



JOURNAL OF RESEARCH
IN EDUCATION AND SOCIETY
EĞİTİM VE TOPLUM
ARAŞTIRMALARI DERGİSİ
e-ISSN:2458-9624



Cilt:10 Sayı: 1 Sayfa Aralığı: 36-53 e-ISSN: 2458-9624 DOI: 10.51725/etad.1280619

RESEARCH

Open Access

ARAŞTIRMA

Açık Erişim

Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Öğrencilerinin Çalışmalarında SCAMPER Tekniğinin Yaratıcılığa Etkisi*

The Effect of SCAMPER Technique on Creativity in the Studies of the Students
of Painting Education Department

Büşra Akgül, Meliha Yılmaz

ÖZ

Araştırmanın amacı, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencilerinin Ana Sanat atölye çalışmalarında SCAMPER tekniğinin yaratıcılığa etkisi olup olmadığını, varsa ne düzeyde olduğunu ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda belirlenen alt amaçlar; öğrencilerin öntest uygulama çalışmaları ile sontest uygulama çalışmaları arasında, yaratıcı yaklaşım, kompozisyon kurgusu, imge zenginliği ve estetik değer açısından anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemektir. Çalışma Nicel araştırma yöntemleri içinde yer alan tek grup öntest-sontest yarı deneysel desen ile tasarlanmıştır. Veri toplama aracı olarak dereceli puanlama anahtarı kullanılmıştır. SPSS programında Wilcoxon işaretli sıralar testi ile analiz edilen veri sonuçlarına göre öntest uygulama çalışmaları ile SCAMPER eğitimi sonrası yapılan sontest uygulama çalışmaları arasında sontest lehine anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Alt amaçları oluşturan yaratıcı yaklaşım, imge zenginliği, kompozisyon kurgusu ve estetik değer ölçütlerinde de öntest ve sontest uygulama çalışmaları arasında istatistiksel olarak sontest lehine anlamlı bir fark bulunmuştur.

ABSTRACT

The aim of this study is to reveal whether the SCAMPER technique has an effect on creativity in the Master Art workshops of the Department of Painting Education undergraduate students, and if so, to detect the level. The sub-purposes of this study is to determine whether there is a significant difference between the pretest and posttest practice studies of the students in terms of creative approach, compositional setup, image richness and aesthetic value. The study was designed with a single group pretest-posttest quasi-experimental design, which is included in the quantitative research methods. A rubric was preferred as a data collection tool. According to the results of the data analyzed with the Wilcoxon signed-rank test in the SPSS program, a significant difference in favor of the posttest was determined between the pretest application studies and the posttest application studies performed after the SCAMPER training. A statistically significant difference in favor of the posttest was found between the pretest and posttest application studies in the sub-objectives of creative approach, image richness, compositional setup and aesthetic value.

Yazar Bilgileri

Büşra Akgül

Doktora Öğrencisi, Gazi
Üniversitesi, Ankara, Türkiye
busraakgul306@gmail.com

Meliha Yılmaz

Prof. Dr., Gazi Üniversitesi,
Ankara, Türkiye
mel.yilmaz0637@gmail.com

Makale Bilgileri

Anahtar Kelimeler

Yaratıcılık
SCAMPER tekniği
Sanat eğitimi

Keywords

Creativity
SCAMPER technique
Art education

Makale Geçmişi

Geliş: 11/04/2023

Kabul: 07/05/2023

Atıf için: Akgül, B. ve Yılmaz, M. (2023). Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencilerinin çalışmalarında SCAMPER tekniğinin yaratıcılığa etkisi. *JRES*, 10(1), 36-53. <https://doi.org/10.51725/etad.1280619>

Etik Bildirim: Gazi Etik Komisyonundan 27.07.2022 tarih, E-77082166-302.08.01-417600 sayılı onay alınmıştır.

* Bu araştırma birinci yazarın, doktora tezinin bir bölümünden üretilmiştir.

Giriş

Geçmişten günümüze, sosyal yaşamın içinde ve insan elinin değdiği birçok şeyde yaratıcı düşüncenin sonuçları görülmektedir. Hızla gelişen ve değişen dünyada, yeni bir teknolojik alet geliştirmek, sanatsal bir ürün ortaya koymak ve var olan yapılara yenilikler katmak için yaratıcılığı geliştirmeye yönelik yöntemlere eğilimin giderek arttığı söylenebilir. Çünkü dünyanın değişimine ve gelişimine ayak uydurabilmenin yolu yaratıcı düşüncenin canlı tutulmasından ve yeniliklere uyum sağlanabilmesinden geçmektedir.

Toplumların ilerlemesi, yaratıcı düşünebilen bireylerin yetişmesi, yaratıcılığın eğitim hayatında yer almasına bağlıdır (Yolcu, 2010, s. 31). Bu bağlamda tüm alanlarda olduğu gibi, sanat eğitimi sürecinde de yaratıcı düşünebilme yollarının bilinmesi giderek artan bir önem kazanmıştır.

Sanat eğitiminin amaçlarından birisi, iraksak düşünme becerisine sahip, sorgulayan ve yeniliklere açık bireylerin yetiştirilmesidir (San, 2019, s. 23-24). Bu bireylerin yetiştirilmesi ise, amaçlara nasıl ulaşacağını bilen, amaca uygun yöntem ve yaklaşımları doğru seçebilen, alanında donanımlı ve yaratıcı sanat eğitimcileri yetiştirilmesine bağlıdır. Bu noktada, sanat eğitimcilerinin öğrencilerine kazandırmayı hedefledikleri niteliklere de üst düzeyde sahip olmaları beklenir. Örneğin, motivasyonu yüksek bir öğretmen öğrencilerinin motivasyonunu sağlayabilir. Ancak yaratıcı öğretmenler öğrencilerinin yaratıcılığını geliştirecek yöntemleri araştırıp keşfederek doğru uygulayabilir ya da ancak estetik değer konusunda yeterli bilgi ve donanıma, estetik bir bakışa sahip öğretmenler öğrencilerinin estetik değerle ilgili bakış açılarını geliştirebilirler. Kısacası sanat eğitiminin amaçlarına ulaşmasını sağlayabilmek için, nitelikli sanat eğitimcilerinin, araştırma konusu bağlamında ise, yaratıcılığı geliştirilmiş sanat eğitimcilerinin yetiştirilmesi gerekmektedir. Iraksak düşünmeyi geliştirmeye hizmet eden pek çok teknik ve yöntem söz konusudur. Bu tekniklerden biri de SCAMPER tekniğidir.

Nitekim SCAMPER tekniği iraksak düşünmeye yol gösteren bir tekniktir (Starko, 2010, s. 133). Bu bağlamda yapılan araştırmanın, sanat eğitimcisi adaylarının yaratıcı düşünme becerilerini geliştireceği ve bu amaca hizmet eden farklı bir tekniği öğrenmelerini sağlayarak mesleki donanımlarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

SCAMPER tekniği, yaratıcı düşünmeyi kolaylaştıran beyin fırtınası tekniği olmasının yanı sıra farklı bakış açıları kazandırmaya yol gösteren bir tekniktir. Bu tekniğin, eğitimin de içinde olduğu birçok alanda kullanılmasının nedeni, imgeyi artıracak yönlendirmeler sunmasıdır (Cox, 2020, s. 157).

Sanat ve Sanat eğitimi kurumlarındaki öğrenciler, farklı düzeylerde de olsa yaratıcı yetiye sahiptir. Lisans eğitimi sürecinde mevcut yaratıcı potansiyellerinin geliştirilmesi ve sanatsal uygulamalarına yansıtılabilmelerine yönelik farklı yöntem, teknik ve yaklaşımlar kullanılır. Yaratıcı yetinin geliştirilmesine hizmet ettiği düşünülen ve her seviyeye uyarlanarak uygulanabilecek olan SCAMPER tekniğinden, sanat eğitiminde yeterince yararlanılmadığı düşünülmektedir. Ayrıca bu konuyla ilgili yapılmış sadece bir tek araştırmaya rastlanmış olması da böyle bir araştırmaya ihtiyaç duyulmasına yol açmıştır.

Bu araştırmada amaç, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı öğrencilerinin Ana Sanat atölye çalışmalarında SCAMPER tekniğinin yaratıcılığa etkisi olup olmadığını varsa ne düzeyde olduğunu ortaya koymaktır. SCAMPER tekniğinin, yaratıcılığı geliştirmeye yönelik bir yaklaşım olma özelliği nedeniyle "yaratıcılık" kriterinin ölçülmesi araştırmanın ana amacını oluşturmakla birlikte, Ana Sanat Atölye öğrencileri yaratıcılık odaklı çalışırken, bu tekniğin estetik değer ve kompozisyon kurgusunda

her hangi bir ihmale ya da gerilemeye yol açıp açmayacağı, diğer bir deyişle, bu yaklaşımın “yaratıcılık” ile “estetik değer” ve “kompozisyon” kurgusu arasında negatif ya da pozitif yönde bir bağlantıya yol açıp açmayacağı da merak konusu olmuştur. “İmge zenginliği” ise, yaratıcılık kriteriyle bağlantılı ve ona destek bir kriter olarak düşünüldüğü için, SCAMPER tekniğinin tüm bu değerlere etkisinin alt amaçlar olarak incelenmesi ihtiyacı doğmuştur.

Yaratıcılık

Yaratıcılık kelimesi TDK (Türk Dil Kurumu) tarafından; doğuştan gelen ve her insanda var olan bir yeti, şeklinde ifade edilmiştir (2019, s. 2534). İngiliz dilinde yaratmak kelimesi *create*, Latince *creare* sözcüklerinden gelmektedir. İki sözcük de üretmek, ortaya yeni şeyler koyabilmek gibi benzer anlamlar taşımaktadır. Latince *crecere* kelimesi ise ortaya çıkmak anlamına gelir ve yaratıcılık kelimesinin anlamını açıklar niteliktedir (Leski, 2017, s. 23).

Yaratıcılık, uzun yıllardır araştırılmakta ve anlaşılmaya çalışılmaktadır. Bunun nedeni yaratıcılığın karmaşık bir kavram olması ve hala araştırılmaya devam etmesidir (Rouquette, 2007, s. 7-10). Yaratıcılık kavramı üzerinde her alanı kapsayıcı genel bir tanımlama yapılamamıştır fakat literatürde yaratıcılıkla ilgili çok fazla tanıma rastlanmaktadır.

Goldberg’e göre, beyin yeni bilgileri veya yaratıcı fikirleri yoktan var etmez. Yaptığımız şeylerin çoğu önceden edinilmiş bilgilerle şekillenir ve bunlara çığır açan yaratıcı fikirlerde dâhildir. Çoğu zaman eski bilgiler ince ve akıcı yollarla yeniyeye dönüşür (2018, s.39).

Andreasen’e göre yaratıcılık üç bileşenden oluşmaktadır. Birincisi, özgünlük, ikincisi, fayda ve işe yararlık son olarak da ortaya konan bir üründür (2019, s. 21-22).

Yaratıcılık, var olan şeylerden yola çıkarak, yeni bir şey ortaya koyabilmek olarak tanımlanabilir. Sanat Eğitiminde önemli bir yere sahip olan yaratıcılık kavramı, kişilere göre farklılık gösterse de, doğru bir eğitimle geliştirilebilen, doğuştan gelen insani bir özelliktir (Yılmaz, 2010, s. 20).

Levin, Yaratıcılığın kazanıldığında onun sürekli canlı tutulması gereken bir ateş olduğunu ve yaratıcılığın canlı tutulmasının yolunun benliğin canlı tutulmasından geçtiğini ifade etmiştir (2021, s. 61-63).

Yaratıcılığın gerçekleşmesi beyinle ilişkili bir durumdur. Yaratıcılığa doğru giden süreçte beyin artan bir sinirsel iletişim halinde olur. Yaratıcılık sürecinin aşamaları şu şekilde gerçekleşir; İlgi, Hazırlık, Kuluçka, Düşüncenin ortaya çıkması, Doğrulama ve Uygulamadır. Yaratıcılığa giden yolda her bir aşamada yoğun düşünme sürecinden geçen birey zaman zaman aşamalar arasında geri dönme ihtiyacı hissedebilir (Herrmann, 2002, s. 258-262).

Tablo 1. Yaratıcı Sürecin Dört Çeyrek Modeli ile İlişkisi (Herrmann, N., 2002).

Bütünsel Beyin Yaratıcılık Süreci					
İlgi	Hazırlık	Kuluçka	Düşüncenin Ortaya Çıkışı	Doğrulama	Uygulama
A, B, C, D	A, B	D, C	D	A, B	A, B, C, D

Sürecin ilerleyişi bireyin yaratıcı olmak istediği şeye ne kadar odaklandığı ile doğrudan ilgili olduğu söylenebilir. Herrmann sanata olan ilgisini ve sanat alanında edindiği başarılarla ulaşma sürecinde istikrarlı bir duruş sergilediğini ifade etmiştir. Bunun yanı sıra zihninde planladığı her aşamayı hayal ederek bir program dâhilinde ilerlediğini de belirtmiştir. Son olarak da sanatsal

çalışmalarının her birini sergilenecek veya asılacak bir noktaya getirerek tamamlamış ve böylece motivasyonunu koruduğunu vurgulamıştır (2002, s. 324-325).

Sanat eğitimi alanında önemli çalışmaları olan Lowenfeld yaratıcılıkla ilgili olarak, yaratıcılığın her bireyde farklılık gösterdiğini ve yaratıcılığın zeka ile ilişkisi olmadığını ifade etmiştir. Sanat eğitiminin genel eğitime en büyük katkılarından birinin de sanat eğitiminin yaratıcı düşünmeyi geliştirmesi olarak açıklamıştır (Lowenfeld, 1960). Eğitim sisteminde yaratıcı düşüncenin geliştirilmesi ve sorgulayan bireylerin yetişmesi önem taşımaktadır. Bunun yollarından birinin çok yönlü düşünebilmeyi öğreten sanat eğitiminden geçtiği aşikârdır.

İnsanların yarattığı her şeyde hayal gücü söz konusudur. Sanat eğitiminde hayal gücü sanatın en önemli özelliğidir, elbette ki hayal etmek yeni şeyler düşünmeye götüren bir yoldur. Bundan dolayı tüm eğitim alanlarında eğitimcilerin farklılıkları ve yeniliklere giden yolları mutlulukla karşılamalıdır (Eisner, 2009).

Bu bağlamda yaratıcı düşünmeyi geliştirdiği düşünülen ve hayal gücünün sınırlarını zorlayan SCAMPER tekniğinin Sanat Eğitimi alanında öğrenilmesi ve uygulanmasının önem kazandığı söylenebilir.

SCAMPER Tekniği

Beyin fırtınası tekniğinin mucidi olan Alex Faickney Osborn tarafından ilk olarak 1953 yılında yayınlanan *Applied Imagination* (Uygulamalı Hayal Gücü) isimli kitabında SCAMPER tekniğinin ilk yapı taşları oluşturulmuştur (1953, s. 241-286). Daha sonra Bob Eberle tarafından düzenlenen aşamalar akrostiş haline getirilerek SCAMPER olarak adlandırılmıştır. SCAMPER kelimesinin her bir harfi İngilizce bir fiile karşılık gelmektedir (2008, s. 1-4).

SCAMPER tekniğinin sıradan beyin fırtınası yöntemlerinden farkı önceden hazırlanan sorularla düşünme sürecinin yönlendirilmesidir. SCAMPER tekniği her yaş grubu ile uygulanabilecek bir tekniktir (Gladding, 2011). Dahası bireysel olarak çalışılabileceği gibi grup olarak da çalışmaya elverişlidir.

Tekniğin amacı yaratıcı bir şeyler ortaya koyabilmek, istenen durumlarda problem çözme odaklı yaratıcı fikirler oluşturmaya yardım etmektir (Lau, 2011, s. 224). Ayrıca SCAMPER tekniği özgün fikirlerin ortaya çıkmasına da yardımcı olmaktadır (Serrat, 2017, s. 313). Bu fikirler bir ürünü veya bir hizmeti geliştirmek içinde kullanılabilir (Harrington ve Voehl, 2016, s. 411). SCAMPER tekniği, moda tasarımında (Kim, 2013), ürün tasarımı (Ang, Yuen ve Wong, 2018), sanat atölyeleri (An ve Huh, 2019), siyaset bilimi (Radziszewski, 2017) ve sanat eğitimi (Baş ve Kaptan, 2021) gibi farklı birçok alanda uygulanmıştır.

Akrostişle oluşturulmuş SCAMPER'in her harfi İngilizce bir kelimeye karşılık gelmektedir;

S- Substitute (Yer Değiştirmek)

C- Combine (Birleştirmek)

A- Adapt (Uyarlamak)

M- Modify, Minify, Magnify (Değiştirmek, Küçültmek, Büyültmek)

P- Put to Other Uses (Başka amaçla kullanmak)

E- Eliminate (Yok etmek, Çıkarmak)

R- Reverse or Rearrange (Ters çevirmek, Yeniden düzenlemek)(Serrat, 2017, s. 312-313), (Eberle, 2008, s. 1-4).

SCAMPER tekniği ile bir nesne, konu, durum, olay, kişi, hikâye ele alınarak uygulanabilir. SCAMPER aşamaları uygulanırken verimli sonuç alabilmek için net bir konu veya nesneye yönelmek önemlidir (Cox, 2020, s. 157).

S-Substitute (Yer Değiştirmek) aşamasında amaç ele alınan nesne, olay ya da kişinin başka şeylerle yer değiştirmesidir. Yerler hatta duygular bile yer değiştirebilir (Osborn, 2009, s. 87-89). *“Onu başka bir şeyle değiştirebilir miyim?”*,

C- Combine (Birleştirmek) aşamasında amaç bir nesne, olay ya da kişinin ile başka bir şeyin birleştirilmesidir. *“Onu başka bir şeyle birleştirebilir miyim?”*,

A- Adapt (Uyarlamak) aşamasında amaç nesne, olay ya da kişinin başka bir şey ile uyarlanmasıdır. *“Konuya göre bir şey uyarlayabilir miyim?”*,

M- Modify, Minify, Magnify (Değiştirmek, Küçültmek, Büyütmek) bu aşamada amaç nesne, olay ya da kişinin boyutlarının ve dokusunun değiştirilmesidir. *“Değiştirebilir miyim ya da büyütüp, küçültebilir miyim?”*,

P- Put to Other Uses (Başka amaçla kullanmak) bu aşamada amaç nesne, olay ya da kişinin amacı dışında bir kullanımla düşünülmesidir. *“Onu başka bir şekilde kullanabilir miyim?”*,

E- Eliminate (Yok etmek, Çıkarmak) bu aşamada amaç nesne, olay ya da kişinin tamamının ya da bir bölümünün çıkarılarak veya yok edilerek düşünülmesini sağlayacak sorular sorulmasıdır. *“Onun bir bölümünü çıkarabilir miyim?”*,

R- Reverse or Rearrange (Ters çevirmek, Yeniden düzenlemek) bu aşamada amaç nesne, olay ya da kişinin ters çevrilmesine veya yeniden düzenlenmesini sağlayacak sorular sorulmasıdır. *“Ters çevirdiğimde nasıl görünür?”*. SCAMPER tekniğini üzerinde çalışacağınız olay, durum, nesne, kişi vb. durumlara göre sınırsız sayıda soru üretilebilir (Michalko, 2020, s. 133-144; Osborn, 2009).

Yapılan araştırmada SCAMPER tekniği ile nesne odaklı çalışılmış olduğu için uygulama çalışmasında yer alan sorular nesneye yönelik hazırlanmış olup Michalko'nun sorularından esinlenerek türetilmiştir.

“SCAMPER fiillerinden herhangi biri, bir sanat eserini canlandırmak için de kullanılabilir. Örneğin; Picasso, tablolarında Kübizmin etkisiyle parçalarına ayrılan figürlerle ve Boğa Başı heykelinde olduğu gibi nesnelere parçalarını yeniden birleştirilmesi ile bu tekniği kullanmış oldu. Bir sanat eseri oluşturmak için tanıdık bir objenin parçalarını yeni yollarla yeniden birleştirmek için de benzer bir süreç kullanılabilir” (Starko, 2010, s.134).

SCAMPER tekniği her yaş grubunda rahatlıkla uygulanabilecek eğlenceli bir tekniktir. Bu tekniğin bireye sağladığı kazanımlardan birisi bireyin farklı düşünme becerisini geliştirmesidir (Yağcı, 2012). Bunun yanı sıra SCAMPER tekniğini öğrenen bireyler hayatının birçok alanında farkında olmadan bu teknik sayesinde çok yönlü düşünebilecektir (Yıldız ve İsrail, 2002). Ayrıca SCAMPER tekniği yaratıcı problem çözme odaklı çalışmaya da elverişli bir tekniktir. Problem çözme odaklı uygulamanın yolu çalıştığınız şey veya probleme yönelik özellik listesi çıkararak başlamaktır (Lau, 2011, s. 224).

Sınırlılıklar

Ana Sanat Atölye son sınıf öğrencileri ile sınırlandırılmıştır.

Yöntem

Araştırma Modeli

Yapılan çalışmada nicel araştırma yöntemi kullanılmış olup nicel araştırma yöntemleri içinde yer alan Deneysel Desenler sınıfından Tek grup öntest-sontest deseni kullanılmıştır. Bu desen türünde deneysel işlemin gerçekleştirildiği tek bir grup vardır (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2013, s. 208).

Tablo 2. Tek grup öntest-sontest deseni

Grup	Öntest	İşlem	Sontest
G	O ₁	X	O ₂

Tek grup öntest-sontest araştırma deseninin sembolik görüntüsü şekildeki gibidir. Bu desen türünde tek grup olduğu için yansız atama gerçekleşmez. Deney grubu belirlendikten sonra gruba öntest uygulanır sonrasında deneysel işlem gerçekleştirilir ve sonrasında sontest uygulanır. Eğitim programlarında kullanıma elverişlidir (Gliner, Morgan ve Leech, 2015, s.56-57).

Çalışma Grubu

Çalışma grubu, Gazi Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı 2022-2023 eğitim öğretim yılı Güz dönemi Ana Sanat atölye dersinde öğrenim gören 9 kişilik son sınıf öğrencisinden oluşmaktadır. Araştırmada çalışma grubunun alana yönelik belirli seviyede bilgi birikiminin olması ve sanatsal üslup oluşturmaya yaklaşmış olmaları nedeniyle son sınıf öğrencileri ile çalışmanın daha verimli olacağı düşünülmüştür. Çalışma grubu, araştırma süreci öncesinde araştırmanın amacı, süreci ve işleyişi hakkında bilgilendirilmiştir. Aynı zamanda çalışmaya katılımın gönüllülük esasına dayalı olduğu hatırlatılmış ve Gazi Üniversitesinin Gönüllü onam formları imzalatılmıştır. Çalışma grubuna kişisel bilgilerinin gizli tutulacağı konusunda güvence verilmiştir. Çalışma grubunda yer alan her bir öğrenci karışık şekilde Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8 ve Ö9 şeklinde kodlanmıştır.

Etik Bildirim

Bu çalışmada veri toplama sürecine geçilmeden önce Gazi Üniversitesi Etik Komisyonu'nun (Tarih: 27.07.2022-Sayı: E-77082166-302.08.01-417600) onayı alınmış, araştırma ve yayın etiği ilkelerine uyulmuştur.

Veri Toplama Araçları

Veri toplama aracı olarak dereceli puanlama anahtarı kullanılmıştır. Dereceli puanlama anahtarı aracılığı ile katılımcıların öntest çalışmaları ile sontest çalışmaları değerlendirilerek aralarında anlamlı bir fark aranmıştır. Dereceli puanlama anahtarı ile öntest uygulama ve sontest uygulama çalışmaları; yaratıcı yaklaşım, kompozisyon kurgusu, imge zenginliği ve estetik değer açısından dört boyutta hazırlanan puanlama ölçütü ile değerlendirilmiştir. Puanlama 1'den 5'e kadar değerlendirilerek yapılmıştır. Dereceli puanlama anahtarı, dört alan uzmanı öğretim üyesi, iki ölçme ve değerlendirme uzmanının görüşü ve onayı alınarak araştırmacı tarafından hazırlanmıştır.

Dereceli Puanlama Anahtarındaki Ölçütler

Yaratıcı Yaklaşım: Objeye farklı anlam yükleme, objeyi kendi formu dışında ve özgün bir şekilde ifade edilebilmesi beklenir (Yılmaz ve İnceağaç, 2017).

Kompozisyon Kurgusu: Yapıtı oluşturulan öğelerin sanatsal düzenleme ilkelerinin bir düzen içinde kurgulanarak bir araya getirilmesi ile ortaya çıkan ürünün kendisidir (Yılmaz, 2009, s. 27-40). Kompozisyon kurgusu oluşturulurken sanatın elemanlarının, sanatın ilkeleri ile uyumlu bir şekilde düzenlenmesi beklenir (Yılmaz ve İnceağaç, 2017). Sanatsal öğelerin tamamının bütünlük sağlayacak bir düzen içinde kurulması (Sözen ve Tanyeli, 2011, s. 174).

İmge Zenginliği: İmge TDK tarafından, daha önce duyularımızla algıladığımız bir nesnenin veya şeyin zihinde beliren yansıması, izlenimi, hayali olarak tanımlanmıştır (2019, s. 1182). İmgelerin niceliksel ve niteliksel açıdan çeşitliliği beklenir.

Estetik Değer: Estetik sanatsal yaratının genel yasalarıyla sanatta ve hayatta güzelliğin kuramsal bilimi, güzel duyu (TDK, 2019, s. 821). Bir nesne veya olayla karşılaştığında izleyicide hissettirdiği farklı duygular ve bu duygularla birleşen hazla beraber nesneye yüklenen estetik özellikler (Keser, 2005, s. 123).

Verilerin Toplanması

Araştırma Gazi Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Ana Sanat atölye dersinde 2022-2023 eğitim öğretim yılı güz döneminde 8 haftalık çalışma sürecinde gerçekleştirilmiştir. İlk olarak öğrencilerle tanışılmış ders sürecinin amacından bahsedilmiş, onam formu imzalatılmış ve kişisel bilgi formlarının doldurulması sağlanmıştır.

Öntest Uygulama Çalışması

Araştırmacı tarafından hazırlanan sunum aracılığı ile öğrencilerle nesne ve yaratıcılık üzerinde konuşulmuştur. Daha sonra her bir öğrencinin kendisi için anlamlı olduğunu düşündüğü içselleştirdikleri bir nesneyi seçmesi istenmiştir. Öğrencilerin seçtikleri nesne üzerinde dört sorudan oluşan bir form daha doldurmaları sağlanmıştır. Bu formda "Neden bu nesneyi seçtiniz?", "Seçtiğiniz nesnenin sizde çağrıştırdığı duygular nelerdir?" şeklinde nesnenin kavramsal olarak kendileri için ne ifade ettiğini ortaya çıkaracak sorular yer almaktadır.

Sonrasında her bir öğrencinin seçtiği nesneden yola çıkarak 70×100 boyutunda tuval üzerine öntest uygulama çalışmalarını gerçekleştirmek üzere yaratıcı bir resim çalışması yapmaları istenmiştir. Tuval üzerine yapılan öntest uygulama çalışmaları tamamlandıktan sonra çalışmalar toplanmıştır.

SCAMPER Tekniği

Öğrencilerle nesne üzerinde konuşulur ve kısa bir sunumla Heidegger ve sanatçıların nesneye yönelik düşünceleri incelenir. Öğrenciler yaratıcı düşünme teknikleri hakkında kısaca bilgilendirilir ve SCAMPER tekniğinden bahsedilir. SCAMPER tekniği çalışma sürecinde bireysel olarak beyin fırtınası yapılması sağlanır. Sunum eşliğinde SCAMPER tekniğinin ne işe yaradığı, tekniğin amaçları ve nasıl kullanıldığı anlatılır. Dünya sanatındaki önemli sanatçıların eserleri SCAMPER'le bağdaşık örnekler sunulur her aşamada incelenir. Daha sonra öğrencilerin eskiz defterlerini hazırlamaları istenir ve her bir öğrencinin öntest uygulama çalışmasında seçtiği nesne ile SCAMPER tekniği uygulanmaya başlanır.

Substitute (Yer Değiştirmek) aşaması anlatıldıktan hemen sonra öğrencilerin seçtikleri nesneye yönelik hazırlanan sorular sorulur ve bu sorulara verdikleri cevapları yazılı olarak not etmeleri istenir. Aynı zamanda aldıkları notların yanına küçük eskizlerle imgelerini aktarmaları beklenir ve bu yönerge diğer tüm aşamalar için uygulanır. Bu aşamada şu sorular sorulur:

“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?”. Araştırmacı tarafından şemsiye nesnesi üzerinden yapılan örnek eskizler gösterilir. Öğrenciler eskiz çizimlerini tamamladıktan sonra bu aşamada *Rene Magritte'in "Düşlerin Anahtarı" ve "Seçmeli Yakınlıklar"* isimli eseri incelenir.

Combine (Birleştirmek) aşamasını uygulanır ve bu aşamada nesneye şu sorular yöneltilir:

“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?”. Araştırmacı tarafından şemsiye nesnesi üzerinden yapılan örnek eskizler gösterilir. Öğrenciler eskiz çizimlerini tamamladıktan sonra bu aşamada, *Salvador Dali "İstakoz Telefon"* ve *Picasso "Boğa Başı"* isimli eserleri incelenir,

Adapt(Uyarlamak) aşaması uygulanır ve bu aşamada nesneye şu sorular yöneltilir:

“Seçmiş olduğun nesne yeni bir yaşam formunda kullanılsaydı nasıl görünürdü?”

“Seçmiş olduğun nesne hayvanların hayatına uyarlansaydı?”

“Seçmiş olduğun nesneyi kültürel bir bezemeye nasıl uyarlırsın?”. Araştırmacı tarafından şemsiye nesnesi üzerinden yapılan örnek eskizler gösterilir. Öğrenciler eskiz çizimlerini tamamladıktan sonra bu aşamada *Duchamp "Çeşme"* isimli çalışması incelenir.

Modify, Minify, Magnify (Değiştirmek, küçültmek, büyültmek) aşaması uygulanır ve bu aşamada nesneye şu sorular yöneltilir:

“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?”. Araştırmacı tarafından şemsiye nesnesi üzerinden yapılan örnek eskizler gösterilir. Öğrenciler eskiz çizimlerini tamamladıktan sonra bu aşamada, *Meret Oppenheim "Nesne"* isimli çalışma incelenir,

Put to other uses (Amacı dışında kullanmak), aşaması anlatıldıktan sonra öğrencilerin seçmiş oldukları nesneyi düşünerek şu soruya cevap vermeleri istenir:

“Seçmiş olduğun nesneyi başka bir amaçla nasıl kullanırdınız?”. Araştırmacı tarafından şemsiye nesnesi üzerinden yapılan örnek eskizler gösterilir. Öğrenciler eskiz çizimlerini tamamladıktan sonra bu aşamada, *Duchamp "Bisiklet Tekeri"* isimli çalışması incelenir.

Eliminate (Yok etmek, Çıkarmak), aşaması anlatıldıktan sonra öğrencilerin üzerinde çalıştıkları nesneyi düşünerek şu soruya cevap vermeleri istenir:

"Seçmiş olduğun nesnesinin tamamı ya da bir bölümü hayatımızdan çıksa ne olurdu?". Araştırmacı tarafından şemsiye nesnesi üzerinden yapılan örnek eskizler gösterilir. Öğrenciler eskiz çizimlerini tamamladıktan sonra bu aşamada, Hans Bellmer'in "Oyuncak Bebekler" isimli çalışması incelenir.

Reverse or Rearrange (Yeniden düzenlemek veya Tersine çevirmek), olan son aşaması anlatılır. Öğrencilerin seçmiş oldukları nesneyi düşünerek şu soruları cevaplamaları istenir:

"Seçmiş olduğun nesneyi yeniden düzenlersen nasıl bir şey olurdu?"

"Seçmiş olduğun nesneyi parçalayarak ters çevirirsen nasıl olur?". Araştırmacı tarafından şemsiye nesnesi üzerinden yapılan örnek eskizler gösterilir. Öğrenciler eskiz çizimlerini tamamladıktan sonra bu aşamada, Picasso "Keman" Van Gogh "Bir çift ayakkabı" eserleri SCAMPER tekniği üzerinden incelenmiştir.

Sontest Uygulama Çalışması

Son olarak öğrencilerden yapmış oldukları eskizlerinden de faydalanarak aynı nesne ile ilgili 70×100 boyutunda tuval üzerine sontest uygulaması olarak yeniden yaratıcı bir çalışma yapmaları istenmiştir. Öğrencilerin tuval üzerine yapılan son uygulama çalışmaları tamamlandıktan sonra toplanmıştır.

Veri Analizi

Elde edilen veriler bilgisayar ortamında SPSS istatistik programı kullanılarak Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi ile analiz edilmiştir. Öğrencilerin öntest uygulama ve sontest uygulama çalışmalarından seçilen örnekler betimsel analiz yoluyla incelenmiştir.

Bulgular

Öğrencilerin öntest uygulama çalışmaları ile sontest uygulama çalışmaları arasında, yaratıcı yaklaşım, kompozisyon kurgusu, imge zenginliği ve estetik değer açısından resim çalışmalarından aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığına yönelik bulgular: Öğrencilerin öntest uygulama çalışmaları ile SCAMPER sonrası yapmış oldukları sontest uygulama çalışmaları arasında sontest lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu artış oranları Tablo 3'te görülmektedir. Tabloda yaratıcı yaklaşım Y.Y, kompozisyon kurgusu K.K, imge zenginliği İ.Z. ve estetik değer E.D. şeklinde ifade edilmiştir.

Tablo 3. Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Öntest-Sontest İstatistiksel Ortalamaları

		N	Ortalama Sıra	Sıralar Toplamı	Z istatistiği	p
öntest Y.Y ort sontest Y.Y ort	Negatif Sıralar	9	5,00	45,00	-2,68	0.007
	Pozitif Sıralar	0	,00	,00		
	Eşit	0				
	Toplam	9				
öntest K.K ort sontest K.K ort	Negatif Sıralar	7	5,71	40,00	-2,08	0.037
	Pozitif Sıralar	2	2,50	5,00		
	Eşit	0				
	Toplam	9				
öntest İ.Z ort sontest İ.Z ort	Negatif Sıralar	9	5,00	45,00	-2,67	0.007
	Pozitif Sıralar	0	,00	,00		
	Eşit	0				
	Toplam	9				
öntest E.D ort sontest E.D ort	Negatif Sıralar	6	4,33	26,00	-2,05	0.041
	Pozitif Sıralar	1	2,00	2,00		
	Eşit	2				
	Toplam	9				

Tablo 3 incelendiğinde, Wilcoxon İşaretli Sıralar testi sonucuna göre, SCAMPER eğitimi sonrasında yapılan sontest uygulama çalışmalarında lisans öğrencilerinin Yaratıcı yaklaşım düzeylerinde anlamlı bir artış gözlemlenmiştir ($z = -2.677$, $p = 0.007$). Kompozisyon kurgusuna bakıldığında da sontest lehine istatistiksel olarak anlamlı bir artış söz konusudur ($z = -2,08$, $p = 0.037$). İmge zenginliği açısından incelendiğinde yine sontest lehine istatistiksel olarak anlamlı bir artışın söz konusu olduğu görülmektedir ($z = -2,67$, $p = 0.007$). Son olarak Estetik Değer ölçütü incelendiğinde ise sontest lehine yine anlamlı bir artış ortaya çıkmıştır ($z = -2,05$, $p = 0.041$).

Tablo 4. Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Çalışma Grubunun Genel Ortalamaları

	N	Minimum puan	Maksimum puan	Ortalama	Std. Sapma
öntest Y.Y ort	9	2,00	4,33	2,96	,65
öntest K.K ort	9	2,33	4,33	3,40	,70
öntest İ.Z ort	9	1,67	3,67	2,85	,66
öntest E.D ort	9	2,33	4,33	3,37	,71
sontest Y.Y ort	9	3,33	5,00	4,33	,55
sontest K.K ort	9	3,33	5,00	4,29	,53
Sontest İ.Z ort	9	3,67	5,00	4,22	,50
Sontest E.D ort	9	3,00	5,00	4,00	,66

Tablo 4 incelendiğinde 9 katılımcının öntest uygulama ve sontest uygulama çalışmasından aldıkları minimum ve maksimum puanları, genel puan ortalamaları, standart sapma değerleri yer almaktadır. Görüldüğü üzere minimum ve maksimum değerleri belirli bir aralıkta çıkmıştır. Buna bağlı olarak da ortalama sonuçlarına ait standart sapma değerleri oldukça küçüktür. Elde edilen bu sonuçlara göre her bir test için standart sapmanın sıfıra yakın değerlerde çıkması deneysel sonuçlarda genel anlamda bir tutarlılık olduğunu göstermektedir. Diğer bir deyişle bu durum çıktı değerlerinin dengeli bir dağılımda olduğunu ve aykırılık göstermediğine işaret etmektedir.

Yaratıcı yaklaşım ölçütünde öntest puan ortalamaları ile sontest puan ortalamaları arasında 1,37'lik artış, kompozisyon kurgusu ölçütünde öntest puan ortalamaları ile sontest puan ortalamaları arasında 0,89'luk artış, imge zenginliği ölçütünde öntest puan ortalamaları ile sontest puan ortalamaları arasında 1,37'lik artış, estetik değer ölçütünde ise öntest puan ortalamaları ile sontest puan ortalamaları arasında 0,63'lük bir artış olduğu görülmektedir.

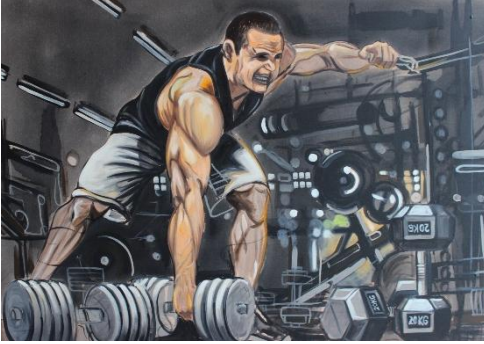
Kompozisyon kurgusu ve estetik değer ölçütlerinde diğer ölçütlere kıyasla daha düşük oranda bir artış olduğu anlaşılmıştır. Özellikle en az artışın ise estetik değer ölçütünde olduğu görülmektedir.

Tablo 5. Katılımcıların Öntest-Sontest Puan Ortalamaları

	Öntest Y.Y ort	Öntest K.K ort	Öntest İ.Z ort	Öntest E.D ort	Sontest Y. Y ort	Sontest K.K ort	Sontest İ.Z ort	Sontest 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

Wilcoxon İşaretli Sıralar testi ile oluşturulan tablo 5 incelendiğinde Ö1, Ö2, Ö3...Ö9 şeklinde kodlanan öğrencilerin her birinin öntest puan ortalamaları ile sontest puan ortalamaları yer almaktadır. Yukarıda ki tabloya göre dikkat çekici bulgular şu şekilde ifade edilebilir. Genel olarak tüm öğrencilerin yaratıcı yaklaşım ve imge zenginliği ölçütü puan ortalamalarında yaklaşık iki katı oranında sontest lehine anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. Kompozisyon kurgusu ve estetik değer ölçütlerinde ise dört öğrenci dışında tüm öğrencilerin sontest lehine anlamlı bir fark vardır. Öntest lehine farklılık olan öğrenciler değerlendirildiğinde Ö1 ve Ö3'ün kompozisyon kurgusu ölçütünde öntest lehine bir fark olduğu görülmektedir. Estetik değer ölçütü incelendiğinde de Ö9 öntest lehine bir fark söz konusudur. Ö8 ve Ö3 ün puan ortalamalarına bakıldığında ise estetik değer ölçütünde değişim olmamıştır.

Örnek olması bakımından, aşağıda üç öğrencinin çalışması nitel olarak da analiz edilmiştir. Ö2, SCAMPER eğitimi sonrası sontest çalışmasında tüm ölçütlerde uzmanlardan en yüksek puanları almış olması nedeniyle, Ö4'ün sontest çalışmasında imge zenginliği ölçütünde tam puan almış olması nedeniyle, Ö9'un ise sontest uygulama çalışmasında estetik değer ölçütünde puan ortalamasının düşmüş olmasından ötürü bu öğrencilerin çalışmaları tercih edilmiştir.



Şekil 1. Ö2, Öntest Uygulama Çalışması.



Şekil 2. Ö2, Sontest Uygulama Çalışması.

Ö2 kendisi için anlamlı olduğunu düşündüğü nesne olarak *dambıl* seçmiş ve neden bu nesneyi seçtiğini "...sporda genelde dambıl kullandığım için bu nesneyi seviyorum" şeklinde açıklamıştır. Ayrıca güç, kuvvet gibi kelimeler Ö2 için önemli kelimelerdir. Ö2'nin her iki çalışması da 70×100 boyutlarında tuval üzerine yağlı boya ile yapılmıştır. Şekil 1'de Ö2'nin seçmiş olduğu *dambıl* nesnesi ile yapmış olduğu yaratıcı ön test uygulama çalışması görülmektedir. Yaratıcılık açısından incelendiğinde, resmin ön yapısını oluşturan farklı biçimlerde dambıllar görülmektedir, seçilen nesne ile çeşitli biçimlerde ve farklı boyutlarda dambıllar çalışılmış olması yaratıcı düşüncenin göstergesidir denebilir. Resimde yaratıcı yaklaşım ölçütü uzman değerlendirmesinde yetersiz bulunmuştur. Resmi oluşturan kompozisyon kurgusunda, tek kaçışlı perspektif ile iç mekânda spor yapan bir figür ve farklı ağırlık aletleri görülmektedir ve etkili bir kompozisyon kurgusu oluşturulmuştur. Kompozisyon kurgusu ölçütü uzman değerlendirmesinde iyi düzeyde bulunmuştur. İmge zenginliği açısından bakıldığında odaklanılan nesne olan dambıl sadece bilinen biçim ve formunda resmedilmiştir. İmge zenginliği ölçütü uzman değerlendirmesinde geliştirilebilir düzeyde bulunmuştur. Estetik değer açısından ise eserde plastik etki durumunun iyi olduğu görülmektedir.

Ö2'nin Şekil 2'de SCAMPER sonrası ortaya koyduğu yaratıcı çalışmasında kompozisyon kurgusunu oluşturan resmin ön yapı unsurlarında sol tarafta yumruk atan bir kanguru ve sağ tarafta ise dambıl başlı bir köpek balığı görülmektedir. Özgün bir kompozisyon kurgusu oluşturulmuştur. Son test çalışması SCAMPER tekniği ile analiz edildiğinde, 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 (EK-1,bkz. Şekil 7).

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. Bu soruyu *dambıl çalışan kangurular* şeklinde cevaplamıştır (EK-1,bkz. Şekil 8).

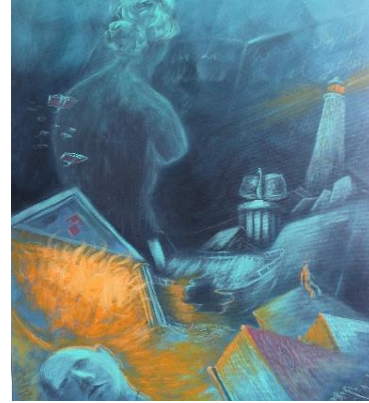
Değiştirmek, Küçültmek, Büyütmek (Modify, Minify, Magnify) aşamasından yola çıkarak resimde de gözlemlendiği gibi dambılı farklı boyutlarda resmetmiştir.

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 (EK-1,bkz. Şekil 9). Resim imge zenginliği açısından incelendiğinde nesneye yöneltilen soruların etkisiyle seçilen nesnenin çok çeşitli form ve biçimlerde kullanılmasına yol açtığı görülmektedir. Estetik değer açısından bakıldığında plastik etkinin ön test çalışmasına kıyasla son test çalışmasında azaldığı söylenebilir.



Şekil 3. Ö4, Öntest Uygulama Çalışması.



Şekil 4. Ö4, Sontest Uygulama Çalışması.

Ö4'ün kendisi için anlamlı olduğunu belirterek seçmiş olduğu nesne kitaptır. Neden kitap seçtiğini “Sonsuz bilgiye araç olabilecek nesne” şeklinde ifade etmiştir. Kitap nesnesinden yola çıkarak yaratıcı bir öntest uygulama çalışması ortaya koyan Ö4, 70×100 boyutlarında tuval üzerine yağlı boya ile çalışmasını tamamlamıştır. Ö4'ün öntest uygulama çalışmasında fon renginin koyu mavi, diğer nesnelere de açık mavi ve kırmızı tonlarında renkler ağırlıkta olduğu görülmektedir. Resmin kompozisyonunda farklı boyutlarda kitaplar, iki insan figürü, çiçekler, meyve, gemi ve iki kuş görülmektedir. Şekil 3 yaratıcılık açısından incelendiğinde, yaratıcılık uzman puanlarıyla orta düzeyde bulunmuştur. Kompozisyon kurgusu açısından incelendiğinde kompozisyonu oluşturan öğelerin havada uçar şekilde resmin merkezinde yığıldığı görülmektedir. Kompozisyon açısından uzman puanlarıyla orta düzeyde bulunmuştur. İmge zenginliği açısından incelendiğinde kitap nesnesinde çeşitlilik çok fazla görülmemektedir bundan dolayı imge zenginliği de orta düzeyde değerlendirilmiştir.

Ö4'ün SCAMPER eğitimi sonrasında yapmış olduğu sontest uygulama çalışmasında deniz altında oluşturulan kompozisyonda farklı boyutlarda kırılmış anıt heykeller, bir dalgıç figürü, geçit kapısı, deniz feneri, batık bir gemi, yüzen balıklar görülmektedir. Resmin fon rengi koyu mavi, nesnelere mavinin tonlarında resmedilmiş ve yer yer turuncu kontrastı görülmektedir.

Kompozisyonda oluşturulan figürlerin dağılımı denizin dibinden yukarı doğru yer yer yığınlar şeklinde oluşturulmuştur.

SCAMPER tekniğinin Yer Değiştirmek (Substitute) aşamasında sorulan “*seçtiğin nesne sevdiğin bir canlımın bir bölümü ile yer değiştirirse nasıl olurdu?*” sorusundan yola çıkarak oluşturduğu imge resmin orta noktasının sağında yer alan kitap kanatlı kuştur (EK-1, bkz. Şekil 10). Yer Değiştirme aşamasında “*Seçmiş olduğun nesne zamanda yer değiştirirse geçmişte ya da gelecekte herhangi bir zaman dilimine gitse nasıl olurdu?*” sorusundan yola çıkarak anıt kitaplar resmetmiştir (bkz. Şekil 11).

Resmin solundaki büyük heykelin arkasında yüzen kitap formundaki balıklar, tekniğin Uyarlamak (Adapt) aşamasından esinlendiği “*seçtiğin nesne hayvanların hayatına uyarlansaydı nasıl olurdu?*” sorusundan yola çıkarak oluşturduğu imgenin resmedilmiş halidir (bkz. Şekil 12). Ayrıca Uyarlamak aşamasında “*Seçmiş olduğun nesneyi kültürel bir bezemeye nasıl uyarlarsın?*” sorusuna yönelik resmin merkezinde solda kalan geçit kapısının üzerine kitap formunda uyarlanan eli belinde Türk motifi yerleştirilmiştir (bkz. Şekil 13).

Değiştirmek, Küçültmek, Büyütmek (Modify, Minify, Magnify) aşamasından yola çıkarak resmin sol alt köşesinde yer alan heykelin kolyesi olarak küçültülmüş bir kitap görülmektedir (bkz. Şekil 14). Ayrıca Büyütmek aşamasından yola çıkarak resmin en arkasında yer devasa açık halde duran anıt bir kitap görülmektedir (bkz. Şekil 15). Değiştirmek aşamasında ise kitabın dokusunu ağaç dokusu şeklinde değiştirmiştir ve resmin sağ alt köşesinde yer alan anıtlamış bir kısmı zemine gömülmüş dev kitaplar olarak görülmektedir (bkz. Şekil 16). Ö4 son test uygulama çalışmasından öntest çalışmasına kıyasla uzmanların puan ortalamaları daha yüksektir ve özellikle imge zenginliği ölçütü sontest uygulama çalışmasında tam puan almıştır.



Şekil 5. Ö9, Öntest Uygulama Çalışması.



Şekil 6. Ö9, Sontest Uygulama Çalışması.

Ö9'un kendisi için anlamlı olduğunu düşünerek seçmiş olduğu nesnesi converse ayakkabıdır. Ö9'un ön test uygulama çalışmasında converse ayakkabı giymiş bir insan figürünün bacaklarından zemine doğru kesit alınarak resmin merkezine yerleştirdiği görülmektedir. Yapılan çalışma yaratıcılık açısından değerlendirildiğinde orta düzeyde yaratıcı olduğu söylenebilir. Çünkü converse nesnesini var olan gündelik kullanımı ile resmetmiştir. resmin alt bölümünde yer alan ayak izleri ve sulu fırça darbeleri ile yapılan akıtmalar teknik anlamda daha yaratıcı görülmüştür. Çalışmanın kompozisyon kurgusu ve estetik değeri iyi düzeyde olduğu görülmektedir. İmge zenginliği açısından incelendiğinde nesnenin bilinen kullanımı dışında farklı bir biçimde ele alındığı görülmemektedir.

Ö9'un sontest çalışması yaratıcılık açısından incelendiğinde uzman değerlendirmesinde başarılı bulunmuştur. Ö9'un sontest uygulama çalışması kompozisyon kurgu açısından incelendiğinde kompozisyonu oluşturan öğelerin mantarlar, salyangozlar, converse ayakkabılı kabuklu salyangoz ve çeşitli otlardan oluştuğu görülmektedir. Kompozisyon kurgusu açısından

incelendiğinde uzman değerlendirmesinde iyi düzeyde bulunmuştur. İmge zenginliği açısından incelendiğinde son test uygulama çalışmasında ise seçilen nesnenin farklı form ve biçimlerde resmedilmesi ile çeşitlendiği görülmektedir. Uzman değerlendirmesinde imge zenginliği ölçütü başarılı bulunmuştur. Estetik değer açısından incelendiğinde ise sontest uygulama çalışmasında estetik değer azaldığı görülmektedir.

Ö9'un sontest uygulama çalışması SCAMPER tekniği ile analiz edildiğinde, Adapt(Uyarlama) aşamasında sorulan *"seçtiğin nesne hayvanların hayatına uyarlansaydı nasıl olurdu?"* sorusundan yola çıkarak converse ayakkabı kabuğu olan bir salyangoz resmetmiştir (EK-1, bkz. Şekil 17).

Yeniden düzenlemek veya Tersine çevirmek (Reverse or Rearrange) *"Seçmiş olduğun nesneyi parçalayarak ters çevirirsen nasıl olur?"* sorusundan yola çıkarak resmin ön yapısında yer alan ayakkabının arkasına diagonal şekilde yerleştirilmiş ters bir ayakkabı daha görülmektedir. Bu ayakkabıdan bir yapboz parçasının çıkarıldığı ve yerde durduğu görülmektedir (bkz. Şekil 18). Yeniden düzenleme aşamasından yola çıkarak resmin arka planında yer alan ters konversin sırt kısmında yer alan bağcıklar ile oluşturulmuştur (bkz. Şekil 19). Ö9 un öntest uygulama çalışması estetik değer açısından sontest uygulama çalışmasına göre daha etkili bulunmuştur.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu çalışmanın bulgularına bakıldığında SCAMPER tekniğinin bir nesneye odaklanılarak o nesne üzerinde yoğun düşünme süreci yaratması, nesneye yönelik sorularla zihinde çokça imge oluşmasını sağlaması ve imgeleri eskize dökebilme fırsatı sunması etkili olmuştur.

Alt amaçlar doğrultusunda, yaratıcı yaklaşım ölçütünde ön test uygulama çalışmaları ile sontest uygulama çalışmaları arasında sontest lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır bu istatistiksel değişim SCAMPER eğitimi sonrasında sontest uygulama çalışmalarının daha başarılı olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla SCAMPER tekniğinin yaratıcılığı geliştirmeye yönelik etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Bu çalışmayı destekler nitelikte Baş ve Kaptan (2021) yapmış olduğu çalışmada, SCAMPER tekniğinin sanatsal yaratım sürecinde öğrencilerin yaratıcılıklarını ve öğrencilerin bir kısmının sanatsal çalışmalarında daha yaratıcı olmaları yönünde katkı sağladığı sonucuna ulaşmıştır. Khawaldeh ve Ali (2016), eğitim alanında yapmış oldukları çalışmada SCAMPER tekniğinin yaratıcı düşünme üzerinde olumlu bir etkisi olduğu sonucuna ulaşmıştır ve bu araştırmanın sonucunu destekler niteliktedir. An & Huh (2019) ortaokul öğrencileri ile yapmış oldukları çalışmada bir sanat eserini yaratıcı düşünme ile değerli bir ürüne dönüştürerek yeniden tasarlayan öğrencilerin SCAMPER tekniği ile daha esnek ve özgün düşüncelerine yardımcı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Majid, Tan ve Soh (2003), eğitim alanında yapmış oldukları çalışmada internet ve SCAMPER tekniğinin öğrencilerin yaratıcı yazıları üzerindeki etkisini incelemişlerdir. Sonuç olarak SCAMPER tekniğinin öğrencilerin yazılarında fikirlerini genişletme detaylandırma ve fikirleri ilişkilendirmede yaratıcılıklarını geliştirdiği sonucuna ulaşmıştır. Aynı zamanda SCAMPER tekniğinin daha yaygın kullanılması önerisinde bulunmuşlardır. Ang ve Yuen (2016) çalışmalarında katılımcılar SCAMPER tekniği ile multimedya varlık tasarımı yapmışlardır. SCAMPER tekniğinin fikir üretme sürecini hızlandırdığını ifade etmişlerdir.

Araştırmanın sonucunda, imge zenginliği açısından sontest lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. Buna göre, SCAMPER tekniği, imge zenginliğinin artmasında etkili olmuştur. Öğrencilerin son test çalışmalarında seçmiş oldukları nesneyi farklı form ve biçimlerde kullandıkları görülmektedir. Benzer şekilde Yuen, Azam ve Ang (2015), araştırmalarında animasyon bölümü

öğrencileri ile SCAMPER tekniğini kullanarak benzersiz yaratık karakterleri tasarlamışlardır ve yaratıcı tasarımlarına olumlu yönde katkı sağladığı görülmüştür. Aynı zamanda SCAMPER tekniğinin tasarımlarında çokça hayal kurmalarına yardımcı olmuştur. Radziszewski (2017), araştırmasında sınıf gözlemlerinden elde ettiği bilgilerle öğrencilerin SCAMPER tekniği ile derse katılımlarının arttığı ve yeni fikirler ürettikleri sonucuna ulaşmıştır. Literatürdeki bu araştırmalarda SCAMPER tekniğinin görsel ve düşünsel imgeyi arttırmada olumlu yönde etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Aynı zamanda öğrencilerin sönest çalışmalarında imgelerin niceliksel ve niteliksel bakımdan daha çeşitli olduğu görülmektedir. Hwang ve Huh (2020), çalışmalarında SCAMPER tekniğinin öğrencilere nesnelere farklı bir açıdan görebilme yeteneği sağladığını ve tekniğin yaratıcı fikirler geliştirilmesine yardımcı olduğunu ifade etmiştir.

Sonuç olarak, SCAMPER tekniği uygulaması sonrası istatistiksel olarak en anlamlı artışın tahmin edildiği gibi yaratıcı yaklaşım ve imge zenginliği ölçütlerinde olduğu görülmüştür. Nitekim kompozisyon kurgusu ve estetik değer ölçütlerinde de istatistiksel olarak anlamlı bir artış görülmesine karşın sadece iki öğrencide ön test lehine artış görülmüştür. Bunun en önemli nedeni SCAMPER tekniğinin yaratıcı düşünmeye yönlendiren bir teknik olması ve nesneye yönelik sorulan sorularla imge çeşitliliğini arttırmaya yardımcı olmasından kaynaklandığı açıktır.

Bu sonuçlardan hareketle; SCAMPER tekniğinin Sanat Eğitimi alanında ve Görsel Sanatlar dersinde her yaş grubundan öğrencilerle çalışılması önerilir. SCAMPER tekniğinin nesne odaklı çalışılmasının yanı sıra durum, olay ve kişiler üzerinde farklı alanlarda çalışılması önerilir. Bunlara ek olarak Sanat Eğitimi alanında Grafik atölyelerinde tasarım amaçlı kullanılması da bir diğer öneri olabilir.

Kaynaklar

- An, J. S. ve Huh, Y. J. (2019). Effect of creative thinking through art collaboration class. *Journal of the Korea Convergence Society*, 10(7), 121-131.
- Andreasen, N. C. (2019). *Yaratıcı beyin dehanın nörobilimi*. (K. Güney, Çev.) Ankara: Arkadaş.
- Ang, K. Y. ve Yuen, M. C. (2016, September). *A student's perspective of scamper technique used for multimedia asset creation*. Konferans Bildirisi içinde: 2nd International Conference on Creative Media, Design, and Technology (REKA 2016). Penang: Malaysia.
- Ang, K. Y., Yuen, M. C., ve Wong, A. K. S. (2018). Engaging pre-schoolers in a musical experience: A SCAMPER technique study. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 207, 209-213.
- Baş, Ş., ve Kaptan, A. Y. (2021). Sanatsal yaratım sürecinde SCAMPER tekniğinin kullanılması. *Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi*, 10(3), 1126-1149.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E. ve Demirel, F. (2019). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- Cox, D. (2020). *Yaratıcı düşünme for DUMMIES*. (E. Ün, Çev.) Ankara: Nobel Akademi.
- Eberle, B. (2008). *SCAMPER Creative games and activities for imagination development*. Texas: Prufrock.
- Eisner, E. (2009) The lowenfeld lecture 2008, what education can learn from the arts, *Art Education*, 62(2), 6-9.

- Gladding, S. (2011). Using creativity and the creative arts in counseling: an international approach. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 4(35), 1-7.
- Gliner, J. A., Morgan, G. A. ve 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: Oxford University.
- Harrington, H. J. ve Voehl, F. (2016). *The innovation tools handbook*. New York: CRC, Taylor & Francis.
- Herrmann, N. (2002). *İş yaşamında bütünsel beyin*. (M. Öner, Çev.) İstanbul: Hayat.
- Hwang, H. J. ve Huh, Y. J. (2020). Idea effect of product design class using Scamper. *Journal of the Korea convergence society*, 11(4), 133-141.
- Keser, N. (2005). *Sanat sözlüğü*. Ankara: Ütopya.
- Kim, M. J. (2013). 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.
- Lau, J. Y. F. (2011). *An introduction to critical thinking and creativity: Think more, think better*. New Jersey: John Wiley & Sons, Hoboken.
- Leski, K. (2017). *Yaratıcılık fırtınası*. (Z. Kökkaya, Çev.) İstanbul: Kapital medya.
- Levine, E. (2021). *Ateşe yön vermek*. İstanbul: Kaplan.
- Lowenfeld, V. (1960). Creative intelligence. *National Art Education Association*, 1(2), 22-25.
- Majid, D. A., Tan, A. G. ve Soh, K. C. (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.
- Michalko, M. (2020). *Yaratıcı dehanın sırları*. (Z. Abat, Çev.) İstanbul: Koridor.
- Osborn, A. F. (1956). *Applied imagination*. New York: Scribner's Sons.
- Osborn, A. (2009). *Unlocking your creative power creative education foundation*, USA: Hamilton Books, The Rowman & Littlefield.
- Radziszewski, E. (2017). SCAMPER and creative problem solving in political science: insights from classroom observation. *Journal of Political Science Education*, 13(3), 308-316.
- Rouquette, M. (2007). *Yaratıcılık*. (İ. Yerguz, Çev.) Ankara: Dost.
- San, İ. (2019). *Sanat ve eğitim*. Ankara: Ütopya.
- Serrat, O. (2017). *Knowledge solutions tools, methods, and approaches to drive organizational performance*. ABD: Springer Nature. [https://scholar.google.com/scholar?hl=tr&as_sdt=0%2C5&q=Serrat%2C+O.+%282017%29.+Knowledge+Solutions.+Asian+Development+Bank%2C+Philippines%3A+published+by+Springer+Nature.&btnG=sayfasından erişilmiştir](https://scholar.google.com/scholar?hl=tr&as_sdt=0%2C5&q=Serrat%2C+O.+%282017%29.+Knowledge+Solutions.+Asian+Development+Bank%2C+Philippines%3A+published+by+Springer+Nature.&btnG=sayfasından+erişilmiştir).
- Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2011). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü*. İstanbul: Remzi.
- Starko, A. J. (2010). *Creativity in the classroom: schools of curious delight*. New York and London: Routledge, Taylor & Francis.
- Türk Dil Kurumu. (2019). *Türkçe sözlük*. Ankara: TDK.

- Yağcı, E. (2012). Yönlendirilmiş beyin fırtınası tekniği: SCAMPER konusunda veli görüşleri üzerine bir çalışma. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43(43).
- Yıldız, V. ve İsrail, E. (2002). Yaratıcılığı geliştirmede bir yol: SCAMPER, *Yaşadıkça Eğitim*, 74(75), 53-55.
- Yılmaz, M. (2010). *Görsel sanatlar eğitiminde uygulamalar (196 uygulama biçimi ile)*. Ankara: Data.
- Yılmaz, M. ve 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.
- Yolcu, E. (2010). Sanat eğitiminde yaratıcılık. K. Artut (Ed.), *Güzel sanatlar eğitiminde özel öğretim yöntemleri içinde* (s.31-89). Ankara: Anı.
- Yuen, M. C., Tarique Azam, N. S., & Ang, K. Y. (2015). *SCAMPER for character design unique zoo creature*. International Colloquium of Art and Design Education Research'te sunulmuş bildiri (i-CADER 2014) (ss. 345-358). Springer Singapore.

Yazarların Katkı Oranı Beyanı

Araştırma planının hazırlanması, veri toplama aracının oluşturulması ve deneysel işlemin uygulama sürecinde her iki yazar aktif olarak görev almıştır. Makalenin yayına hazırlık süreci ikinci yazarın danışmanlığında birinci yazar tarafından yapılmıştır.

Destek ve Teşekkür Beyanı

Bu araştırmada Gazi Üniversitesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalının çalışma grubunu oluşturan öğrencilerine katılımından dolayı teşekkür ederiz.

Çatışma Beyanı

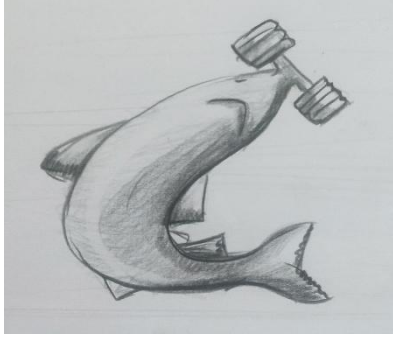
Bu araştırma ile ilgili diğer kişi ve kurumlarla yaşanabilecek herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Bildirim

Araştırma Gazi Üniversitesi Etik Komisyonu'nun 27.07.2022 tarih, E-77082166-302.08.01-417600 sayılı onayı doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada araştırma ve yayın etiği ilkelerine uyulmuştur.

EK-1

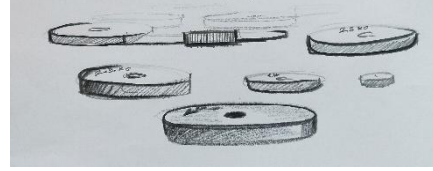
Öntest-Sontest Arasında Uygulanan SCAMPER Çalışmasından Örnekler



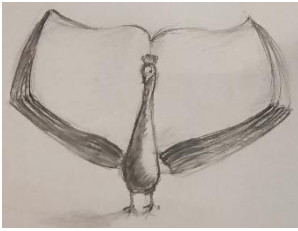
(Ö2. Şekil 7)



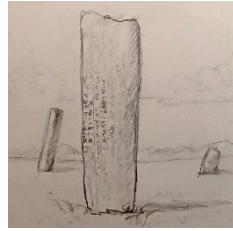
(Ö2. Şekil 8)



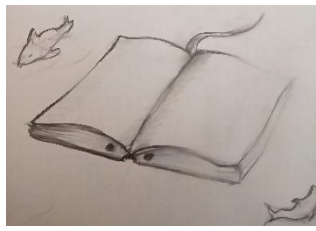
(Ö2. Şekil 9)



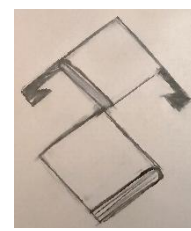
(Ö4. Şekil 10)



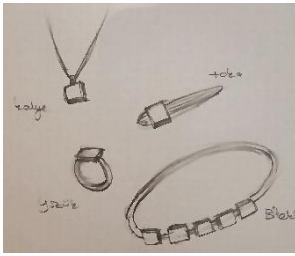
(Ö4. Şekil 11)



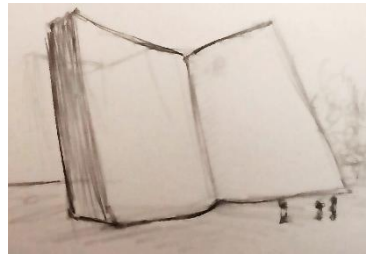
(Ö4. Şekil 12)



(Ö4. Şekil 13)



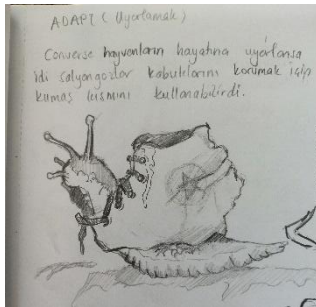
(Ö4. Şekil 14)



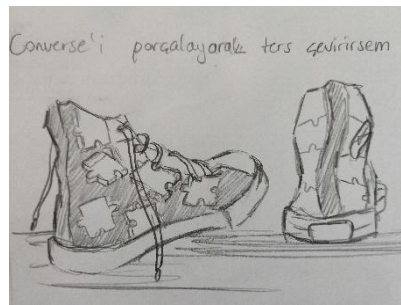
(Ö4. Şekil 15)



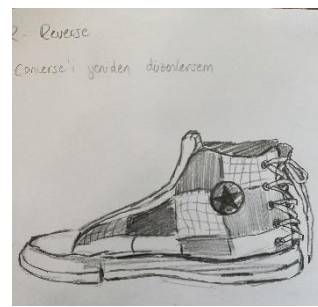
(Ö4. Şekil 16)



(Ö9. Şekil 17)



(Ö9. Şekil 18)



(Ö9. Şekil 19)