönelik Ek- sorular yöneltilmiş ve son görüşmeler yapılmıştır. Öğrencilerin her birisi yapmış olduğu ön uygulama ve son uygulama çalışmasını detaylı olarak betimlemiş ve görüşme ses kaydı olarak saklanmıştır.

4.9. Verilerin Analizi

Öğrencilerin deneysel işlem sürecinde yapmış oldukları ön uygulama çalışmaları ve son uygulama çalışmaları üç farklı alan uzmanı tarafından Dereceli Puanlama Anahtarı ile puanlanmıştır. Çalışmalara verilen puanlar istatistik programı olan SPSS 32 (Statistical Package for the Social Sciences) programında Wilcoxon İşaretli Sıralar testi ile analiz edilmiştir. Wilcoxon İşaretli Sıralar testi bir örneklemden tekrarlı ölçümler elde edildiğinde kullanılmaktadır.

İçerik analizi, katılımcılarla yapılan görüşmelerin ilgili konuya yönelik içeriğini yansıtacak şekilde özetlenmesi ve kelime grupları ile kodlanarak oluşturulmasıdır (Büyüköztürk, vd., 2019, s. 259). Bu amaç doğrultusunda öğrencilerle yapılan yarı yapılandırılmış görüşme sorularına verdikleri cevaplar içerik analizi ile uzman yardımı aracılığıyla analiz edilmiştir.

Kodlanan veriler temalaştırılmış ve her bir temaya ilişkin görüşler doğrudan alıntı yolu ile betimsel olarak yorumlanmıştır.



BÖLÜM V

BULGULAR VE YORUMLAR

Araştırmanın bu bölümünde öncelikle çalışma grubuna yönelik elde edilen bulgulara ve araştırmanın amacına yönelik veri toplama araçlarının uygulanması ve toplanan verilerle ortaya çıkan bulguların istatistiksel analizlerine ve yorumlarına yer verilmiştir. Bulguları zenginleştirmek adına nicel ve nitel veri toplama teknikleri bir arada kullanılmıştır.

5.1. Çalışma Grubunun Özelliklerine Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Ö1: Açık lise mezunu olan erkek öğrencilerden birisidir. Sosyal, yerine göre özgüvenli ve anlayışlı bir insan olduğunu ve üretmeyi çok sevdiğini ifade etmiştir. Şiir yazmayı ve kitap okumayı sevdiğini belirtmiştir. Kendisinin yazmış olduğu bir şiiri ön uygulama çalışmasında kullanmıştır. Yaratıcılığı “*bazı insanların tatmin olabilmelerini sağlayan bir unsur, yaratma ve üretme isteği*” şeklinde ifade etmiştir. Yaratıcılığa ihtiyaç duyduğunda “doğada bulunurum. Bazı yapıtları incelerim” sözleriyle yanıtlamıştır. Ö1’in kendisi için anlamlı bulduğu nesnesi masa lambasıdır. Ö1 seçtiği nesnenin kendisinde çağrıştırdığı duygu ve düşünceleri şöyle ifade etmiştir; “*Masa lambası bende çalışmayı, üretmeyi sembolize ediyor. Aynı zamanda ışık, aydınlık ve iyi görebilmeyi, dikkatli inceleyebilmeyi temsil eder. Masa lambası yandığı zaman o masa üzerinde bir üretim gerçekleştiğini düşünüyorum ve bu çalışma üretme durumunu saygı duyulması buluyorum*”.

Ö2: Güzel Sanatlar Lisesinden mezun olan erkek öğrencidir. Yalnızlığı sevdiğini, uyumlu, meraklı ve konuşkan bir yapıya sahip olduğunu ifade etmiştir. Yaratıcılığı “*aklın ortaya koyduğu nesne*” olarak tanımlamıştır. Yaratıcılığa ihtiyaç duyduğunda “*araştırma yaparak fikir edinip düşünürüm*” olarak yanıtlamıştır. Nesneyi “hayatın her yerinde bulunan şey” olarak tanımlamıştır. Ö2 nesne olarak dambıl seçmiştir. Neden bu nesneyi seçtiğini şöyle açıklamıştır “*sporun bende bağımlılık yaptığını düşünüyorum. Sporda genelde dambıl*

kullandığım için bu nesneyi seviyorum.” Ö2 seçtiği nesnenin kendisinde çağrıştırdığı duygu ve düşünceleri “güç, kuvvet, form, fiziksel aktivite” olarak ifade etmiştir. Ö2 seçtiği nesnenin çağrıştırdığı film, şarkı ve şiiri “*Asla pes etme, Rocky, Eminem şarkıları ve Beliver*” olarak ifade etmiştir.

Ö3: Güzel Sanatlar Lisesinden mezun olan kız öğrencidir. Yaratıcılığı “*zihni her şekilde kullanabilmek*” olarak tanımlamıştır. Ayrıca yaratıcılığa ihtiyaç duyduğunda “*Loş ışıktaki oturup müzik dinliyorum*” sözleriyle ifadelendirmiştir. Ö3 nesne olarak kuş tüyü seçmiştir. Kuş tüyünün “*Rahatlama, huzur, geride bırakılanlar, mutluluk, biraz depresifliği*” çağrıştırdığını ifade etmiştir. Kuş tüyünü Zeki Demirkubuz filmleri ile bağdaştırdığını belirtmiştir. Sanatsal çalışmalar yaparken ilgi duyduğu şeyler hakkında araştırma yaptığını ifade eden Ö3 nesne olarak seçmiş olduğu kuş tüyünü kedi çalışmalarıyla ilişkilendirerek ele alacağını belirtmiştir.

Ö4: Anadolu Lisesi mezunu olan erkek öğrencidir. Ö4 farklı bir alandan mezun olmuş ve ikinci üniversite olarak sanat eğitimi okumaktadır. Yaratıcılığa yönelik ifadesi şöyledir; “*girdileri özümseyerek yeni bir şeyler üretebilme yeteneği*”. Yaratıcılığa ihtiyaç duyduğunda “*Zihnimi fazlasıyla yorarak bilinçaltının bir şeyler üretmesini beklerim*” şeklinde ifade etmiştir. Ö4 nesneyi şöyle tanımlamıştır; “*Canlı olmayan, doğadan dönüştürülen malzemeler*”. Ö4 nesne olarak kitap seçmiştir ve nedenini şu sözlerle açıklamıştır; “*Sonsuz bilgiye, dünyalara araç olabilecek nesne*”. Seçtiği nesnenin çağrıştırdığı duygular içinse “*Sonsuzluk ve heyecan duygusu*” şeklinde ifade etmiştir.

Ö5: Anadolu İmam Hatip Lisesi mezunu olan kız öğrencilerden bir diğeridir. İnce, hassas ruhlu ve etrafındaki insanları mutlu etmeyi sevdiğini ifade etmiştir. Yaratıcılığı “*Duygu ve düşünceleri ifade ederken özgürce yaklaşmayı ifade ediyor. İlhamla birlikte yola çıkmak gibi*” şeklinde tanımlamıştır. Ö5 yaratıcılığa ihtiyaç duyduğunda yaptıklarını şöyle ifade etmiştir; “*Gözlem yapmayı tercih ederim. Şiir okumakta zihnimi açıyor*”. Nesne nedir? Sorusuna şöyle cevap vermiştir; “*Baktığımda ‘evet bu’ dediğim her şey benim için nesne anlamına geliyor. Şu an tavuk konusunu çalışmaktayım*”. Ö5 çalışmalarında kullandığı nesnelere anlamlar yüklediğini de ifade etmiştir. Ö5 Kayık nesnesini seçmiştir. Bu nesneyi neden seçtiğini şu sözlerle açıklamıştır; “*... kayığa yüklediğim anlam oldukça derin. Mesela bazen kayık görünce çok duygulanıyorum. Bazense kavuşmaları hayal edip mutlu oluyorum. Limandaki konteynerler, orada yaşayan gemiciler... Deniz beni dinginleştiriyor...*”. Ö5 sanatsal çalışmalarını yaparken araştırma ve gözlemler yaptığını ifade etmiş. Ayrıca sanatçıları ve eserlerini de incelediğini belirtmiştir. Yapılan görüşmeler ve gözlem

sonucunda Ö5'in kayık nesnesini seçmesinin nedenlerinden birisi memleketinin Karadeniz bölgesinde olmasıdır. Memleketine duyduğu özlem ve hasret onu bu nesneyi seçmeye ittiğini belirtmiştir.

Ö6: Anadolu Lisesi mezunu diğer kız öğrencilerden birisidir. Kendi özelliklerinden bahsederken sosyal bir insan olmadığını ve yalnızlığı sevdiğini ifade etmiştir. Yaratıcılığı “Gördüğümüz nesneleri kendi hayal gücümüzle birleştirerek çok farklı noktalara taşımak ve kendimize göre yorumlamak” olarak tanımlamıştır. Yaratıcılığa ihtiyaç duyduğunda ise “Uzun uzun düşünürüm, araştırırım ve özellikle de bol bol deneyişler yaparım” şeklinde ifade etmiştir. Ö6 nesne olarak “vazo” seçmiştir ve neden bu nesneyi seçtiğini şöyle açıklamıştır; “...Evimizde çok fazla bitki var ve bu yüzden vazolarda çok fazla. Özellikle sade vazoların içine girdikleri çiçeklerle beraber çok daha çekici objelere dönüşmesi hoşuma gittiği için seçtim.”

Ö7: Güzel Sanatlar Lisesinden mezun olan kız öğrencilerden birisidir. Yaratıcılığı “yeni ürünler ve özgün fikirleri ifade ediyor” şeklinde açıklamıştır. Çalışmalarında nesnelere yer vermediğini ifade eden Ö7 bu yüzden nesnelere anlam yüklediğini belirtmiştir. Ö7 kendisi için çok önemli olduğunu söylediği “gözlük” nesnesini seçmiştir. “Bu nesneyi seçme sebebim daha iyi görebilmem hayatımı kolaylaştırmasından dolayı seçtim. Gözlüğüm olmadığında her şeyi bulanık görüyorum. Hayatımda olmamasını düşünüyorum imkânsız gibi bir durum.” Ö7 seçtiği nesnenin kendisinde çağrıştırdığı duyguları şöyle ifade etmiştir; “Rahatlama hissi...Hem net görememenin rahatsızlığı hem de uzun zamandır gözlük kullandığım için artık benim bir parçam gibi oldu. Bir şeyleri net görebilmem için bu gözlüğe ihtiyaç duymam bazen bana bir şeye bağımlı olmanın rahatsızlığını veriyor.”

Ö8: Güzel Sanatlar Lisesi mezunu erkek öğrencidir. Ailesinin de sanata yönelik ilgisi olduğunu belirtmiştir. Ö8 ikili ilişkilere önem verdiğini sorunları her zaman konuşarak hallettiğini ifade etmiştir. Yaratıcılığı “Özgün içerik üretmek” şeklinde tanımlamıştır. Yaratıcılığa ihtiyaç duyduğunda ise; “konuyla ilgili araştırma yapar, örnekler incelerim” olarak yanıtlamıştır. Ö8 çalışmalarında kompozisyon durumuna göre nesnelere yer verdiğini fakat nesnelere anlam yüklediğini ifade etmiştir. Ö8 nesne olarak “boks eldiveni” seçmiştir. Seçtiği nesneye yönelik duygularını şu sözlerle ifade etmiştir; “rakibe yumruk attığımızda elimizde oluşan his mutluluk veriyor.” Seçtiği nesnenin Creed ve Rocky filmlerini çağrıştırdığını ifade etmiştir.

Ö9: Açık Öğretim Lisesinden mezun olmuş olan kız öğrencilerden biridir. Yaratıcılığı “denenmeyi denemek, kuralları yıkıp kendi düş alanı içerisinde farklılıklar yapmak” olarak

tanımlamıştır. Yaratıcılığa ihtiyaç duyduğunda ise; “atölyeden, insanlardan uzaklaşırım. Araştırma yaparım. Yeni olarak ne denemek istediğime bakarım” şeklinde ifade etmiştir. Ö9’un seçmiş olduğu nesne “Converse spor ayakkabı”, neden bu nesneyi seçtiğini şöyle açıklamıştır; “çünkü tarzımı yansıtıyor. Benimle bütünleşmiş tasarımıda bir ayakkabı. Diğer ayakkabılarıma nispeten Converse’imi giydiğimde doğan rahatsızlığıma rağmen daha rahat ve iyi hissediyorum” şeklinde ifade etmiştir. Bunun yanı sıra bu nesnenin kendisinde özgürlük, rahatlık ve tarz gibi kavramları çağrıştırdığını da eklemiştir.

5.2. Birinci Alt Amaca İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencilerinin ön uygulama çalışmaları ile son uygulama çalışmaları arasında, yaratıcı yaklaşım açısından anlamlı bir farklılık olup olmadığına yönelik bulgular;

Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi tek bir grupta farklı zaman dilimlerinde yapılan iki farklı koşulun karşılaştırılması yapıldığında ve örneklem grubu az olduğunda kullanılan nonparametrik bir test türüdür. Bu araştırmada 9 kişiden oluşan bir örneklem grubu ve farklı zamanlarda aynı grupta yapılan ön uygulama ve son uygulama çalışmalarının karşılaştırılması söz konusudur.

Çalışma grubunun ön uygulama ve son uygulama çalışmalarından aldıkları puan ortalamaları Wilcoxon İşaretli Sıralar testi (Wilcoxon Signed Rank Test) sonucuna göre incelendiğinde yaratıcı yaklaşım düzeylerinde istatistiksel olarak anlamlı bir artış gözlenmiştir. Tabloda yaratıcı yaklaşım ölçütü (Y.Y) ve Ön Uygulama (Ön Uyg.) şeklinde kısaltılarak ifade edilmiştir. Tablo 5 de yer alan N örneklem sayısını, ortalama sıra; veri setinin en küçükten en büyüğe doğru sıralanması ve ardından bu sıralara ait aritmetik ortalama hesaplanması ile elde edilen ortalama değeri, sıralar toplamı; veri setinin sıralanması sonrasında elde edilen toplam, Z istatistiği Wilcoxon testi sonucunda elde edilen puan, p değeri ise Z değerine dayalı olarak örneklemelerin geldiği evrenlerin aynı olup olmadığını gösteren anlamlılık değerini ifade etmektedir.

Tablo 5

Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Ön Uygulama-Son Uygulama Yaratıcı Yaklaşım İstatistiksel Ortalamaları

		N	Ortalama Sıra	Sıralar Toplamı	Z istatistiği	p
Ön Uyg. Y.Y ort	Negatif Sıralar	9	5,00	45,00	-2,68	0.007
	Pozitif Sıralar	0	,00	,00		
Son Uyg. Y.Y ort	Eşit	0				
	Toplam	9				

Tablo 5 incelendiğinde elde edilen p değerinin $p < 0,05$ değerinden küçük olması ve sıfıra yakın bir değerde olması istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğuna işaret etmektedir. Çalışma grubunu oluşturan öğrencilerin yaratıcı yaklaşım ölçütünde ön ve son uygulama çalışmasından aldıkları puan ortalamalarında ($z = -2.677$, $p = 0.007$) $p = 0.007$ oranında son uygulama lehine istatistiksel bir artış ortaya çıkmıştır. Bu bulgulardan yola çıkarak, SCAMPER eğitiminin öğrencilerin yaratıcılıklarını olumlu yönde etkilediği ve SCAMPER eğitimi sonrası yapılan son uygulama çalışmalarının ön uygulama çalışmalarına kıyasla daha yaratıcı olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 6

Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Ön Uygulama-Son Uygulama. Y.Y Katılımcıların Genel Ortalamalar

	N	Minimum puan	Maksimum puan	Ortalama	Std. Sapma
Ön Uyg. Y.Y ort	9	2,00	4,33	2,96	,65
Son Uyg. Y.Y ort	9	3,33	5,00	4,33	,55

Tablo 6 incelendiğinde 9 katılımcının yaratıcı yaklaşım ölçütünde ön uygulama ve son uygulama çalışmasından almış oldukları minimum ve maksimum puan ortalamaları ve standart sapma değerleri görülmektedir. Minimum ve maksimum puan değerlerinin belirli bir aralıkta çıkmış olmasına bağlı olarak standart sapma değerlerinin küçük olduğu anlaşılmaktadır. Deneysel sonuçta standart sapmanın sıfıra yakın değerde çıkması genel anlamda bir tutarlılık söz konusu olduğunu göstermektedir. Bu durum çıktı değerlerinin dengeli bir dağılımda olduğunu ve uyumsuzluk göstermediğine işaret etmektedir.

Tabloya bakıldığında yaratıcı yaklaşım ölçütünde ön uygulama ve son uygulama puan ortalamaları arasında 1,37'lik bir artış görülmektedir. Diğer ölçütlerle kıyaslandığında en yüksek artışlardan birisidir.

Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencilerinin ön uygulama çalışmaları ile son uygulama çalışmaları arasında, kompozisyon kurgusu açısından anlamlı bir farklılık olup olmadığına yönelik bulgular;

Tablo 7

Wilcoxon İşaretili Sıralar Testi Ön Uygulama-Son Uygulama Kompozisyon Kurgusu İstatistiksel Ortalamaları

		N	Ortalama Sıra	Sıralar Toplamı	Z istatistiği	p
Ön Uyg. K.K ort.	Negatif Sıralar	7	5,71	40,00	-2,08	0.037
	Pozitif Sıralar	2	2,50	5,00		
Son Uyg. K.K ort.	Eşit	0				
	Toplam	9				

Tablo incelendiğinde çalışma grubunu oluşturan öğrencilerin Kompozisyon Kurgusu (K.K) ölçütünde ön uygulama ve son uygulama çalışmasından aldıkları puan ortalamalarında ($z = -2.07$, $p = 0.037$) $p = 0.037$ oranında istatistiksel bir artış olduğu gözlenmektedir. Söz konusu farklılık son uygulama lehine gerçekleşmiştir. Sayısal verilerden hareketle, SCAMPER eğitimi sonrası yapılan son uygulama çalışmalarında oluşturulan kompozisyon kurgusunun daha başarılı olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 8

Wilcoxon İşaretili Sıralar Testi Ön Uygulama-Son Uygulama K.K Katılımcıların Genel Ortalamalar

	N	Minimum puan	Maksimum puan	Ortalama	Std. Sapma
Ön Uyg. K.K ort.	9	2,33	4,33	3,40	,70
Son Uyg. K.K ort.	9	3,33	5,00	4,29	,53

Tablo incelendiğinde katılımcıların kompozisyon kurgusu ölçütünde minimum ve maksimum puan ortalamaları ve standart sapma değerleri görülmektedir. Kompozisyon kurgusu ölçütünde ön uygulama ve son uygulama puan ortalamaları arasında 0,89'luk bir artış görülmektedir. Bu artışın yaratıcı yaklaşım ölçütü ile kıyaslandığında az olduğu

anlaşılmaktadır. Bunun nedeninin SCAMPER 'in yaratıcılığı artıran bir teknik olmasından kaynaklandığı düşünülebilir.

Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencilerinin ön uygulama çalışmaları ile son uygulama çalışmaları arasında, imge zenginliği açısından anlamlı bir farklılık olup olmadığına yönelik bulgular;

Tablo 9

Wilcoxon İşaretili Sıralar Testi Ön Uygulama-Son Uygulama İmge Zenginliği İstatistiksel Ortalamaları

	N	Ortalama Sıra	Sıralar Toplamı	Z istatistiği	p
Ön Uyg. İ.Z ort	9	5,00	45,00	-2,67	0.007
Son Uyg. İ.Z ort	0	,00	,00		
Eşit	0				
Toplam	9				

Tablo incelendiğinde çalışma grubunu oluşturan öğrencilerin imge zenginliği ölçütünde ön ve son uygulama çalışmasından aldıkları puan ortalamalarında ($z = -2.67$, $p = 0.007$) $p = 0.007$ oranında istatistiksel bir artış olduğu gözlenmektedir. Söz konusu farklılık son uygulama lehine gerçekleşmiştir. SCAMPER eğitimi sonrası yapılan son uygulama resim çalışmalarında oluşturulan imge zenginliği daha başarılı bulunmuştur.

Tablo 10

Wilcoxon İşaretili Sıralar Testi Ön Uygulama-Son Uygulama İ.Z Katılımcıların Genel Ortalamalar

	N	Minimum puan	Maksimum puan	Ortalama	Std. Sapma
Ön Uyg. İ.Z ort	9	1,67	3,67	2,85	,66
Son Uyg. İ.Z ort	9	3,67	5,00	4,22	,50

Tabloda imge zenginliği ölçütüne yönelik maksimum ve minimum puan ortalamaları ve standart sapma değerleri görülmektedir. Standart sapmanın sıfıra yakın bir değerde olması deneysel sonuçta bir tutarlılık olduğuna işaret eder.

İmge zenginliği ölçütünde ön uygulama puan ortalamasından son uygulama puan ortalamasına 1,37'lik bir artış söz konusudur. Bu artış yaratıcı yaklaşım ölçütü ile aynı değerde olup en yüksek artış olan diğer kriterdir. Yaratıcı yaklaşım ölçütü ile benzer şekilde

imge zenginliği ölçütünde de yüksek artışın yaşanmasının nedeni, SCAMPER tekniğinin yaratıcılığı ve imge zenginliğini artırmasından kaynaklandığı düşünülebilir.

Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencilerinin ön uygulama çalışmaları ile son uygulama çalışmaları arasında, estetik değer açısından anlamlı bir farklılık olup olmadığına yönelik bulgular;

Tablo 11

Wilcoxon İşaretili Sıralar Testi Ön Uygulama-Son Uygulama Estetik Değer İstatistiksel Ortalamaları

		N	Ortalama Sıra	Sıralar Toplamı	Z istatistiği	p
Ön Uyg. E.D ort	Negatif Sıralar	6	4,33	26,00	-2,05	0.041
Son Uyg. E.D ort	Pozitif Sıralar	1	2,00	2,00		
	Eşit	2				
	Toplam	9				

Tablo incelendiğinde çalışma grubunu oluşturan öğrencilerin estetik değer ölçütünde ön uygulama ve son uygulama çalışmasından aldıkları puan ortalamalarında ($z = -2.05$, $p = 0.041$) $p = 0.041$ oranında istatistiksel bir artış olduğu gözlenmektedir. Söz konusu farklılık son uygulama lehine gerçekleşmiştir. SCAMPER eğitimi sonrası yapılan son uygulama resim çalışmaları estetik değer açısından daha başarılı bulunmuştur.

Tablo 12

Wilcoxon İşaretili Sıralar Testi Ön Uygulama-Son Uygulama E.D Katılımcıların Genel Ortalamalar

	N	Minimum puan	Maksimum puan	Ortalama	Std. Sapma
Ön Uyg. E.D ort	9	2,33	4,33	3,37	,71
Son Uyg. E.D ort	9	3,00	5,00	4,00	,66

Tabloda estetik değer ölçütüne yönelik maksimum ve minimum puan ortalamaları ve standart sapma değerleri görülmektedir. Estetik değer ölçütünde ön uygulama puan ortalamaları ile son uygulama puan ortalamaları arasında 0,63'lük bir puan artışı ortaya çıkmıştır. Estetik değer diğer ölçütlerle kıyaslandığında en az artış gösteren ölçüt olduğu dikkat çekmektedir.

Tablo 13

Katılımcıların Dört Ölçüt Doğrultusunda Ön Uygulama-Son Uygulama Bireysel Puan Ortalamaları

	ÖnUyg. Y.Y ort	ÖnUyg. K.K ort	ÖnUyg. İ.Z ort	ÖnUyg. E.D ort	SonUyg. Y.Y ort	SonUyg. K.K ort	SonUyg. İ.Z ort	SonUyg. E.D ort
ö1	2,67	4,00	3,00	3,33	4,00	3,67	4,33	4,00
ö2	3,33	4,33	3,67	3,67	5,00	5,00	5,00	5,00
ö3	3,33	4,00	2,67	3,33	3,67	3,33	3,67	3,33
ö4	2,67	3,00	3,33	2,67	4,67	4,33	5,00	4,33
ö5	2,67	2,67	1,67	2,67	3,33	4,00	3,67	3,00
ö6	3,00	3,33	3,00	4,33	4,67	4,67	4,00	4,67
ö7	2,00	2,33	2,33	2,33	4,67	4,67	4,00	4,00
ö8	4,33	4,00	3,67	4,33	4,67	4,33	4,00	4,33
ö9	2,67	3,00	2,33	3,67	4,33	4,67	4,33	3,33

Tabloda her bir katılımcının yaratıcı yaklaşım, kompozisyon kurgusu, imge zenginliği ve estetik değer ölçütlerine yönelik ön uygulama ve son uygulama çalışmalarının puan ortalamaları görülmektedir. Tablo 13'e bakıldığında dikkat çekici bulgular şu şekilde ifade edilebilir;

Ö1'in puan ortalamaları incelendiğinde kompozisyon kurgusu dışında tüm ölçütlerde son uygulama lehine bir artış olmuştur. Kompozisyon kurgusu ölçütünde ise son uygulama puan ortalamasında 0,33'lük bir azalma söz konusudur. Buna bağlı olarak Ö1'in kompozisyon kurgusunda ön uygulama lehine bir farklılık ortaya çıkmıştır.

Ö2'nin puan ortalamalarına bakıldığında tüm ölçütlerde son uygulama lehine artış olduğu görülmektedir.

Ö3'ün kompozisyon kurgusu puan ortalamaları incelendiğinde 0,67'lik düşüş ile ön uygulama lehine farklılık oluşmuştur. Bunun yanı sıra estetik değer ölçütü puan ortalamalarında değişiklik olmamıştır. Yaratıcı yaklaşım ve imge zenginliği ölçütlerinde son uygulama lehine artış görülmektedir.

Ö4'ün tüm ölçütlerde puan artışı son uygulama lehine olurken en yüksek artışın imge zenginliğinde olduğu tespit edilmiştir.

Ö5, Ö6, Ö7'nin puan ortalamaları incelendiğinde tüm ölçütlerde son uygulama lehine artış olduğu görülmektedir.

Ö8'in estetik değer ölçütü puan ortalamasında değişiklik olmadığı ve diğer tüm ölçütlerde son uygulama lehine artış olduğu anlaşılmıştır.

Ö9'un ise estetik değer ölçütünde son uygulama puan ortalamasında 0,34'lük düşüş yaşanmış ve ön uygulama lehine bir artış ortaya çıkmıştır.

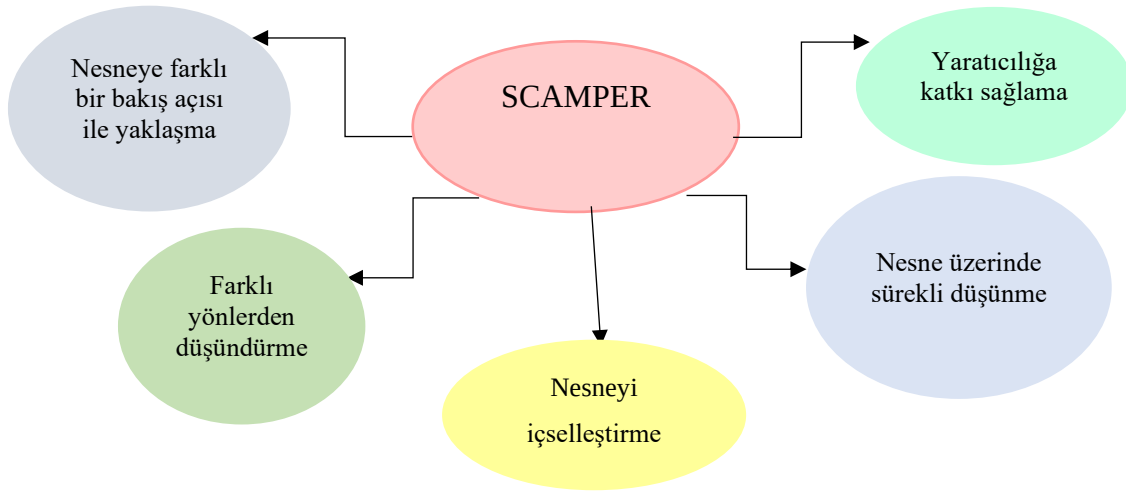
Tabloya göre genel bir yorum yapıldığında tüm katılımcıların yaratıcı yaklaşım ve imge zenginliği ölçütleri puan ortalamalarında son uygulama lehine bir farklılık olduğu görülmektedir. Bunun temel nedeni SCAMPER 'in yaratıcı düşünmeyi kolaylaştıran ve imge çeşitliliğini artırmaya yardımcı olan bir teknik olmasından kaynaklandığı düşünülebilir.

5.3. İkinci Alt Amaca İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencilerinin nesnenin sanat ürününe dönüşme sürecinde SCAMPER tekniğinin yaratıcılığa katkısı olup olmadığına ve SCAMPER tekniğinin uygulama sürecinde karşılaşılan sorunlara yönelik bulgulara ulaşmak için yarı yapılandırılmış görüşme soruları ile öğrencilerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Uygulama sürecinde öğrenci günlükleri, araştırmacı günlüğü ve öğrencilerin ortaya koyduğu sanatsal ürünler ilişkilendirilerek yorumlanmıştır.

5.3.1. İkinci Alt Amaca Yönelik SCAMPER Uygulama Süreci Kapsamında Elde Edilen Bulgular ve Yorumlar

Araştırma kapsamında tekniğe yönelik öğrenci görüşlerine ulaşmak için 6 soru yöneltilmiştir. 1. soru “*SCAMPER tekniği yaratıcı düşünmenize nasıl katkı sağladı? Açıklar mısınız?*”, 2. soru olarak “*SCAMPER tekniğinin sevdiğiniz yönleri neler oldu?*”, 3. soru “*SCAMPER çalışma sürecini, sanat eğitimcisi adayı olarak mesleki donanımınıza olan katkılarını nasıl değerlendirirsiniz?* 4. soru olarak “*SCAMPER tekniği sıradan nesnelere olan bakışınızı nasıl değiştirdi? Açıklayınız*”, 5. soru olarak “*SCAMPER tekniğinin sevdiğiniz aşaması hangisi oldu? Neden.* 6. soru olarak ise “*SCAMPER tekniği ile yapılan eser analizi çalışmaları size katkı sağladı mı? Nasıl,* şeklinde sorular yöneltilmiştir. Öğrencilerin sorulara verdikleri cevaplar doğrultusunda ortaya çıkan yanıtlara ilişkin model aşağıda yer almaktadır.



Şekil 17. Öğrencilerin SCAMPER tekniği doğrultusundaki görüşlerine yönelik model

Kavram haritasına göre öğrenciler SCAMPER tekniğinin nesneye farklı bir bakış açısı ile yaklaşma, nesneyi farklı yönlerden düşünme, nesneyi içselleştirme, nesne üzerinde sürekli düşünme ve yaratıcılığa katkı sağladığı yönünde görüşlerini ifade etmişlerdir. Genel olarak tüm katılımcılar tekniğe yönelik olumlu katkı sağladığını belirtmiştir. Her bir öğrencinin SCAMPER tekniğine yönelik ifadeleri aşağıda yer almaktadır.

1. SCAMPER tekniği yaratıcı düşünmenize nasıl katkı sağladı? Sorusuna yönelik bulgular

Ö1. “Yaratıcı düşünmeme tabi ki katkı sağladı çünkü bazı konularda kendimizi düşünmeye zorladık...hepsini çok iyi işlemesek bile bir fikirdi ve hepsi bir çalışmaya da dönüştürülebilir ben çalışmalar boyunca bunu da düşündüm ve yapacağımda” Ö1 bu ifadesi ile SCAMPER tekniğinin yaratıcı düşünmesine katkı sağladığı söylenebilir. Bunun yanı sıra SCAMPER aşamalarında ortaya çıkan eskizlerin her birinin de bir resim çalışmasına dönüşebileceğini vurgulamıştır. İleriye dönük yapacağı çalışmalar için SCAMPER tekniğinden faydalanacağını belirtmiştir.

Ö2. “Sağladı, seçtiğim nesneyi farklı yönlerden düşünmemi sağladı, hiç ele almadığım konulara girmemi sağladı” Ö2 SCAMPER tekniğinin nesneye yaratıcı yaklaşmasına, daha önce ilgisini çekmeyen konular üzerinde düşünmesine ve nesneyi farklı yönleriyle ele alabilmesine katkı sağladığını belirtmiştir.

Ö3. “Yaratıcı düşünmeme, önce farklı nesneleri kombinasyonlayamadığım bir şekilde farklı tekniklerle canlandırmama yardımcı oldu” Ö3 SCAMPER tekniğinin sağladığı katkıyı

farklı nesneleri birleştirmesine, değiştirmesine vb. şekilde nesne üzerinde yapılan değişikliklerle yaratıcı düşünmeye yönlendirmesine yardımcı olduğuna değinmiştir.

Ö4. *“Katkı sağladı olumlu bir şekilde aklıma getirmeyecek kombinasyonları olasılıkları bana getirdi örneğin bir hayvanla objeyi birleştirme yani normal zamanda düşünmeyeceğim bir şeyi bana bir yol gösterdi yol açtı o bağlamda yapmayacağım şeyleri göstermiş oldu bana bu yönden beni olumlu yöne taşıdı”* Ö4 SCAMPER tekniği ile nesneye yönelik sorulan soruların farklı düşünmeye yönlendirme yapmasının kendisinin yaratıcı düşünmesine katkı sağladığını ifade etmiştir.

Ö5. *“Hani böyle farklılık görüp birleştirmeye çalışmak işte amaçları farklı olan nesneleri bir araya getirmeye çalıştık bazen soyut bir şeyler düşündük falan onları harmanlamak hem beyni yoruyor hem de yaratıcılığı geliştiriyor katkı sağladı”.* Ö5 bu ifadeyle tekniğin aşamalarında sorulan soruların sürekli düşünmeye itmesi ve zihinde oluşturduğu imge çeşitliliğine değinmiş ve yaratıcı düşünmesine katkı sağladığını belirtmiştir.

Ö6. *“Evet, sağladı çünkü çok fazla düşünmeye zorladı beni özellikle de normal hayatta hiç bu kadar farklı düşünmemiştim mesela bir vazonun hiçbir oyuncakla birleştirmeye çalışmamıştım veya şu an Ana Sanat da kullandığım konuları da bu şekilde farklı hiçbir şeyle birleştirmeyi düşünmemiştim bu yüzden bayağı bir zihnimi zorladı”.* Öğrenci SCAMPER tekniğinin aşamalarında sorulan soruların düşünme biçimini farklılaştırdığını ve yaratıcı düşünmesine katkı sağladığını ifade etmiştir.

Ö7. *“Normalde hayatımda gözlüğü hiç bu açıdan düşünmemiştim hani farklı açıdan fiziksel olarak nasıl değiştireceğimi hiç düşünmemiştim o yüzden de fizikselini değiştirdiğim içinde farklı nasıl biçimlere sokabilirim diye yaratıcı düşünmemi geliştirdiğini düşünüyorum”.* Ö7 tekniğin aşamalarında sorulan sorularla seçtiği nesne üzerinde farklı düşünmesine katkı sağladığını belirtmiştir.

Ö8. *“Olumlu yönde katkı sağladı çünkü bu teknik sayesinde nesnenin daha çok üç boyutlu özelliğini algılayıp nelerle bağdaştırabileceğimizi düşünmemize yaradı, bu yönden olumluydu”.* Boks eldiveni seçmiş olan Ö8, SCAMPER tekniğinin yaratıcı düşünmeyi geliştirmesinin yanı sıra nesnenin biçimsel olarak algılanmasına yardımcı olduğunu ifade etmiştir.

Ö9. *“Yani tabi katkı sağladı seçtiğim nesneyi hiç hayal etmeyeceğim şekillerde çizdim hiç aklıma gelmeyecek şekillerde aslında epey yaratıcılığa faydası oldu”.* SCAMPER tekniğinin

yaratıcı düşünmesine olan katkısını aşamalarda sorulan soruların nesneyi farklı yorumlamasına yardımcı olmasına değinmiştir.

2. “SCAMPER tekniğinin sevdiğin yönleri neler oldu? Sorusuna yönelik bulgular ve yorumlar

Ö1. “Nesnelerin çok daha farklı yorumlanabileceğini gördüm ben zaten nesnelere anlam yüklemeyi seven birisiyim ama farklı açılardan ele aldığımızda daha farklı fikirler üretilebileceğini ve yorumlanabileceğini gördüm” Ö1’in çalışma sürecinde üzerine düşündüğü nesne *masa lambasıdır*. SCAMPER tekniği ile nesneye yöneltilen sorularla nesnenin farklı biçimlerde yorumlanmasına fırsat sağladığını ifade etmiştir.

Ö2. “Hayatta hiç o nesneyi o şekilde görmediğim şekillere sokmam oldu” nesne olarak *dambıl* seçen Ö2 bu ifadesiyle SCAMPER aşamalarında nesneye yönelik sorulan sorularla nesnenin değişim ve dönüşümünü sevdiğini ifade etmiştir.

Ö3. “Yani daha çok düşünmemi sağladı kısacası, hoşuma gitti evet” Ö3 kuş tüyü nesnesini seçmiş ve seçtiği nesne üzerinde fazla düşünme sürecinden hoşlandığını ifade etmiştir.

Ö4. “Hoşuma gitti çünkü yaratıcılığımızın sınırlarını zorluyoruz” şeklinde SCAMPER tekniğini sevdiğini ifade eden Ö4’ün seçmiş olduğu nesne *kitaptır*. Öğrenci günlüğünde imgelerin çok zengin olduğu dikkat çekmektedir.

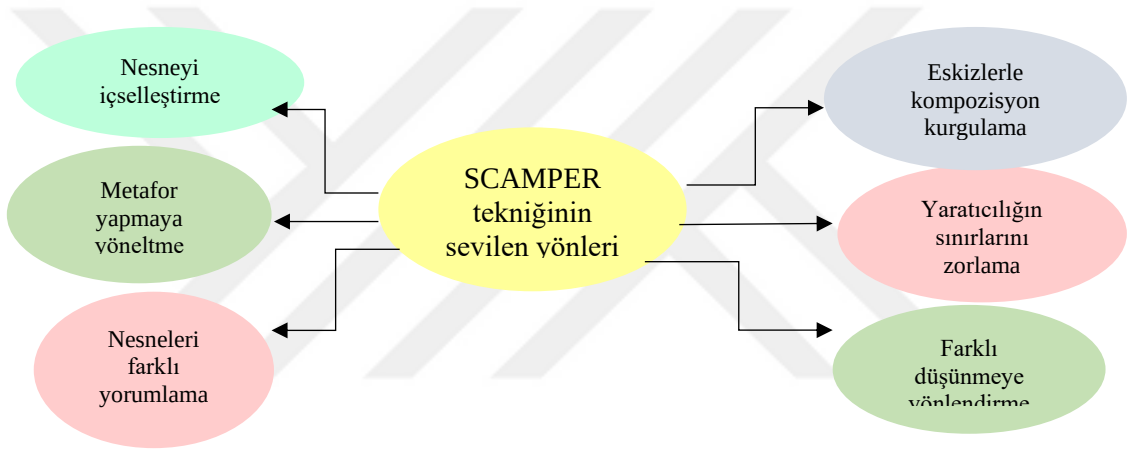
Ö5. “Tipik farklı düşünmek oldu o farklı düşünceleri tuvale aktarmak da olabilir çünkü çok uçuk noktadaydı benim için o düşünce ...nereye ne yerleştirsem onu sevdim şahsen zorladı ama o kısmı tatlıydı çünkü zemine oturtmaya çalıştım o tür düşünceleri” ifadesiyle Ö5 SCAMPER aşamalarında sorulan sorulara verdiği cevaplar sonrasında zihninde oluşan imgelerle eskizler oluşturmuştur. Sonrasında bu eskizlerden de faydalanarak oluşturdukları kompozisyon kurgulama sürecini sevdiğini belirtmiştir. Ö5’in seçmiş olduğu nesne *kayıktır*.

Ö6. “Kesinlikle yaratıcı düşünceye çok büyük bir katkısı var bir de sonuç itibarı ile seçtiğimiz nesne ile bizi daha da bir yakınlaştırıyor öyle hissettim” nesne olarak *vazo* seçen Ö6 bu ifadesi ile SCAMPER tekniği çalışma sürecinde seçmiş olduğu nesneyi daha çok içselleştirmesine katkısı olduğunu vurgulamıştır.

Ö7. “Farklı düşünmemizi sağladı biraz da sıra dışı diyelim farklı konuları birleştirmemiz farklı metaforlar yapmamız hoşuma gitti güzeldi” ifadesi ile Ö7 seçtiği *gözlük* nesnesi üzerinde SCAMPER soruları ile sıra dışı düşünmeye yönlendirme yapmasından hoşlandığını vurgulamıştır.

Ö8. “Tekniği sevdim etkili bir teknik ilerde çocuklara da yaptırılabilir bir etkinlik” ifadesi ile Ö8 mesleğe başladığında Görsel Sanatlar dersinde öğrencilerle yapılabilecek teknik olduğunu belirtmiştir. Ö8’in üzerinde çalıştığı nesne boks eldivenidir.

Ö9. “Yine en sevdiğim tarafı yaratıcılık kısmı oldu bir konversi yemekle hiçbir zaman bağdaştırmazdım kafamda böyle farklı düşünmeye itmesi tekniğin güzel oldu hoşuma gitti açıkçası”. Nesne olarak ayakkabı seçmiş olan Ö9, SCAMPER tekniğinin birleştirme aşamasında yaratıcı düşünmeye iten sorulardan birisi olan ‘Seçtiğin nesneyi bir yemekle birleştiren nasıl olurdu?’ sorusunu sevdiğini ifade etmiştir. Aynı zamanda tekniğin yaratıcılık yönünü sevdiğini de eklemiştir.



Şekil 18. SCAMPER tekniğinin sevilen yönlerine ilişkin model

3. “SCAMPER çalışma sürecini, sanat eğitimcisi adayı olarak mesleki donanımınıza olan katkılarını nasıl değerlendirirsiniz?

Ö1. “Sanat eğitimi verdiğim çocukları her zaman sorgulamaya iten şeylerle yetiştirmeyi düşündüm çocukta sanatsal gelişim dersleri falanda aldık...bu uygulamanın içinden kesitler alınarak çocuklara ... bireylere de ilerde vereceğim derslerde tabi ki kullanmayı düşünüyorum” SCAMPER tekniğinin sorduğu sorularla düşündürme sürecine vurgu yapan Ö1 çalışma hayatında eğitim vereceği her yaştan bireye tekniği öğretmek istediğini ifade etmiştir.

Ö2. “Evet eğer ileride bir eğitimci olursam bu tekniği öğrencilerim arasında kullanabilirim” ifadesi ile Ö2 de öğrenmiş olduğu SCAMPER tekniğini çalışma hayatına başladığında Görsel Sanatlar dersinde öğrencileri ile uygulayacağını belirtmiştir.

Ö3. “İleride yapacağım resimlerde farklı düşünme yöntemleri kullanmamı sağlayabilir büyük ihtimalle kullanırım çünkü ortaokul lise gibi ya da ilkokul gibi yerlerde çocuklar daha çok eğleneceği için kullanılabilir büyük ihtimalle” Ö3 SCAMPER tekniğini kendi resim çalışmalarında kullanabileceği gibi meslek hayatına atıldığında Görsel Sanatlar dersinde öğrencilerine de uygulamak istediğini ifade etmiştir. Bunun yanı sıra farklı yaratıcı düşünme seçenekleri de Ö3 de merak uyandırmıştır.

Ö5. “Yaratıcılığa etkisi olduğunu düşünüyorum... okullarda kullanılabilir. Düz baktığımız nesneleri mesela altında böyle düşündükçe onlara bir anlam yükledik ya onu normal hayata entegre edebiliyorsun insan için de düşünüyorsun aynısını farklı uçuk noktaları düşünüyorum falan o anlamda katkı sağladı bence düz bakmaktansa farklı bakıyorsun” Ö5 bu ifadesi ile SCAMPER tekniğinin nesneye yönelik farklı bakış açısı kazandırdığını ve nesneye anlam yüklemeye yardımcı olduğunu belirtmiştir. Bunlara ek olarak SCAMPER tekniğinin günlük hayatta farklı alanlar içinde kullanabileceğini eklemiştir.

Ö6. “Yaratıcılık konusunda çok geliştirdiğini düşünüyorum çünkü bayağı bir düşündürdü farklı teknikleri deneme isteği doğurdu içimde bu katkılarından dolayı” Ö6 SCAMPER tekniğini tecrübe ettikten sonra yaratıcı düşünmeyi geliştiren benzer teknikleri de merak ettiğini belirtmiştir. Yaratıcılığı geliştirdiğini söyleyen Ö6 buna yol açan etkenin SCAMPER’in aşamalarında sorulan sorular olduğunu ifade etmiştir.

Ö7. “Belki öğrencilerime de bunları tanıtıp bu tekniğe benzer bir çalışma yaptırabilirim hani daha yaratıcı düşünceleri için... hayal güçlerini geliştirmek için kullanabilirim” Ö7 SCAMPER tekniğinin imge zenginliğinin artmasına vurgu yapmaktadır. Bunun yanı sıra meslek hayatında SCAMPER tekniğini öğrencilerinin de deneyimlemesine fırsat tanıyacağını belirtmiştir.

Ö8. “Şöyle ki zaten biz bir öğretmen olacağız illaki çocuklarla da uğraşacağız ilerideki meslek hayatımda bu tekniği kullanarak çocukların yaratıcı güçlerini daha çok geliştirebileceğine inanıyorum ileride de kullanabilirim. Yaratıcılığımızı geliştirdi farklı düşünmemizi sağladı bana katkısı buydu” Ö8 SCAMPER tekniğinin kendisine olan katkısını ve nasıl kullanacağını açıkça ifade etmiştir.

Ö9. “İlerde kullanmak isterim bilmiyordum yeni öğrendim hoşuma da gitti... dördüncü sınıf öğrencisiyim bu teknikten haberdar olmamak üzmüştü beni açıkçası daha önceden haberdar olmak isterdim ki resmime epey katkısı olur...ileriye dönük çalışmalarında kullanacağım”.

Genel olarak katılımcılar SCAMPER tekniğini meslek hayatlarında kullanacaklarını ve Ö3 de kendi sanatsal çalışmalarında kullanmaya devam edeceğini belirtmiştir.

4. “SCAMPER tekniği gündelik nesnelere olan bakışınızı nasıl değiştirdi? Açıklayınız”.

Katılımcılara yönlendirilen bu soru ile SCAMPER tekniğinin sıradan nesnelere yönelik nasıl bir bakış açısı sağladığı öğrenilmek istenmiştir.

Ö1. “Bazı nesnelere anlam yükleyerek baktığım nesneler vardı o nesneleri farklı düşünmemi sağladı diyebilirim aslında farklı hallerde düşünmemi sağladı mesela nedir silgi benim için anlamlı bir nesne varsayıyorum o silginin devasa halini düşünmemi sağladı mesela ya da farklı bir yerde kullanımını düşünmemi sağladı bu anlamda katkısı oldu”. Katılımcı Ö1 bu ifadesi ile diğer gündelik nesnelere de SCAMPER tekniğinin aşamalarında yer alan soruları sorduğunu anlatmıştır. Silgi nesnesine SCAMPER tekniğinin Magnify (Büyültmek) aşamasında nesneyi sıra dışı boyutlarda büyültmek aşamasını ele alarak örnek vermiştir.

Ö2. “Şu an bir dambıl gördüğümde SCAMPER tekniğinden sonra ona böyle baktığım zaman işte şu an yapmasam bile hani kullanmasam bile onu başka hangi şekillere sokabilirim diye aklımdan geçirdiğim zamanlar oluyor. Bazı nesneler için düşünüyorum ama dambıl yaptığım için genelde evde bir köşede dambıllar var onları görünce süreklileri aklıma geliyor diğerlerinden çok geliyor”.

Ö3. “Çok değiştirdi. Baktığım bir şeyde baktığımı direk görmeyip başka bir şeyler de görebilirim gibi”.

Ö4. “Nesnelerin nelere evrilebileceğini yani birbirine tasarım olsun, diğer şekillerde birbirleriyle etkileşime geçebileceğini görebildim bugün anlayabildim”.

Ö5. “Normalde de bakış açım çok ilginç çok tepki alıyorum etrafımdan niye o kadar farklı düşünüyorsun gerek yok diye...beni besledi şahsen ben çok etkilendim verimli buldum”.

Ö6. “SCAMPER tekniğinde farklı nesnelerle bir araya getirmemiz benim için çok ilginç bulduğum bir şeydi daha önce hiç aklıma gelmemişti şimdi bazen şey oluyor işte ayakkabı görüyorum oldu birkaç defa teknikten sonra acaba diyorum kaydırak ile birleşse... özellikle tekniği uyguladıktan sonra bir hafta falan böyle geçti”. Öğrencilerin tekniği öğrendikten sonra uygulama sürecinde Ö6’nın ifadesine benzer şekilde kendi aralarında farklı nesneler üzerinde soru sordukları araştırmacı tarafından gözlemlenmiştir.

Ö7. “Bu çalışmadan sonra ürünlere ... acaba bunu nasıl bir biçimle birleştirsem nasıl bir şekilde olur çünkü bunu daha önceden metafor bir çalışmada da yapmıştık...ondan sonra da aynı etkiyi yaratmıştı bende...”.

Ö8. “Geçen gün boks eldiveni elime geçti at çiftesi ile değiştirdim direk kafamda, tekniği çalıştıktan sonraki günlerde bazı nesnelere baktığımda SCAMPER tekniği aklıma geliyordu ve nesnelere olduğu gibi değil de kullanım amaçlarına uygun değil de farklı amaçlarla da gözümde canlandırabiliyordum”.

Ö9. “Epey değiştirdi yani bir ayakkabıyı bir yemekle düşününce başka nelerle düşünebilirim diye hatta biz o gün dersten çıkınca da konuştuk bunu uygulamadan çıkınca bir şeyleri bir şeylerle birleştirmekte zorlanmayız artık en uç şeyde bile başka bir şeyle bağdaştırabiliriz diye düşünmüştük”.

Genel olarak tüm öğrenciler SCAMPER tekniğinin nesnelere olan bakış açısını olumlu yönde etkilediğini belirtmiştir. Bununla beraber gündelik hayatın içinde gördükleri farklı nesneleri tekniğin aşamalarında yapılan yönlendirmelere uyarladıkları dikkat çekmektedir.

5. “SCAMPER tekniğinin sevdiğiniz aşaması hangisi oldu? Neden. Sorusuna yönelik bulgular

SCAMPER tekniğinin sevilen yönleri ile ilgili öğrenci görüşlerine aşağıda yer verilmiştir.

Ö1. “Bu farklı yerlerde düşünme mevzusu hoşuma gitmişti ama genel anlamda bütün eskiz olayı zaten çok hoşuma gitti benim çünkü sürekli üretmek için zorladık kendimizi eskiz atma olayı tamamıyla ama yeni bir yaşam formu için daha da çok heyecanlandırdı beni diyebilirim” Ö1 SCAMPER tekniğinin aşamalarında öğrencilere yöneltilen sorularla zihinlerinde oluşan imgeleri eskiz olarak kağıda aktarabilme durumundan memnuniyetini ifade etmiştir.

Ö2. “Birleştirme oldu bir hayvanla birleştirme oldu çekiç başlı köpek balığı ile dambılı birleştirdim ben çekiç burunlu köpek balığının da burnu serttir hani...onu dambilla birleştirmem yani bu konuyu daha çok beğenmiştim yaptığım şeyde hoşuma gitti. Ö2 Yer Değiştirme aşamasından esinlenerek çekiç burunlu köpek balığını yaratmıştır bunu açıklarken birleştirme şeklinde ifade etmiştir.

Ö3. “Yine birleştirme aşaması oldu oyuncakla birleştirme”

Ö4. “Yeni bir yaşam formuna kısmı beni çok etkiledi ama bu şey süreci de önemli örneğin ben kitabı seçtiğimde yer değiştirdiğimde kitabın bende uyandırdığı his negatif olduğu için

bu aşamaları sevmedim başka bir çalışma yapsam belki daha hoşuma gidecek yerler olurdu” Ö4 bu ifadesiyle seçtiği nesne ile bazı soruların daha etkili olduğunu ifade etmek istemiştir.

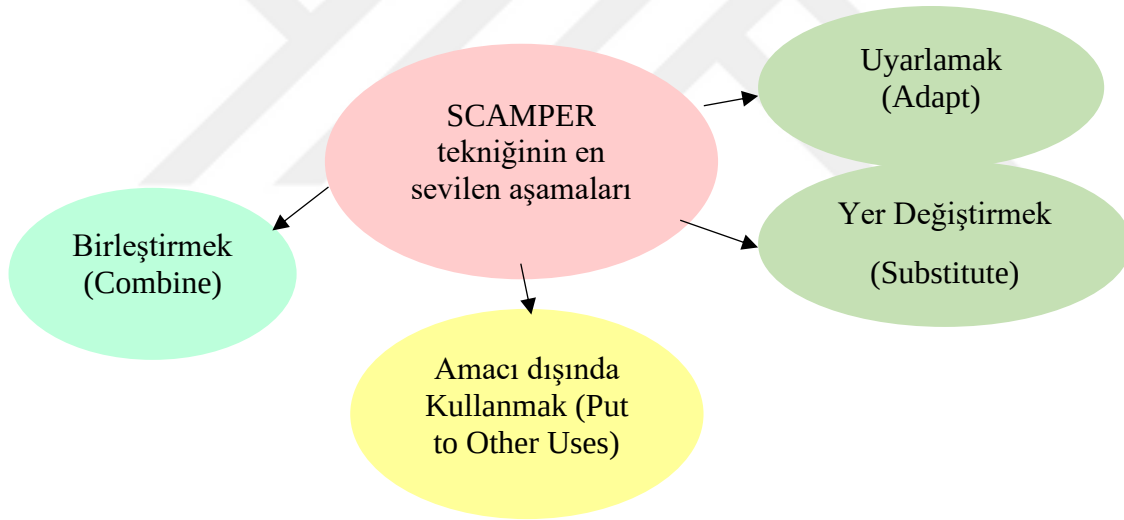
Ö5. “Başka bir canlının bir bölümü ile birleşse nasıl olurdu... keyif aldım ondan”

Ö6. “Sanırım en sevdiğiniz yiyeceklerle birleşmesi idi çünkü genelde herhangi bir objeyi bir yiyeceklerle birleştirmek o ana kadar aklıma gelmemişti bir de çok fazla yiyecek çeşidi olduğu için bir ton şey gelmişti aklıma hoştu o yüzden”

Ö7. “Amacı dışında kullanma aşaması gözlükten bir salıncak yapmıştım”

Ö8. “En sevdiğim yönü bir yemekle birleştirmektir”

Ö9. “Şeyi tam hatırlamıyorum ama teknolojiyle birleştirme hangisiydi en çok orayı sevdim açıkçası orda daha çok keyif aldım”



Şekil 19. SCAMPER tekniğinin sevilen aşamalarına yönelik model

Yukarıda SCAMPER tekniğinin sevilen aşamalarına yönelik oluşturulan temalara ilişkin model yer almaktadır. Modele göre öğrenciler SCAMPER tekniğinin “Seçmiş olduğun nesne ile bir oyuncak birleşse nasıl olurdu?”, “Seçmiş olduğun nesne ile sevdiğin bir yiyecek bir araya gelse nasıl olurdu?”, “Seçmiş olduğun nesne ile başka bir nesne birleşse nasıl olurdu?”, “Seçmiş olduğun nesne bir teknoloji ile birleşse neler olurdu?” soruları ile Birleştirmek (Combine) en sevilen aşaması olmuştur. Sonrasında “Seçmiş olduğun nesne yeni bir yaşam formunda kullanılsaydı nasıl görünürdü?” Uyarlamak (Adapt) aşaması,

“Seçmiş olduğun nesne sevdiğin bir canlının ya da bir nesnenin bir bölümü ile yer değiştirse nasıl olurdu?” Sorusu ile Yer Değiştirmek (Substitute), son olarak Seçmiş olduğun nesneyi başka bir amaçla nasıl kullanırdınız? Amacı Dışında Kullanmak (Put to Other Uses) aşaması olmuştur.

6. “SCAMPER tekniği ile yapılan eser analizi çalışmaları size katkı sağladı mı? Nasıl, sorusuna yönelik bulgular

Aşağıda SCAMPER tekniğinin her bir aşamasından sonra incelenen eserlere yönelik öğrenci görüşlerine yer verilmiştir. Genel olarak öğrenciler SCAMPER tekniği ile eser analizine yönelik yaklaşımdan memnun olduklarını ifade etmişlerdir.

Ö1. “Kesinlikle zaten bence eserler çok iyi seçilmişti daha iyi seçilemeyebilirdi ben beğendim evet tabi ki her zaman gördüğümüz eserler fakat bambaşka bir bakış açısı ile baktık bazılarını incelemiştik zaten kavramsal anlamda biliyorduk ama bazılarını bilmiyorduk bazı eserlerle yeni tanıştığımız bile eser oldu...çok katkı sağladı eser seçimleri çok hoşuma gitti”

Ö2. “Evet o sanatçılar ve yaptıkları eserler hakkında bilgi edinmiş oldum aynı zamanda görmediğim konulara değinmiş olduk”

Ö3. “Örnek olarak güzel örneklerdi inceledik hepsini...örnekler siz SCAMPER aşamalarını anlatırken bizim aklımızda daha çok görsel örnekler oluşmasını sağladı bize daha çok yol gösteriyor gibi oldu”

Ö4. “Bizim için rehber oldu...”

Ö5. “... Eseri görünce destekleyici oldu... normalde eser incelemek de bize katkı sağlıyor bu teknikte de onu görmek güzeldi...”

Ö6. “Mutlaka benim için olmazsa olmazdı zaten Ana Sanat da konu seçtiğimde benzer örnekleri inceliyorum... hem de hayal gücümü daha iyi kullanmamı sağlıyor çünkü örnek olması benim açımdan çok çok iyi oldu en iyi aşaması o oldu bence, tam aklıma oturmasını sağladı”

Ö7. “Farklı bir açı gibi oldu benim için nasıl desem her şey yağlı boyadan ibaret değil farklı ürünleri birleştirerek de farklı bakış açısı sağlayabiliriz bir sanat eseri oluşturabiliriz düşüncesi yarattı bende”

Ö8. “Örnek olarak oldu çünkü şeydeki gibi Picasso’nun Boğa başı orada yapmış olduğu gibi birkaç nesneyi birleştirip... bir boğaya çevirmesi bizim de mesela bir boks eldiveni ile gül

dikenini benim için söyleyeyim ikisini birleştirip dikenli bir doku elde etmeme yardımcı oldu”

Ö9. *“Telefonla ıstakozu görünce bile başta şaşırtıyorduk ne alaka diye ama soruları gördükten sonra ve bunu düşündükten sonra artık daha mantıklı olduğunu düşünmeye başlıyorduk yani faydası oldu onları görmenin”*

5.3.2. İkinci Alt Amaca Yönelik SCAMPER Tekniği Uygulama Sürecinde Karşılaşılan Sorunlar Kapsamında Elde Edilen Bulgular ve Yorumlar

SCAMPER tekniğinin uygulama sürecinde yaşanan sorunların tespit edilmesi amacıyla öğrencilere yarı yapılandırılmış görüşme sorularında yer alan 7. Ve 8. soru yöneltilmiştir. 7. Soru, *SCAMPER tekniğinin aşamalarını gerçekleştirirken herhangi bir güçlükle karşılaştınız mı? Açıklayınız.*, 8. Soru *SCAMPER tekniğinin zorlandığınız aşaması hangisi oldu? Neden.*

7. *SCAMPER tekniğinin aşamalarını gerçekleştirirken herhangi bir güçlükle karşılaştınız mı? Açıklayınız, sorusuna yönelik bulgular*

Ö1. *“Meşgul olduğumuz bir zamanda yaptık kafamızda çok fazla şey var diğer derslere dair...bunlardan dolayı kafamız biraz yoğundu bu yüzden biraz zorlandığımızı düşünüyorum onlar haricinde zor değil çok güzel...belki yayılarak yapılabilirdi mesela bir gün ilk iki harf diğer gün iki harf ama bu zamanla alakalı zamanımızda pek yok sıkışık bir sürede bence güzel yapıldı güzelde yönetildi”* bu ifadesi ile Ö1 kendisinden kaynaklanan nedenlerden dolayı zorlandığını ifade etmiştir. Uygulama sürecinin sonrasında sınavların başlayacak olmasını da diğer bir neden olarak belirtmiştir.

Ö2. *“Yaratıcılık konusunda bir ara durduğum noktalar oldu onun dışında bir sıkıntı yaşamadım”*

Ö3. *“Karşılaştım, düşünemedim bir ara, zorlandım, yaratıcı olamadığım anlar oldu”*

Ö4. *“Üretim süreci fikir ortaya koyma süreci zorluyor insanı... zorlandığım kısım yeni bir fikir üretme süreci”*

Ö5. *“Aslında ben çok keyif aldım sadece teknolojiyle kaynaştırırken zorlandım çünkü kayık nasıl bir şey olabilir diye düşündüm... uçuk bir şeyler aklıma getirmeye çalıştığım için zorlandım”*

Ö6. “...ilk sorularda böyle değildi ama sorular arttıkça özellikle çok ciddi anlamda yorulduğumu hissettim zaten benzer şeyler yapmaya başladım onu fark ettim ilk başlardaki kadar yaratıcı şeyler çıkmadı bence ortaya”

Ö7. “Zorladı beni yani farklı bir biçime mesela sevdiğimiz bir yemekle... nesneden dolayı birleştirmemiz zorladı beni çünkü gözlük şeklini bozmak ve değiştirmek zordu” Ö7 bu ifadesi ile seçmiş olduğu nesnenin biçimsel özelliklerinden dolayı zorlandığını ifade etmiştir.

Ö8. “...İlk başlarda zorlanıyorduk ama ileriki aşamalarda zaten durmadan beynimiz düşünmeye yönelik hareket ettiği için geri kalan soruları rahatlıkla yapmıştık”

Ö9. “Birçoğunda zorlandım çünkü direk konversle o soruları düşündüğümde kafamda bir şey oluşturmak çok zordu benim için başta ama şeyi fark ettim son aşamalara doğru artık daha rahattım beyin alıştı sanırım bir süre sonra ama başlarda zorlandım şimdi ne yapacağım? Ne olabilir ki bu tarzında” Ö9’un bu ifadesi genel olarak tüm öğrencilerde gözlenmiştir.

Genel olarak öğrencilerin alışılmışın dışında düşünmeye iten soruları kabullenmekte zorlandıkları dikkat çekmiştir. Çünkü seçtikleri nesnenin var olan formunun dışına çıkmasından dolayı rahatsızlık duymuşlardır. Tekniğin ilerleyen aşamalarında zihinlerini rahat bırakarak daha akıcı düşünmeye başladıkları gözlenmiştir.

8. SCAMPER tekniğinin zorlandığınız aşaması hangisi oldu? Sorusuna yönelik bulgular

Genel olarak öğrencilerin birçoğu ciddi zorluklar yaşamadıklarını belirtmiştir aşağıda örnek olması açısından birkaç ifadeye yer verilmiştir.

Ö2. “En çok renk konusunda sıkıntı yaşadım çünkü zaten birçok rengi bulunduğu için renk başka bir sıkıntı olmadı”

Ö3. “Oyuncağı yaparken düşündüm nasıl bir şey yapacağım diye”

Ö8. “En çok şeyde zorlandım...amacı dışında kullanmakta zorlandım farklı bir amaçla düşündüm de zaten çok basit bir hareketi vardı onu farklı bir şekilde düşünemedim neye uyacağını bilemedim ama ortaya bir şey çıkmıştı”

Ö9. “En çok sanırım uyarlamada zorlandım bu yeni bir yaşam formunda kullanılsaydı orda daha tekdüze düşünebiliyordum biz nasıl kullanıyorsak öyle kullanılıyordur tarzında en çok orda zorlanmıştım...benden kaynaklı zorlandım daha önce öyle düşünmediğim için garip gelmişti beynimi zorladı biraz”

Öğrencilerin genel olarak nesneyi sıra dışı şekillerde hayal etmelerinin verdiği zorluk dikkat çekmektedir. Nesne seçiminden kaynaklı olarak nesnenin var olan formunun değiştirilmesi yaşanan diğer bir zorluk olduğu anlaşılmıştır.

Tablo 14

SCAMPER Tekniğine Yönelik Yapılan Görüşmelerin Tema Analizi

SCAMPER'İN					
Yaratıcılığa katkısı	Katkı sağladı (Ö1, Ö5, Ö6, Ö8, Ö9)	Farklı yönlerden düşünmemi sağladı (Ö2, Ö3, Ö4, Ö7)			
Sevilen yönleri	Yaratıcılığı geliştirmeye yönelik olma (Ö6, Ö3, Ö4, Ö5)	Etkili bir teknik (Ö8)	Nesneye farklı bakış açısı kazandırma (Ö1, Ö7, Ö2)	Nesneye farklı bakış açısı kazandırma ve yaratıcı düşünme (Ö9)	
Mesleki donanıma katkısı	Çalışma hayatında uygulama (Ö1, Ö2, Ö7, Ö9)	Kendi çalışmalarında uygulama (Ö4, Ö6)	Kendi çalışmalarında ve çalışma hayatında uygulama (Ö3, Ö5, Ö8)		
Gündelik nesnelere olan bakışa etkisi	Farklı bakış açısı kazandırma (Ö3, Ö4, Ö5, Ö7)	Nesne üzerinde sürekli düşünme (Ö2, Ö6, Ö8)	Hem farklı bakış kazandırma ve nesne üzerinde sürekli düşünme (Ö1, Ö9)		
Uygulamada zorluklar	Sınırlı sürede yoğun düşünme (Ö1, Ö6)	Akıl yürütmede zorluk yaşama (Ö2, Ö3, Ö4, Ö5)	Seçilen nesnenin biçimsel özellikleri (Ö7)	Tekniği ilk kez uygulama (Ö8, Ö9)	
En zorlu aşaması	Değiştirme (Modify) (Ö2)	Yer değiştirme (Substitute) (Ö3)	Amacı dışında kullanma (Put o other uses) (Ö8)	Uyarlama (Adapt) (Ö9)	
En sevilen aşaması	Uyarlama (Adapt) (Ö1, Ö4)	Birleştirme (Combine) (Ö2, Ö3, Ö6, Ö8, Ö9)	Amacı dışında kullanma (Put to other uses) (Ö7)	Yer değiştirme (Substitute) (Ö5)	
Eser analizine katkısı	Farklı bakış açısıyla yorumlama (Ö1, Ö7)	Eserleri öğrenme (Ö2)	SCAMPER'in anlaşılmasına kolaylık sağlama (Ö3, Ö5, Ö6, Ö8, Ö9)	Örnek görmenin yaratıcılığı kısıtlaması (Ö4)	
Toplam 9 katılımcı ile görüşme sağlanmıştır.					

Yukarıda tablo 14 de öğrencilerin SCAMPER tekniğine ilişkin görüşlerinden oluşturulan temalar sunulmuştur.

Öğrenci Çalışmalarının İncelenmesi

Araştırmanın genel amacı nesne odaklı SCAMPER tekniğinin öğrencilerin özgün eser oluşturmalarına katkısını ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda öğrencilerin yaratıcılıklarını kullanarak yapmış oldukları ön uygulama ve son uygulama sanatsal çalışmaları görüşmeler ve sanatçı günlüklerinden elde edilen verilerle betimsel analiz yöntemi ile analiz edilmiştir. Bu bölümde öğrencilerin ön uygulama ve son uygulama çalışmaları üzerinde eser incelemesi yapılmış ve son uygulama çalışmalarında SCAMPER tekniğinin etkilerinin analizine yer verilmeye çalışılmıştır.

Öğrenci 1'in Ön Uygulama ve Son Uygulama Çalışmasının İncelenmesi



Şekil 20. Ö1, TÜAB, 70x100 cm, ön uygulama çalışması

Ö1'in seçmiş olduğu nesne masa lambasıdır. Masa lambası seçme nedenini; “Masa lambasının bende ki anlamı o an o ortamda olan çalışma ve üretim, hayatta üretmeye inanan bir insanın üretmek beni mutlu eder ve gerçekten üretmek beni tatmin eder” sözleri ile açıklamıştır (Ö1, 24.11.22). Masa lambası nesnesini ele alarak yaratıcı bir ön uygulama çalışması ortaya koymaya çalışan Ö1, çalışmasını 70x100 cm boyutlarındaki tuvale akrilik

boya ile resmetmiştir. Çalışmasında ön yapıyı oluşturan obje olarak gri tonlarda boyanmış bir masa lambası görülmektedir. Masa lambası resmin merkezinden aşağıda ve sağ kenara daha yakın bir şekilde yerleştirilmiştir. Masa lambasının bir masanın üzerinde ve masanın karşı köşesinde yer alır şekilde resmedilmiştir. Arka planda ise kahverengi ve siyah tonlarda yoğun kıvrımları olan bir perde yer almaktadır. Resimde genel olarak gri, kahve ve siyahın tonları gözlenmektedir ve açık koyu değerler dengeli kullanılmıştır. Masa lambasının da açık olduğu görülmektedir. “...odamda masa lambam yanıyorsa bir şeyler üretiyorum demektir...” (Ö1). Ö1 ön uygulama çalışması ile ilgili şunları da söylemiştir; “...masa lambasını olduğu gibi çizdim... ama birincide de yaratıcılık anlamında şey yapmaya çalıştım yazımda karanlık yazan yerler beyaz yazılı ama alt kısmı siyah orada bir tezat oluşturdum aynı şekilde aydınlık yazan yerler siyahla yazılı orada ufak bir tezat oluşturmaya çalıştım” (Ö1). Ö1’in ifade ettiği resmin alt bölümünde yazmış olduğu şiirde şunları söylemektedir; “Bugün yapılan besteler, atılan eskizler ve çekilmiş fotoğraflar biraz günün batışı gibi. Karanlığa teslim olmuş her beden bir daha aklanamayacak kadar pis ve aydınlık yüzde kalmış herkesin biraz yaşayamamış olduğu şeyler var gözlerinde”.

Ö1’in çalışmasında yaratıcı yaklaşım olarak kendisinin de ifade ettiği gibi yazmış olduğu şiir sözcükleri söylenebilir. Aynı zamanda farklı boyama üslubu kullanması akıtmalar ve lekesele çalışması ile teknik anlamda yaratıcı bir yaklaşımda bulunduğu görülmektedir. Seçmiş olduğu nesneyi ise var olan biçiminde resmetmiş herhangi bir değişiklik yapmamıştır.



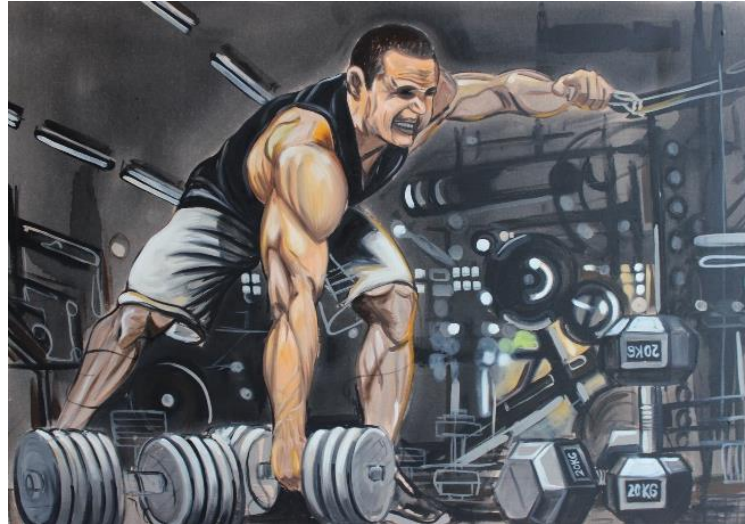
Şekil 21. Ö1, TÜAB, 70×100, son uygulama çalışması

SCAMPER eğitimi sonrasında masa lambası nesnesinden yola çıkarak yaratıcı son uygulama çalışmasını ortaya koymaya çalışan Ö1, çalışmasını 70×100 cm boyutlarındaki tuvale yağlı boya ile resmetmiştir. Resmin arka yapısını oluşturan objeler içinde merkezde kütleli devasa bir yapı görülmektedir. Bu yapının üzerinde yarısının olduğu bir masa lambası yer almaktadır. Ö1 bu yapının bir bina ya da alışveriş merkezi olduğunu belirtmiştir. Ayrıca resmin ön yapısında sağ alt bölümde bir grup insan yer almaktadır. Resmin sol tarafında ise park halinde iki araba görülmektedir. Bu resimde yer alan objeler dış mekânda yerleştirilmiştir. Aynı zamanda Ö1 Ana Sanat dersinde dış mekân olarak doğadan kesitler üzerinde çalışmaktadır ve son uygulama çalışmasında da doğadan bir bölüm yer almaktadır. Bunu resmin sol üst ve sağ üst köşelerinde yer alan ağaç kesitlerinden anlıyoruz. Ö1 *“Binayla masa lambası birbiriyle karışırken bir yandan da doğaya dair bazı arayışlarım oldu. Bunu yanlardaki ağaçlarla da desteklemeye çalıştım”* sözleri ile ifade etmiştir. Bu çalışmada Ö1 SCAMPER tekniğinin Değiştirmek (Modify, Minify, Magnify) aşamasından yola çıkarak masa lambası nesnesini oldukça büyük resmetmiştir (bkz. EK 7., Resim 1). Aynı zamanda yine değiştirmek aşamasından yola çıkarak nesnesinin dokusunda değişiklik yapmıştır. Aynı dokuyu bina yapısında da görmekteyiz (bkz. Resim 2) Ö1, SCAMPER

tekniklerinin başka bir aşaması olan Birleştirmek (Combine) aşamasından esinlenerek masa lambasını bir bina ile birleştirmiştir. Bu resimde masa lambası biçim olarak ve boyut olarak değişmiştir. Aynı zamanda farklı bir mekânla birleşmesinin yanı sıra resme dâhil olan bir grup figür ve ulaşım aracı olan araba nesnesi ile de resimde birleştirilmiştir. Bunların yanı sıra daha renkli bir anlayış ile son uygulama çalışması oluşturulmuştur. Ö1'in nesnesi olan masa lambası son uygulama çalışması ile devasa bir sokak lambasına dönüşmüştür ve hala etrafına ışık saçmaya devam etmektedir. Bu bağlamda SCAMPER tekniğinin yaratıcı düşünmeyi olumlu yönde etkilediği ve sıradan bir nesne üzerinde farklı bakış açıları ile düşünebilmeyi kolaylaştırdığı söylenebilir. *“SCAMPER de sorulan sorularla aslında o nesne hakkında çokça düşünmüş olduk nesne hakkında çokça üretim fikri de edinmiş olduk üretmeye dair yeni bir şeyler ortaya koymaya dair düşünmüş olduk bu yüzden SCAMPER sonrası çalışmamın daha etkili olduğunu düşünüyorum”* Ö1'in bu ifadeleri görüşü destekler niteliktedir.

Alan uzmanlarının ön ve son uygulama çalışmalarının değerlendirmelerine göre Ö1'in kompozisyon kurgusu ölçütü ön uygulama çalışması lehine olurken diğer tüm ölçütler son uygulama lehine sonuçlanmıştır.

Öğrenci 2'nin Ön Uygulama ve Son Uygulama Çalışmasının İncelenmesi



Şekil 22. Ö2, TÜYB, 70×100, ön uygulama çalışması

Ö2, insanların vücut kaslarını güçlendirmek için kullanmış oldukları bir spor aleti olan dambılı nesne olarak seçmiştir. Ö2 neden dambıl seçtiğini şu sözlerle açıklamıştır; *“...sporda genelde dambıl kullandığım için bu nesneyi seviyorum”* (Ö2). Ayrıca güç, kuvvet

gibi kelimelerin kendisi için önemli olduğunu ifade etmiştir. Dambıl nesnesinden yola çıkarak yaratıcı bir ön uygulama çalışması ortaya koymaya çalışan Ö2, 70×100 cm boyutlarında yağlı boya bir tuval resmi yapmıştır. Resmin merkezine yakın, iç mekânda bir spor salonunda ağırlık kaldırmaya çalışan figürün anlık bir zorlama hareketi ile yüzünde oluşan gergin ifade resmedildiği görülmektedir. Resmin ön yapısını oluşturan unsurların içerisinde farklı boyutlarda ve farklı biçimlerde ağırlık aletleri dikkat çekmektedir. Ö2'nin dambıl nesnesini farklı boyut ve formlarda ele alması yaratıcı düşüncenin göstergesidir denebilir. Bununla birlikte SCAMPER eğitimi alınmadan tekniğin büyültmek, küçültmek, değiştirmek basamağının kullanıldığı görülmektedir.

Ö2 seçmiş olduğu dambıl nesnesini gündelik hayatta spor sırasında kullanılırken ve bilinen form ve biçimlerde ele aldığı görülmüştür. Ön uygulama çalışmasında siyah ve grinin tonları, turuncu tonları yoğun olarak kullanılmıştır. Açık koyu dengesi sağlanmıştır. Sanatsal düzenleme ilke ve elemanları uygun şeklide bir araya getirilerek kompozisyon oluşturulmuştur.



Şekil 23. Ö2, TÜYB, 70×100 cm, son uygulama çalışması

Ö2'nin SCAMPER sonrası ortaya koyduğu yaratıcı çalışması 70×100 cm boyutlarında tuval üzeri yağlı boya bir çalışmadır. Resmin ön yapı unsurlarında sol tarafta sol kolu ile yumruk atan bir kanguru ve sağ tarafta ise çekiç başlı bir köpek balığı görülmektedir. SCAMPER tekniğinin Yer Değiştirmek (Substitute) aşamasında sorulan “*seçtiğin nesne sevdiğin bir canlının bir bölümü ile yer değiştirirse nasıl olurdu?*” sorusundan yola çıkarak oluşturduğu imge resmin sağında yer alan dambıl başlı köpek balığıdır (bkz. EK 7. Resim 1) Sol tarafta yer alan kanguru ise tekniğin Uyarlamak (Adapt) aşamasından esinlendiği “*seçtiğin nesne*

*hayvanların hayatına uyarlansaydı nasıl olurdu?" sorusundan yola çıkarak oluşturduğu imgenin resmedilmiş halidir (bkz. Resim 3). Bu soruya cevap olarak dambıl çalışan kangurular şeklinde ifade etmiştir. Buna ilaveten Değiştirmek (Modify, Minify, Magnify) aşamasından yola çıkarak resimde de gözlendiği gibi dambılı farklı boyutlarda resmetmiştir (bkz. Resim 2). Amacı dışında kullanmak (Put to other uses) aşamasından yola çıkarak resmin arka planında yer alan başka bir kangurunun elinde saldırı aleti amacıyla kullanılmıştır. Bunların yanı sıra tekniğin Yok etmek, Çıkarmak (Eliminate) aşamasından yola çıkarak dambıl nesnesini parçalara ayırmıştır. Bu anı ise kangurudan yumruk yemiş olan dambıl başlı köpek balığının kafasından etrafa dağılan ve parçalanmış ağırlık parçaları ile çalışmasına yansıtmıştır. Son uygulama çalışması ön uygulama çalışmasına kıyasla daha renkçi bir anlayışla resmedilmiştir. Ayrıca seçilen nesnenin daha yaratıcı kullanılmıştır. Ön uygulama çalışmasında kendini geliştiren bir figür varken son uygulama çalışmasında gücünü kanıtlayan bir kanguru görülmektedir. Güç ve kuvvetin kendisi için önemli olduğunu ifade eden Ö2 son uygulama çalışmasında bunu daha net ortaya koymuştur. Ayrıca Ö2 yaratıcılık açısından ön uygulama ve son uygulama çalışmasını şu ifadelerle değerlendirmiştir; *"Son uygulama çalışmamı daha yaratıcı buluyorum. Yaratıcılık açısından değerlendirirsem genelde böyle hareketli figürler işlemeyi seviyorum hani soyut bir şey çalıştığımda bile durağan değil de hani bir objede olsa hani kırılan genelde böyle bir hareket anını resmetmek istiyorum"* (Ö2).*

Ö2 son uygulama çalışmasında tüm ölçütlerden tam puan alarak alan uzman değerlendirmesi son lehine sonuçlanmıştır.

Öğrenci 3'ün Ön Uygulama ve Son uygulama Çalışmasının İncelenmesi



Şekil 24. Ö3, TÜAB, 70×100 cm, ön uygulama çalışması

Ö3 kendisi için önemli olduğunu ifade ettiği kuş tüyü nesnesini seçmiştir. Aynı zamanda kuş tüyleri topladığını ve sakladığını belirten Ö3 seçmiş olduğu nesnenin kendisi için ne ifade ettiğini “*Rahatlama, huzur, geride bırakılanlar, mutluluk, biraz depresifliği*” (Ö3) sözleriyle açıklamıştır. Ana Sanat atölye çalışmalarında konu kapsamında kediler üzerinde çalışan Ö3 kuş tüyü ile kedilerini beraber kullanacağını ifade etmiştir. Kuş tüyü nesnesi ile yaratıcı bir ön uygulama çalışması ortaya koymaya çalışan Ö3 70×100 cm tual üzerine akrilik boya ile çalışmıştır. Ağırlıklı olarak lekesele anlayışla çalışan Ö3 yeşil ve beyaz rengin tonlarına yer vermiştir. Aynı zamanda resmin ön yapısını oluşturan sol tarafta yer alan beyaz kontur çizgileri ile çizilmiş ayakta kuş tüyü ile oynamaya çalışan bir kedi figürü görülmektedir. Ayrıca resmin sağ tarafında resmin ön yapısını oluşturan bir yükseklik hissi veren koyu yeşil bir leke görülmektedir. Bu lekenin üzerinde de beyaz kontur çizgileri ile resmedilmiş bir kedi figürü görülmektedir. Diğer kedi figürü ile benzer bir hareketle bu kedide havada süzülen kuş tüyü ile oynadığı görülmektedir. Neredeyse aynı boyutlarda olan kuş tüyleri diyagonal bir eksenle yerleştirilmiş ve beyaz kontur çizgileri ile betimlenmiştir. Ö3 kendi üslubu doğrultusunda yapmış olduğu çalışmasında kuş tüylerini oyun aracı olarak resmetmiş olmak dışında farklı bir yaklaşımda bulunmamıştır.



Şekil 25. Ö3, TÜAB, 70×100 cm, son uygulama çalışması

Ö3 SCAMPER sonrasında yapmış olduğu çalışmasında üslubunu koruyarak lekesele ağırlıklı yeni bir çalışma yapmıştır. Bu çalışmasında kahverengi ve beyaz lekesele değerler göze çarpmaktadır. Lekelerde yer alan kalın ve ince boya katmanları resmi rahatlatmıştır. Ö3 SCAMPER tekniğinin Uyarlamak (Adapt) aşamasından yola çıkarak “*Seçtiğin nesne hayvanların hayatına uyarlansaydı nasıl olurdu?*” sorusu ile zihninde oluşan imgeyi kuş tüyünü şemsiye gibi kullanan bir kurbağa figürü ile yansıtmıştır (bkz. EK 7., Resim 1). Bunun yanı sıra tekniğin Değiştirmek (Modify, Minify, Magnify) aşamasından yola çıkarak seçmiş olduğu nesnenin boyutlarını değiştirmiştir (bkz. Resim 2). Resmin sağ alt bölümünde çalışmanın dörtte birini kaplayacak ölçüde koyu kontörle çizilmiş bir kuş tüyü yer almaktadır. Resmin sol üst bölümünde farklı boyutlarda dağılmış kuş tüyleri görülmektedir ve koyu renkli kontörlerle çizilmiştir. Onların hemen altında sanki bir ağaç dalının üzerinde oturan bir kurbağa görülmektedir. Ö3 “*Sonradan yaptığımı yaparken daha çok şey düşündüm ilkinin yaparken tamam böyle yapayım dedim o kadar*” ifadesi ile son uygulama çalışması üzerinde daha fazla bir düşünme süreci yaşadığını fakat kompozisyon kurgusunu oluştururken zorlandığını belirtmiştir. Ö3’ün sanatçı günlüğü incelendiğinde SCAMPER çalışma sürecinde seçtiği nesne ile zengin imgeler oluşturduğu eskizleri olmasına rağmen bunları çalışmasına aktarmada zorlandığı gözlenmiştir. Kompozisyon kurgusu ölçütünde alan uzmanları ön uygulama çalışmasının lehine değerlendirmede bulunmuştur.

Öğrenci 4’ün Ön Uygulama ve Son Uygulama Çalışmasının İncelenmesi



Şekil 26. Ö4, TÜAB, 70x100 cm, ön uygulama çalışması

Ö4’ün kendisi için anlamlı olduğunu belirterek seçmiş olduğu nesne kitaptır. Neden kitap seçtiğini “*Sonsuz bilgiye araç olabilecek nesne*” (Ö4) sözleri ile ifade etmiştir. Kitap

nesnesinde yola çıkarak yaratıcı bir ön uygulama çalışması ortaya koyan Ö4 70×100 cm boyutlarında tuval üzerine akrilik boya ile çalışmasını tamamlamıştır. Ö4'ün çalışmasında koyu renklerin ağırlıkta olduğu görülmektedir. Ö4 seçmiş olduğu nesneyi farklı boyutlarda ve farklı biçimlerde ele alarak resmetmiştir. Resmin merkezinde bir kitabın içinden fırlıyormuş gibi bir izlenim veren iki kuş ve ağaç dalları görülmektedir. Resmin sol alt köşesinde başka kitaptan çıkan kucağında bir bebek tutan kadın figürü yer almaktadır. Resmin sağ tarafında oldukça büyük resmedilen kitabın üzerinde dalgaların içinde yüzen bir gemi bulunmaktadır. Ö4 ön uygulama çalışmasını betimlediği ifadelerden bazıları şu şekildedir;

Genel olarak bilindik şekilde her kitap farklı konular içerir ve bende bunu aktarmaya çalıştım. Sağ üstteki kitaptan başladım üstünde nar benzeri şeyler var birazda soyut bıraktım anlaşılmasını diye sonra ortadaki kitaba yöneldim ve sakinleştirici figürler seçtim. Sol alttaki kadın figürü estetik duyguları tanımladığı için resmettim. En arkadaki kitap ile macerayı betimledim sonsuzluk duygularını çağrıştırsın diye... (Ö4, 24.11.2022).

Ö4'ün ifadesinden de anlaşıldığı üzere kitap nesnesini bilinenin dışında yorumlamamıştır. Ön uygulama çalışması yaratıcı yaklaşım, kompozisyon kurgusu, imge zenginliği ve estetik değer açısından uzmanlar tarafından orta düzeyde değerlendirilmiştir.



Şekil 27. Ö4, TÜAB, 70×100 cm, son uygulama çalışması

Ö4'ün SCAMPER eğitimi sonrası son uygulama çalışmasında deniz altında oluşturulan kompozisyon kurgusunda farklı boyutlarda anıt heykeller, batık bir gemi, bir dalgıç figürü,

deniz feneri ve yüzen balıklar görülmektedir. Kompozisyonda yer alan figürler denizin zemininden yukarı doğru yer yer yığınlar şeklinde oluşturulmuştur. Ön uygulama çalışmasında olduğu gibi son uygulama çalışmasında da resmin fon rengi koyu mavi tonlarında boyanmıştır. Nesneler açık mavi tonlarında resmedilmiş ve yer yer turuncu kontrastı dikkat çekmektedir.

SCAMPER tekniğinin Yer Değiştirmek (Substitute) aşmasında sorulan “*Seçtiğin nesne sevdiğin bir canlının bir bölümü ile yer değiştirse nasıl olurdu?*” sorusundan yola çıkarak Ö4’ün zihninde oluşan imge kitap kanatlı tavus kuşu biçimde resme yansımıştır (bkz. EK 7., Resim 1). Bu aşamada sorulan diğer soru “*Seçmiş olduğun nesne zamanda yer değiştirse, geçmişte ya da gelecekte herhangi bir zaman dilimine gitse nasıl olurdu?*” sorusundan yola çıkarak anıtlaşmış kitaplar resmedilmiştir. Bu soruya yönelik yapılan eskiz çalışması için (bkz. Resim 2). Uyarlamak (Adapt) aşamasında “*Seçtiğin nesne hayvanların hayatına uyarlansaydı nasıl olurdu?*” sorusundan yola çıkarak hayal edilen imge resmin solunda yer alan devasa heykelin arkasında yüzen balıklar olarak resmedilmiştir (bkz. Resim 3). Uyarlama aşamasında sorulan bir diğer “*Seçmiş olduğun nesneyi kültürel bir bezemeye nasıl uyarlarsın?*” sorusuna yönelik resmin solunda üçgen çatılı formda geçit kapısının girişinde eli belinde Türk motifi kitap şeklinde uyarlanarak resmedilmiştir (bkz. Resim 4). Değiştirmek, Büyütmek, Küçültmek (Modify, Magnify, Minify) aşamasında “*Seçmiş olduğun nesnenin dokusunu değiştirseydin nasıl bir hal alırdı?*” sorusundan yola çıkarak resmin sağ alt köşesinde yer alan ağaç dokulu kuma gömülmüş anıt kitap resmedilmiştir (bkz. Resim 5). “*Seçmiş olduğun nesne çok büyümüş ve çok küçülmüş olsaydı nasıl olurdu?*” sorularında küçültmek aşamasına yönelik olarak resmin sol alt kısmında heykel kafasının boynunda küçük boyutta kolye formunda bir kitap görülmektedir (bkz. Resim 6). Resmin sağ üst ve en arka yapısını oluşturan büyük boyutlu kitap, büyütmek aşamasından yola çıkarak oluşturulmuştur (bkz. Resim 5). Ö4 son uygulama çalışmasında imge zenginliği ölçütünde uzmanlardan tam puan almış ve kitap nesnesi ile oluşturulan imge çeşitliliği dikkat çekmektedir.

Öğrenci 5'in Ön Uygulama ve Son Uygulama Çalışmasının İncelenmesi



Şekil 28. Ö5, TÜYB, 70×100 cm, ön uygulama çalışması

Ö5'in kendisi için anlamlı olduğunu düşünerek seçmiş olduğu nesne kayıktır. Kayık nesnesinden yola çıkarak yaratıcı ön uygulamasını ortaya koyan Ö5, sanatsal çalışmasını 70×100 cm ebadında tuval üzerine yağlı boya ile resmetmiştir. Resmin tam merkezinde denizde yüzen kayık görülmektedir. Kayığın etrafında dairesel çerçeve oluşturan büyük bir can simidi resmedilmiştir. Resmin merkezinde soğuk renklerin hâkim olduğu görülürken kayık nesnesinin üzerinde ışık alan yerlerde ve can simidinde sıcak renklere yer verilmiştir. Ö5 “can simidinin üzerindeki lekesel boyama biçimi ile eskimiş hissi vermek istedim ve kayığı ön plana çekmek istedim” şeklinde çalışmasını ifade etmiştir. Ö5 ön uygulama çalışmasında iki nesne kullanmış ve içselleştirdiği kayığı bilinen biçimde resmetmiştir. Kayık nesnesini seçmiş olması memleketi Trabzon’a duyduğu özlemi göstermektedir ve duygularını şöyle ifade etmiştir: “...bazen kayık görünce çok duygulanıyorum. Bazense kavuşmaları hayal edip mutlu oluyorum... Deniz beni dinginleştiriyor”.



Şekil 29. Ö5, TÜYB, 70×100 cm, son uygulama çalışması

SCAMPER eğitimi sonrasında Ö5 yapmış olduğu ön uygulama 70×100 cm boyutlarında tuval üzerine akrilik boya ile tamamlanmıştır. Genel olarak soğuk renklerin hakim olduğu çalışmada iki balık figüründe sıcak renklerin kullanıldığı görülmektedir. Resmin ön yapısını iki balık oluşturmaktadır. Arka planda resmin merkezinde kayık, merdiven ve tahtalar görülmektedir. Kayığın denizin üzerinde olduğu görülürken balıkların boşlukta olması dikkat çekmektedir. Ö5'in son çalışmasının sürrealizme yakın olduğu söylenebilir.

Ö5'in son uygulama çalışması SCAMPER tekniği ile analiz edildiğinde şunlar söylenebilir; Yer Değiştirmek (Substitute) aşmasında sorulan *“Seçtiğin nesne sevdiğin bir canlının bir bölümü ile yer değiştirse nasıl olurdu?”* sorusundan yola çıkarak Ö4'ün zihninde oluşan imge resmin merkezinde yer alan balık kuyruklu kayık olarak resmedilmiştir (bkz. EK 7. Resim 1). Bu aşamada ilk yapılan eskiz çalışması balık kafalı bir kayıktır fakat tuvale aktarırken resmin ön yapısını oluşturan diğer iki balık figürünün odağını engellemek için kuyruk ile yer değiştirme yapmak istediğini ifade etmiştir. Bu aşamada sorulan diğer soru *“Seçmiş olduğun nesne zamanda yer değiştirse, geçmişte ya da gelecekte herhangi bir zaman dilimine gitse nasıl olurdu?”* sorusundan yola çıkarak seçmiş olduğu nesneyi geçmişte hayal ederek kayığın altında yer alan tahtalar olarak resme yansıtmıştır (bkz. Resim 1). Değiştirmek, Büyütmek, Küçültmek (Modify, Magnify, Minify) aşamasında *“Seçmiş*

olduğu nesne çok küçülseydi nasıl bir hal alırdı?” sorusundan yola çıkarak resmin sağ alt köşesinde yer alan balığın yüzgeçlerine takılmış kayık küpe olarak ifade edilmiştir (bkz. Resim 3). Başka amaçla kullanmak (Put to other uses) aşamasında sorulan *“seçmiş olduğun nesneyi başka bir amaçla nasıl kullanırsın?”* sorusundan yola çıkarak kayığı yatak olarak kullanılabileceğini ifade etmiş ve resmin merkezinde yatağa dönüşmüş kayık görülmektedir (bkz. Resim 2).

Uzman değerlendirmesine göre Ö5’in çalışmasında tüm ölçütlerde son uygulama lehine artış yaşanmıştır. İmge zenginliği ölçütünde iki kat artışın olduğu görülmüştür ve bu en yüksek artış değeridir. Estetik değer ölçütünde ise 0,33’lük artış ile en az başarılı bulunan ölçüt olmuştur.

Öğrenci 6’nın Ön Uygulama ve Son Uygulama Çalışmasının İncelenmesi



Şekil 30. Ö6, TÜAB, 70×100 cm ön uygulama çalışması

Öğrenci 6 kendisi için anlamlı olduğunu ifade ederek seçmiş olduğu sıradan nesnesi vazo’dur. Neden vazo seçtiğini ev ortamında çok fazla bitki yetiştirdiklerini ve bu yüzden çok çeşitli vazoların olduğunu belirtmiştir. Bunlara ek olarak *“...özellikle sade vazoların içine girdikleri çiçeklerle beraber çok daha çekici objelere dönüşmesi hoşuma gittiği için seçtim”* şeklinde açıklamıştır. Ö6 vazo nesnesinin kendisinde çağrıştırdığı duygu ve düşünceleri ise şu sözlerle ifade etmiştir; *“vazoların pek çok şeyle dekore edilebilmesi ve bu sayede resimlere birçok kompozisyon oluşturabilme imkânı vermesi beni mutlu ediyor. Ve vazoların birçok şekli olması içlerine de istenilen objeyi yerleştirebilmekten hoşlanıyorum”*. Seçmiş olduğu vazo nesnesi ile yaratıcı bir ön uygulama çalışması ortaya koyan Ö6, 70×100 cm boyutlarında tuval üzerine akrilik boya ile resmini tamamlamıştır. Ö6’nın ön uygulama

çalışması incelendiğinde resmin sağ ön yapısında vazo içinde yer alan soyutlanmış çiçekler görülmektedir. Vazo masa gibi bir zeminin kenarında yer almaktadır. Arka plan siyah ve altın rengi ile lekese boyanarak çalışma tamamlanmıştır. Yaratıcılık, kompozisyon kurgusu ve imge zenginliği açısından ön uygulama çalışmasını uzmanlar orta düzeyde, estetik değer açısından ise iyi düzeyde başarılı bulunmuştur.

Ö6 ön uygulama çalışmasında seçmiş olduğu nesneyi gündelik hayatta var olan kullanım biçimi ile yorumlamıştır. Çalışmada kullanılan baskı, ince ve kalın fırça vuruşları ile yaratıcı bir boyama tekniğinin olduğu göze çarpmaktadır. Uygulama çalışmalarında tekniğin serbest olmasından dolayı memnun olduğunu da ifade etmiştir.



Şekil 31. Ö6, TÜAB, 70×100 cm, son uygulama çalışması

Ö6'nın son çalışması incelendiğinde kompozisyon kurgusunu oluşturan unsurlar içerisinde merkezde yarısı bir kuş ile kapatılmış bir kadın portresi, aşağısında yeşil bir enstrümandan çıkan kırmızı gül ve altında palet onun hemen yanında ise kırmızının tonlarında resmedilmiş vazo parçaları görülmektedir. Resimde ağırlıklı olarak soğuk renkler hakimdir. Lekese boyama biçiminin yanı sıra ince ve kalın fırça vuruşları ile resme hareketlilik kazandırılmıştır. Çalışma 70×100 cm boyutlarında tuval üzeri akrilik boya ile tamamlanmıştır.

Ö6'nın SCAMPER eğitimi sonrasında yapmış olduğu son çalışmasının analizi şu şekildedir: Yer Değiştirmek (Substitute) aşamasında sorulan *“seçmiş olduğun nesnenin yerine sen geçseydin nasıl hissederdin?”* sorusunu *“sadece güzelliği için kullanılan ve bu yüzden yalnız hisseden bir kız”* olarak yanıtlamıştır. Ö6 resmin merkezinde yer alan yarım kadın portresinin bu sorudan esinlenerek resmedildiğini belirtmiştir. Bu aşamadaki diğer *“seçmiş olduğun nesne sevdiğin bir canlının bir bölümü ile yer değiştirse nasıl olurdu?”* sorusunu *“kuşlar gibi kanatları olsa çok güzel görünürdü”* ifadesiyle yanıtlayarak portrenin üzerinde yer alan kuşu resmetmiştir (bkz. EK 7. Resim). Birleştirmek (Combine) aşamasında sorulan *“seçmiş olduğun nesne ile başka bir nesne birleşse nasıl olurdu?”* sorusundan yola çıkarak resim paleti ile vazoyu birleştirmiştir ve çalışmanın en alt kısmında görülmektedir (bkz. Resim 2). Bu aşamadaki bir diğer soru *“seçmiş olduğun nesne ile sevdiğin bir yiyecek birleşse nasıl olurdu?”* sorusundan yola çıkarak paletin üzerinde sıçramış izlenimi veren sosları yapmış ve *“yemeklerimin olmazsa olmazı soslardır”* ifadesini kullanmıştır (bkz. Resim 3). Yok etmek, Çıkarmak (Eliminate) aşamasında sorulan *“seçmiş olduğun nesnenin tamamı ya da bir bölümü hayatımızdan çıksa ne olurdu?”* sorusundan yola çıkarak, resmin sağ alt köşesinde yer alan kırılmış bir vazanın dağılmış parçalarının resmedildiği görülmektedir (bkz. Resim 4). Yeniden düzenlemek veya Tersine çevirmek (Reverse or Rearrange), aşamasında *“seçmiş olduğun nesneyi yeniden düzenlersen nasıl bir şey olurdu?”* sorusunu *“saksafona benzer olurdu ve içinden ritme göre çiçek çıkardı”* şeklinde yanıtlamıştır ve resmin sol altında yer alan saksafondan çıkan çiçek resmini bu aşamadan esinlenerek oluşturmuştur (bkz. Resim 5).

Uzman değerlendirmelerine bakıldığında tüm ölçütlerde son çalışması daha başarılı bulunmuştur. En az puan artışının estetik değer ölçütünde olduğu dikkati çekmektedir.

Öğrenci 7'nin Ön Uygulama ve Son Uygulama Çalışmasının İncelenmesi



Şekil 32. Ö7, TÜYB, 70×100 cm, ön uygulama çalışması

Öğrenci 7 kendisi için anlamlı olduğunu ifade ederek seçmiş olduğu nesne gözlüktür. Gözlük seçmiş olmasının nedenini şu sözlerle ifade etmiştir; *“daha iyi görebilmem, hayatımı kolaylaştırmasından dolayı seçtim. Gözlüğüm olmadığında her şeyi bulanık görüyorum. Hayatımda olmamasını düşünüyorum imkânsız gibi bir durum”*. Öğrenci gözlüğün kendisinde çağrıştırdığı duygu ve düşünceleri ise şöyle açıklamıştır;

“Rahatlama hissi. Sabahları uyandığımda bazen gözlüğümü takmayı unutuyorum. Bir şeyin eksik olduğunu hissediyorum. Hem net görememenin verdiği rahatsızlık hem de uzun zamandır gözlük kullandığım için artık benim bir parçam gibi oldu. Bir şeyleri net görebilmem için bu gözlüğe ihtiyaç duymam bazen bana bir şeye bağımlı olmanın rahatsızlığını veriyor” (Ö7).

Öğrencinin seçmiş olduğu nesneden yola çıkarak 70×100 cm boyutunda tuval üzerine akrilik boya ile ön uygulama çalışmasını tamamlamıştır. Ö7 çalışmasında arka plan fonunu oluştururken tuvalini yere koyduğu ve üzerine sulandırmış olduğu akrilikle farklı boyutlarda lekeler oluşturduğu gözlenmiştir. Tuval üzerindeki lekeler kuruduktan sonra karakalemle portre çalışmasını yerleştirmiştir. Sıcak ve soğuk renklerin baskın olduğu ön uygulama çalışmasında renklerin çamurlaştığı görülmektedir. Ö7 seçmiş olduğu gözlük nesnesini bilinen gündelik kullanımı ile resmetmiştir. Uzman görüşü Ö7'nin tüm ölçütlerini geliştirilebilir düzeyde değerlendirmiştir.



Şekil 33. Ö7, TÜYB, 70×100 cm, son uygulama çalışması

Son uygulama çalışmasında kompozisyon kurgusunu oluşturan unsurlar şu şekildedir; resmin arka yapısını oluşturan sarı renkte yeraltı treni görülmektedir. Trenin tam ortasında açık bir kapı bulunmaktadır ve içeride insanlarla beraber yolculuk yapan hatta oturur pozisyonda kitap okuyan bir panda görülmektedir. Kapının hemen önünde trenden yeni çıkmış bir panda ve onun önünde profilden resmedilen bir insan figürü yer almaktadır. Resmin ön yapısını yerde oturan üç panda ve resmin sağında arkası dönük bir panda oluşturmaktadır. Resmin solunda yer alan yeşil yaprakların zemine doğru yeşil renkte boyanarak devam ettiği görülmektedir. Ö7 son uygulama çalışmasını 70×100 cm ebadında tuval üzerine akrilik boya ile resmetmiştir. Ayrıca öğrenci Ana Sanat atölye dersinde sürdürdüğü metrodaki insanlar konusunu son uygulama çalışmasına da yansıtmıştır.

Son uygulama çalışması SCAMPER tekniği ile analiz edildiğinde; Yer Değiştirmek (Substitute) aşmasında sorulan “*Seçtiğin nesne sevdiğin bir canlının bir bölümü ile yer değiştirse nasıl olurdu?*” sorusundan yola çıkarak öğrencinin zihninde oluşan imge gözlük kullanan pandalar olarak çalışmasına yansımıştır (bkz. EK 7. Resim 1).

Bu aşamadaki diğer soru “*Seçmiş olduğun nesne zamanda yer değiştirse, geçmişte ya da gelecekte herhangi bir zaman dilimine gitse nasıl olurdu?*” sorusunu “*geçmişte gözlükler kemikli gözlükler olarak aklımda. Geçmiş denildiğinde eski tarzdaki gözlükler canlanıyor*” şeklinde yanıtlamış ve ortadaki pandanın kullandığı gözlük olarak resmetmiştir.

Birleştirmek (Combine) aşamasında sorulan “*seçmiş olduğun nesne ile sevdiğin bir yiyecek birleşse nasıl olurdu?*” sorusundan yola çıkarak muz ve gözlüğü birleştirmiştir (bkz.resim 2). Bu birleştirmeyi son uygulama çalışmasında iki pandanın elindeki gözlükle birleşmiş soyulmuş muzlar olarak resimde görülmektedir.

Değiştirmek, Büyültmek, Küçültmek (Modify, Magnify, Minify) aşamasında “*Seçmiş olduğun nesnenin dokusunu değiştirseydin nasıl bir hal alırdı?*” sorusundan yola çıkarak tüylü bir gözlük eskizi yapmış ve bu eskizi oturan beyaz kafalı panda üzerinde resmedilen gözlükte görülmektedir (bkz. Resim 3).

Uzman değerlendirmelerine bakıldığında tüm ölçütlerde son uygulama çalışması daha başarılı bulunmuştur. Özellikle yaratıcı yaklaşım ve kompozisyon kurgusu ölçütlerinde yer alan puanların yaklaşık iki kat oranında artışı dikkat çekmektedir.

Son uygulama çalışması yaratıcılık açısından daha başarılıdır çünkü ön uygulama çalışmasında gözlük nesnesinin sıradan işlevi ile resmedildiği görülürken son uygulama çalışmasında gözlüğün değiştiği ve dönüştüğü dikkat çekmektedir. Öğrencinin son uygulama sanatsal çalışmasındaki başarısının artmasında SCAMPER tekniği önemli ölçüde etkili olmuştur.

Öğrenci 8’in Ön Uygulama ve Son Uygulama Çalışmasının İncelenmesi



Şekil 34. Ö8, TÜAB, 70×100 cm, ön uygulama çalışması

Öğrencinin kendisi için anlamlı olduğunu ifade ederek seçmiş olduğu nesne boks eldivenidir. Bu nesnenin çağrıştırdığı duygu ve düşünceleri; “*rakibe yumruk attığımızda elimizde oluşan his mutluluk veriyor*” sözleri ile açıklamıştır. Ö8 seçtiği nesnenin *Rocky* filmini çağrıştırdığını da belirtmiştir.

Ö8 seçmiş olduğu nesneden yola çıkarak 70×100 cm ölçüsünde tuval üzeri akrilik boya ile yaratıcı bir çalışma ortaya koymuştur. Resimde boks yapan insansı görünüme sahip kolları ve bacakları olan iki boks eldiveni görülmektedir. Çalışmanın ön yapısında kırmızı boks eldiveni onun solunda mavi boks eldiveni yer almaktadır. Kırmızı ve mavi tonlarının kullanıldığı çalışmada arka planda yer alan mor ve tonları ile soğuk renklerin baskın olduğu görülmektedir. Ö8’in ön uygulama çalışması yaratıcılık açısından uzman değerlendirmesinde başarılı bulunmuştur. Tüm öğrencilerin puan ortalamalarına bakıldığında yaratıcılık ölçütünde ön uygulama çalışmasından en yüksek puanı alan Ö8 olmuştur. Ö8’in seçmiş olduğu nesneleri alışılmışın dışında yorumlamış ve yaratıcı bir sanatsal çalışma ortaya koymuştur.



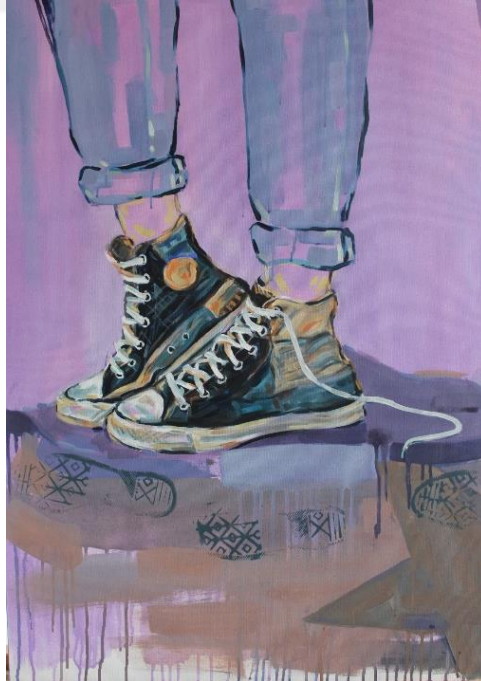
Şekil 35. Ö8, TÜAB, 70×100 cm, son uygulama çalışması

Ö8’in son uygulama çalışmasında sağ alt köşede boks eldiveninden butlar, hemen solunda kırmızı renkte boks eldiveninden kabuğu olan bir kaplumbağa, geride ise başları yere eğilmiş yan yana iki at figürü onların gerisinde ise bir at figürü daha görülmektedir. SCAMPER

eđitimi sonrasında yapılan son uygulama alıřması 70×100 cm boyutlarında tuval zerine akrilik boya ile tamamlanmıřtır.

Son uygulama alıřması SCAMPER tekniđi ile analiz edildiđinde; Yer Deđiřtirmek (Substitute) ařmasında sorulan “Setiđin nesne sevdiđin bir canlının bir blm ile yer deđiřtirse nasıl olurdu?” sorusundan yola ıkarak đrencinin zihninde oluřan imge ayaklarına boks eldiveni giymiř at olarak eskiz oluřturmuřtur (bkz. EK 7. Resim 1). Son uygulama alıřmasında at figrlerinin ayaklarında boks eldivenleri grlmektedir. Birleřtirmek (Combine) ařmasında sorulan “semiř olduđun nesne ile sevdiđin bir yiyecek birleřse nasıl olurdu?” sorusundan yola ıkarak boks eldivenini tavuk budu ile birleřtirmiřtir ve alıřmanın sađ alt křesinde yer almaktadır (bkz. Resim 2). Uyarlamak (Adapt) ařmasında “Setiđin nesne hayvanların hayatına uyarlansaydı nasıl olurdu?” sorusundan yola ıkarak hayal edilen imge resmin solunda yer alan boks eldiveninden kabuđu olan kaplumbađa olarak resmedilmiřtir (bkz. Resim 3). Yaratıcı yaklařım, kompozisyon kurgusu ve imge zenginliđi ltlerinde az da olsa son uygulama da bir artıř olmuřtur. Estetik deđer ltnde ise deđiřiklik olmamıřtır.

đrenci 9’un n Uygulama ve Son Uygulama alıřmasının İncelenmesi



řekil 36. 9, TAB, 70×100 cm, n uygulama alıřması

đrenci 9 gndelik nesne olarak Converse ayakkabı zerinde alıřmıř ve bu nesneyi seme nedenini řyle aıklamıřtır; “...nk tarzımı yansıttıyor. Benimle btnleřmiř tasarımıda bir

ayakkabı. Diğer ayakkabılarıma nispeten Converse'imi giydiğimde doğan rahatsızlığına rağmen daha rahat ve iyi hissediyorum". Seçmiş olduğu nesnenin kendisinde çağrıştırdığı duygu ve düşünceleri şu sözlerle ifade etmiştir;

"Bu nesne bende özgürlük, rahatlık, tarz gibi kavramları çağrıştırıyor. Giydiğimde daha havalı hissediyorum diyebilirim. Sanki o ayakkabı bana özel yapılmış gibi hissettiriyor. Farklı bir yapısı ve tasarımı var. Converse aslında çok rahat olarak bilinen bir ayakkabı değil fakat giydiğimde hissettirdikleri ve tasarımı için kendimi rahat hissediyorum. Biraz da serseri... Genç hissettiriyor" (Ö9).

Seçtiğin nesne sana bir filmi, şarkıyı ya da şiiri çağrıştırıyor mu? Sorusunu şu sözlerle yanıtlamıştır;

"Bu nesne bana *Gangsta's Paradise* şarkısını ve *Sakıncalı Düşünceler* filmi hatırlattı şu an. İkisi de daha serseri, rahat özgür hissettiren şeyler... Filmin içinde converse giyen birileri zihnimde yer etmiş olabilir. Bir yandan içinde hâkim olamadığın gençliğin verdiği aşırıya kaçan hisler varken bir yandan da bir doğrunun peşindesin" (Ö9)

Ö9'un ön uygulama çalışması 70×100 cm ebadında tuval üzeri akrilik boya ile resmedilmiştir. Bir insan figürünün diz altından alınan kesit resmedilmiştir. Resmin merkezinde Converse ayakkabılar görülmektedir. Arka fonun açık mor tonlarda boyanması koyu renkli ayakkabıyı ön plana çıkarmıştır. Sağ ayağın hafif yukarı kalkmış biçimde oluşu resmi durağanlıktan kurtarmıştır. Ayakkabının altını oluşturan zeminde farklı tonlarda lekeler ve akıtmalar görülmektedir. Resimde görülen ayakkabı izlerini, Ö9 kendi ayakkabısını kullanarak baskı yoluyla oluşturmuştur. Sağ alt köşeye ise ayakkabının logosunu yerleştirmiştir.

Uzmanlar ön uygulama çalışmasını yaratıcılık açısından geliştirilebilir düzeyde değerlendirmiştir. Öğrenci seçmiş olduğu nesneyi gündelik kullanımı ile resmettiği nesneye yönelik bir değişim ve dönüşüm yapmadığı görülmektedir.



Şekil 37. Ö9, TÛAB, 70×100 cm, son uygulama çalışması

Son uygulama çalışması 70×100 cm ebadına tuval üzeri akrilik boya ile resmedilmiştir. Resimde ormana benzer bir mekânda geçen kompozisyon kurgusunu üç salyangoz, farklı boyutlarda mantarların oluşturduğu ve koyu renklerin baskın olduğu bir çalışma görülmektedir. Son uygulama çalışmasında yer alan akıtma tekniğinin ön uygulama çalışmasına kıyasla daha dikkatli kullanıldığı anlaşılmaktadır. Resmin merkezinde sırtı Converse ayakkabıdan oluşan bir salyangoz SCAMPER tekniğinin Adapt (Uyarlama) aşamasında yer alan “*Seçmiş olduğun nesne hayvanların hayatına uyarlansaydı nasıl olurdu?*” sorusundan esinlenerek oluşturulmuştur. (bkz. EK 7. Resim 1). Resmin merkezindeki salyangozun hemen solunda geride yer alan terkedilmiş bir salyangoz kabuğu resmedilmiştir. Bu kabuk SCAMPER tekniğinin Tersine çevirmek ve Yeniden Düzenlemek (Reverse or Rearrange) aşamasında sorulan “*Seçmiş olduğun nesneyi parçalayarak ters çevirirsen nasıl olurdu?*” sorusundan yola çıkarak ayakkabı ters çevrilmiş ve bir yapboz parçası çıkarılmış ve zeminde resmedilmiştir (bkz. Resim 2). Çıkarılan yapboz parçası tekniğin Yok etmek, Çıkarmak (Eliminate) aşamasında yer alan “*Seçmiş olduğun nesnenin tamamı ya da bir bölümü hayatımızdan çıksa ne olurdu?*” sorusundan esinlenerek oluşturulmuştur.

Son uygulama çalışması uzman değerlendirilmesinde yaratıcılık açısından incelendiği başarılı bulunmuştur. Ö9’un seçmiş olduğu nesneyi sıra dışı şekilde resmetmiş olması yaratıcı düşüncenin göstergesidir. Son uygulama çalışması kompozisyon kurgusu açısından incelendiğinde uzman değerlendirmesi sonucunda son uygulama çalışması başarılı bulunmuştur. Bunun yanı sıra imge zenginliği açısından da bakıldığında son uygulama çalışması daha başarılı bulunmuştur. Seçilen ayakkabı nesnesi farklı form ve biçimlerde kullanılarak imgeler çeşitlendirilmiştir. Estetik değer açısından uzman değerlendirmesi ön uygulama çalışması başarılı bulunmuştur. Bunun en önemli nedeni SCAMPER tekniğinin yaratıcılığı ve imge zenginliğini artırmaya yönelik bir teknik olmasından kaynaklandığı söylenebilir.

	S	C	A	M	P	E	R
Ö1							
Ö2							
Ö3							
Ö4							
Ö5							
Ö6							
Ö7							
Ö8							
Ö9							

Şekil 38. Öğrencilerin SCAMPER tekniğinin aşamalarını çalışmalarında kullanım sıklıkları

Yukarıda öğrencilerin SCAMPER eğitimi sonrasında yapmış oldukları son uygulama çalışmasında, tekniğin aşamalarında ortaya koydukları eskizleri çalışmalarına ne sıklıkta yansıttıkları ortaya konulmuştur. Her bir aşama farklı düzeyde yaratıcı düşünmeyi gerektirmektedir. Tekniğin Değiştirmek, Büyütmek, Küçültmek (Modify, Minify, Magnify) basamağının öğrencilerin çalışmalarında yoğun olarak kullandıkları anlaşılmaktadır. Bunun nedeninin herhangi bir nesnenin boyutlarını ve dokusunu değiştirmenin kolay uygulanabilir olduğu söylenebilir. Bununla birlikte Değiştirmek, Büyütmek, Küçültmek (Modify, Minify, Magnify) aşamasının en az düzeyde yaratıcı düşünmeye ihtiyaç duyulan basamak olduğu düşünülebilir. Öğrencilerin ön uygulama çalışmalarında da farkında olmadan nesnelerin boyutlarını değiştirdikleri görülmüştür. Örneğin, Ö2 ve Ö4 ön uygulama çalışmasında nesneleri farklı boyutlarda ele alarak resmetmiştir. Sanatsal çalışmalarda herhangi bir şeyin boyutlarının ve dokusunun değiştirilmesinin, farkında olarak veya olmayarak sıklıkla uygulanabilir olduğu görülmektedir.

Tekniğin M basamağından sonra öğrencilerin çalışmalarında sıklıkla kullandıkları diğer basamak S olmuştur. Yer Değiştirmek (Substitute) aşamasında yer alan *seçtiğiniz nesne sevdiğiniz bir canlının bir bölümü ile yer değiştirse nasıl olurdu?* Sorusunun öğrencilerin ilgisini çektiği düşünülmektedir. Öğrencilerle yapılan görüşmeler ve araştırmacının gözlemlerinden yola çıkarak bazı soruların öğrencilerin daha çok ilgisini çektiği görülmüştür. Bunlardan diğeri de Birleştirmek (Combine) aşamasında yer alan sevdiğin bir yiyecek birleştirmeye yönelik sorulan sorudur.

Tekniğin P basamağı Amacı dışında kullanma (Put to Other Uses) aşamasını, öğrencilerin çalışmalarında az tercih ettikleri görülmektedir. Bunun nedenin seçilen nesnenin amacı dışında kullanıldığında rahatsız edici bir görüntüye bürünmesi ya da ortaya çıkan eskizin kompozisyonun içinde anlamlı şekilde yerleştirilmesinin zorlayıcı olmasından kaynaklandığı söylenebilir. Bununla birlikte bu aşamanın yaratıcı düşünmeye daha çok ihtiyaç duyulan ve en zor basamak olduğu düşünülebilir.

Tekniğin R basamağı olan Yeniden düzenlemek veya Tersine çevirmek (Reverse or Rearrange) aşamasının da öğrencilerin çalışmalarında az tercih ettikleri görülmektedir. Tekniğin amacı dışında kullanma basamağı ile benzer şekilde bu aşamanın da yaratıcı düşünmeye daha çok ihtiyaç duyulduğu ve zor basamaklardan birisi olduğu düşünülmektedir.

Ön Uygulama-Son Uygulama Çalışmalarına Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Araştırma kapsamında çalışmalar tamamladıktan sonra ön uygulama ve son uygulama çalışmalarına yönelik öğrencilere yarı yapılandırılmış görüşme soruları yöneltilmiştir. Bu sorulara yönelik bulgular şu şekildedir;

1. Soru, “SCAMPER öncesi yapmış olduğunuz resim çalışmasını mı? Yoksa SCAMPER sonrası yapmış olduğunuz resim çalışmasını mı daha yaratıcı buluyorsunuz?”

Ö1. “Tabi ki ikinci çalışmayı daha yaratıcı buluyorum zaten ilkinde yazı haricinde şey yok birebir çizmeye çalıştım realist gibisinden değil ama masa lambasını olduğu gibi çizdim ikincisinde birçok birleştirme şey içeriyor o yüzden daha sevdiğim bir çalışma da oldu aynı zamanda ama birincide de yaratıcılık anlamında şey yapmaya çalıştım yazımda karanlık yazan yerler beyaz yazılı ama alt kısmı siyah orada bir tezat oluşturdum aynı şekilde aydınlık yazan yerler siyahla yazılı orada ufak bir tezat oluşturmaya çalıştım onun haricinde çok bir şey yok yani” ifadesi ile Ö1 SCAMPER sonrası yapmış olduğu son uygulama çalışmasını daha yaratıcı bulduğunu ifade etmiştir (08.12.2022).

Ö2. “Son uygulama çalışmamı daha yaratıcı buluyorum. Yaratıcılık açısından değerlendirirsem genelde böyle hareketli figürler işlemeyi seviyorum hani soyut bir şey çalıştığımda bile durağan değil de hani bir objede olsa hani kırılan genelde böyle bir hareket anını resmetmek istiyorum bu şekilde”

Ö3. “Hocam ben bu resimleri yaparken ilkini yaparken daha çok şey hissettim böyle daha çok kafamda oturdu yapmam daha kolay gibiydi ikincisini yaparken neyi nereye koyacağım nerde ne kullanacağım şeyleri çok fazla yaşadım o yüzden ne kadar fazla yansıtabildiğimi bilmiyorum...yaratıcılık açısından değerlendirdiğimizde son uygulama çalışmada seçmiş olduğun nesneyi büyük küçük olarak boyutlarını değiştirerek kullandığın görülüyor doğru mu? Evet farklı boyutlarda kullandım” Ö3 ifadesiyle son uygulama çalışmasında kompozisyon kurgusunu oluştururken zorlandığını açıklamıştır. İstatistiksel puanlarda Ö3’ün kompozisyon kurgusunda son uygulama puanının düştüğü görülmektedir.

Ö4. “Kesinlikle SCAMPER çünkü yani üzerinde düşünülmüş bir kere fikirler var ekstra bir kere al şunu koy bunu koy değil... bir dönüşüm yaptık kitaba bunlar üzerinde düşünülmüş şeyler tavus kuşu ile kitabı birleştirmiştik ben bu düşünülmeden oluşturulabilecek bir şey değil...ön çalışmada herhangi bir figürleri dönüştürmeden çalıştık bu çalışmada ama bundan sonra SCAMPER dekinde üzerine düşünülmeyen oluşturulamaz şeyler bunlar yaratıcılığı kesinlikle daha fazla göz önünde bulundurduk burada” Ö4 bu ifadesiyle SCAMPER eğitimi sonrasında yapmış olduğu son uygulama çalışmasını daha başarılı bulduğunu ifade etmiştir. Ayrıca imge zenginliği ölçütünde en yüksek puanı alan ikinci öğrencidir.

Ö5. “Tabi ki de ikincisi yani yaratıcı çünkü çok zorladık yani belki çok zorlanılmış bir şey değil ama yani yaparken şeyi düşünüyorsun nasıl bir şey yapsam da farklı olsa neyle neyi içselleştirip işte ortaya bir şeyler çıkarabilirim diye birincisinde sadece kayık çizdim ikincisinde insan daha çok düşünüyor... ikincisinde anlama odaklanmaya çalıştım nerede ne olsun falan diyerek o şekilde” ifadesinde Ö5 son uygulama çalışmasını daha yaratıcı bulduğunu ifade etmiştir. Ayrıca SCAMPER aşamalarında ortaya çıkan eskizlerin hepsini sevdiği belirtmiş ve kompozisyon kurgusunu oluştururken bu eskizleri bir araya getirmekte zorlandığını ifade etmiştir.

Ö6. “İlk yaptığım çalışmayı daha yaratıcı buluyorum çünkü sadece objeyi çizdim ama arkasında doku oluşturmaya çalıştım ben biraz daha bunun yaratıcılığa katkısı olduğunu düşünüyorum ikinci çalışmada alakasız nesneleri bir araya getirirken çok yaratıcı olmadığımı düşünüyorum” Ö6 ön uygulama çalışmasında teknik anlamda çalışmasını daha

yaratıcı bulmuştur fakat alakasız nesneleri bir araya getirerek yeni bir şeyler ortaya koymaya çalışmak yaratıcı düşünebilme belirtisidir. Ö6'nın son uygulama çalışması uzman görüşlerine göre daha yaratıcı bulunmuştur. Ayrıca her iki uygulamada öğrencilerin istedikleri boyama tekniğini kullanarak çalışabilecekleri ifade edilmiş olmasına karşın Ö6'nın yalnızca ön uygulama çalışmasında karışık teknik kullandığını ifade etmiş ve buna bağlı olarak ön uygulama çalışmasını yaratıcı bulmuştur.

Ö7. *“Yaratıcılık açısından sağ taraftaki yani SCAMPER sonrası çalışmamı daha baskın buldum, kompozisyon kurgusu açısından olsun figürlerdeki sıradan sıra dışı olan gözlük taktığım için biraz yaratıcı geliyor birde hani kompozisyon kurgusundaki kendi içinde bildiğim bazı şeyler var mesela camı parçaladım ve bazı şekiller oluşturdum kendi içimde bildiğim için bu daha çok etkili geldi gözümde burada soldaki çalışmada sadece kendi yüzümdeki halini düşündüğüm için çok bir yaratıcılık yok aslında olan halini bendeki olan halini kullandım sadece ama burada farklı şeylere uyarlayarak yapmaya çalıştım”*

Ö8. *“Teknikten sonraki çalışmamız daha çok yaratıcıydı çünkü oluşturmuş olduğumuz ilk başta farklı farklı eskizler vardı ve bu eskizler birbirinden çok bağımsız çizimlerdi ve bir arada kullanmak ve birkaçını bir arada kullanmak gerçekten zordu...yaratıcılığı da devreye sokarak zaten butları da boks eldiveni ile birleştirmiştik ortaya böyle bir şey çıktı”* Ö8 tekniğin aşamalarında ortaya çıkan eskizleri kompozisyonu kurgularken bir araya getirmekte zorlandığını ifade etmiştir.

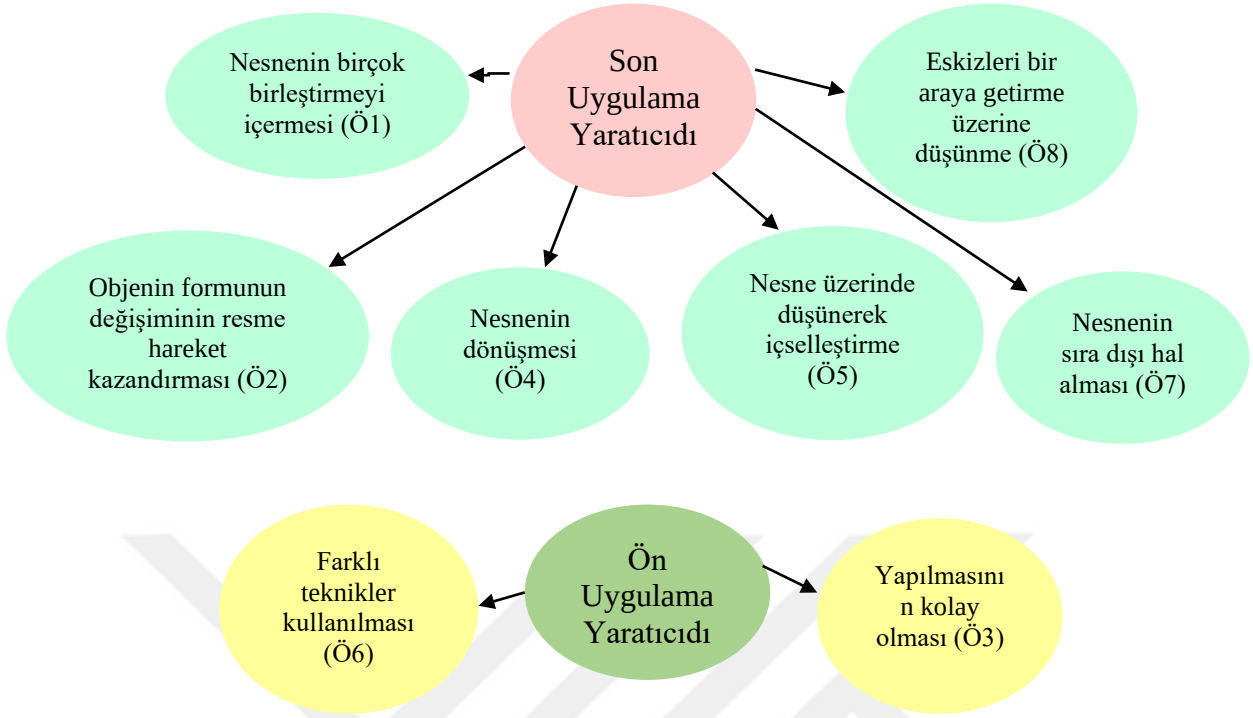
Ö9. *“Son uygulama daha yaratıcı tabi yani şeklini değiştiriyorsun sonuçta amacı olmadığı şekilde resmediyorsun başka bir şeyle birleştiriyorsun modelini değiştirdim mesela arkadan bağcıklı olması falan o şekilde tabi ilkinden daha yaratıcı”*

Öğrencilerin ifadeleri ve Tablo 15 incelendiğinde genel olarak katılımcıların son uygulama çalışmalarının daha yaratıcı olduğunu düşündükleri bulgusuna ulaşılmıştır.

Tablo 15

Ön Uygulama-Son Uygulama Yaratıcılık Kıyaslaması

Tema	n	Katılımcılar
Ön Uygulama Yaratıcıdır	2	Ö3, Ö6
Son Uygulama Yaratıcıdır	7	Ö1,Ö2,Ö4,Ö5,Ö7,Ö8,Ö9



Şekil 39. Öğrencilerin Ön Uygulama-Son Uygulama çalışmalarını yaratıcı bulma nedenlerine ilişkin model

Yukarıda öğrencilerin ön uygulama ve son uygulama çalışmalarını yaratıcı bulma nedenlerine ilişkin model yer almaktadır. Genel olarak öğrencilerin çoğunluğu SCAMPER eğitimi sonrasında yapmış oldukları son uygulama çalışmasını yaratıcı bulmuştur. Bunun nedenlerini ise, nesnenin dönüşmesi, nesnenin içselleştirilmesi, nesnenin sıra dışı hal alması, nesnenin formunun değişerek resme hareket kazandırması, nesnenin birçok birleştirmeyi içermesi, eskizleri bir araya getirebilme üzerine düşünme şeklinde ifade etmiştir.

İki öğrenci ise, farklı teknikler kullanılması ve yapılmasının kolay olması şeklinde görüşleri ile ön uygulama çalışmasını yaratıcı bulmuştur. Ön uygulama ve son uygulama çalışmasında farklı teknikler kullanılabileceği öğrencilere belirtilmiştir fakat bir öğrenci yalnızca ön uygulama için geçerli olduğunu düşünerek teknik açıdan özgür çalışmış olmasından yola çıkarak ön uygulama çalışmasını yaratıcı bulmuştur. Diğer bir öğrenci olan Ö3 ise, kendi üslubu ile birleştirerek yaratıcı bir çalışma yapmakta zorlandığı görülmüştür. Ön uygulama çalışmasını düşünsel süreçte zorlanmadan çalışmış olmasından dolayı yapılmasının kolay olması şeklinde açıklamıştır.

2. Soru SCAMPER öncesi yapmış olduğunuz resim çalışmasında karşılaştığınız güçlükler var mı? varsa neler? SCAMPER sonrası yapmış olduğunuz resim çalışmasında karşılaştığınız güçlükler var mı? varsa neler?

Ö1. “Ön uygulama çalışmasında çok bir güçlük yaşamadım aslında çünkü birebir çizmeyi düşünüyordum zaten arkadaki perdenin ifadesinde beğendiğim yerler beğenmediğim yerler oldu zamanım biraz kısıtlıydı çok aşırı özenemedim ondan kaynaklı ifadede biraz sıkıntı oldu onun haricinde zorlandığım bir şey olmadı ama tabi ikincide sıfır baştan kompozisyon oluşturmak gerekiyor bir imgesel tasarım gibi renklerini düşündüm mesela çok mu boş kaldı acaba çok mu karanlık oldu gibisinden herhangi bir referans olmadan çalıştığım içinde neredeyse tamamen imgesel bir çalışma gibi oldu o yüzden bunları yerleştirmekte olsun ya da yeni objeler düşünmek olsun tabi ki zorlandım. Nasıl çözdüm eskiz defterinde kullandığımız şeylerden yola çıktım zaten ilk başından beri klasik kompozisyon kurallarına göre bir eskiz atmıştım ona göre yerleştirerek çözdüm”

Ö2. “SCAMPER den öncesinde aslında pek bir zorluk yaşamadım çünkü hani bir yaratıcılıkla ilgili pek bir yönü yoktu olan bir şeyi resmettim yaratıcılıkla ilgili SCAMPER den sonraki onda biraz baştayken tasarımı yapmak biraz uzun sürdü ondan sonrası eskizleri birleştirmek bazılarını kullanıp işte bazılarını kullanmamak için arasından seçmem lazımdı onlara karar vermek biraz uzun sürdü...nasıl çözdüm eskiz yaptım ondan sonra hani kompozisyon alternatifleri sadece karalama olarak ayrıntılı bir şekilde değil de sadece kağıt üzerinde şurada şu olsun diye daire falan attım sonra kullanacağım hayvanları objeleri belirledim kompozisyonu kurduktan sonra işlemek kolay oldu”

Ö3. “Öncesinde yaptığım çalışmada yaparken daha çok kurgusunu kafamda oturtabilmişim ondan sonra yaptığımda zorlandım...kurgudan kastettiğin kompozisyon oluşturmak mı? Evet”

Ö4. “Açıkkçası öncesinde yani genel bir konu betimlediğim için daha kolay oluyor ama belki derinliği daha az olabiliyor SCAMPER sonrasında biraz daha zorlandığım şey düşünme aşaması beni biraz yordu ama tabi yorulmadan da bir şey olmuyor SCAMPER sonrasında sadece resim ilkeleri daha zor oldu benim için çünkü ortada figürler var bunları doğru bir matematikle birleştirmek biraz daha zor oluyor çünkü belli şablonları birleştirmek kompozisyon oluşturmak daha zor oluyor SCAMPER öncesinde bu daha kolay çünkü zaten seni sınırlayan bir şey yok ama dediğim gibi bazı şeylerin artı eksisi var burada zaten fiziki anlamda bir level üste geçtiği için SCAMPER sonrasında daha gelişmiş şeyler ürettiğimiz için bunları oturtmak mesele diğerinde zaten belli başlı şeyler var mesela kitap hiçbir şeye

evrilmemiş SCAMPER öncesinde istediğin gibi istediğin açıdan kullanabiliyorsun bu daha kolay SCAMPER öncesi, SCAMPER sonrası...zaten daha üst seviye bir şey üretmek istiyorsak daha da zorlanmamız gerekiyor bu işin doğası bu...”

Ö5. “İkincisinde üslup bakımından sıkıntı yaşadım şahsen şöyle normalde daha farklı çalışıyorum mesela burada hem düşünce katmam gerekiyor hem işte bir anlamı olacak diye o gerginlikle birazcık korkarak başladım aslında orada zorluk yaşadım bu birincisinde çok değildi ama ikincisinde hem yorum katmam lazım hem sanatsal anlamda üslubuma dikkat etmem lazım derken biraz bocalıyordum biraz toparlamaya çalıştım sonra kitch dediğimiz piyasa işi resimler oluyor ya ondan korktum renklerden dolayı sonra dedim ki yorumlamam gerekiyor zaten absürt bir şey çıkması gerekiyor diye düşündüm o biraz rahatlattı...resme başlamadan birkaç defa eskiz defterine baktım kompozisyon kurmadan önce hangisi ile içselleştirebilirim hangileri bir araya gelebilir diye şimdi kayık vardı aklımda kayığı bir yere koyacağım ön planda olması lazım diye ortaya yerleştirdim yani bu eskizleri yaptığımız yerde tek tek görünce bir kompozisyondan hayal etmek zor oluyordu önce...sonra böyle yerleştirdim”

Ö6. “İlk çalışmada zorlanmadım ama ikinci çalışmada birbirinden farklı nesneleri bir araya getirmek zorladı”

Ö7. “Kompozisyon kurgusunu her zaman kullandığımız için ilk nesne kullanırken acaba bir kurgu oluşturmam gerekiyor mu yoksa oluşturmamam mı gerekiyor hani kurgu mu oluştursam ilk aklıma gelen halini mi kullansam diye düşündüm daha sonra ilk aklıma gelen halini kullanmaya karar verdim düşünce aşaması zor geçti benim için sadece, SCAMPER sonrası çalışma için bir zorluk yoktu aslında keyifli geçti benim için...eskizlerin bazılarını elemek zorunda kalmış gibi hissettim hangisi benim için en önemli olanlar hangileri diye not aldım mesela panda kesinlikle olmalı diye düşündüm sonra parçaladığım şu ortadaki öğelerin kesin olması gerekiyor diye düşündüm bazılarını elemek zordu...aslında kompozisyon kurgusunu kurgularken kurgulama aşamasında hepsini bir arada kullanamadım biraz o aşama zorladı”

Ö8. “SCAMPER sonrasında seçtiğim nesneyi farklı nesnelerle birleştirirken zorlanmıştım onun dışında da çok da bir zorluk yaşamadım”

Ö9. “Ön uygulamada yoktu diğerinde aslında hangi sorudan ilerlemem gerektiğini çok bilemedim bu yaşam formundan mı parçalayarak ayırmaktan mı onda biraz zorluk yaşadım kompozisyon oluşturmakta biraz zorluk yaşadım ama güzeldi...daha farklı düşünmek

gerekiyormuş biz çok fazla şeye bağımlı kaldık her yaptığımızı kullanalım hepsi çok iyiydi hepsini kullanalım ama birinin üzerine yoğunlaşıp onunla bir kompozisyon kurunca daha mantıklı şeyler çıktı ortaya...yani onları ben buldum ya düşününce oda olsun ya burada” Ö9 tekniğin aşamalarında ortaya çıkan eskizlerinin çoğunu kullanmak istemesinden kaynaklanan bir zorluk yaşadığını ifade etmiştir. Sonrasında tek bir eskize odaklanarak sorunu çözdüğünü belirtmiştir.

Aşağıda öğrencilerin SCAMPER eğitimi sonrasında yapmış olduğu son uygulama çalışmasında karşılaştıkları sorunlara yönelik alt temalar tablo 16 da sunulmuştur.

Tablo 16

Son Uygulama Çalışmasında Karşılaşılan Güçlüklerle İlişkin Temalar

Tema	n	Öğrenci
Kompozisyon kurgusu	4	Ö1, Ö3, Ö4, Ö7
Eskizleri birleştirebilme	2	Ö2, Ö9
Kişisel üsluptan uzaklaşma	1	Ö5
İmge oluşturabilme	2	Ö6, Ö8

Son uygulama çalışmasında karşılaşılan güçlüklerle ilgili dört öğrenci (Ö1, Ö3, Ö4, Ö7) kompozisyon kurgusunda zorlandıklarını ifade etmiştir. İki öğrenci (Ö2, Ö9) SCAMPER aşamalarında ortaya çıkan eskizleri birleştirmekte zorlandıklarını belirtmiştir. Bir öğrenci ise (Ö5) son uygulama çalışmasında kişisel üslubundan uzaklaşmanın zorluğunu dile getirmiştir. İki öğrenci (Ö6, Ö8) ise imge oluşturmanın güçleştiğini düşünmüştür.

3. Soru “SCAMPER öncesi yapmış olduğunuz resim çalışması mı yoksa SCAMPER sonrası yapmış olduğunuz resim çalışması mı zihninizde daha fazla imge oluşturdu?”

Ö1. “İkincide” son uygulama çalışmasını ifade etmiştir.

Ö2. “SCAMPER sonrasında”

Ö3. “Sonradan yaptığımı yaparken daha çok şey düşündüm ilkini yaparken tamam böyle yapayım dedim o kadar”

Ö4. “SCAMPER sonrasında daha fazla imge oluştu çünkü üzerinde zaman harcadık bir şeyler düşünebildik yaratıcılığımızı ortaya koyduk ve normal zamanda hiçbir zaman düşünmeyeceğimiz teknikler olduğu için örneğin kitapla hayvanı birleştirmek ben bunu oturup açıkçası düşünmem yani aklıma gelmezdi yani böyle bir süreci ortaya koyduğu için

yeni bir şeyler ürettik... beyin jimnastiği çakmağı yakan SCAMPER oldu işte açıkçası ve bundan sonra kesin uygulamam yanı

Ö5. “İkincisinde”

Ö6. “Sonraki çalışmamda”

Ö7. “SCAMPER sonrası evet kesinlikle, uygulama aşaması düşünce süreci”

Ö8. “Teknikten sonraki çalışmada çünkü zaten dediğim gibi çok fazla eskizler ortaya çıkartmıştık...ilk çalışma içinde eskiz yaptım ama direk benim aklıma kavga eden boks eldivenleri olabilecek şekilde mizah anlamında düşünmüştüm ”

Ö9. “Sonrasında zaten çok daha fazla şey var”

Öğrencilerin ifadeleri doğrultusunda tüm katılımcıların SCAMPER eğitimi sonrasında yapmış oldukları son uygulama çalışmasının zihinlerinde daha fazla imge oluşturduğu anlaşılmıştır.

4. Soru “Nesnenin sanat ürününe dönüşümünde SCAMPER öncesi yapmış olduğunuz çalışma mı daha etkili oldu yoksa SCAMPER sonrası çalışma mı daha etkili oldu?”

Sorusu yöneltilmiştir. Öğrencilerin tamamı nesnenin sanat ürününe dönüşümünde SCAMPER eğitimi sonrasında yapmış oldukları son uygulama çalışmasının daha etkili olduğu yönünde görüşlerini ifade etmişlerdir. Öğrencilerin soruya verdikleri cevaplar doğrultusunda nesnenin sanat ürününe dönüşümünde SCAMPER tekniğinin etkisine yönelik oluşturulan temalar aşağıdaki tabloda verilmiştir. Temalar, nesne hakkında farklı fikirler, nesnenin dönüşmesi, daha fazla eskiz ve daha fazla yaratıcılık şeklindedir. Genel olarak öğrenciler, SCAMPER tekniğinin sanat ürününe olan etkisini, nesneyi dönüştürmesi şeklinde görüş bildirmişlerdir.

Tablo 17

SCAMPER Tekniğinin Sanat Ürününe Etkisine İlişkin Temalar

Tema	n	Öğrenci
Nesne hakkında farklı fikirler	2	Ö1, Ö4
Nesnenin dönüşmesi	3	Ö2, Ö3, Ö9
Daha fazla eskiz	1	Ö6
Daha fazla yaratıcılık	1	Ö8

Ö1. “SCAMPER sonrası yapmış olduğum çalışma daha etkili oldu çünkü SCAMPER de sorulan sorularla o nesne hakkında çokça düşünmüş olduk o nesne hakkında çokça üretim fikride edinmiş olduk üretmeye dair yeni bir şeyler ortaya koymaya dair düşünmüş olduk o yüzden SCAMPER sonrası yaptığım çalışmanın daha etkili olduğunu düşünüyorum”

Ö2. “Sanat eserine dönüşmesi açısından SCAMPER sonrası oldu çünkü diğerinde zaten yaptığımızda birinin gelip bakıp geçebileceği bir nesne çünkü olduğu gibi işledim çünkü diğerinde köpek balığının burnunda dönüşmesi ya da işte bir alete dönüşmesi orda daha yaratıcı olduğu için bence sanatsal açıdan daha önemli oldu ikincisinde”

Ö3. “İlkinde kuş tüyünü yaptım diğerinde daha serbest belki de soyuta kaçır denebilecek derecede ele almış oldum”

Ö4. “Kesinlikle SCAMPER sonrası çünkü yani yeni bir form ortaya koyduk doğada olmayan bir şeyi ortaya koyduk birleştirdik en azından diyeyim SCAMPER öncesinde fizik tamamen kitabın kendisi yeni bir şey yok sadece bir konu çıkıyor ama yenisinde kitapla birleşmiş figürler var hani hiç doğada olamayan figürler bunlar, onun için yani SCAMPER sonrası kesinlikle”

Ö5. “SCAMPER sonrası”

Ö6. “İlk çalışmaya göre ikinci çalışmamda çok fazla eskiz çıktı ortaya özellikle kafamda sürekli değiştirdim sürekli hatta oluşturduğum eskizi tuvale atarken boyarken en son bir daha farklı bir kompozisyon çıktı, dediğim gibi çok cesaret edemediğim şeyleri kullanıp sonradan üzerini kapattığım da oldu” Ö6 Ana Sanat atölyede normal süreçte çalışmış olduğu konunun farklı olmasından dolayı tereddütler yaşadığını ifade etmiştir.

Ö7. “Bence SCAMPER sonrası daha etkili duruyor”

Ö8. “SCAMPER sonrası çalışma daha etkiliydi çünkü yaratıcılık burada daha fazla devreye giriyordu zaten sanat eseri içinde bir özgünlük ve yaratıcılık gerekli bu yüzden”

Ö9. “Nesnenin sanat ürününe dönüşünde tabi ki ikinci çalışma etkili oldu bence çünkü bir ayakkabıdan bahsediyoruz yani normal bir ayakkabı ne kadar sanatsal değer taşıyabilir ne gibi sanatsal nitelikler barındırabilir...attığımız eskizlerden de yararlanarak yaptığımız ikinci çalışmanın çok daha sanatsal değer taşıdığını düşünüyorum, bir ker değişime uğradı bu değişim onu sanatsal yaptı ve başkalaştırdı bu yüzden ikinci çalışmanın daha yaratıcı ve bu sayede daha sanatsal nitelik taşıdığını düşünüyorum” şeklinde ifade etmiştir.

5. Soru “SCAMPER tekniği ile ilgili kazanımlarınız son uygulama resim çalışmanıza nasıl katkı sağladı?”

Ö1. “SCAMPER tekniği ile düşündüklerimizi tuvale aktarmaya çalıştık bir nevi uygulamış olduk aslında bu üretimi uygulamaya geçirdik daha özgür ve daha yaratıcı olduğumu fark ettim SCAMPER de sormuş olduğumuz soruları kullanarak üretim ortaya koyduk aslında özgürleşmiş olduk herhangi bir fikre de bağlı kalmadık bir sürü fikri değerlendirerek aralarından bazılarını seçerek bir nevi inovasyon yapar gibi yeni bir ürün ortaya koymuş olduk öyle bir katkı sağladı”

Ö2. “Yaratıcılık açısından fazla katkı sağlamış olabilir ve resim yaparken işte kullandığım o hareketliliği falan diğer resimlerimde de tekrar daha fazla bir şekilde kullanabilirim yaratıcılık olarak da hani diğer resimlerime aynı şekilde yansıtabilirim”

Ö3. “Son uygulama çalışmasında yaratıcı görünen bir çalışma ortaya çıkarttığımı düşünüyorum” ifadesi ile tekniğin yaratıcılık açısından katkı sağladığını belirtmiştir.

Ö4. “... hiç olmayan figürleri ürettik bir kere normal zamanda hiç düşünmeyeceğim şeyler ortaya koyduk ve en azından şu tavus kuşunu bir yerlerde daha kullanırım” Ö4 bu ifadesinde tekniğin yer değiştirme aşamasında kitap nesnesi ile sevdiği bir canlının bir bölümünün yerini değiştirerek yaratmış olduğu tavus kuşu figürünü sonraki çalışmalarında da kullanacağını belirtmiştir. Bu ifade tekniğin akılda kalıcı olduğunu da göstermektedir.

Ö5. “Elbette yaratıcılığımıza etkisi oldu atölyede de bunu hep beraber düşünüyoruz bence öyle çünkü resimde biz şu an eğitim alırken daha çok işte üsluba ve anlatmak istediğimiz şeye odaklanıyoruz çok soyut bir şeyler katmamaya çalışıyoruz öyle olunca işte bu tarz bir uygulama zorladı bizi bence bizim atölyeyi çok zorladığını düşünüyorum çünkü biz hep üslup ve bir konu üzerinden gittiğimiz için bir yorum işin içine girince üslupla yorumu ne yapacağız şimdi gibi olduk...başlangıçta kötüydü ne oluyor dedik çok zor geldi mesela kompozisyon kuruyoruz işte biz istemsizce şunu düşünüyoruz leke devamı var mı? oradaki boşluğa ne koyalım şuradaki renk ne olsun...sonunda orta yolu bulduk elimizden geleni yapmaya çalıştık gerçekten etkisi oldu hem resme hem günlük hayatımızda etkisi olduğunu düşünüyorum sorular öyleydi” araştırmacı zaman zaman öğrencilerin tekniğin aşamalarında geçen soruları kendi aralarında konuşup eğlenceli cevaplar vererek farklı düşünme alıştırmaları yapıldığını gözlemlemiştir. Özellikle en çok beğenilen aşama olan birleştirme aşaması ile ilgili alternatif nesneler düşünerek yorumlar yapıldığı görülmüştür. Ö5’in ifadesi de bu durumu destekler nitelikte bir açıklama olmuştur.

Ö6. “Önceden gerçekten çok korkak davranıyordum birkaç nesneyi özellikle bir araya getirmek de ikinci çalışmada hani daha fazla daha rahat olduğunu gördüm o konuda ona bunun katkısı olduğunu düşünüyorum”

Ö7. “Farklı düşünmemi sağladı ilk başta hani bir objeyi nesneyi diyelim olduğu halde kullanmak dışında farklı bir amaçla da kullanabileceğimi düşündüm bir de bu konular üzerinde daha ilerlemediğim için farklı bir konu üzerinde ilerlemiş gibi oldum birazda yaratıcılığımı geliştirdi ben genelde figür çalıştığım için farklı bir bakış açısı sağladı benim için...düşünce açımı değiştirdi”

Ö9. “Daha farklı düşünebildim algıda seçicilik oldu biraz çok fazla şeyden hangisinin üzerinde yürürsem daha mantıklı olacağına dair onun dışında alakasız şeyleri birleştirerek ortaya bir şey çıkabiliyormuş hala alakasız diyorum çok sindirememişim ama aslında alakalı oldu yani” Ö9 ifadesinde alışılmış olduğu üslubun dışına çıkmakta zorluk yaşamış fakat SCAMPER eğimiyle birbiri arasında ilgisi olmayan şeylerin bile bir uyum yakalayabileceği konusunda farkındalık kazanmıştır.

Genel olarak tüm öğrencilerin SCAMPER eğitimiyle elde ettikleri kazanımların son uygulama çalışmalarına olumlu yönde katkı sağladığı yönünde görüş belirtmişlerdir.

BÖLÜM VI

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümde elde edilen bulgulardan hareketle ulaşılan sonuçlara, tartışılarak değerlendirilmesine ve önerilere yer verilmiştir.

6.1. Sonuç

“Resim Ana Sanat atölye uygulamalarında SCAMPER tekniğinin yaratıcılığa etkisi” isimli bu araştırmada ulaşılan sonuçlar ve araştırmanın alt amaçlarına yönelik sonuçlar aşağıda sunulmuştur.

6.1.1. Birinci Alt Amaca Yönelik Sonuçlar

Araştırmanın birinci alt amacını oluşturan Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencilerinin; ön uygulama çalışmaları ile son uygulama çalışmaları arasında, yaratıcı yaklaşım, kompozisyon kurgusu, imge zenginliği ve estetik değer açısından anlamlı bir fark olup olmadığına yönelik şu sonuçlara ulaşılmıştır;

Öğrencilerin ön uygulama ve son uygulama çalışmaları arasında yaratıcı yaklaşım, kompozisyon kurgusu, imge zenginliği ve estetik değer açısından son uygulama lehine anlamlı bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu bulgu SCAMPER eğitimi uygulamalarının öğrencilerin sanatsal çalışmalarında yaratıcılık, kompozisyon kurgusu, imge zenginliği ve estetik değer açısından başarılarını artırdığını göstermektedir. Bu artış yaratıcı yaklaşım ve imge zenginliği ölçütünde diğer ölçütlere kıyasla çok daha yüksek olmuştur.

Kompozisyon kurgusu ölçütünde çoğunlukta son uygulama çalışmasında puan artışı yaşanırken sadece iki öğrencinin ön uygulama çalışmasının lehine sonuçlanmıştır. Estetik değer ölçütünde ise iki öğrencinin ön uygulama ve son uygulama puanları sabit kalırken bir

öğrencinin son uygulama çalışmasında puanlarının düştüğü görülmüştür. Bunun nedeninin SCAMPER tekniğinin yaratıcılığı ve imge çeşitliliğini artıran bir teknik olmasından kaynaklı olduğu düşünülmektedir.

6.1.2. İkinci Alt Amaca Yönelik Sonuçlar

SCAMPER tekniği öğretim sürecinde, öğrencilerin nesneyi sanat ürününe dönüştürmelerinde SCAMPER tekniğinin yaratıcılığa katkısı olup olmadığına yönelik görüşleri doğrultusunda şu sonuçlara ulaşılmıştır;

Öğrencilerle yapılan görüşmeler sonucunda SCAMPER tekniğinin yaratıcılığı ve yaratıcı düşünmeyi geliştirdiği, tekniği sevdikleri ve mesleki donanımlarına katkı sağladığı, SCAMPER uygulamalarının Görsel Sanatlar dersinde faydalı olacağına inandıkları ve bu teknik ile yapılan uygulamalara ilişkin öğrencilerin memnuniyet düzeylerinin yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

SCAMPER tekniğinin; yaratıcılık açısından, doğada olmayan şeylerin üretilmesi, farklı nesneleri birleştirme cesareti, sıradan nesneleri amacı dışında kullanabilme ve ilgisiz şeyleri bir araya getirmeyi kolaylaştırması açısından öğrencilerin son uygulama çalışmalarına olumlu açıdan katkısı olduğu anlaşılmıştır.

SCAMPER eğitimiyle, öğrencilerin seçtikleri nesneleri içselleştirmesine, gündelik nesnelere ilişkin farkındalık kazanmalarına ve nesnenin sanat ürününe dönüşmesinde oldukça etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Tekniğin en sevilen aşamasının birleştirmek (Combine) olduğu ve en sevilen sorunun ise ‘Seçmiş olduğun nesneyi sevdiğin bir yiyecek birleştiren nasıl olurdu? Sorusu olduğu anlaşılmıştır fakat son uygulama çalışmaları analiz edildiğinde öğrenci çalışmalarında değiştirmek, büyültmek, küçültmek (Modify, Minify, Magnify) en sık kullanılan aşama olmuştur.

Öğrencilerin SCAMPER tekniğiyle yaptıkları eser analizinin sanat eserlerinin çözümlenmesi yönünde bilinç oluşturduğu ve olumlu kazanımlar elde ettikleri sonucuna varılmıştır.

SCAMPER eğitimi sonrası öğrencilerin son uygulama çalışmalarının genelinde gerçek dışı resimler ortaya koydukları ve SCAMPER eğitiminin Sürrealist yaklaşımda resimlerin ortaya çıkmasında etkili olduğu görülmüştür.

SCAMPER tekniđi uygulamalarının, öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını olumlu yönde etkilediđi, süreci deneyimlerken heyecan ve mutluluk duygularını yaşadıkları anlaşılmıştır.

Öğrencilerin ön uygulama ve son uygulamaya yönelik görüşlerinden yola çıkarak elde edilen sonuçlar aşağıda sunulmuştur;

SCAMPER tekniđi sonrasında yapmış oldukları son uygulama çalışmasını daha yaratıcı ve imge çeşitliliđi bakımından daha başarılı buldukları sonucuna ulaşmıştır.

Nesnenin sanat ürününe dönüşümünde, son uygulama çalışmasında daha fazla eskiz, daha fazla yaratıcılık, nesnenin dönüşmesi ve nesne hakkında daha fazla fikir oluşturduđu şeklinde temalara ulaşmıştır.

SCAMPER tekniđinin öğretim sürecine yönelik öğrencilerin; uygulama sürecinde karşılaştıkları sorunların neler olduđuna ilişkin ulaşılan sonuçlar şu şekildedir;

Tekniđin uygulama aşamasına geçilmeden önce yeterince pratik yapılamamasından dolayı bazı öğrencilerin düşünme sürecinde zorlandıkları görülmüştür.

Öğrencilerin son uygulama çalışmalarını oluştururken kendi üsluplarından uzaklaştıkları ve kompozisyon kurgusu oluşturmakta zorluk yaşadıkları sonucuna ulaşmıştır.

Araştırmanın sonuçlarına göre, SCAMPER eğitiminin ana sanat atölye dersinde öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini olumlu yönde etkilediđi anlaşılmıştır.

6.2. Tartışma

Araştırma sürecinde elde edilen veriler doğrultusunda öğrencilerin SCAMPER tekniđini hiç duymadıkları ve benzer bir teknikle uygulama yapmadıkları anlaşılmıştır. Bunun nedeninin SCAMPER tekniđinin özellikle sanat eğitimi alanında yeni tanınıyor olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

SCAMPER tekniđinin yaratıcılık açısından değerlendirildiğinde bu araştırmayı destekler nitelikte, Sanat Eğitimi alanında Baş ve Kaptan (2021) yapmış olduđu çalışmada SCAMPER tekniđinin öğrencilerin bir kısmının yaratıcı olmaları yönünde katkı sağladığı sonucuna ulaşmıştır. Eğitim alanında yapılmış bir başka çalışmada Khawaldeh ve Ali (2016) araştırmalarının sonunda SCAMPER tekniđinin yaratıcı düşünme üzerinde olumlu etkisi olduđu sonucuna ulaşmıştır ve bu araştırma sonucu destekler niteliktedir. An & Huh (2019)

ortaöğretimde yapmış oldukları çalışmada seçtikleri sanat eserini bir ürüne dönüştürerek yeniden tasarlamış ve SCAMPER tekniği ile öğrencilerin yaratıcı ve esnek düşünebildikleri sonucuna ulaşılmıştır. Majid, Tan, Soh (2003), eğitim alanında öğrencilerin yaratıcı yazma becerileri üzerinde yapmış oldukları çalışma da SCAMPER tekniğinin yaratıcı yazılarını olumlu etkilediğini ve fikirleri detaylandırma, fikirleri ilişkilendirme açısından yaratıcılıklarını geliştirdikleri sonucuna ulaşmışlardır. SCAMPER tekniğinin daha sık kullanılması yönünde öneride bulunmuşlardır. Ang & Yuen (2016) çalışmalarında öğrenciler SCAMPER tekniği ile yaratıcı multimedya varlıkları tasarlamışlardır ve SCAMPER tekniğinin yaratıcılığı ve fikir üretme sürecini artırdığını ifade etmişlerdir.

İmge zenginliği ölçütünde istatistiksel olarak son uygulama lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla SCAMPER tekniği imge çeşitliliğinin artmasında olumlu yönde etkili olmuştur. Çünkü SCAMPER tekniği aracılığı ile nesneye yöneltilen soruların nesne üzerinde birçok değişiklik yapılmasına yardımcı olmuş böylelikle imge çeşitliliğini artırmıştır. Araştırmayı destekler nitelikte Yuen, Azam, Ang (2015), araştırmalarında SCAMPER tekniği ile benzersiz yaratıklar tasarlamışlar ve tekniğin çokça hayal kurmalarına imgelerin artmasına yardımcı olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Radziszewski (2017) SCAMPER tekniğinin öğrencilerin derse katılımını artırmasının yanı sıra çok çeşitli yeni fikirler üretebildiklerini gözlemlemiştir. Hwang ve Huh (2020), araştırmalarında SCAMPER tekniğinin öğrencilerin yaratıcılığını geliştirmesinin yanı sıra nesneleri farklı açıdan görebilme yeteneği sağladığı sonucuna ulaşmıştır. Literatürdeki bu araştırmalar SCAMPER tekniğinin yaratıcılığı desteklemesinin yanı sıra zihinde oluşan imgelerin zenginleşmesine olumlu yönde etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Gündoğan (2019) araştırmasının sonucunda SCAMPER tekniğinin hayal gücünü olumlu yönde etkilediğini ve erken yaşlardan itibaren çocuklara hayal gücünü geliştiren farklı tekniklerin öğretilmesinin ileriki yaşlarda daha yaratıcı olmaları konusunda yardımcı olacağını vurgulamıştır.

Kompozisyon kurgusu ve estetik değer ölçütleri ile kıyaslandığında en az artışın bu kriterlerde olduğu görülmüştür. Bunun nedeninin SCAMPER tekniğinin yaratıcılığı ve imgeyi artırmaya yönelik bir teknik olmasından kaynaklandığı düşünülebilir.

Sonuç olarak SCAMPER tekniğinin nesneye yönelik yaratıcı düşünmeyi ve imge çeşitliliğini artırdığı görülmektedir.

Karataş ve Tonga (2016) yapmış olduğu çalışmada bilişim teknolojileri öğretmen adaylarının SCAMPER tekniği ile verilen eğitim uygulamalarına yönelik görüşlerini incelemiştir. Çalışmamızı destekler nitelikte öğretmen adaylarının çoğu SCAMPER

teknikğine yönelik olumlu görüş bildirmişlerdir. Ayrıca mesleki hayatlarında kullanacaklarını ve teknikği öğrenerek farkındalık kazanmış oldukları şeklinde benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Teknikğin dezavantajları olarak çalışma sürecinde yeterince zaman ayırlamamış olmasından kaynaklı olduğu ifade edilmiştir.

Yağcı (2012), ikinci sınıf öğrencileri ile yapmış olduğu çalışmada Atatürk bilincinin oluşmasında SCAMPER teknikğinin kullanılmasının öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal düzeyini artırmasıyla beraber olumlu yönde farklı beceriler kazandırdığı görülmüştür Bu bağlamda teknikğın görsel sanatlar dersinde uygulanması ile öğrencilerin kazanımlarının olumlu yönde artacağı düşünülmektedir.

6.3. Öneriler

Uygulamaya Yönelik Öneriler

1. Sanat Eğitimi verilen kurumlarda yaratıcı düşünme tekniklerinin öğretimine yönelik ders içerikleri oluşturulmalıdır.
2. Sanat eserleri SCAMPER teknikğiyle eser analizi yapılırken kullanılmalıdır.
3. Sanat Eğitimi verilen kurumlarda öğrencilerin alan bilgilerine katkı sağlaması açısından SCAMPER teknikği hakkında bilgilendirilmeleri önerilir.
4. Çağdaş sanat müzelerinde yer alan eserlerin SCAMPER fiilleri ile oluşturulduğu düşünülerek incelenmesi önerilir.
5. Milli Eğitim Bakanlığına bağlı kurumlarda çalışan Görsel Sanatlar öğretmenlerinin SCAMPER teknikği hakkında hizmet içi eğitimle bilgilendirilmesi önerilir.

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

1. SCAMPER teknikği Görsel Sanatlar dersinde farklı yaş grupları ile uygulanabilir.
2. SCAMPER teknikği Sanat Eğitimi alanında tasarım odaklı çalışılan derslerde uygulanabilir.
3. SCAMPER teknikği ile görsel sanatlar dersinde kullanılabilecek etkinlik ve çalışma kağıtları hazırlanabilir.

4. SCAMPER tekniđi ile yaratıcı düşünmeyi geliřtiren farklı tekniklerin etkisini kıyaslayabilecek deneysel çalışmalar yapılabilir.
5. SCAMPER tekniđiyle farklı yař gruplarının problem çözme becerilerine etkisi yönünde çalışmalar yapılabilir.



KAYNAKLAR

- Adair, J. (2007). *Decision making and problem solving*. London: Kogan Page Limited.
- Alden, T. (1999). *The essential Rene Magritte*. New York: The Wonderland.
- Altıparmak, T. (2019). *Ortaokul 8. sınıf basit makineler ünitesinde SCAMPER tekniği uygulamalarının farklı değişkenler açısından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Aksaray Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Aksaray.
- Andreasen, N. C. (2019). *Yaratıcı beyin dehanın nörobilimi*. (K. Güney, Çev.). İkinci Baskı, Ankara: Arkadaş.
- Artut, K. (2009). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Anı.
- An, S.J. & Huh, J.Y. (2019). Effective of creative thinking through art collaboration class, *Journal of the Korea Convergence Society*, 10 (7), 121-131.
- Ang ve Yuen (2016). *A Student Perspective of SCAMPER technique used for multimedia asset creation*, Conference Proceeding: 2nd International Conference on Creative Media, Design & Technology.
- Ang, Y. K., Yuen, C. M., & Wong, S. K. A. (2018). Engaging Pre-schoolers in a musical experience: A SCAMPER technique study, advances in social science, education and humanities research, 207, *3rd International Conference on Creative Media, Design and Technology*.
- Antmen, A. (2017). *20.Yüzyıl batı sanatında akımlar*. (8. Baskı). İstanbul: Sel.
- Apriliani L.R., Suyitno, H., & Rochmad (2016). *Analyze of mathematical creative thinking ability based on math anxiety in creative problem solving model with SCAMPER technique*, International Conference on Mathematics, Science and Education, (ICMSE 2016).
- Arık, İ. A. (1987). *Yaratıcılık*. Ankara: Ayyıldız.

- Ataç, O. (2021). *On iki öfkeli sanatçıyla Dadaizm*. İstanbul: Genç Destek.
- Aydın, İ. & Çilci, N. (2020). SCAMPER (yönlendirilmiş beyin fırtınası) tekniğinin 5. ve 6. sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazıları üzerindeki etkisi. *Iğdır Üniv. Sosyal Bil. Dergisi*, 21, 223-261.
- Aytaç, S. & Akyol, D. (2015). *Sorgulamaya ve anlamaya dayalı laboratuvar etkinlik kitapçığı*. Eğitimde İyi Örnekler Konferansı, Türkiye.
- Aziz, A. (2018). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri ve teknikleri* (12.Baskı). Ankara: Nobel.
- Balcı, Y. B. (2016). *Kuramsal estetik*. Ankara: Pegem.
- Barrett, T. (2019). *Neden bu sanat? Çağdaş sanatta estetik ve eleştiri*. (E. Erment, Çev.). İstanbul: Hayalperest.
- Baş, Ş. (2018). *Sanatsal yaratım sürecinde SCAMPER tekniğinin kullanılması*. Doktora Tezi, On Dokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Baş, Ş. & Kaptan, A.Y. (2021). Sanatsal yaratım sürecinde SCAMPER tekniğinin kullanılması. *Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi*, 10(3), 1126-1149.
- Başarır, G. (2011). Beuys ve toplumsal plastik. *Artist Modern*, 27, (34-41).
- Baudrillard, J. (2005). *Sanat dünyasının kurduğu komplo*. (O. Adanır, Çev.). Paris: Sens & Tonka.
- Berger, J. (2018). *Görme biçimleri*. (Y. Salman, Çev.). İstanbul: Metis.
- Berger, J. (1989). *The success and failure of Picasso*. New York: Pantheon Books.
- Black, R. A. (2003). *Kırık mum boyalar*. (E. Aslan, Çev.). Ankara: Nobel.
- Boydaş, N. (2007). *Sanat eleştirisine giriş*. Ankara: Gündüz eğitim.
- Brassai, G. (1999). *Conversations with Picasso*. London: The University of Chicago.
- Brink, A. (2007). *Desire and avoidance in art: Pablo Picasso, Hans Bellmer, Balthus, and Joseph Cornell*. New York: Peter Lang.
- Brizeida, E. (1993). Effects of trait anxiety and the scamper technique on creative thinking of intellectually gifted students. *Account Administrators: Review your remote access options for SAGE Journals*, 72(3), 907-912.

- Buser, K. J., Buser, J. T., Gladding, T. S., & Wilkerson, J. (2011). The creative counselor: Using the SCAMPER model in counselor training, *Journal of Creativity in Mental Health*, 6, 256–273.
- Buyurgan, S. & Buyurgan, U. (2007). *Sanat eğitimi ve öğretimi*. Ankara: Pegem.
- Buzan, T. (2001). *The power of creative intelligence*. HarperCollins Publishers Inc, Perfect Bound, Australia.
- Buzan, T. & Keene, R. (1996). *Dehanın el kitabı*. (S. Gül, Çev.). İstanbul: Gençlik.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E. & Demirel, F. (2019). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- Ceran, O., Karaca, C., Eren, S. & Karataş, S., (2015). SCAMPER tekniğinin öğrencilerin yaratıcı hikâye yazma becerilerine etkisi: bir hikâyeyi yeniden yazma örneği, *International Journal of Language Academy*, 3(4), 386-400.
- Choi, Y. S. & Kim, Min-Ja. (2014). Creative idea and an analysis of fashion design on Korean image through the SCAMPER technique, *Journal of the Korean Society of Costume*, 64(1), 1-17.
- Crawford, R. P. (1964). *The techniques of creative thinking*. ABD: Fraser.
- Creamer, E. G. (2020). *Tamamen bütünleştirilmiş karma yöntem araştırmalarına giriş*. (İ. Seçer, S. Ulaş, Çev.). Ankara: Vizetek.
- Creswell, J. W. & Creswell, J. D. (2021). *Araştırma tasarımı- nitel, nicel ve karma yöntem yaklaşımları*. (E. Karadağ, Çev.). Ankara: Nobel.
- Creswell, J. W. & Plano Clark, V. L. (2020). *Karma yöntem araştırmaları tasarımı ve yürütülmesi*. (Y. Dede, S. B. Demir, Çev.). Dördüncü Baskı, Ankara: Anı.
- Cumming, R. (2008). *Görsel rehberler sanat*. (A. I. Önel, A. Çetinkaya, Çev.). Ankara: İnkılap.
- Cox, D. (2020). *Yaratıcı düşünme for DUMMIES*. (E. Ün, Çev.). Ankara: Nobel.
- Çelikler, D. & Harman, G. (2015). The effect of the SCAMPER technique in raising awareness regarding the collection and utilization of solid waste, *Journal of Education and Practice*, 6(10).
- Çeğindir, N.Y. & Öz, C., (2016). Creative pattern cutting experimentations under projection of scamper techniques, *Idil Journal of Art and Language*, 5(23), 941-954.

- Çilci, N. (2019). *SCAMPER (yönlendirilmiş beyin fırtınası) tekniğinin 5. ve 6. sınıf öğrencilerin yaratıcı yazılarına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Danto, A. C. (2021). *Sanat nedir*. (Z. Baransel, Çev.) İstanbul: Sel.
- Danto, A. C. (2009). *Andy Warhol*. (S. Sertabiboğlu, Çev.) İstanbul: Ayrıntı.
- De Bono, E. (2000). *Rekabet üstü*. (O. Özel, Çev.). İkinci Baskı, İstanbul: Remzi.
- Dempsey, A. (2019). *Modern sanat*. (D. Öztok, Çev.). İstanbul: Hep kitap.
- Dickerson, M. (2021). *A'dan Z'ye sanat tarihi*. (O. Düz, Çev.). İstanbul: Say.
- Edward, B. (1999). *The new drawing on the right side of the brain*. New York: Penguin Putnam.
- Eberle, B. (2008). *SCAMPER Creative games and activities for imagination development*. Texas: Prufrock.
- Eberle, R. F. (1972). Developing imagination through SCAMPER. *The Journal of Creative Behavior*, 6(3), 199-203.
- Erdönmez, İ. (2019). *Özel yetenekli öğrencilerin coğrafya eğitiminde SCAMPER tekniği ile STEAM uygulamaları*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Foster, H. (1987). *Recodings: art, spectacle, cultural politics*. Seattle, Washington: Bay.
- Gardner, H. (2010). Çoklu zekâ kuramı-yaratıcılık-gelecek için beş akıl, 1. *Uluslararası Yaşayan Kuramcılar Konferansı*, Mehmet Akif Üniversitesi, Burdur.
- Gladding, S. (2011). Using creativity and the creative arts in counseling: An international approach. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 4(35), 1-7.
- Gleen, E. R. (1996). Scamper for student creativity, clifdale elementary school, spartanburg, South Carolina and founder of teaching for excellence. *Condensed from Teaching for Excellence*, 16, 1-2.
- Gliner, J. A., Morgan, G. A., & Leech, N. L. (2015). *Uygulamada araştırma yöntemleri desen ve analizi bütünleştiren yaklaşım*. (S. Turan, Çev.) Ankara: Nobel.
- Goldberg, E. (2018). *Creativity the human brain in the age of innovation*. New York, U.S.A.: Oxford University.

- Gombrich, E.H. (1994). *Sanatın öyküsü*. Ankara: Remzi.
- Goethe, J. W. V. (2014). *Yarat ey sanatçı*. (A. Cemal, Çev.). İstanbul: İş Bankası Kültür.
- Güner, G. (2012). Yarat- “yaratmak-halk etmek fiilinin etimolojisi”. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 7(3), 1415-1423.
- Gündoğan, A. (2019). SCAMPER: Improving creative imagination of young children. Pamukkale University, *Tavas Vocational School of Higher Education, Child Care and Youth Services Department*, 12(2), 315–326.
- Harrington, H. J. & Voehl, F (Eds) (2016). *The innovation tools handbook*. New York: CRC.
- Hegarty, J. (2020). *Yaratıcılık: kuralları boşverin*. (İ. B. Özçelik, Çev.). İstanbul: Kapital.
- Heidegger, M. (2006). *Varlık ve zaman*. (K. H. Ökten, Çev.). İstanbul: Agora.
- Heidegger, M. (2007). *Sanat eserinin kökeni*. (F. Tepebaşı, Çev.). Ankara: De Ki.
- Herrmann, N. (2003). *İş yaşamında bütünsel beyin*. (M. Öner, Çev.). İstanbul: Hayat.
- Hijazi, M-K.M. (2016). SCAMPER technique to promote creative thinking and learning the compound attack in fencing, *Assiut Journal of Sports Science and Arts "AJSSA"*, 15-31.
- Hussain, M. (2016). Fourth Graders Make Inventions using SCAMPER and animal adaptation ideas, *Journal of STEM Arts, Crafts, and Constructions*, 1(2), 48-66.
- Hwang, J.H. ve Huh, J.Y. (2020). Idea effect of product design class using scamper, *Journal of the Korea Convergence Society*, 11(4), 133-141.
- Hodge, S. (2016). *Beş yaşındaki çocuk bunu neden yapamaz* (F.C. Çulcu, G. Metin, Çev.). İstanbul: İzlenim Sanat.
- Hopkins, D. (2004). *Dada and surrealism: A very short introduction*. New York: Oxford University.
- Hume, H. D. (2010). *The art teacher's book of lists*. San Francisco, U.S.A.: Jossey-Bass A Wiley Imprint.
- Idek, S. (2016). Measuring the application of SCAMPER technique in facilitating creative and critical thinking in composing short stories and poems, *Malaysian Journal of Higher Order Thinking Skills in Education Edition 2*.

- İslim, Ö. F. (2009). *Bilgi ve iletişim teknolojileri dersinin SCAMPER (yönlendirilmiş beyin fırtınası) tekniğine göre işlenmesinin öğrencilerin yaratıcı problem çözme becerilerine ve akademik başarılarına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- İslim, Ö. F. (2011, Eylül). *SCAMPER (yönlendirilmiş beyin fırtınası tekniği)*. 5. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumunda sunulmuş bildiri, Fırat Üniversitesi, Elâzığ.
- Kamis, A., Widiastuti, Kob, C. G. C., Hustvedt, G., Saad, M. N., Jamaluddin, R., & Bujeng, B. (2020). The effectiveness of SCAMPER techniques on creative thinking skills among fashion design vocational college, *EurAsian Journal of BioSciences Eurasia J Biosci*, 14, 4109-4117.
- Karataş, S. & Tonga, E. S. (2016). SCAMPER (Yönlendirilmiş Beyin Fırtınası) tekniğinin kullanımına yönelik öğretmen adaylarının görüşleri. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 5(4), 329-339.
- Kaytez, N. (2015). *SCAMPER eğitim programının beş yaşındaki çocukların yaratıcılığına olan etkisinin incelenmesi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Khawaldeh, A. M. H. (2018). *The effectiveness of SCAMPER and CoRT Programs on creativity among gifted and talented students*, Doktor of Philosophy University Utara, Malaysia.
- Khawaldeh, M. H., Ali, Md. R. (2016). The effect of SCAMPER program on creative thinking among gifted and talented students, *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research*, 30(2), 48-58.
- Kocatepe, O., (2017). *Ortaokul 6. sınıf fen bilimleri dersi bitki ve hayvanlarda üreme, büyüme ve gelişme konusunda SCAMPER tekniğinin akademik başarıya etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ağrı.
- Leski, K. (2017). *Yaratıcılık fırtınası*. (Z. Kökkaya, Çev.). İstanbul: Kapital.
- Linkner, J. (2012). *Yaratıcılık disiplini*. (B. Büyükakyüz, Çev.). İstanbul: MediaCat.
- Lowenfeld, V. (1960). Creative intelligence. *Studies in Art Education*, 1(2), 22-25.
- Lynton, N. (2015). *Modern sanatın öyküsü*. (C. Çapan, S. Öziş, Çev.). İstanbul: Remzi.

- Majid, A.D., Tan, G.A, Soh, C.K. (2003). Enhancing children's creativity: An exploratory study on using the internet and SCAMPER as creative writing tools, *The Korean Journal of Thinking&Problem Solving*, 13(2), 67-81.
- May, R. (2001). *Yaratma cesareti*. (Metis Yayınları, Çev.). İstanbul: Metis.
- Mijares, B., Masten, G. W., Underwood, R. J. (1988), *Effects of the Scamper technique on anxiety and creative thinking of intellectually gifted students*, *Psychological Reporh*, 63, 495-500.
- Maisel, E. & Maisel, A. (2012). *Beyin fırtınası*. (Z. H. Ateş, Çev.). İstanbul: Altın.
- Meador, S. K. (1997). *Creative thinking and problem solving for young learners*. Englewood, Colorado: Teacher Ideas.
- Merriam, S. B. (2018). *Nitel araştırma desen ve uygulama için bir rehber*. Üçüncü basımdan çeviri, (S. Turan, Çev.) Ankara: Nobel.
- Maslow, A. H. (2012). *Toward a psychology of being*. USA: Start.
- Michalko, M. (a.2006). *Thinkpak: a brainstorming card deck*, Ten Speed. New York: Berkeley.
- Michalko, M. (b.2006). *Thinkertoys*. Berkeley, California: Ten Speed.
- Michalko, M. (2001). *Cracking creativity*. Berkeley, California: Ten Speed.
- Michalko, M. (2020). *Yaratıcı dehanın sırları*. (Z. Abat, Çev.). İstanbul: Koridor.
- Lau, J. Y. F. (2011). *An introduction to critical thinking and creativity: think more, think better*. New Jersey: John Wiley & Sons, Hoboken.
- Lee, Y. Y. (2019). Analyses of surrealism-inspired fashion designs by applying the SCAMPER creativity tools, *The Korean Society of Costume International Journal of Costume and Fashion*, 19(2), 21-37.
- Lopes, G. R. (2017). *A creative information system based on the SCAMPER technique, NOVA information management school*, Instituto Superior de Estatística e Gestão de Informação, Universidade Nova de Lisboa. Advisor: Vitor Santos.
- Osborn, A. F. (1953). *Applied imagination*. New York: Scribner's Sons.
- Osborn, A. (2009). *Unlocking your creative power*. Creative Education Foundation, Hamilton Books, The Rowman & Littlefield, United States of America.

- Osho. (2005). *Yaratıcılık*. (S. Mıhladı, Çev.). İstanbul: OVVO.
- Okka, A. & Kırmızıoğlu, A. (2018). *Eğitimde ekolojik okuryazarlık nasıl güçlenir/desteklenir? Ezberi bozmak- “Kim değil, biz yaptık”*. Eğitimde İyi Örnekler Konferansı, Türkiye.
- Özaltay, N. (2020). *Yönlendirilmiş beyin fırtınası (SCAMPER) tekniğinin fen bilgisi öğretmen adaylarının yaratıcılıklarına ve materyal motivasyonlarına olan etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- Özözer, Y. (2004). *Ne parlak fikir! Yaratıcı düşünme yöntemleri*. İstanbul: Sistem.
- Özyaprak, M. (2016). The effectiveness of SCAMPER technique on creative thinking skills. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 4(1), 31-40.
- Patton, M. Q. (2018). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. (M. Bütün. & S. B. Demir, Çev.). Ankara: Pegem.
- Pink, H. D. (2012). *Aklın yeni sınırları*. (A. Özer, Çev.). İstanbul: MediaCat.
- Platon. (2020). *Devlet*. (E. Alagöz, Çev.). Ankara: Panama.
- Poon, C.Y.J., Au, C.Y.A., Tong, M.Y.T., & Lau, S. (2014), The feasibility of enhancement of knowledge and self-confidence in creativity: A pilot study of a three hour SCAMPER workshop on secondary students, *Thinking Skills and Creativity*, 14, 32–40.
- Pressman, A. (2019). *Design thinking: A guide to creative problem solving for everyone*. London and New York: Routledge is an imprint of the Taylor & Francis Group,
- Radziszewski, E. (2017). *SCAMPER and creative problem solving in political science: Insights from classroom observation*, *Journal of Political Science Education*, Rider University.
- Rawlinson, J. G. (1995). *Yaratıcı düşünme ve beyin fırtınası*. İstanbul: Rota.
- Read, H. (2020). *Modern sanatın felsefesi*. (E. Kök, H. Orgun, Çev.). İstanbul: Hayalperest.
- Robinson, K. (2003). *Yaratıcılık aklın sınırlarını aşmak*. (N. G. Koldaş, Çev.). İstanbul: Kitap.
- Rooney, K. (2016). *René Magritte: Selected writings*. New York: University of Minnesota.

- Rouquette, M. L. (2007). *Yaratıcılık*. (İ. Yerguz, Çev.). Ankara: Dost.
- Rowe, A. J. (2007). *Yaratıcı zekâ* (Ş. Gülmen, Çev.). İstanbul: Prestij.
- San, İ. (2019). *Sanat ve eğitim* (5. Baskı). Ankara: Ütopya.
- Saygı, N., Şahin, F. (2017). The effects of systematic inventive problem solving activities on theoretical, experimental and real life problem solving. *Sakarya University Journal of Education*, 7(2), 268-281.
- Serrat, O. (2009). The SCAMPER technique. *Knowledge Solutions*, 31.
- Suh, S. (2019). A study on the application of SCAMPER techniques for the development of fashion design -focusing on the development of the SCAMPER questions-, dept. of fashion design, *Sungkyunkwan University*, 23(3), 1-9.
- Serrat, O. (2017). *Knowledge solutions*. Mandaluyong, Philippines: Asian Development Bank, Springer Nature.
- Shanes, E. (2014). The life and masterworks of Salvador Dali. Parkstone International.
- Smith, T. (2019). *Art to come: Histories of contemporary art*. New York, USA: Duke University.
- Soysüren, Ü., & Zöngür, C. (2021). Meret Oppenheim ve heykelleri. *Tykhe*, 6(11), 141-160.
- Sözen, M. & Tanyeli, U. (2011). *Sanat kavram ve terimler sözlüğü*. İstanbul: Remzi.
- Starko, A. J. (2001). *Creativity in the classroom*. by Lawrence Erlbaum Associates.
- Starko, A. J. (2010). *Creativity in the classroom: Schools of curious delight*. (4th Edition). New York and London: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Stein, G. (2006). *Picasso*. (K. Özsezgin, Çev.). Dünya.
- TDK. (2019). *Türkçe sözlük*. Ankara: Özgün.
- Tharwa, F.F.F. (2019). Using the SCAMPER model to develop translation skills for major students in the faculty of education, *AWEJ for Translation & Literary Studies*, 3(2).
- Thompson, J. (2014). *Modern resim nasıl okunur*. (F. C. Çulcu, Çev.). İstanbul: İzlenim Sanat.
- Timuçin, A. (2011). *Estetikte anlam ve yorum*. İstanbul: Bulut.

- Timuçin, A. (2013). *Estetik*. İstanbul: Bulut.
- Torrance, E. P. (1962). *Guiding creative talent*. Prentice-Hall.
- Toraman, A. ve Altun, S. (2013). Application of the six thinking hats and SCAMPER techniques on the 7th grade course unit “Human and environment”: *An exemplary case study*. *Mevlâna International Journal of Education*, 3(4), 166-185.
- Tracy, B. (2015). *Creativity and problem solving*. Printed in the United States of America, American Management Association, New York.
- Tsai (2019). New SCAMPERS: Reclassifying and redefining thinking skills, *International Journal for Innovation Education and Research*, 7(1).
- Turani, A. (2020). *Dünya sanat tarihi*. İstanbul: Remzi.
- Ünver, E. (2002). *Sanat eğitimi*. Ankara: Nobel.
- VanGundy, B. Arthur. (2005). *101 Activities for teaching creativity and problem solving*. San Francisco, USA: Copyright by John Wiley & Sons, Pfeiffer.
- Yağcı, E. (2012). Yönlendirilmiş beyin fırtınası tekniği: SCAMPER konusunda veli görüşleri üzerine bir çalışma. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43, 485-494.
- Yetişken, H. (1998). *Estetiğin ABC'Sİ*. İkinci Baskı. İstanbul: Kabalcı.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.
- Yıldız, V. (2003). Çocukların yaratıcılığını geliştirmede alternatif bir yol: SCAMPER. *Çoluk Çocuk Dergisi*, 24, 16-19.
- Yıldız, V. & İsrail, E. (2002). Yaratıcılığı geliştirmede bir yol: SCAMPER. *Yaşadıkça Eğitim*, 74(75), 53-55.
- Yılmaz, M. (2010). *Görsel sanatlar eğitiminde uygulamalar*. (5. Baskı). Ankara: Data.
- Yılmaz, M. & İnceağaç, M. (2017). Görsel sanatlar eğitimi uygulamalarında edebiyat ürünlerinin etkisini belirlemeye yönelik dereceli puanlama anahtarının(rubrik) geliştirilmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(3), 1-16.

- Yiğitalp, N. (2014). *Yönlendirilmiş beyin fırtınası (SCAMPER) tekniğine dayalı eğitimin beş yaş çocuklarının problem çözme becerilerine etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yolcu, E. (2010). Sanat eğitiminde yaratıcılık. Artut, K, (Ed.), *Güzel sanatlar eğitiminde özel öğretim yöntemleri*. (2. Bölüm, s. 31-89). 2. Baskı, Ankara: Anı.
- Yuen, M.C., Azam, T.N.S., Ang, K.Y. (2015). SCAMPER for character design unique zoo creature, *International Colloquium of Art and Design Education Research*, 345-358.
- Weisberg, R. W. (2006). *Creativity: Understanding innovation in problem solving, science, invention, and the arts*. New Jersey: John Wiley & Sons, Hoboken.





EKLER



EK 1. Arařtırma İin Alınan Gerekli İzinler

GAZİ ÜNİVERSİTESİ ETİK KOMİSYONU FORM-3



T.C:
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
ETİK KOMİSYONU

İLGİLİ BÖLÜM / ANABİLİM DALI / BİLİM DALI BAŐKANI VEYA
KURUM SORUMLUSUNUN BİLGİLENDİRİLDİĐİNE DAİR BELGE

GAZİ ÜNİVERSİTESİ ETİK KOMİSYONU

Doktora öĐrencisi Büőra AKĐÜL' ün, Prof. Dr. Meliha YILMAZ' ın danıőmanlığında yürüttüĐü
"Resim-İő EĐitimi Anabilim Dalı ÖĐrencilerinin Deneysel alıőmalarında SCAMPER TekniĐinin YaratıcılıĐa
Etkisi" isimli tez alıőması hakkında bilgilendirildim.

Bilgilerinize arz ederim.

Tarih: 22.06.2022

Kurum: Resim-İő EĐitimi Anabilim Dalı

Unvan: Anabilim Dalı Baőkanı

Ad ve Soyad: Prof. Dr. Meliha YILMAZ

İmza:

EK 2. Araştırmanın Komisyon Kararı



T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Etik Komisyonu

Sayı : E-77082166-302.08.01-417600
Konu : Bilimsel ve Eğitim Amaçlı

27.07.2022

Dağıtım Yerlerine

Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı **Doktora Öğrencisi Büşra AKGÜL'ün, Prof.Dr.Meliha YILMAZ'ın** danışmanlığında yürüttüğü *"Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Öğrencilerinin Deneyisel Çalışmalarında SCAMPER Tekniğinin Yaratıcılığa Etkisi"* adlı tez çalışması ile ilgili konu Komisyonumuzun **05.07.2022** tarih ve **13** sayılı toplantısında görüşülmüş olup,

İlgilinin çalışmasının, yapılması planlanan yerlerden izin alınması koşuluyla yapılmasında etik açıdan bir sakınca bulunmadığına oybirliği ile karar verilmiş ve karara ilişkin imza listesi ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi rica ederim.

Araştırma Kod No: 2022 - 899

Prof. Dr. İsmail KARAKAYA
Komisyon Başkanı

Ek:1 Liste
DAĞITIM
Gereği:
Sayın Prof. Dr. Meliha YILMAZ

Bilgi:
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne

GAZİ ÜNİVERSİTESİ ETİK KOMİSYONU KATILIM LİSTESİ	
TOPLANTI TARİHİ : 05.07.2022	TOPLANTI SAYISI : 13
ADI – SOYADI	İMZA
Prof. Dr. İsmail KARAKAYA BAŞKAN	
Prof.Dr.Kemal ÖZTEMEL BAŞKAN YRD.	
Prof.Dr.C.Haluk BODUR	
Prof.Dr.Seçil ÖZKAN	
Prof.Dr.Cevriye TEMEL GENCER	
Prof.Dr.İsmet YÜKSEL	
Prof.Dr.Aymelek GÖNENÇ	
Prof.Dr.Gülay BAYRAMOĞLU	
Prof.Dr.Makbule GEZMEN KARADAĞ	
Prof.Dr.Zehra GÖÇMEN BAYKARA	
Prof.Dr.İlyas OKUR	
Doç.Dr.Nihan KAFA	
Doç.Dr.Melek Gülşah ŞAHİN	

EK 3. Öğrenci Kişisel Bilgi Formu

Öğrenci Kişisel Bilgi Formu

Demografik Bilgiler

Ad Soyadı:	
Cinsiyet:	

Eğitim Bilgileri

Sınıf / Bölüm:
Mezun olduğunuz Lise ve Türü:

Aileye Yönelik Bilgiler

	Eğitim Durumu	Meslek
Anne		
Baba		

Alana Yönelik Bilgiler

Yaratıcılık sizin için ne ifade ediyor?
Yaratıcılığa ihtiyaç duyduğunuzda ne yaparsınız?
Nesne nedir? Çalışmalarınızda nesnelere nasıl yer veriyorsunuz?
Çalışmalarınızda kullandığınız nesnelere anlam yükler misiniz?

Adı Soyadı:

- Setiđin nesne nedir? Neden bu nesneyi setiniz?
- Setiđin nesnenin sende ađrıřtırdıđı duygu ve dűřűnceleri anlatır mısın?
- Setiđin nesne sana bir filmi, řarkıyı ya da řiiri ađrıřtırıyor mu? Nasıl?
- Sanatsal alıřmalar yaparken ilgi duyduđun řey hakkında arařtırma yapar mısın? Nasıl arařtırmalar yaparsın?

EK 4. Gönüllü Onam Formu

KATILIMCILAR İÇİN BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLUR FORMU

Sizi **Doktora Öğrencisi Büşra AKGÜL** tarafından yürütülen “**Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Öğrencilerinin DeneySEL Çalışmalarında SCAMPER Tekniğinin Yaratıcılığa Etkisi**” başlıklı araştırmaya davet ediyoruz. Bu çalışmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Çalışmaya katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmadan çıkma hakkına sahipsiniz. Bu çalışmaya katılmanız için sizden herhangi bir ücret istenmeyecektir. Çalışmaya katıldığınız için size ek bir ödeme yapılmayacaktır. Çalışmadan elde edilecek bilgiler tamamen araştırma amacı ile kullanılacak olup, kişisel bilgileriniz gizli tutulacaktır.

- **Araştırmanın Amacı**

Nesne odaklı SCAMPER tekniği uygulamalarının öğrencilerin sanatsal üretim süreçlerinde özgün eser oluşturmalarına katkısının olup olmadığını ortaya koymaktır.

- **Araştırmanın İçeriği**

Gazi Üniversitesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Ana sanat atölye dersinde yürütülecek olan araştırmanın, öğrencilerin sanatsal çalışmalarında SCAMPER tekniğinin yaratıcılıklarına olan katkısı araştırmanın problemini oluşturmaktadır. Araştırmada çalışma grubunun ön uygulama-son uygulama resim çalışması yapması istenecek ve bu çalışmalar uzmanlar tarafından değerlendirilecektir. Sonrasında katılımcıların SCAMPER tekniğine yönelik görüşlerini ortaya koymak adına yarı yapılandırılmış görüşme soruları ile veri toplanacaktır. Görüşmelerin güvenilirliğini artırmak adına görüşmeler sırasında ses kaydı alınacaktır.

- **Araştırmanın Nedeni:** Doktora Tez Çalışması
- **Araştırmanın Öngörülen Süresi:** 8 Hafta
- **Araştırmaya Katılması Beklenen Katılımcı/Gönüllü Sayısı:** 9
- **Araştırmanın Yapılacağı Yer:** Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, 4. Sınıf “Ana Sanat Atölye” Dersi.

KATILIMCI BEYANI

“Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Öğrencilerinin Deneysel Çalışmalarında SCAMPER Tekniğinin Yaratıcılığa Etkisi” başlıklı araştırmanın yapılacağı belirtilerek bu araştırma ile ilgili yukarıdaki bilgiler aktarıldı. Bu bilgilerden sonra böyle bir araştırmaya katılımcı olarak davet edildim. Bu çalışmaya katılmayı kabul ettiğim takdirde gerek araştırma yürütülürken gerekse yayımlandığında kimliğimin gizli tutulacağı konusunda güvence aldım. Bana ait verilerin kullanımına izin veriyorum. Araştırma sonuçlarının eğitim ve bilimsel amaçlarla kullanımı sırasında kişisel bilgilerimin dikkatle korunacağı konusunda bana yeterli güven verildi. Araştırmanın yürütülmesi sırasında herhangi bir sebep göstermeden çekilebilirim. Araştırma için yapılacak harcamalarla ilgili herhangi bir parasal sorumluluk altına girmiyorum. Bana herhangi bir ödeme yapılamayacaktır. Araştırma ile ilgili bana yapılan tüm açıklamaları ayrıntılarıyla anlamış bulunmaktayım. Bu çalışmaya hiçbir baskı altında kalmadan kendi bireysel onayım ile katılıyorum. İmzalı bu form kağıdının bir kopyası bana verilecektir.

Araştırma Yürütücüsü: Doktora Öğrencisi Büşra AKGÜL	Tarih ve İmza
Adres ve Telefon:	27. 10. 2022

Katılımcı Adı ve Soyadı	Tarih ve İmza
Adres ve Telefon	27. 10. 2022

EK 5. Dereceli Puanlama Anahtarı

DERECELİ PUANLAMA ANAHTARI						
Puanlama Ölçütleri	Derece ve Puanlama					
	Çok Yetersiz (1)	Yetersiz (2)	Geliştirilebilir (3)	İyi (4)	Çok iyi (5)	Alınan Puan
Yaratıcı Yaklaşım						
Kompozisyon Kurgusu						
İmge Zenginliği						
Estetik Değer						
Toplam Puan						

Ön Uygulama-Son Uygulama Çalışmaları Değerlendirme Rubrik Formu

Puanlama ölçütlerinin açıklamaları için bkz. Tanımlar syf. 6-7.

“Resim Ana Sanat Atölye Uygulamalarında SCAMPER Tekniğinin Yaratıcılığa Etkisi” başlıklı tez konusunun kapsamında öğrenciler tarafından yapılan ön uygulama ve son uygulama çalışmalarının değerlendirilmesi için dereceli puanlama anahtarı hazırlanmıştır. Çalışmalar; 1.Uzman Dr. Öğretim Üyesi olarak Temel Tasarım derslerinde eğitim veren, 2. Ve 3. Uzmanların ise Doç. Dr. olarak Ana Sanat Atölye derslerinde eğitim veren öğretim üyeleri tarafından değerlendirilmiştir.

UZMANLAR

İMZA

Doç. Dr. Ali Ertuğrul KÜPELİ

Doç. Dr. Kerim LAÇİNBAŞ

Dr. Öğr. Üyesi. Hande BOLU SERT

EK 6. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları

SCAMPER Tekniğine Yönelik Görüşme Soruları

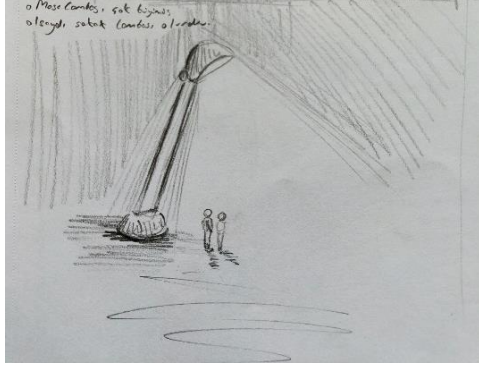
1. SCAMPER tekniği yaratıcı düşünmenize nasıl katkı sağladı? Açıklar mısınız?
2. SCAMPER tekniğinin sevdiğiniz yönleri neler oldu?
3. SCAMPER çalışma sürecini, sanat eğitimcisi adayı olarak mesleki donanımınıza olan katkılarını nasıl değerlendirirsiniz?
4. SCAMPER tekniği gündelik nesnelere olan bakışınızı nasıl değiştirdi? Açıklayınız.
5. SCAMPER tekniğinin sevdiğiniz aşaması hangisi oldu? Neden.
6. SCAMPER tekniği ile yapılan eser analizi çalışmaları size katkı sağladı mı? Nasıl.
7. SCAMPER tekniğinin aşamalarını gerçekleştirirken herhangi bir güçlükle karşılaştınız mı? Açıklayınız.
8. SCAMPER tekniğinin zorlandığınız aşaması hangisi oldu? Neden.

Ön Uygulama-Son Uygulama Çalışmalarına Yönelik Görüşme Soruları

1. SCAMPER öncesi yapmış olduğunuz resim çalışmasını mı? Yoksa SCAMPER sonrası yapmış olduğunuz resim çalışmasını mı daha yaratıcı buluyorsunuz?
2. SCAMPER öncesi yapmış olduğunuz resim çalışmasında karşılaştığınız güçlükler var mı? varsa neler?
SCAMPER sonrası yapmış olduğunuz resim çalışmasında karşılaştığınız güçlükler var mı? varsa neler?
3. SCAMPER öncesi yapmış olduğunuz resim çalışması mı zihninizde fazla imge oluşturdu yoksa SCAMPER sonrası yapmış olduğunuz resim çalışması mı zihninizde daha fazla imge oluşturdu?
4. Gündelik nesnenin sanat ürününe dönüşümünde SCAMPER öncesi yapmış olduğunuz çalışmamı daha etkili oldu yoksa SCAMPER sonrası çalışmamı daha etkili oldu?
5. SCAMPER tekniği ile ilgili kazanımlarınız son uygulama çalışmanıza nasıl katkı sağladı?

EK 7. SCAMPER Uygulaması Öğrenci Eskizlerinden Örnekler

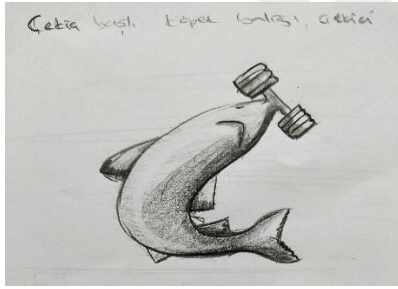
SCAMPER Uygulamasında Ortaya Çıkan Eskiz Örnekleri



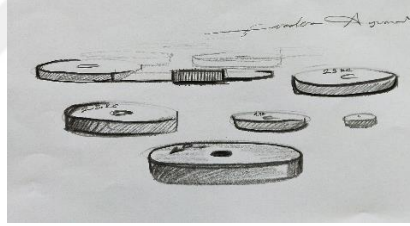
Ö1 (Resim 1)



(Resim 2)



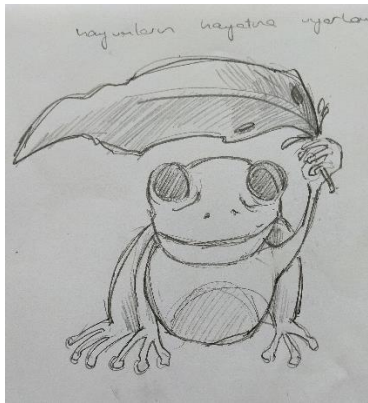
Ö2 (Resim 1)



(Resim 2)



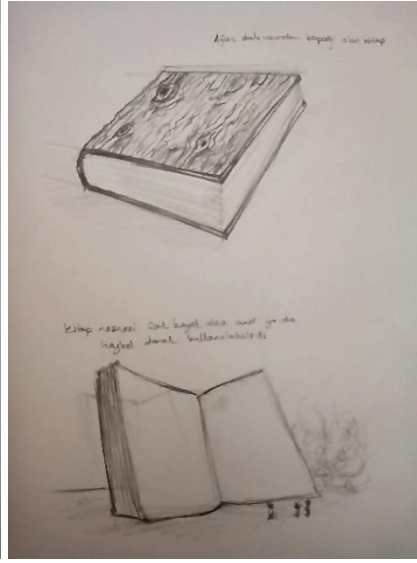
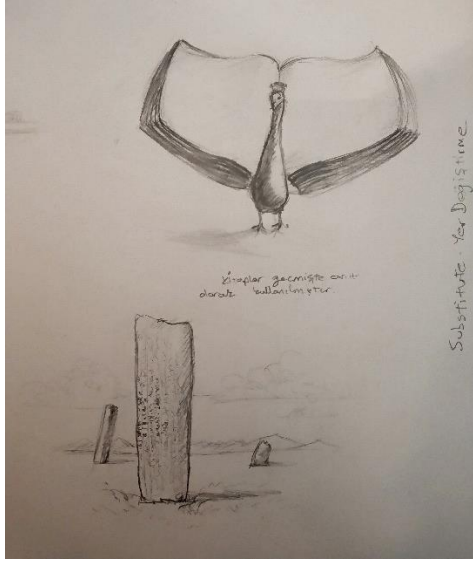
(Resim 3)



Ö3 (Resim 1)

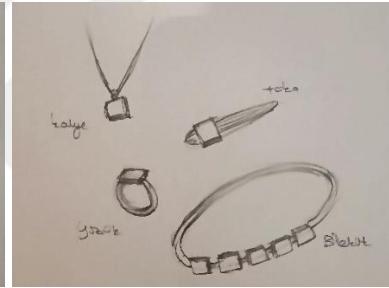
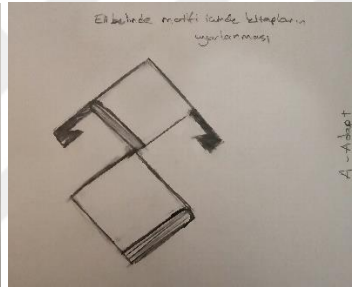


(Resim 2)



Ö4 (Resim 1 ve Resim 2)

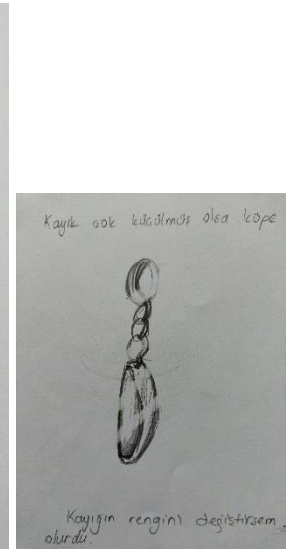
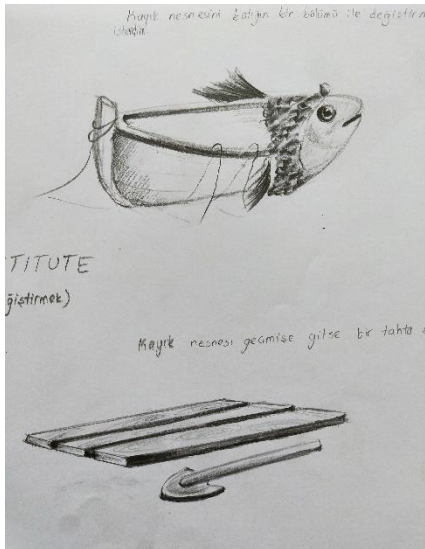
(Resim 5)



(Resim 3)

(Resim 4)

(Resim 6)



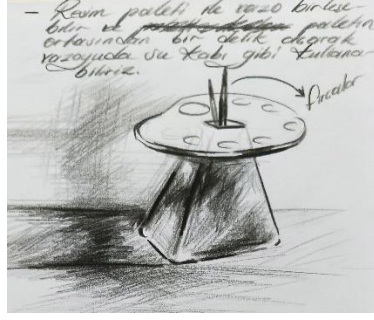
Ö5 (Resim 1)

(Resim 2)

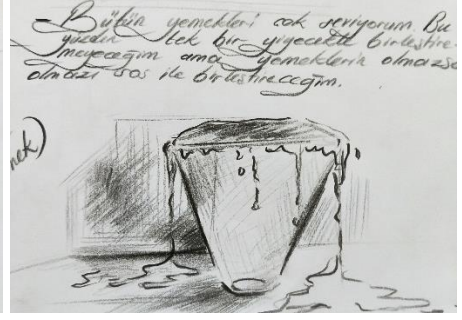
(Resim 3)



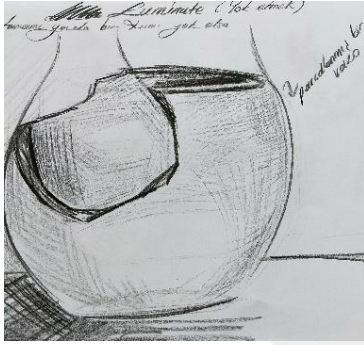
Ö6 (Resim 1)



(Resim 2)



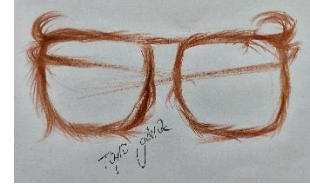
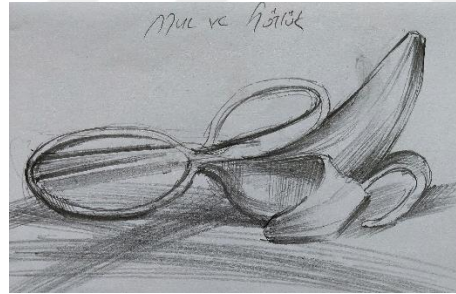
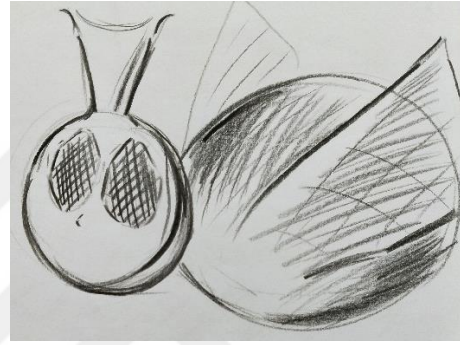
(Resim 3)



(Resim 4)



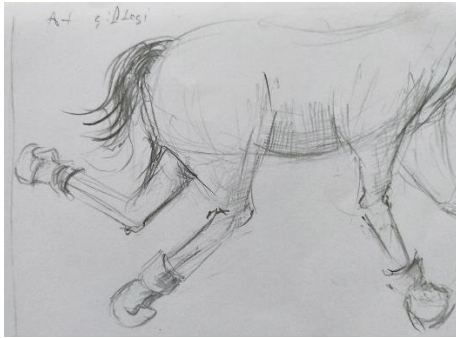
(Resim 5)



Ö7 (Resim 1)

(Resim 2)

(Resim 3)

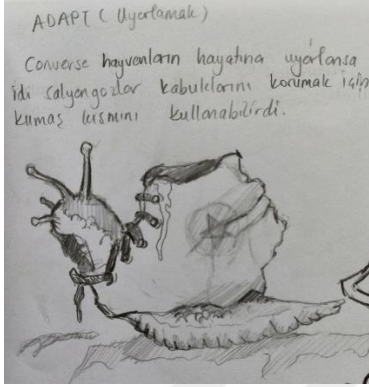


Ö8 (Resim 1)

(Resim 2)



(Resim 3)



Ö9 (Resim 1)



(Resim 2)



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..