

Bir Günlük İç Mekan Macera Eğitim Uygulamalarının Yaratıcı Kişilik Özellikleri Üzerine Etkisi

Nuh Osman YILDIZ¹, Tayfun Gürkan BOSTANCI², Zülbiye KAÇAY³

DOI: <https://doi.org/10.38021asbid.1201893>

ORJİNAL ARAŞTIRMA

¹Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Bolu/Türkiye

²Düzce Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Düzce/Türkiye

³Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Çanakkale/Türkiye

Öz

Günümüzde artan rekabet olgusu, örgütlerin sürdürülebilirliklerini sağlamalarını zorlaşmaya başlamıştır. Bu yüzden örgütlerin rekabet avantajı sağlayarak üstünlük elde etmesi gerekmektedir. Bu durum çalışanlarının örgütlerine yeni fikirler/ürünler/hizmetler gibi sayısı artırılabilir yaratıcı çözümler geliştirmeleri ile mümkün olacaktır. Bu gelişimi sağlayacak alternatif eğitim yöntemlerinden bir tanesi de yaşayarak öğrenme modelidir. Bu bağlamda çalışma, bir günlük iç mekan macera eğitiminin yaratıcı kişilik özellikleri üzerine etkisini araştırmak amacıyla yapılmıştır. Çalışma, kontrol grupsuz tek gruplu ön-test son-test yarı deneysel desene göre dizayn edilmiştir. Çalışma grubu, seçkisiz olmayan örneklem yöntemlerinden basit tesadüfi örnekleme tekniğine göre belirlenmiş 30 beyaz yaka turizm şirketi çalışanlarından oluşmaktadır. Katılımcılara ilişkin bilgiler incelendiğinde; 10'u kadın, 20'si erkek, yaş ortalamalarının 28,83, kurumdaki çalışma sürelerinin ortalamalarının 2,56 olduğu tespit edilmiştir. Çalışmada veri toplama aracı olarak Şahin ve Danışman (2017) tarafından geliştirilen "Yaratıcı Kişilik Özellikleri Ölçeği" (YKÖÖ) kullanılmıştır. Verilerin analizi için ilişkili örneklemler t testi ve bağımsız örneklemler t testi kullanılmıştır. Analizler sonrası ön-test-son-test puanlarına ilişkin kendine güven ve risk alma alt-boyutları açısından anlamlı bir fark bulunmamış, amaç yönelimlilik, içsel motivasyon ve Yaratıcı Kişilik Özellikleri Ölçeği toplam puanı açısından son-test puanları lehine anlamlı fark tespit edilmiştir. Sonuç olarak kapalı alanda yapılan bir günlük macera temelli eğitimin çalışanların yaratıcı kişilik özellikleri üzerinde olumlu etki oluşturduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar kelimeler: Yaşantısal öğrenme, 21. yüzyıl becerileri, Kapalı alan etkinlikleri

The Effect of One-Day Indoor Adventure Education Activities on Creative Personality Traits

Sorumlu Yazar:
Nuh Osman YILDIZ
nuhosmanyildiz@ibu.edu.tr

Yayın Bilgisi

Gönderi Tarihi:
09.11.2022

Kabul Tarihi:
14.12.2022

Online Yayın Tarihi:
23.12.2022

Abstract

Due to the increasing effect of the competition phenomenon day by day, it is getting harder for organizations to protect their own existence. For this reason, organizations need to gain an advantage over their competitors by providing a competitive advantage. This will only be possible if its employees develop creative solutions for their organizations such as new ideas/products/services that can be increased in number. One of the alternative education methods that will provide this development is the experiential learning model. In this context, this study was conducted to investigate the effect of one-day indoor adventure learning activities on creative personality traits. The study was designed according to a single-group pre-test post-test quasi-experimental design without a control group. The study group consists of 30 white-collar tourism company employees selected according to the simple random sampling technique, which is one of the non-random sampling methods. When the information about the participants is examined; It was determined that 10 females and 20 males, had an average age of 28.83, and an average of 2.56 working hours in the organization. As a data collection tool in the study, the "Creative Personality Traits Scale" (CPTS) developed by Şahin and Danışman (2017) was used. Related samples t-test, independent samples t-test and correlation analysis were used for data analysis. After the analyses, no significant difference was found in terms of self-confidence and risk-taking sub-dimensions of pre-test-post-test scores. A significant difference was found in favor of posttest scores in terms of task oriented, internal motivation and Creative Personality Traits Scale total score. As a result, it has been concluded that one-day indoor adventure-based learning has a positive effect on the creative personality traits of the employees.

Keywords: Experiential learning, 21st century skills, Indoor activities

Giriş

İnsan yaşantısının devamlılığını sağlamak için karşılaştığı bir takım problemleri çözmek durumundadır. İnsanın problemlerin çözümü noktasında edinmiş olduğu tecrübe ise sonraki problemlerin çözümüne karşı bir altyapı oluşturacaktır. Bu sayede birey sonraki oluşabilecek problemlere karşı yeni tedbirler alacaktır (Yıldız, 2020). Diğer bir bakış açısıyla bireyin karşılaştığı veya karşılaşacağı problemler, bireyi yeni çözümler üretmeye, farklı bakış açıları kazanmaya yani fikirlerin üretildiği, geliştirildiği ve dönüştürüldüğü önemli bir bilişsel süreç olarak tanımlanan yaratıcılık (Hyndman ve Mahony, 2018) kavramını geliştirmeye zorlayacaktır. Problemlerin varlığı ve onların çözüme ulaştırılma zorunluluğu bireylerde problem çözmenin yanı sıra yaratıcı kişilik özelliğini de önemli kılmıştır (Güven ve Karasulu Kavuncuoğlu, 2019). Çünkü yaratıcı kişilik özelliklerine sahip olmayan bireylerin yeni yöntemler ve yeni çözüm önerileri sunma noktasında yetersiz kalacağı literatür doğrultusunda da ifade edilen bir gerçektir (Tyagi, 2015). Yaratıcılık kavramının bu özellikleri günümüzde 7'den 70'e tüm insanlarda aranan beceriler arasına girmesine katkı sağlamaktadır. Bu durum Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), The Commission on Sport Management Accreditation (COSMA), Partnership for 21. Century Education (P21) gibi dünyanın önde gelen örgütlerinin yaratıcılık becerisinin de içerisinde bulunduğu 21. Yüzyıl becerilerini önemli özellikler olarak ilan etmesiyle de desteklenmektedir (Martin, 2018; Brown, 2018; Burton vd., 2019). Yaratıcılık kavramının bu derece önemli bir beceri olması eğitim ve iş örgütleri açısından da dikkate alınmasına neden olmuş ve örgütleri kendi çalışanlarını veya üyelerini yaratıcılık konusunda geliştirmeye itmiştir (Johnson, 2009; Silva, 2009). Örgütler bu konularda farklı yöntemlere başvurmaktadır. Bu yöntemlerden bir tanesi de Kolb (1984) tarafından deneyimin bilgiye dönüştürülmesi ve değiştirilmesi yoluyla bilginin yaratıldığı süreç olarak tanımlanan deneyimleyerek öğrenme modeline dayalı olarak yapılan macera veya doğa temelli eğitim uygulamalarıdır (Ningrum vd., 2022). Macera eğitimi ise literatürde, katılımcılarında macera algısı oluşturabilecek alışıla gelmişin dışında, olağandışı olaylar, ortamlar ve yöntemler aracılığıyla katılımcılarına aktarmayı hedeflediği özellik ve becerileri deneyimleme yoluyla kazandıran eğitim olarak tanımlanmaktadır (Yıldız, 2020). Bu tanım ve insanın doğası gereği düşünen ve öğrenen bir canlı olduğu bilgisinden yola çıkıldığında (Corey, 2015), Macera eğitimlerinin yaratıcılık gibi birçok beceriyi geliştirecek bir eğitim yöntemi olduğunu söylemek mümkündür. İlgili literatür incelendiğinde Hattie vd. (1997) tarafından yapılan bir meta analiz çalışmasında 96 macera eğitimi konu alan çalışma incelenmiş ve macera eğitimlerinin yaklaşık 40 farklı beceriyi geliştirdiği tespit edilmiştir. Bu bağlamda günümüzde çocuklarını yetiştiren ailelerden, öğrencilerini eğiten öğretmenlere, danışanlarını tedavi eden psikologlardan, çalışanlarını hedefleri doğrultusunda yönlendirmek isteyen yöneticilere (Yıldız, 2020) kadar farklı alanlarda farklı fiziksel ve zihinsel

becerileri geliřtirmek için tercih edilen macera eğitimleri veya macera temelli eğitimlerin yaratıcılık becerisini geliřtirme noktasında kullanılması bu durumu destekler niteliktedir. Dolayısıyla söz konusu bu çalışma teorik olarak; ilgili literatürde doğrudan yaratıcılık ve macera eğitimlerini konu edinmiş çalışmaların sınırlı kalmasından dolayı alana ışık tutması açısından, uygulama olarak ise yukarıda bahsi geçen, ailelerin, öğretmenlerin, terapistlerin ve yöneticilerin ilgi alanlarındaki hedef katılımcıları yetiřtirmesi ve geliřtirmesi noktasında farklı bir yöntemi kullanabilmeleri açısından önem arz etmektedir. Tüm bu ifade edilen bilgiler ışığında bu çalışma, bir günlük iç mekan (indoor) macera eğitim uygulamalarının yaratıcı kişilik özellikleri üzerine etkisini arařtırmayı amaçlamaktadır.

Gereç ve Yöntem

Bir günlük indoor macera temelli eğitim uygulamalarının çalışanların yaratıcı kişilik özellikleri üzerine etkisini incelemeyi amaçlayan bu çalışma, grupların yansız veya rastlantısal olarak oluşturulmadığı yani çalışma grubu seçkisiz olmayan örnekleme yöntemine göre oluşturulduğu (Gürbüz ve Şahin, 2018) için Ön-test–Son-test kontrol grupsuz yarı deneysel desen yöntemine göre dizayn edilmiştir.

Çalışma Grubu

Bu arařtırmanın çalışma grubu, seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden basit tesadüfi örnekleme yöntemine göre belirlenmiş 30 özel sektör çalışanından oluşmaktadır.

Çalışma içerisinde yer alan katılımcılara ilişkin bilgiler incelendiğinde detaylı bilgiler Tablo yer almaktadır.

Tablo 1

Çalışma Katılımcılarına İlişkin Demografik Bilgiler

Değişken	Tür	Frekans	Yüzde
Cinsiyet	Kadın	10	% 33.3
	Erkek	20	% 66.7
Yaş	23 - 45	30 ($\bar{x}=28.83$)	% 100
Eğitim	Lise	7	%23.3
	Lisans	23	%76.7
Çalışma Süresi	1 - 8	30 ($\bar{x}=2.56$)	% 100

Tabloda katılımcıların cinsiyet, yaş, eğitim düzeyi ve çalışma süresi gibi demografik bilgilerine ait bulgular yer almaktadır. Tablo incelendiğinde katılımcıların 10' u Kadın (%33,3), 20'si Erkek (%66,7), yaş ortalamalarının 28,83, yaş aralığının 23 ile 45 arasında farklılaştığı, 7' sinin Lise

(%23,3), 23' ünün Lisans (%76,7) mezunu ve kurumdaki çalışma sürelerinin ise 1 ila 8 yıl arasında değiştiği çalışma süre ortalamalarının 2,56 olduğu görülmektedir.

Veri Toplama Araçları

Bu çalışmanı veri toplama aracı 2 bölümden oluşmaktadır.

Birinci bölümde katılımcıların cinsiyet, yaş, eğitim düzeyi, çalışma süreleri gibi demografik bilgileri sorgulayan kişisel bilgi formu yer almaktadır.

İkinci bölümde; Şahin ve Danışman (2017) tarafından geliştirilen “Yaratıcı Kişilik Özellikleri Ölçeği” (YKÖÖ) kullanılmıştır. Ölçek 5’li Likert ölçek tipi olup Amaç Yönelimlilik, İçsel Motivasyon, Kendine Güven ve Risk Alma olmak üzere toplam 4 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçeğin çalışmada α değeri .67 olarak hesaplanarak kabul edilebilir eşik değer aralığında olduğu ifade edilmiştir (Baştürk, 2014). Bu çalışma için ise ölçeğin iç tutarlılık kat sayısı ön-test ve son-test olarak ayrı ayrı hesaplanmıştır. Yapılan analiz sonrasında iç tutarlılık kat sayısı ön-test için $\alpha=.64$, son-test için $\alpha=.77$ olarak tespit edilmiştir.

Verilerin Toplanması Süreci

Çalışma verilerinin toplanması aşamasında bir turizm şirketi çalışanlarından faydalanılmıştır. Eğitim başlamadan bir gün önce katılımcıların tamamına veri toplama aracı uygulanmıştır. Eğitim günü çalışanlar indoor macera temelli eğitim hakkında bilgilendirilmiştir. Eğitime geçiş aşamasında ilk olarak 30 kişi olan eğitim grubundan hiç sözlü iletişim kurmadan doğum tarihlerine göre gün ve ay olarak sıralanmaları istenmiştir. Bu sıraya göre yer alan katılımcılara sırasıyla Gordion düğümü, Pisa kulesi, Heck-meck ve Sihirli çubuk uygulamaları yaptırılmıştır. Söz konusu uygulamaların tamamı zor koşullarda, kıt kaynaklarla bir problemin çözümünü içeren metaforik uygulamalardır. Her uygulama sonrasında uygulamaya dair değerlendirme toplantısı yapılmıştır. Uygulamaların gerçekleştirilmesi aşamasında ise Yıldız (2020) tarafından geliştirilmiş maceraya dayalı eğitim uygulamaları protokolünden faydalanılmıştır. Söz konusu macera eğitimi uygulama protokolü sırasıyla; selamlama ve kendini tanıtmaya, katılımcıları tanıma, uygulama adının açıklanması, tarihçesi (varsa), malzeme tanıtımı, uygulama kurallarının açıklanması, fiziksel ısındırma (gerekliyse), uygulamaya ilişkin katılımcıların sorularını cevaplama, uygulama, eğitmen yönlendirmesi, uygulama sonrasında değerlendirme, uygulama kazanımları, kazanım farklılıklarının sonraki etkilerinin tartışılması, teşekkür ve bitiş aşamalarından oluşmaktadır. Eğitim sonrasında katılımcılara tekrar YKÖÖ uygulanmış ve son-test verileri toplanmıştır.

Verilerin Analizi

Verilerin analizi aşamasında ölçeğin iç tutarlığının sağlanıp sağlanmadığının saptanması için cronbach alpha iç tutarlık analizi yapılmıştır. Ayrıca elde edilen ön-test ve son-test verilerinin normal dağılım gösterip göstermediğinin tespit edilmesi için basıklık ve çarpıklık değerlerinin standart hata değerlerine bölünerek (Field, 2009; Şencan, 2005) elde edilen Z(basıklık ve çarpıklık) değerleri incelenmiş ve basıklık değerlerinin -0,70 ile 1,17 arasında değiştiği, çarpıklık değerlerinin ise -1,21 ile 2,46 arasında değiştiği saptanmıştır. Söz konusu değerler normal dağılım ile ilgili literatürde kabul gören kriter değer aralığında yer almaktadır (Gürbüz ve Şahin, 2018; Field, 2009; Şencan, 2005). Bu durum verilerin normal dağılım gösterdiği anlamına gelmektedir. Verilerin normalliğinin sınanması sonrasında verilerin analizi için parametrik testlerden faydalanılmıştır. Katılımcıların ön-test ve son-test puanlarının analizi için ilişkili örneklem t test kullanılmıştır. Katılımcıların cinsiyet değişkeni açısından elde ettikleri puanların analizi için Çok Değişkenli Varyans Analizi (MANOVA) yapılmıştır.

Araştırmanın Etiği

Araştırma kapsamında öncelikler çalışmanın etik kurul onay raporu için kullanılacak ölçek izinleri alınmış, gönüllü katılımcı bilgilendirme formu hazırlanmış ve Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimlerde İnsan Araştırmaları Etik Kurulu'na başvurulmuş ve etik kurul onay raporu alınmıştır.

Bulgular

Çalışma kapsamında elde edilen verilerin analizi sonucunda ortaya çıkan bulgular aşağıda tablolar ile rapor edilmiştir.

Tablo 2

Cinsiyet değişkenine ilişkin Çok Değişkenli Varyans Analizi (MANOVA)

Değişken	Cinsiyet	n	\bar{X}	S	F	p																																									
Amaç Yönelimlilik	Kadın	10	4,52	,36	4,277	,126																																									
	Erkek	20	3,98	,77			İçsel Motivasyon	Kadın	10	4,52	,49	,358	,554	Erkek	20	4,62	,40	Kendine Güven	Kadın	10	4,63	,59	,006	,940	Erkek	20	4,65	,55	Risk Alma	Kadın	10	3,37	,53	1,521	,228	Erkek	20	3,67	,66	Yaratıcı Kişilik Özellikleri	Kadın	10	4,27	,32	,154	,698	Erkek
İçsel Motivasyon	Kadın	10	4,52	,49	,358	,554																																									
	Erkek	20	4,62	,40			Kendine Güven	Kadın	10	4,63	,59	,006	,940	Erkek	20	4,65	,55	Risk Alma	Kadın	10	3,37	,53	1,521	,228	Erkek	20	3,67	,66	Yaratıcı Kişilik Özellikleri	Kadın	10	4,27	,32	,154	,698	Erkek	20	4,21	,57								
Kendine Güven	Kadın	10	4,63	,59	,006	,940																																									
	Erkek	20	4,65	,55			Risk Alma	Kadın	10	3,37	,53	1,521	,228	Erkek	20	3,67	,66	Yaratıcı Kişilik Özellikleri	Kadın	10	4,27	,32	,154	,698	Erkek	20	4,21	,57																			
Risk Alma	Kadın	10	3,37	,53	1,521	,228																																									
	Erkek	20	3,67	,66			Yaratıcı Kişilik Özellikleri	Kadın	10	4,27	,32	,154	,698	Erkek	20	4,21	,57																														
Yaratıcı Kişilik Özellikleri	Kadın	10	4,27	,32	,154	,698																																									
	Erkek	20	4,21	,57																																											

*p<0.05

Yapılan analiz sonucunda; katılımcıların Yaratıcı Kişilik Özellikleri Ölçeği alt boyutları ve toplam puanında cinsiyet değişkeni açısından istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir ($p > .05$).

Tablo 3

Öntest Sontest Puanlarına İlişkin İlişkili Örneklem t test

Boyut	Ölçüm	N	Ort.	Std	df	t	p	Etki Büyüklüğü
Amaç Yönelimlilik	Öntest	30	3,90	0,94	29	-2,345	0,02	0,40
	Sontest	30	4,16	0,71				
İçsel Motivasyon	Öntest	30	4,36	0,61	29	-2,872	0,00	0,47
	Sontest	30	4,58	0,42				
Kendine Güven	Öntest	30	4,38	0,84	29	-1,586	0,12	0,28
	Sontest	30	4,64	0,56				
Risk Alma	Öntest	30	3,54	0,63	29	-,363	0,71	0,07
	Sontest	30	3,57	0,63				
Yaratıcı Kişilik Özellikleri	Öntest	30	4,03	0,50	29	-3,597	0,00	0,53
	Sontest	30	4,23	0,36				

* $p < 0.05$

Tablo incelendiğinde indoor macera temelli eğitim uygulamaları öncesi ve sonrasında katılımcılardan elde edilen ön-test – son-test puanlarına ilişkin Kendine Güven ve Risk Alma alt boyutları açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır. Amaç Yönelimlilik $t(30) = -2,345$ (öntest $\bar{x} = 3,90 \pm 0,94$, sontest $\bar{x} = 4,16 \pm 0,71$), İçsel Motivasyon $t(30) = -2,872$ (öntest $\bar{x} = 4,36 \pm 0,61$, sontest $\bar{x} = 4,58 \pm 0,42$) alt boyutları ve Yaratıcı Kişilik Özellikleri Ölçeği toplam puanı $t(30) = -3,597$ (öntest $\bar{x} = 4,03 \pm 0,50$, sontest $\bar{x} = 4,23 \pm 0,36$) açısından sontest puanları lehine anlamlı fark tespit edilmiştir. Bu bulgu katılımcıların eğitim sonrasında belirtilen alt boyutların ve Yaratıcı Kişilik Özelliklerinin olumlu olarak etkilendiğini vurgulamaktadır. Ayrıca söz konusu farklara ilişkin kısmi etki büyüklükleri hesaplanmış ve etki büyüklüklerinin ise 0.40 – 0.53 arasında değiştiği ve Cohen (1988) tarafından belirtilen ve literatürde kabul gören (Richardson, 2011; Lakens, 2013; Işık, 2014) geniş etki büyüklüğü kriter değerlerine uygun olduğu tespit edilmiştir.

Tartışma ve Sonuç, Öneriler

Bir günlük indoor macera temelli eğitim uygulamalarının çalışanların yaratıcı kişilik özellikleri üzerine etkisini incelemeyi amaçlayan bu çalışmada cinsiyet değişkeni açısından yaratıcı kişilik özellikleri ölçeği alt boyutları ve toplam puanı incelenmiş anlamlı bir fark tespit edilmemiştir. İlgili literatür incelendiğinde macera temelli eğitim uygulamalarının etkisinin cinsiyet değişkeni açısından farklılaştığı çalışmalar mevcuttur (McKenzie, 2000). Cinsiyetin değişken olarak incelendiği bazı macera eğitimi çalışmalarında kadın katılımcıların lehine (Beightol vd., 2012; Beşikçi, 2016; Esentaş vd., 2017; Özen, 2018), bazı çalışmalarda erkek katılımcıların lehine (Yavaş,

2017; Yazgeç, 2019), bazı çalışmalarda ise bu çalışmada bulunan sonuç ile örtüşen anlamlı farkın olmadığı (Özen, 2010; Coulter, 2012; Overholt ve Ewert, 2015; Palmer, 2015; Şirin Ayva, 2018; Yıldız, 2020) sonuçlar yer almaktadır. Bu çalışmada cinsiyet değişkeni açısından anlamlı bir fark çıkmamasının, tüm katılımcıların eğitim gibi demografik özelliklerinin eşit olmalarından ve eğitimin tek günlük olarak yapılması sonucu zaman açısından yeterli süre olmamasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Çalışmada tespit edilen diğer sonuçlar incelendiğinde ölçeğin alt boyutlarından amaç yönelimlilik alt boyutunda ön-test ve son-test puanları açısından fark tespit edilmiştir. Söz konusu farkın son-test puanları lehine olduğu saptanmıştır. Bu sonuç bir günlük indoor macera temelli eğitim uygulamalarının çalışanların yaratıcı kişilik özellikleri bileşenlerinden olan amaç yönelimli yaratıcılık özelliğini olumlu olarak etkilediği anlamını taşımaktadır. Bronson vd., (1992) tarafından çalışanlar üzerine yapılan bir çalışmada macera eğitimine dahil olan katılımcıların, katılmayanlara göre hedef odaklı hareket etme düzeylerinde anlamlı artış olduğu ifade edilmiştir. Özen (2010) ve Yıldız (2020) tarafından yapılmış iki farklı araştırmada bir macera eğitim programının, katılımcıların görev odaklı hareket etme davranışlarını anlamlı olamasa da olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Söz konusu çalışmada tespit edilen sonuç ile literatürde yer alan çalışma sonuçları birbirlerini destekler niteliktedir. Bu çalışmada saptanan farkın iki sebebinin olduğu düşünülmektedir. Birincisi katılımcıların dahil edildiği uygulamaların alışılmışın dışında uygulamalar olmasıdır. Diğer ise söz konusu uygulamaların bu özelliğinin, uygulamada başarıya ulaşılması için alışılmışın dışında farklı çözüm yolları üretilmesini gerektirmesidir. Bu durumun katılımcıları doğrudan görev odaklı olarak fikir üretmeye zorlanması söz konusu farkın kaynağı olarak görülmektedir.

Ölçeğin alt boyutlarından içsel motivasyon alt boyutunda ön-test ve son-test puanları açısından fark tespit edilmiştir. Söz konusu farkın son-test puanları lehine olduğu saptanmıştır. Bu sonuç bir günlük indoor macera temelli eğitim uygulamalarının çalışanların yaratıcı kişilik özellikleri bileşenlerinden olan yaratıcılık konusunda bireyin içsel olarak motive olmasında olumlu olarak etkilediği anlamını taşımaktadır. Güler ve Türkmen (2018) tarafından öğrencilerle yapılan, Yıldız ve Bostancı (2016) tarafından da çalışanlar ile yapılan farklı çalışmalarda rekreatif olarak dağcılık, kaya ve buz tırmanışı gibi macera sporları ile ilgilenen bireylerin motivasyon düzeylerinin macera sporlarına bağlı olarak artış gösterdiğini ifade etmiştir. Valentini ve Donatiello (2021) tarafından yapılan başka bir çalışmada ise outdoor macera eğitimlerinin, problemin çözümüne ilişkin fikirler üretme noktasında oldukça etkili bir eğitim olduğu ifade edilmiştir. İlgili literatürde yer alan çalışmalar, bu çalışmada bulunan sonuç ile örtüşmektedir. Bu çalışmada ortaya çıkan farkın, eğitimin dinamik olan, aktif katılım gerektiren ve puzzle gibi aşamalara sahip olan yapısı sayesinde

katılımcıların bir sonraki aşamaya geçmesi için heyecan vermesi ve motive etmesinden kaynaklandığı düşünülmektedir.

Ölçeğin bir diğer alt boyutu olan kendine güven alt boyutunda ön-test ve son-test puanları açısından anlamlı bir fark tespit edilmemiştir. Ön-test ve son-test puanları incelendiğinde son test puanlarının ön-test puanlarına göre daha yüksek olduğunu fakat bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığını ifade etmek mümkündür. Bu sonuç bir günlük indoor macera temelli eğitim uygulamalarının çalışanların yaratıcı kişilik özellikleri bileşenlerinden olan yaratıcılık konusunda bireyin kendine güven duygusunu olumlu olarak etkilediği fakat bu etkinin yeterli olmadığı anlamını taşımaktadır. Thomson ve Burr (2015) tarafından yapılmış bir çalışmada bir öğretim dönemi boyunca öğrencilere uygulanan macera temelli eğitim uygulamalarının öğrencilerin özgüven düzeylerine anlamlı olarak etki ettiği sonucu elde edilmiştir. Yıldız vd., (2016) tarafından yapılan başka çalışmada bir günlük açık alan eğitiminin özgüven düzeyine etkisi araştırılmış ve bir günlük açık alan etkinliklerinin özgüven düzeyine olumlu olarak etki ettiği tespit edilmiştir. Vazgeçer ve Altınkök (2017) tarafından yapılan bir başka çalışmada macera temelli beden eğitimi uygulamalarının öğrencilerin problemlerin çözümüne ilişkin yaratıcı fikirler üretme konusunda kendilerine öz güven duyması noktasında anlamlı bir fark oluşturduğu saptanmıştır. Muhammad vd., (2020) tarafından yapılan başka bir çalışmada ise; beş günlük macera temelli eğitim uygulamalarının katılımcıların özgüven düzeylerini arttırdığı fakat bu artışın anlamlı fark yaratacak düzeyde olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmalarda bulunan sonuçlar ile bu çalışmada bulunan sonuç birbirini destekler niteliktedir. Tüm çalışmalarda macera temelli eğitim uygulamaları katılımcılarında farklı konularda ve yeni fikirler üretme konusunda bazen istatistiki olarak anlamlı olamasa da öz güven artışına neden olmuştur. Bu çalışmada da anlamlı olamasa da artış söz konusudur. Anlamlı olmamasının nedeninin ise eğitim süresinin tek günlük olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Ölçeğin risk alma alt boyutunda ise ön-test ve son-test puanları açısından anlamlı bir fark tespit edilmemiştir. Ön-test ve son-test puanları incelendiğinde son test puanlarının ön-test puanlarına göre daha yüksek olduğunu fakat bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığını ifade etmek mümkündür. Bu sonuç bir günlük indoor macera temelli eğitim uygulamalarının çalışanların yaratıcı kişilik özellikleri bileşenlerinden olan yaratıcılık konusunda bireyin risk alması noktasında olumlu etkide bulunduğu fakat bu etkinin yeterli olmadığı anlamını taşımaktadır. Cosgriff (2000) ve Stuhr vd., (2016) macera temelli eğitim uygulamalarının birçok konuda ve risk alma konusunda artışa sebep olduğunu beyan etmiştir. Dinç vd., (2018) tarafından yapılmış başka bir çalışmada doğa macera eğitimine bağlı olarak katılımcıların alana özgü risk alma düzeyleri incelenmiş ve eğitim sonrasında alana özgü risk alma davranışında istatistiki olarak anlamlı olmayan bir artışın olduğu tespit edilmiştir. İlgili literatürde risk alma noktasında macera temelli eğitim uygulamalarının bireye katkı sağladığını

ifade eden çalışmaların yanı sıra deneysel olarak yapılmış ve fark tespit etmemiş çalışmalarda yer almaktadır. Bu çalışmada bulunan sonuç literatürde yer alan çalışmalarca da desteklenmektedir. Söz konusu sonucun ise macera eğitiminin tek günlük olması ve indoor olmasından dolayı yeterli düzeyde ve gerçek anlamda katılımcıların risk algılayamamalarından kaynaklı olarak ortaya çıktığı düşünülmektedir.

Son olarak ölçeğin toplam puanında yaratıcılık ön-test ve son-test puanları açısından fark tespit edilmiştir. Söz konusu farkın son-test puanları lehine olduğu saptanmıştır. Bu sonuç bir günlük indoor macera temelli eğitim uygulamalarının çalışanların yaratıcı kişilik özelliklerine olumlu olarak etkilediği anlamını taşımaktadır. Villa ve Guerra (2020), Mann vd., (2021) ve Valentini ve Donatiello (2021) tarafından yapılan çalışmalarda indoor, outdoor macera eğitimlerinin, yaratıcılığın geliştirilmesi noktasında oldukça etkili bir eğitim olduğu ifade edilmiştir. Bu bağlamda ilgili literatür bu çalışmada bulunan sonucu destekler niteliktedir. Ortaya çıkan sonucun sebebinin çalışma kapsamında kullanılan macera temelli eğitim uygulamalarının içerik olarak belirli hedefe giden yolda problem ya da problemlerin çözümünü içermesi bu yüzden de katılımcıların yeni yöntemler geliştirmek için yaratıcılık özelliklerini kullanmalarını gerektirmesi olarak düşünülmektedir.

Sonuç olarak kısa süreli macera temelli eğitim uygulamalarının çalışan katılımcıların yaratıcı kişilik özellikleri üzerine etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca bu çalışmada bazı sınırlılıkların varlığı ve çalışmanın bu bağlamda değerlendirilmesi gereklilik arz etmektedir. Çalışma özel sektörde faaliyet gösteren bir turizm şirketinin beyaz yakalı çalışanlarından elde edilen veriler ışığında gerçekleştirilmiştir. Çalışmada sadece deney grubu olup kontrol grubu bulunmamaktadır. Bu çalışmada macera temelli eğitim uygulamaları kapsamında Gordion düğümü, Pisa kulesi, Heck-meck ve Sihirli çubuk uygulamalarından faydalanılmıştır. Eğitim bu uygulamalarla sınırlandırılmıştır. Söz konusu eğitim uygulamaları, katılımcıların iş yaşantılarına ilişkin birer metafor olarak kullanılmış ve uygulama sonrasında gerçek ortam ile metafor bağdaştırılarak entegrasyon sağlanmıştır. Son olarak bulguların tüm özel sektör çalışanlarına genelleştirilemeyeceği kabul edilmelidir. Bu doğrultuda söz konusu eğitim farklı araştırma gruplarında değişkenlik arz edebilir. Bu nedenle, macera eğitimi farklı demografik özelliklere sahip katılımcılarda uygulanarak yöntem, süre, eğitmen etkisi ve farklı kavramsal çıktılar açısından incelenebilir.

Kaynakça

- Baştürk, S. (2014). *Ölçme araçlarının taşınması gereken nitelikler*. Savaş, B. (Edt.), Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme içinde (1. baskı, 23–56). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Beightol, J., Jeverson, J., Carter S., Gray, S. ve Gass, M. (2012). Adventure education and resilience enhancement. *Journal of Experiential Education*, 35(2), 307-325.

- Beşikçi, T. (2016). *Macera rekreasyonunda heyecan arayışı, serbest zaman motivasyonu ve serbest zaman tatmini arasındaki ilişkinin incelenmesi: Çok hafif hava araçları (ÇHHA) Pilot Örneği*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Manisa Celal Bayar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bronson, J., Gibson, S., Kichar, R., ve Priest, S. (1992). Evaluation of team development in a corporate adventure training program. *Journal of Experiential Education*, 15(2), 50-53.
- Brown, S. (2018). *Best practices in 21st century learning environments: A study of two P21 exemplar schools* (Unpublished Doctoral dissertation, Brandman University).
- Burton, L. J., Kane, G. M., ve Borland, J. F. (2019). *Sport leadership in the 21st century*. Jones ve Bartlett Learning.
- Cohen, J. (1988). Statistical power analysis for the behavioral sciences. *Hillsdale (NJ): Lawrence Erlbaum Associates*, 2nd ed.
- Cosgriff, M. (2000). Walking our talk: Adventure based learning and physical education. *New Zealand Physical Educator*, 33(2), 89.
- Coulter, M. (2012). *Teaching outdoor and adventure activities: describing, analysing and understanding a primary school physical education professional development programme* (Doctoral dissertation, Dublin City University).
- Dinç, S. C., Uzunöz, F. S., ve Güneş, B. (2018). Risk alma ve eleştirel düşünme eğilimlerinde doğa macera eğitimine bağlı değişimlerin incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(2), 166-182.
- Esentaş, M., Özbey, S. ve Güzel, P. (2017). Self-awareness and leadership skills of female students in outdoor Camp. *Journal of Education and Training Studies*, 5(10), 197-206.
- Field, A. (2009). *Discovering Statistics Using SPSS* (Thrid Edition). London: SAGE Publications.
- Hyndman, B., ve Mahony, L. (2018). Developing creativity through outdoor physical activities: A qualitative exploration of contrasting school equipment provisions. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 18(3), 242-256.
- Işık, İ. (2014). Yokluk hipotezi anlamlılık testi ve etki büyüklüğü tartışmalarının psikoloji araştırmalarına yansımaları. *Eleştirel Psikoloji Bülteni*, 5, 55-80.
- Güler, H., ve Türkmen, M. (2018). Investigation of the effects of leisure time constraints of the university students in physical education and sport scholls on their leisure time motivation: Bartın university sample. *International Journal of Recreation and Sports Science*, 2(1), 39-52.
- Gürbüz, S., ve Şahin, F. (2018). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri Felsefe-Yöntem-Analiz* (5. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınevi.
- Johnson, P. (2009). The 21st century skills movement. *Educational Leadership*, 67(1), 11.
- Lakens, D. (2013). Calculating and reporting effect sizes to facilitate cumulative science: a practical primer for t-tests and ANOVAs. *Frontiers in psychology*, 4, 863.
- Mann, J., Gray, T., Truong, S., Sahlberg, P., Bentsen, P., Passy, R., Ho, S., Ward, K. ve Cowper, R. (2021). A systematic review protocol to identify the key benefits and efficacy of nature-based learning in outdoor educational settings. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), 1199. <https://doi.org/10.3390/ijerph18031199>
- Martin, J. (2018), "Skills for the 21st century: Findings and policy lessons from the OECD survey of adult skills", *OECD Education Working Papers*, No. 166, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/96e69229-en>
- Muhammad, Y., Masood, S., ve Anis, F. (2020). The influence of a five-day adventure-based experience on international students' perceptions of self-effectiveness: A case study. *Pakistan Social Sciences Review*, 4(1), 776-792
- McKenzie, M. D. (2000). How are adventure education program outcomes achieved?: A review of the literature. *Journal of Outdoor and Environmental Education*, 5(1), 19-27.
- Ningrum, F. Z. D. S., Sugiharto, D. Y. P., ve Awalya, A. (2022). The effectiveness of group guidance with experiential learning technique to increase students' creativity and leadership. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 11(2), 108-114.
- Overholt, J., R., ve Ewert, A. (2015). Gender matters: Exploring the process of developing resilience through outdoor adventure. *Journal of Experiential Education*, 38(1), 41-55.
- Özen, G. (2010). *Maceraya dayalı açık alan eğitimlerinin yönetsel beceriler üzerine etkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Bolu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

- Özen, G., Özsoy A. ve Yıldız, N. O. (2018). The impact of artificial wall climbing as a recreational activity on children's locus of control. *Journal of Human Sciences*, 15(4), 2462-2467.
- Palmer, S. O. (2015). *Adventure-based education: A quantitative evaluation of the impact of program participation in high school on youth development* (Doctoral Dissertation, Colorado State University. Libraries).
- Richardson, J. T. E. (2011). Eta squared and partial eta squared as measures of effect size in educational research. *Educational Research Review*, 6(2), 135-147.
- Silva, E. (2009). Measuring skills for 21st-century learning. *Phi delta kappan*, 90(9), 630-634.
- Stuhr, P. T., Sutherland, S., Ressler, J., ve Ortiz-Stuhr, E. M. (2016). The ABC's of adventure-based learning. *Strategies*, 29(1), 3-9. DOI: 10.1080/08924562.2015.1111787
- Şahin, F., ve Danışman, Ş. (2017). Yaratıcı kişilik özellikleri ölçeği: Güvenilirlik ve geçerlik çalışması. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(2), 747-760. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/joiss/>
- Şencan, H. (2005). *Sosyal ve davranışsal ölçümlerde güvenilirlik ve geçerlilik*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Şirin Ayva, A., B. (2018). *Macera terapisi temelli grupla danışmanlığın üniversite öğrencilerinde bilişsel esneklik ve belirsizliğe tahammülsüzlüğe etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri
- Thomson, C. J., ve Burr, J. F. (2015). Take a Hike! The impact of adventure-based learning on psychological wellbeing in troubled youth. *Medicine ve Science in Sports ve Exercise*, 47(5) Doi:10.1249/01.mss.0000477840.11719.1f
- Tyagi, T. K. (2015). Is there a causal relation between mathematical creativity and mathematical problem-solving performance?. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 47(3), 388-394. <https://doi.org/10.1080/0020739X.2015.1075612>
- Valentini, M., ve Donatiello, P. (2021). Outdoor education as a way of life. *Journal of Physical Education and Sport*, 21, 618-623. DOI:10.7752/jpes.2021.s1072
- Vazgeçer, E., ve Altınkök, M. (2017). Macera temelli beden eğitimi uygulamalarının çocukların problem çözme becerisine etkisi. *Pegem Atıf İndeksi*, 643-660.
- Villa, F. V., ve Guerra, M. (2020). The Bond Between Creativity and Outdoor Education. In *EDULEARN20 Proceedings* (pp. 748-755). IATED.
- Yavaş, Ö. (2017). *Doğa ve macera rekreasyonu katılımcılarının baskın beyin alanları, aleksitimi ve risk alma davranış ilişkisinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Manisa Celal Bayar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yazgeç, G. (2019). *Doğa ve macera rekreasyonu etkinliklerine katılan bireylerin serbest zaman doyumu ve mutluluk düzeylerinin incelenmesi: Fethiye destinasyonu örneği*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Manisa Celal Bayar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yıldız, N. O., ve Bostancı, T. G. (2016). Bireylerin iş yaşamlarına ilişkin motivasyon düzeylerine dağcılık sporunun etkisi [The effect of mountaineering sport on the motivation levels of individuals regarding their work life]. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(3), 65-77.
- Yıldız, N. O., Özen, G., ve Bostancı, T. G. (2016). The effects of one-day outdoor education on self-efficacy. *Journal of human sciences*, 13(3), 6098-6103. doi:10.14687/jhs.v13i3.4296
- Yıldız N. O. (2020). *Sporda yönetsel macera eğitim uygulamalarının zihinsel süreçler üzerine etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.



Bu eser [Creative Commons Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası Lisansı](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) ile lisanslanmıştır.