




Özel Yetenekli ve Tipik Gelişim Gösteren İlkokul Öğrencilerinin Oyun Parkı Tasarımları: SCAMPER Örneği

Playground Designs of Gifted and Typically Developing Primary School Students: SCAMPER Example

Ayşe ERKAYA , Uzman Öğretmen, MEB, ayseerkaya26@gmail.com

Vesile YILDIZ DEMİRTAŞ , Prof. Dr., Dokuz Eylül Üniversitesi, vesile.yildiz@deu.edu.tr

Geliş tarihi - Received: 23 Ekim 2023
Kabul tarihi - Accepted: 27 Kasım 2023
Yayın tarihi - Published: 28 Aralık 2023



Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, (2023), 14 (2), 1345-1373.
Western Anatolia Journal of Educational Sciences, (2023), 14 (2), 1345-1373.
Araştırma Makalesi / Research Paper

Öz. Bu çalışmanın amacı, özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren çocukların bakış açısından farklı oyun parkı tasarımlarını SCAMPER sorularıyla belirlemektir. Çalışma, 2022-2023 eğitim öğretim yılında ilkokul 3.sınıf düzeyinde 24 özel yetenekli ve 28 tipik gelişim gösteren öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi metoduyla desenlenmiştir. Yapılan doküman analizi sonucunda tüm katılımcıların görüşleri “Oyun parkları için değişik oyuncaklar/araçlar”, “Oyun parkında yapılabilecek farklı etkinlikler”, “Farklı kişilerin bakış açılarıyla oyun parkı tasarımları” ve “Oyun parklarında yetişkinlere yönelik unsurlar” olmak üzere dört ana tema altında karşılaştırmalı olarak sunulmuştur. Farklı özellikler taşıyan iki öğrenci grubunun cevapları aynı temalarda toplanabilse de tipik gelişim gösteren öğrencilerin çizgi film ve animasyonlarda görülebilecek unsurları tasarımlarına yansıttıkları; özel yetenekli öğrencilerin ise hayal ve yaratıcılık güçlerini ön planda tutarak özgün tasarımlar sundukları görülmüştür. Araştırma sonuçları bağlamında eğitimcilere ve araştırmacılara SCAMPER tekniğini öğrencilerin düzeylerine ve yaşam biçimlerine uygun olarak düzenlemeleri; konuya uygun soru türleri kullanmaları, işbirlikli ve proje tabanlı öğrenme içerisinde SCAMPER tekniğini değerlendirmeleri önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: SCAMPER, İlkokul düzeyi çocuklar, Oyun parkı, Yaratıcılık.

Abstract. The aim of this study is to determine different playground designs from the perspective of gifted and typically developing children with SCAMPER questions. The study was conducted in the 2022-2023 academic year with 24 specially gifted and 28 typically developing students at the 3rd grade level of primary school. The research was designed with the document analysis method, one of the qualitative research methods. As a result of the document analysis, the opinions of all participants were comparatively presented under four main themes: "Different toys/tools for playgrounds", "Different activities that can be done in the playground", "Playground designs from different people's perspectives" and "Elements for adults in playgrounds". Although the answers of two groups of students with different characteristics can be collected under the same themes, it is observed that students with typical development reflect elements that can be seen in cartoons and animations in their designs; It was observed that gifted students presented original designs by prioritizing their imagination and creativity. In the context of the research results, educators and researchers are advised to organize the SCAMPER technique in accordance with the students' levels and lifestyles; It is recommended that they use appropriate question types to the subject and evaluate the SCAMPER technique in cooperative and project-based learning.

Key Words: SCAMPER, Primary school children, Playground, Creativity.



Extended Abstract

Introduction. Among the skills that individuals must have, creative thinking and problem solving are considered to be the most basic skills. Therefore, creative thinking and problem-solving skills have an important place among 21st century skills. In developing children's creativity and problem-solving skills, schools are expected to prepare the ground that will enable them to develop these skills. SCAMPER is one of the innovative learning strategies for developing creativity. With SCAMPER, it is possible to design a new idea/product or to develop and update an existing idea/product. It also serves as a motivating factor at the design process. When applying the SCAMPER technique, it will be more effective to start from the students' immediate environments and lifestyles. The aim of the research is to determine different playground designs from the perspective of 3rd grade primary school children with gifted and typically developing children, using SCAMPER questions.

Method. Document analysis technique, one of the qualitative research methods, was preferred in the research. A total of 52 students with special abilities and typical development at the third grade level of primary school participated in the study. A form consisting of 4 questions prepared in accordance with the SCAMPER technique was distributed to the students and they were asked to record their thoughts and designs in this form. The questions in the form asked what tools could be placed instead of ordinary toys in typical playgrounds, and what unseen elements could be added; It was asked how playgrounds can be designed from the perspective of others and what can be done to make playgrounds suitable for adults. Findings were revealed as a result of content analysis.

The following instructions and research questions were used to collect data from gifted and typically developing students:

Imagine that you are tasked with designing the new playground to be built in your neighborhood. In this design, you have the authority to rearrange all areas in the playground (game, sports, rest, etc.) and all the equipment used (swings, seesaw, slides, etc.). This new playground must be different from other known playgrounds in many aspects. Think and decide based on the questions below.

1. What other toys and tools can be placed in the playground instead of slides, seesaws and swings?
2. Push your imagination as much as you can. Completely change the way you think about playgrounds. Create a completely different playground again. What features and functions that are not seen anywhere else can be added/combined to playgrounds? What can children do in the playground other than ride the toys?
3. Replace someone else's perspective with your own. For example, how would Mimar Sinan (Turkish architect: "Grand Sinan"), Walt Disney, Cem Yılmaz (Turkish comedian), Leonardo da Vinci or Mozart approach the design of a new playground? Choose one and think about what a new playground design might look like from his or her perspective. Accordingly, what new regulations can be made?
4. How can we make this playground suitable for adults to use? What should be added so that parents can also use this park?

Results. As a result of the content analysis, four main themes were revealed. These themes are ranked from most to least based on the frequency of ideas expressed. The main themes of the research are: "Different toys/tools for playgrounds", "Different activities that can be done in the playground", "Playground designs from different people's perspectives" and "Elements for adults in playgrounds". There are a total of eighteen sub-themes under these four main themes.



The sub-themes of the first main theme are: *"Toys/Vehicles in Private Parks"*, *"Toys/Vehicles for Individuals with Special Needs"*, *"Unusual Toys/Vehicles"* and *"Toys/Vehicles That Encourage Sports"*. The sub-themes of the second main theme are: *"Excitement-Increasing/Fantastic Activities"*, *"Relaxing/Calm Activities"*, *"Classical Sports/Games"* and *"Activities That Individuals with Special Needs Can Do"*.

The sub-themes of the third main theme are: *"Walt Disney"*, *"Mimar Sinan"*, *"Leonardo da Vinci"*, *"Mozart"* and *"Cem Yılmaz"*.

The sub-themes of the fourth main theme are: *"Elements to Ensure the Comfort of Adults"*, *"Factors That Increase Excitement"*, *"Elements for the Daily Needs of Adults"*, *"Elements for Parents to Ensure Child Safety"* and *"Factors Contributing to Development"*.

The opinions of gifted and typically developing children in the main and sub-themes are tabulated and presented comparatively. In addition, the comment of one gifted and one typically developing student was added as an example to the opinions in each sub-theme.

Discussion and Conclusion. The fact that the students participating in the research are sensitive to individuals with special needs and think about individuals with special needs before their own needs is a pleasing result for the future of societies. Children stated that playgrounds should be ergonomic and accessible for all segments of the public. According to them, the tools in an effective playground should be both entertaining and educational. In addition, it should provide adventure and the opportunity to rest when tired. When children were asked to design a playground according to different people's perspectives, it was observed that they chose people according to their interests or guessed who could meet the needs they determined. The fact that the vehicles designed by students appeal to all ages and use renewable energy sources reflect the students' sensitivity to environmental and equality issues. Students also want their parents to be comfortable and able to meet their daily needs in playgrounds. When the subject is approached in the context of creativity, it has been observed that gifted students produce more ideas and that these ideas are more original and creative compared to their typically developing peers.



Giriş

Toplumların sürekliliğinin sağlanması, toplumu oluşturan bireylerin erken yaşlardan itibaren geleceği inşa edebilecek şekilde yetiştirilmelerine bağlıdır. Bireylerin geleceği inşa edebilecek yetkinliğe sahip olabilmeleri için edinmeleri gereken temel özellikler günümüzde “21. yüzyıl becerileri” olarak adlandırılmaktadır (Geisinger, 2016; Buckingham Shum & Crick, 2016). Bu becerilerin tüm öğrencilere kazandırılması oldukça önemlidir (Beers, 2011; Marzano & Heflebower, 2011). Bireylere 21. yüzyıl becerileri kazandırılmasını hedefleyen Partnership for 21st Century Skills (P21) yeterlilik ve beceriler çerçevesinde (Partnership for 21st Century Skills, 2009; Cansoy, 2018) öğrenme ve yenilik alt becerileri arasında yenilikçilik ve inovasyon, eleştirel düşünme ve problem çözme becerileri öne çıkmaktadır. Mesleki Yeterlilikler Kurumu (MYK)’nın 21. yüzyıl becerilerine yönelik geliştirdiği Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi (MYK, 2015) programına göre ise kültürel farkındalık ve ifade becerileri alanında edebiyat, görsel sanatlar, müzik, sahne sanatları gibi farklı sanatsal şekillerde kitle iletişim araçlarıyla düşünce, duygu ve deneyimlerin yaratıcı bir şekilde ifade edilmesinin önemli bir yeterlilik olduğu vurgulanmaktadır. Yaratıcı düşünme ve problem çözme becerisi, söz konusu iki oluşumun öngördüğü bireylerde bulunması gereken özellikler içindeki kesişim kümesini oluşturmaktadır.

Okul çağından itibaren bireylerin yaratıcılıklarının geliştirilmesinde öğrencilerin kendilerini yaratıcı bir şekilde ifade edebilmeleri için uygun eğitim ortamları sağlanması gerekmektedir (Lau, 2011; Shively, 2011). Yenilikçi öğrenme- öğretme stratejileri kapsamında öğrencilerin eleştirel ve yaratıcı düşünme aracılığıyla problem çözme becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir (Piirto, 2011; Walsler, 2008). Öğrencilerin yaratıcılıklarının geliştirilmesine yönelik yenilikçi öğrenme stratejilerinden biri de SCAMPER’dir (Yıldız Demirtaş, 2020; Gündoğan, 2019; Ozyaprak, 2016; Poon vd., 2014). SCAMPER kişileri özgün fikirler üretmeye sevk eden, yaratıcı düşünmenin geliştirilmesini sağlayan beyin fırtınası tekniklerinden biridir. Bireyin zihninde daha önce oluşturmuş olduğu kalıplarla düşünmeyi aşarak yeni ve orijinal düşünceler geliştirmesine fırsat tanır (Yıldız Demirtaş, 2020). SCAMPER sözcüğü, yerine koyma “(S)ubstitute”, birleştirme “(C)ombine”, uyarılma “(A)dapt”, değiştirme- küçültme/ büyüme “(M)odify-magnify”, yerine kullanma “(P)ut to other uses”, kaldırma, çıkarma “(E)liminate”, tersine çevirme, yeniden düzenleme “(R)everse” terimlerinin ilk harflerinden oluşan bir kısaltmadır. Bu tekniğin uygulanabilmesi için konuya/ soruna ilişkin bu özellikler dâhilinde sorular oluşturulmalıdır. SCAMPER’i oluşturan etkinliklerden sorunun çözümüne yönelik gerekli görülen uygulamalar kullanılabilir (Eberle, 2021; Serrat, 2017). Yaratıcılık ve problem çözme becerilerinin geliştirilmesinde SCAMPER tekniğinin, dil eğitimi (Al Qudah, 2018; Dehham vd., 2020), mühendislik eğitimi (Wu & Wu, 2020), moda tasarımı (Kamis vd., 2020) gibi birbirinden oldukça farklı alanlarda kullanıldığı ve uygulama sonuçlarına göre yaratıcılığı geliştirmede etkili olduğu görülmektedir. Bunun dışında Poon ve arkadaşları (2014), 74 ortaöğretim düzeyi öğrenci ile üç saatlik bir yaratıcı düşünme atölyesinde SCAMPER uygulaması gerçekleştirmişlerdir. Etkinlik sonrası öğrenciler, atölye çalışmasından ve yaratıcılığı artıran SCAMPER tekniği bileşenlerinden memnun kaldıklarını bildirmişlerdir. Bu çalışmayı yürütme deneyimi, kısa vadeli yaratıcılık programları tasarlama konusunda SCAMPER’in motivasyonu artırıcı yönünü vurgulamaktadır. Tüm bu araştırmalar sonucunda ise SCAMPER tekniğinin hangi alanda olursa olsun yaratıcılığı teşvik etme ve geliştirme potansiyeli taşıdığı söylenebilir. Yaratıcı düşünme becerilerinin erken yaşlardan itibaren farklı gelişim düzeyindeki öğrencilere kazandırılabilmesi için bu tekniğin kullanımı faydalı olacaktır. Zira bireylerin çağa adapte olup çağın getirdiği problemleri çözmede yaratıcı ve farklı bakış açılarına sahip olmaları eğitsel bir ihtiyaçtır. Bu nedenle başta zorunlu

Erkaya, A. ve Yıldız Demirtaş, V. (2023). Özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren ilkokul öğrencilerinin oyun parkı tasarımları: SCAMPER örneği. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, 14(2), 1345-1373.*

DOI. 10.51460/baebd.1379782



eğitim düzeyindeki öğrenciler olmak üzere farklı gelişim özellikleri gösteren her öğrenci için yaratıcı düşünme becerilerinin geliştirilmesi 21. yüzyıl becerilerinin temel amaçları arasında yer almaktadır (Beers, 2011; Geisinger, 2016).

Yaratıcılığın desteklenmesi ve teşvik edilmesine tipik gelişim gösteren öğrenciler kadar özel yetenekli öğrenciler de ihtiyaç duyar. Bunun sebebini özel yetenekli çocukların özelliklerini betimleyerek açıklamak doğru bir yaklaşım olacaktır. Özel yetenekli çocukların tipik gelişim gösteren akranlarına kıyasla bir ya da birden fazla alanda özel yetenekleri bulunur. Geniş ilgi alanlarının olması; ilgi duydukları konuları tutkuyla araştırmaları ve bu konular üzerinde yüksek odaklanma becerileri, özel yetenekli çocukların diğer özelliklerindedir. Hızlı öğrenmelerinin yanında kritik düşünme, problem çözme, karar verme yetenekleri yaşlılarına kıyasla daha derindir. Gelişmiş mizah anlayışına sahip olmaları, sorgulayıcı mizaçları, keskin gözlem güçleri ve yaratıcı fikirleri de özel yetenekli çocukların dikkat çekici özelliklerindedir (Clark, 2002; Manning, 2006; Renzulli, 1999; Sak, 2010; Winner, 1996). Bahsedilen özellikleri haricinde özel yetenekli çocukların yeni şeyler keşfetme istekleri oldukça yükündür. Bunun yanında zihinsel yeteneklerine uygun etkinliklere ihtiyaç duymaları, özel yetenekli çocuklarda yenilikçi öğrenme tekniklerinin uygulanmasının ne denli önemli olduğuna dair bir göstergedir (Dehham vd., 2020). Farklı gelişim özelliklerine sahip çocukların ortak bir noktada yaratıcılıklarının geliştirilebilmesi için onları aynı paydada buluşturabilmek gereklidir. Bu da tüm çocukları kapsayıcı ortamların neler olabileceği sorusunu akla getirmektedir. Urie Bronfenbrenner'in geliştirdiği biyoekolojik kuram, çocukların yakından uzağa ilkesiyle içinde buldukları durum ve alanları kapsamaktadır. Bu kurama göre çocukların içinde yaşadığı toplum, okul, ekonomik durum, medya, politik sistemler gibi birçok farklı çevrenin onların gelişimleri üzerinde etkisi büyüktür. Çocuğun geliştiği ekolojik alanlar; yakından uzağa mikrosistem, mezosistem, eksosistem ve makrosistem olarak sınıflandırılmıştır. Mikrosistem, gelişimi doğrudan etkilemekte olup çocuğun yakın çevresindeki tüm kurum, alan ve kişileri içerisinde bulundurmaktadır. Aile, okul, sağlık hizmetleri, sosyal hizmetler, oyun parkları, öğretmenler, bakıcılar, akranlar vs. mikrosistemi oluşturur (Bronfenbrenner, 2005; Bronfenbrenner & Ceci, 1994). Buna göre çocukların yaratıcılık gelişimleri için mikrosistemleri içinde yer alan oyun parklarını konu edinmek, farklı gelişim özelliklerine sahip çocukları bir araya getirme bağlamında anlamlı bir etkinlik olacaktır. Bu bağlamda araştırmanın amacı özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren çocukların bakış açısından farklı oyun parkı tasarımlarını SCAMPER sorularıyla belirlemek olarak ele alınmıştır. Söz konusu etkinlik yaratıcılık becerilerini geliştirmeye yönelik bir çalışma olduğundan farklı bakış açılarını görmenin önemli olduğu düşünülmektedir. Farklı gelişim özellikleri gösteren iki grubun aynı sorulara verdikleri yanıtlarda farklılaştıkları yönler ve ortak buluşma noktalarının tespiti, yaratıcılığın ilkökul çağı çocukları düzeyinde sınırlarını (farklı bir bakış açısıyla ne denli genişleyebildiğini) görmeye yardımcı olacaktır. Bu nedenle aynı yaş düzeyinden farklı gelişim özellikleri sergileyen iki farklı grup araştırmaya dâhil edilmiştir. GÜDÜLEN BU AMAÇLAR DOĞRULTUSUNDA OLUŞTURULAN ARAŞTIRMA SORULARI ŞUNLARDIR:

1. SCAMPER soruları bağlamında 3.sınıf düzeyi özel yetenekli çocukların oyun parkı tasarımları nelerdir?
2. SCAMPER soruları bağlamında 3.sınıf düzeyi tipik gelişim gösteren çocukların oyun parkı tasarımları nelerdir?
3. Özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren çocukların oyun parkı tasarımlarına ilişkin ortak ve farklı yönler nelerdir?



Yöntem

Araştırma modeli

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi kullanılmıştır. Doküman analizi, nitel araştırma yöntemleri içinde tek başına kullanılabilir bir yöntem olmasının yanında farklı yöntemler ile zenginleştirilebilir (Sak vd., 2021). Doküman analiziyle desenlenen araştırmalarda birincil kaynak olarak kullanılabilir dokümanlar toplanır; araştırma amacı doğrultusunda gözden geçirilir, sorgulanır ve tüm içerik analiz edilir (Bowen, 2009; Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu yöntem, sosyal bilimlerde sıklıkla kullanılan anketler, derinlemesine görüşmeler veya katılımcı gözlemler ile aynı derecede iyi olmakla birlikte bazen daha düşük maliyetlidir (Mogalakwe, 2006). Sosyal bilimlerde doküman analizi, sadece yazılı olarak üretilen belgeleri değil şema, harita, grafik, fotoğraf, çizim gibi görsel hitabeti olan kaynakları da içermektedir (Freebody, 2003; Merriam, 2009). Eğitim araştırmaları bazında doküman analizi için öğrencilerin yapmış oldukları çalışma örnekleri, öğretmenlerin ders-etkinlik planları, eğitsel ya da çocuk gelişimini ilgilendiren alanların fizikî tasarımları, çocukların ya da öğretmenlerin etkinliklerde yararlanmış oldukları materyaller gibi veri türleri kullanılabilir (Hatch, 2002). Bu bağlamda "Oyun Parkı Tasarımına Yönelik SCAMPER Soruları Formu"na öğrencilerin verdikleri yanıtlar ve çizdikleri resimler doküman analizinde incelenecek veriler olarak kullanılmıştır.

Çalışma grubu

Çalışmada amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tekniği kullanılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Araştırma grubuna dâhil olma ölçütleri tipik gelişim gösteren öğrenciler için 3.sınıfa devam ediyor olma ve gönüllü olarak çalışmada yer almayı isteme iken; özel yetenekli öğrenciler için genel yetenek alanından tanılı olma, 3.sınıfa ve Bilim Sanat Merkezi (BİLSEM) 'ne devam ediyor olma ile araştırmaya katılmaya gönüllü olma olarak belirlenmiştir. Grupların homojenliğini sağlamak için iki grubun öğrencilerinin aynı ilçeden olmalarına dikkat edilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 2022-2023 eğitim öğretim yılında 3.sınıf düzeyinde eğitim gören 24 özel yetenek tanısı olan ve 28 tipik gelişim gösteren toplam 52 öğrenci oluşturmaktadır. Katılımcıların betimleyici istatistikleri Tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1.

Katılımcıların betimleyici istatistikleri

		Özel Yetenek Tanılı Öğrenci Grubu (n=24)		Tipik Gelişim Gösteren Öğrenci Grubu (n=28)		Toplam (n=52)	
		N	%	n	%	n	%
Cinsiyet	Kız	12	50	15	53,5	27	51,9
	Erkek	12	50	13	46,5	25	48,1
Anne Mesleği	Ev hanımı	12	50	20	71,6	32	61,5
	Öğretmen	10	41,6	2	7,1	12	23,1
	Sağlıkçı	1	4,2	2	7,1	3	5,8
	Esnaf	1	4,2	2	7,1	3	5,8
	İşçi	-	-	2	7,1	2	3,8
Baba Mesleği	Esnaf	8	33,4	9	32,1	17	32,7
	Öğretmen	9	37,5	-	-	9	17,3

Erkaya, A. ve Yıldız Demirtaş, V. (2023). Özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren ilkökul öğrencilerinin oyun parkı tasarımları: SCAMPER örneği. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, 14(2)*, 1345-1373.

DOI. 10.51460/baebd.1379782



Mühendis	-	-	8	28,6	8	15,3
Memur	-	-	6	21,4	6	11,5
Güvenlikçi	2	8,3	2	7,2	4	7,7
İşçi	-	-	3	10,7	3	5,8
Sağlıkçı	2	8,3	-	-	2	3,9
Emekli	2	8,3	-	-	2	3,9
Çiftçi	1	4,2	-	-	1	1,9

Tablo 1 incelendiğinde çalışma grubu 27 kız (% 51,9) ve 25 erkek (% 48,1) olmak üzere toplam 52 öğrenciden oluşmaktadır. Katılımcıların annelerinin meslekleri ev hanımı, öğretmen, sağlıkçı, esnaf ve işçi şeklinde; babalarının meslekleri ise esnaf, öğretmen, mühendis, memur, güvenlikçi, işçi, sağlıkçı, emekli ve çiftçi olarak gruplanmaktadır.

Veri toplama araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen “Oyun Parkı Tasarımına Yönelik SCAMPER Soruları Formu” ve çocukların çizdikleri resimler kullanılmıştır. Formda yer alan sorular, SCAMPER soruları temel alınarak araştırmacılar tarafından hazırlanmıştır. SCAMPER, İngilizce 7 sözcüğün baş harfinden oluşan bir kısaltmadır. Bu yedi sözcük şu şekilde sıralanabilir: substitute (yerine koyma), combine (birleştirme), adapt (uyarlama), modify-magnify (değiştirme-küçültme/büyütme), put to other uses (yerine kullanma), eliminate (kaldırma, çıkarma), reverse (tersine çevirme, yeniden düzenleme) (Yıldız Demirtaş, 2020; Eberle, 1997). Araştırmacılar tarafından bağımsız olarak SCAMPER soru sorma teknikleriyle oyun parkı tasarımına yönelik sorular hazırlanmış ve bu sorular bir soru havuzunda toplanmıştır. En çok tekrar eden sorular soru havuzundan alınarak soru formuna dâhil edilmiştir. Birinci araştırmacı tarafından sorular incelenerek düzenlemeler yapılmıştır. Ayrıca araştırmacılarından biri tarafından özel yetenekli iki öğrenci ve tipik gelişim gösteren iki öğrenci ile birer pilot uygulama gerçekleştirilmiştir. Pilot uygulamalar sonucu veri toplama aracına son şekli verilerek “Oyun Parkı Tasarımına Yönelik SCAMPER Soruları Formu” oluşturulmuştur. Aşağıdaki yönerge ve araştırma soruları özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerden veri toplamak amacıyla kullanılmıştır:

Mahallenize yapılacak olan yeni oyun parkını tasarlamakla görevlendirildiğinizi düşünün. Bu tasarımda oyun parkındaki tüm alanları (oyun, spor, dinlenme vb.) ve kullanılan tüm araç gereçleri (salıncak, tahterevalli, kaydırak vb.) yeniden düzenleme yetkisine sahipsiniz. Bu yeni oyun parkı bilinen diğer oyun parklarından pek çok yönü ile farklı olmalı. Aşağıdaki sorulara göre düşünün ve karar verin.

1. Oyun parkına kaydırak, tahterevalli ve salıncak yerine başka nasıl oyuncaklar ve araçlar konulabilir?
2. Hayal gücünüzü zorlayabildiğiniz kadar zorlayın. Tamamen oyun parkları ile ilgili düşüncelerinizi değiştirin. Yeniden bambaşka bir oyun parkı oluşturun. Oyun parklarına hiçbir yerde görülmeyen hangi özellikler- fonksiyonlar eklenebilir/ birleştirilebilir? Oyun parkında çocuklar, oyuncaklara binmek dışında ne yapabilirler?
3. Başka birinin bakış açısını kendinizinkiyle değiştirin. Örneğin Mimar Sinan, Walt Disney, Cem Yılmaz, Leonardo da Vinci ya da Mozart yeni bir oyun parkı tasarımına nasıl yaklaşırdı? Birini seçin ve onun bakış açısından yeni bir oyun parkı tasarımının nasıl olabileceğini düşünün. Buna göre ne gibi yeni düzenlemeler yapılabilir?

Erkaya, A. ve Yıldız Demirtaş, V. (2023). Özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren ilkökul öğrencilerinin oyun parkı tasarımları: SCAMPER örneği. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, 14(2), 1345-1373.*

DOI. 10.51460/baebd.1379782



4. Bu oyun parkını yetişkinlerin de kullanabileceği bir duruma nasıl sokabiliriz? Anne babaların da bu parkı kullanabilmesi için neler eklenmelidir?

Verilerin toplanması

Sayfa | 1353

Araştırma verileri toplanmadan önce Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi'nden 21.06.2022 tarih ve E-87347630-291686 sayılı resmi yazı ile etik kurul izni alınmıştır. Araştırma verileri birebir görüşme yoluyla toplanmıştır. Araştırma öncesi velilere araştırma hakkında bilgi verilerek öğrencilerden ve velilerinden araştırmaya katılım onam formunu doldurmaları istenmiştir. Araştırma için onay veren ailelerin çocuklarıyla birebir oturumlar halinde görüşmeler yapılmıştır. Görüşmelerde önce öğrencilere SCAMPER tekniği ve çalışmanın içeriği hakkında bilgilendirme yapılmış, daha sonra etkinliğin uygulanışına geçilmiştir. Bu aşamada SCAMPER soruları ve SCAMPER'a dayalı araştırma soruları açıklanmıştır. Araştırmanın temel amacı öğrencilerin yaratıcılıklarını etkin olarak kullanmalarını sağlamak olduğundan ve bireysel farklılıklara eşit yaklaşım ilkesi gözetildiğinden her bir çocuğa oyun parkı tasarımı için istediği materyali kullanabileceği bildirilmiştir. Aynı zamanda etkinliğin uygulanışında zaman sınırlılığı olmadığı belirtilmiştir. Öğrenciler tasarımlarını en az 21 dakika, en fazla 3 saat 12 dakika süresinde tamamlamışlardır. Araştırma verileri 2022- 2023 eğitim öğretim yılının ikinci yarısında toplanmıştır. Araştırma verileri toplam 104 sayfadan oluşmaktadır. Öğrencilerin tümü okul tasarımını soru formu üzerine ya da resim kâğıdına çizerek oluşturmuşlardır.

Verilerin analizi

Bu araştırmada, veriler nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi kullanılarak analiz edilmiştir. İçerik analizinin amacı, elde edilen verileri açıklayabilecek ilişkileri ortaya çıkarmak, kapsamlı bir analiz yapabilmektir (Prior, 2014; Yıldırım ve Şimşek, 2016).

Bu araştırmada verilerin analizi için "Oyun Parkı Tasarımına Yönelik SCAMPER Soruları Formu" ve çocukların çizdikleri oyun parkı tasarımı resimleri ile toplanan veriler, veri setinin düzenlenmesi ve kavramsal temaların analiz edilmesi aşamaları dâhilinde yürütülmüştür.

52 katılımcının sorulara verdikleri cevaplar alt alta dizilerek yazılı veri seti düzenlenmiştir. Kavramsal temaların analiz edilmesi sürecinde; her soru bazında alt alta sıralanan yanıtlar okunarak her birine bir kod verilmiştir. Daha sonra her bir katılımcının verdiği yanıtlar için verilen kodlardan ortak düşünceye ulaşanlar, tek bir kod altında toplanmıştır. Bu şekilde önce ana temalar, daha sonra alt temalar oluşturulmuştur. Temalar oluşturulduktan sonra verilen cevaplar, özel yetenekli öğrencilerin cevapları ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları şeklinde karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır. Kodlama anahtarı araştırmacıların ikisi tarafından tekrar, ayrı ayrı okunarak tema uzlaşması yapılmıştır. Yazılı tasarımların yanı sıra katılımcıların resimlerinde ortak temalar bulunarak aynı kategori altında toplanmıştır. Kodlama anahtarı tamamlandıktan sonra, bir diğer araştırmacı tarafından katılımcılara ait 5 cevap formu (%30) üzerinde sınanmış ve kodlama cetveline son şekli verilmiştir.



Verilerin geçerliliği ve güvenilirliği

Araştırmanın geçerlik ve güvenilirliği; veri toplama aracının hazırlanma aşamaları, veri toplama sürecine ilişkin ortam ve süreç betimlemesi, verilerin çözümlenmesi esnasında uygulanacak aşamaların ayrıntılı olarak anlatılması, çalışma grubundan doğrudan alıntılar ve zaman açısından kodlayıcı güvenilirliği hesaplanarak sağlanmaya çalışılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

Sayfa | 1354

Tablo 2.
Kodlama güvenilirliği

Soru No	Güvenilirlik Yüzdesi
1	% 94
2	% 89
3	% 98
4	% 87
Toplam	% 92

Bulgular

Bu araştırmanın amacı, özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren çocukların bakış açısından farklı oyun parkı tasarımlarını SCAMPER sorularıyla belirlemektir. Amaç doğrultusunda 'Oyun Parkı Tasarımına Yönelik SCAMPER Soruları Formu' doküman analizine tabi tutulmuş ve aşağıda belirtildiği şekilde ana tema ve alt temalara ayrılarak betimlenmiştir. Frekans değerleri özel yetenekli öğrenciler için (ÖY), tipik gelişim gösteren öğrenciler için (TGG) şeklinde kısaltmalarla gösterilmiştir. Alt temaların tablolarında bir kez ifade edilen düşüncelerin yanına herhangi bir açıklama konmamış; ancak birden fazla dile getirilen aynı görüş için ayrıç "(" içinde kaç kez söylendiğini belirten rakam eklenmiştir. Örneğin; dönme dolap (4) ifadesi, dönme dolap aracının dört öğrenci tarafından aynı alt temada aynı öğrenci grubu içinde söylendiğini belirtmektedir.

Tablo 3.
Öğrencilerin oyun parkı tasarımlarına yönelik görüşleri

Tema ve Alt Temalar	Frekans (ÖY)	Frekans (TGG)
Tema 1. Oyun Parkları İçin Değişik Oyuncaklar/ Araçlar		
Özel Parklarda Olan Oyuncaklar/ Araçlar	18	12
Özel Gereksinimli Bireyler İçin Oyuncaklar/ Araçlar	4	8
Sıra Dışı Oyuncaklar/ Araçlar	4	7
Spora Teşvik Eden Oyuncaklar/ Araçlar	6	2
Tema 2. Oyun Parkında Yapılabilecek Farklı Etkinlikler		



Heyecanı Artıran/ Fantastik Etkinlikler	15	16
Dinlendirici/ Sakinleştirici Etkinlikler	12	8
Klasik Sporlar/ Oyunlar	5	3
Özel Gereksinimli Bireylerin Yapabileceği Etkinlikler	2	1
Tema 3. Farklı Kişilerin Bakış Açılıyla Oyun Parkı Tasarımları		
Walt Disney	7	12
Mimar Sinan	6	6
Leonardo da Vinci	5	3
Mozart	4	3
Cem Yılmaz	2	4
Tema 4. Oyun Parklarında Yetişkinlere Yönelik Unsurlar		
Yetişkinlerin Rahatlığını Sağlamaya Yönelik Unsurlar	12	13
Heyecanı Artıran Unsurlar	6	10
Yetişkinlerin Gündelik İhtiyaçlarına Yönelik Unsurlar	10	1
Ebeveynlerin Çocuk Güvenliğini Sağlamasına Yönelik Unsurlar	4	1
Gelişime Katkıda Bulunan Unsurlar	2	3
Genel Toplam	124	113

Tema 1. Oyun parkları için değişik oyuncaklar/ Araçlar

Oyun parkı tasarımında farklı oyuncak/ araç tasarımlarına yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilere “Oyun parkında kaydırak, tahterevalli ve salıncak yerine başka nasıl oyuncaklar ve araçlar konulabilir?” sorusu sorulmuştur. Cevaplar ışığında ‘Özel Parklarda Olan Oyuncaklar/ Araçlar, Özel Gereksinimli Bireyler İçin Oyuncaklar/ Araçlar, Sıra Dışı Oyuncaklar/ Araçlar ve Spora Teşvik Eden Oyuncaklar/ Araçlar’ başlıkları altında alt temalar oluşturulmuştur.

Tema 1.1. Özel parklarda olan oyuncaklar/ Araçlar:

Tablo 4.

Özel parklarda olan oyuncaklar/ araçlar alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Özel Parklarda Olan Oyuncaklar/ Araçlar (ÖY)	Özel Parklarda Olan Oyuncaklar/ Araçlar (TGG)
Kale, itfaiyeci direği, dönence/ dönme dolap (4), dönen salıncak, ağaç ev, fanuslu asansör, kum havuzu, top havuzu, küçük gondol, güvenli tahterevalli, evcil hayvanlara özel oyuncaklar, oltayla eşya yakalama, müzik dinleme aygıtı, teleskop, salıncaktan tramboline, trambolinden havuz/ kum havuzuna atlama	Sensörlü/ kendi sallanan salıncak (3), güvenli tahterevalli, otomatik yükselen/ dönen koltuk (2), yum yum (yumuşak şişme) kaydırak, gerçek çiftlik hayvanları, bebek tahterevalli, dörtlü tahterevalli, uzay kapsülü (simülasyon), kaydıraklı havuz
Toplam: 18	Toplam: 12



Tablo 4 incelendiğinde özel parklarda bulunabilen oyuncak/ araçlar için otuz öneride bulunulmuştur. Aşağıda öğrencilerin temayla ilgili görüşleri sunulmuştur:

“Salıncaktan trambolinlere zıplaniyor ve sonra havuz veya kum havuzuna atlanıyor.” (ÖY6)

“Uzay kapsülü oluyor bazı parklarda, özel gözlükleri var. Bence her parkta onlardan olmalı. Her çocuğun uzayla ilgili bilgiler öğrenmesi için...” (TGG22)

Tema 1.2. Özel gereksinimli bireyler için oyuncaklar/ Araçlar:

Tablo 5.

Özel gereksinimli bireyler için oyuncaklar/ araçlar alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Özel Gereksinimli Bireyler İçin Oyuncaklar/ Araçlar (ÖY)	Özel Gereksinimli Bireyler İçin Oyuncaklar/ Araçlar (TGG)
Dijital iniş (inpark), işaret dilli salıncak, otomatik zıp zıp, zıplangaç	Özel trambolin, ayakları olmayanlar için tahterevalli, hiperaktif çocuklar için dönme çemberi, engelli çocuklar için kaydırak, engelli çocuklar için dönence, engelli çocuklar için salıncak, kameralı asansör, kameralı kaydırak
Toplam: 4	Toplam: 8

Tablo 5 incelendiğinde özel gereksinimli bireyler için on iki farklı oyuncak/ araç önerisinde bulunulduğu görülmektedir. Aşağıda öğrencilerin temayla ilgili görüşleri sunulmuştur:

“Engelliler için salıncak. Kâğıtlarda açıklamalar yazıyor salıncakta. İşaret dili ile de açıklama yapılıyor.” (ÖY21)

“Ayakları olmayanlar için de tahterevalli yapılabilir. Ayakları olmadığı için yerde yumuşak malzeme olur ve özel dengeli oturma koltuklu tahterevalliye o kişiler oturtulur.” (TGG15)

Tema 1.3. Sıra dışı oyuncaklar/ Araçlar:

Tablo 6.

Sıra dışı oyuncaklar/ araçlar alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Sıra Dışı Oyuncaklar/ Araçlar (ÖY)	Sıra Dışı Oyuncaklar/ Araçlar (TGG)
Yapı oluşturan mıknatıslı bloklar, tarih treni, renkli ekran, gizli yerler gözlüğü	Çöpçü robot, soğuk üfleyen araç, çocuk sallayan robot, güneş enerjili sallanan uçak, ayakkabı bağlamayı öğreten robot, kilo tartan hız ayarlı salıncak, yer altına giden kaydırak
Toplam: 4	Toplam: 7

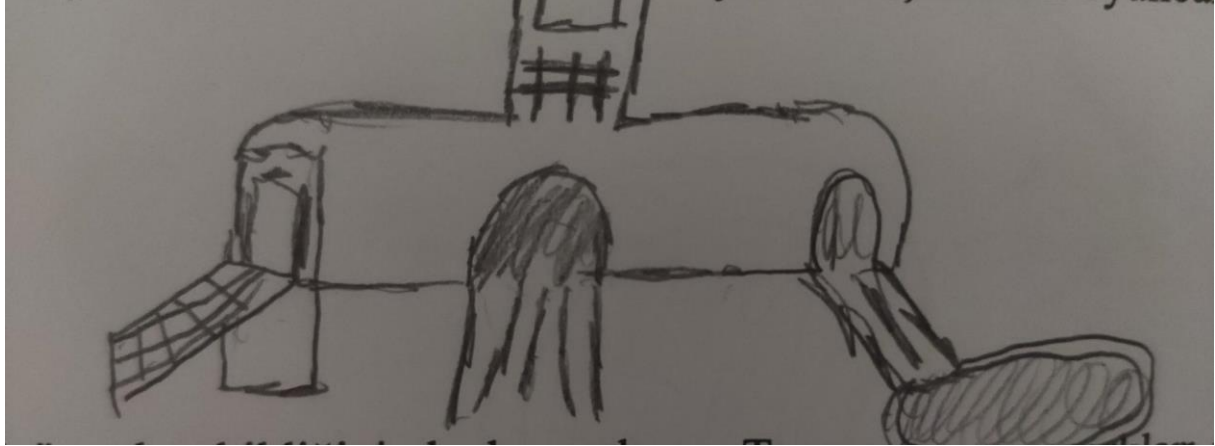
Tablo 6 incelendiğinde on bir farklı sıra dışı oyuncak/ araç önerisinde bulunulduğu görülmektedir. Aşağıda öğrencilerin temayla ilgili görüşleri sunulmuştur:

“Belki tünel gibi bir yol olur. Seçilen bir konunun geçmişten günümüze tarihini görsellerle anlatır. Bir de seslendiren biri olsun.” (ÖY12)

“Çöpçü robotlar olsa, parklar tertemiz olurdu...” (TGG2)

Erkaya, A. ve Yıldız Demirtaş, V. (2023). Özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren ilkökul öğrencilerinin oyun parkı tasarımları: SCAMPER örneği. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 14(2), 1345-1373.

DOI. 10.51460/baedb.1379782



Şekil 1. ÖY12'nin "tarih treni" tasarımı

Tema 1.4. Spora teşvik eden oyuncaklar/ Araçlar:

Tablo 7.

Spora teşvik eden oyuncaklar/ araçlar alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Spora Teşvik Eden Oyuncaklar/ Araçlar (ÖY)	Spora Teşvik Eden Oyuncaklar/ Araçlar (TGG)
Tırmanma duvarı, yamuk maymun merdiveni, trampolin (2), spor yapma karşılığında yemek- su çeki/ parası veren otomat, zorlayıcı parkur	Trambolin (2)
Toplam: 6	Toplam: 2

Tablo 7 incelendiğinde spora teşvik eden oyuncak/ araçlarla ilgili olarak bu alt temada bildirilen görüş sayısı sekizdir. Aşağıda öğrencilerin temayla ilgili görüşleri sunulmuştur:

"Yemek ve su otomatı (abur cubur değil yemek!). Spor karşılığında otomat çeki veren alet (çek yerine para da olabilir)." (ÖY7)

"Trambolin olsa çok iyi olur. Hatta merdivenli olsun. Merdivenden çık, hop atla tramboline. Çok güzel spor yapılabilir bu şekilde." (TGG20)

Tema 2. Oyun parkında yapılabilecek farklı etkinlikler

Oyun parkı tasarımında farklı özellikler ekleme/ birleştirme ve değişik etkinlik tasarımlarına yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilere "Hayal gücünüzü zorlayabildiğiniz kadar zorlayın. Tamamen oyun parkları ile ilgili düşüncenizi değiştirin. Ve yeniden bambaşka bir oyun parkı oluşturun. Oyun parklarına hiçbir yerde görülmeyen hangi özellikler-fonksiyonlar birleştirilebilir/ eklenebilir? Oyun parkında çocuklar oyuncaklara binmek dışında ne yapabilirler?" sorusu sorulmuştur. Cevaplara bağlı olarak 'Heyecanı Artıran/ Fantastik Etkinlikler, Dinlendirici/ Sakinleştirici Etkinlikler, Klasik Sporlar/ Oyunlar ve Özel Gereksinimli Bireylerin Yapabileceği Etkinlikler' başlıkları altında alt temalar oluşturulmuştur.

Tema 2.1. Heyecanı artıran/ Fantastik etkinlikler:

Tablo 8.

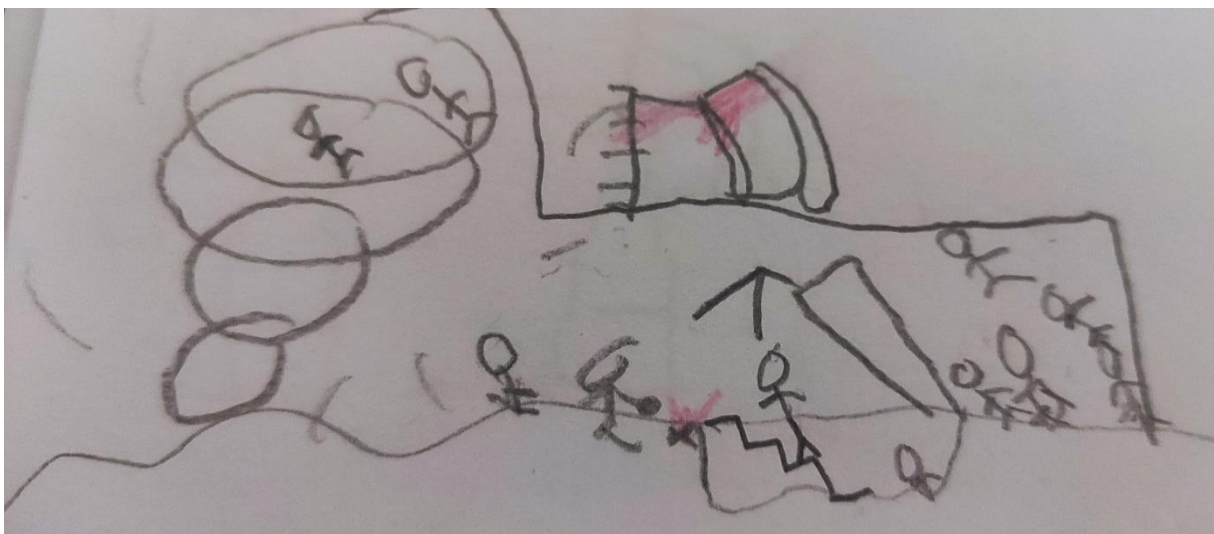
Heyecanı artıran/ fantastik etkinlikler alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Heyecanı Artıran/ Fantastik Etkinlikler (ÖY)	Heyecanı Artıran/ Fantastik Etkinlikler (TGG)
Tırmanıp zıplayıp kumda yüzme, arenada top savaşı, kedi heykelli trenle kaymaca, otomatik dönme dolapla dönme, disko alanında dans, uçma hissi veren kaydırakla kayma, parkurların ucunda farklı temalı ulaşma, sanal alanda Dünya Savaşları'na gitme/ bilgi alma, trambolin koltuğuyla zıplama, kaygan fileden kayma, hızlı sallanınca yerin altındaki ödüle gitme, roket rampayla gökyüzüne çıkma, fırlatma koltuğuyla havaya uçma, çölde gizli sığınak parkına ulaşma, uzaydaki yıldızlı parkta gökkuşağı içinde Ay'a bakarak sallanma	Asansörlü kaydırdan kaykayla kayma, tünellere yerleştirilmiş eğlence merkezlerini bulma, robot arabalarla yarış, uçurtucu ile uçma, takma kanatlar ile uçma, birbirine bağlı kaydırak-trambolin-salıncağ üçlüsüne binme, yukarı kayan kaydırığa binme, zıpızlı salıncağ-kaydırak-dönme dolap üçlüsüne binme, dönen-kalkıp inen tahterevalliyeye binme, süper hızlı salıncağın tepeden baktırana çıkma, dönenceye binme, korku tüneline girme, asansörle çıkıp sanal mekânlara atlama, buzlu-gıdıklayan kaydırığa binme, hareketli kaydırığa binme
Toplam: 15	Toplam: 16

Tablo 8 incelendiğinde oyun parkında yapılabilecek heyecanı artırıcı otuz bir farklı etkinlik önerisinde bulunduğu görülmektedir. Aşağıda öğrencilerin temayla ilgili görüşleri sunulmuştur:

"Bu park çölde. Bu parkın amacı hem sığınak, hem oyun parkı, hem gizli bir yer. Çakmakla işaretlenen yeri yak ve kapıyı aç. Ve ye, iç, oyna. Hem de parti ver." (ÖY22)

"İnsanlar burdan asansörle çıkıyorlar. Bir portal var, onun içine atılıyorlar. İstedikleri mekânı seçip sanki o mekânda oluyormuş gibi bir de gözlük takip öyle atılıyorlar..." (TGG22)



Şekil 2. ÖY22'nin "çölde sığınak park" tasarımı

Erkaya, A. ve Yıldız Demirtaş, V. (2023). Özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren ilkököl öğrencilerinin oyun parkı tasarımları: SCAMPER örneği. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 14(2), 1345-1373.

DOI. 10.51460/baedb.1379782

Tema 2.2. Dinlendirici/ Sakinleştirici Etkinlikler:

Tablo 9.

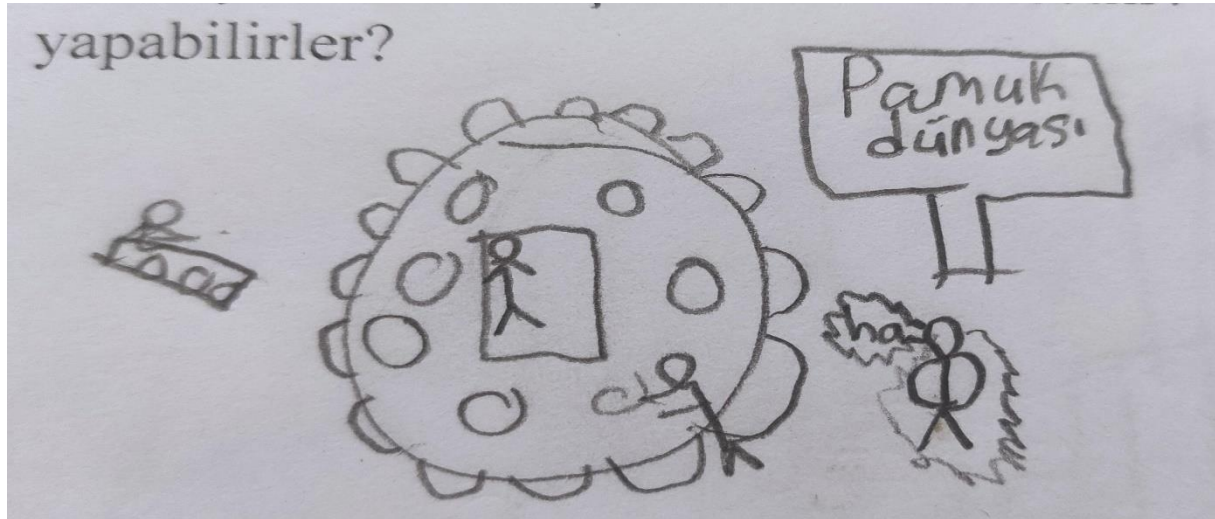
Dinlendirici/ sakinleştirici etkinlikler alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Dinlendirici/ Sakinleştirici Etkinlikler (ÖY)	Dinlendirici/ Sakinleştirici Etkinlikler (TGG)
Kaydırak altında sohbet, küçük ekranlarda tasarım yapma, hayvan gezileri, resim yapma, müzik çalma, rahat yastıklarda dinlenme, kitapla beyin besleme, hayatını film yapma, hata tablosuna hatalarını yazıp rahatlama, ağaç dikme, oyuncakla öğrenme, tahterevalliyi eşitleyip ödül kazanma	Otomatik deniz yatağıyla dinlenme, kum/ su dolan havuza girme, dinlendiren/ eğiten masada etkinlik, denizin ortasındaki parkta dinlenme, çöllerdeki çocuklara özel havuzlu parkta serinleme, devasa yap-boz yapma, pamuk dünyasında uyuma, küp oyuncaklı havuzda sakinleşme
Toplam: 12	Toplam: 8

Tablo 9 incelendiğinde oyun parkında yapılabilecek dinlendirici/ sakinleştirici yirmi farklı etkinlik önerisinde bulunduğu görülmektedir. Aşağıda öğrencilerin temayla ilgili görüşleri sunulmuştur:

“Bir film makinesi yapardım. Yatıp anılarını düşünüyorsun ve bunları makine algılayıp film haline getiriyor. Bir de hata tablosu yapardım. İnsanlar buraya hatalarını yazıp rahatlasınlar.” (ÖY16)

“Her tarafı pamuklarla kaplı bir yer olabilir. Oraya atlayıp ortasındaki yatakta uyunur.” (TGG23)



Şekil 3. TGG23'ün “pamuk dünyası”nda uyuma etkinliği



Tema 2.3. Klasik sporlar/ Oyunlar:

Tablo 10.

Klasik sporlar/ oyunlar alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Klasik Sporlar/ Oyunlar (ÖY)	Klasik Sporlar/ Oyunlar (TGG)
Futbol maçı, basketbol maçı, voleybol maçı, kör maymun, saklambaç	Jimnastik, pedallı arabalarla sürüş, çıkmaz sokak ve solucan delikli alanda saklambaç
Toplam: 5	Toplam: 3

Tablo 10 incelendiğinde beş çeşit klasik spor ve üç klasik oyun önerisinde bulunduğu görülmektedir. Aşağıda öğrencilerin temayla ilgili görüşleri sunulmuştur:

“... Orada saklambaç, kör maymun oynayabilirler.” (ÖY8)

“Pedallı arabaların olduğu bir park yapardım. Bu arabalar tek ya da iki kişilik olacak. Çocuklar sırayla sürüp eğlenecekler bisiklet gibi.” (TGG21)

2.4. Özel gereksinimli bireylerin yapabileceği etkinlikler:

Tablo 11.

Özel gereksinimli bireylerin yapabileceği etkinlikler alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Özel Gereksinimli Bireylerin Yapabileceği Etkinlikler (ÖY)	Özel Gereksinimli Bireylerin Yapabileceği Etkinlikler (TGG)
Kolları olmayan çocukların özel araçla kaleye top mermi atması, “Kol Koru” ile özel ya da küçük çocukların kaydırığın tepesine çıkarılıp kaydırılması	Üstü kirletmeyen parkta istenilen etkinlikleri özel çocukların gerçekleştirilmesi
Toplam: 2	Toplam: 1

Tablo 11 incelendiğinde oyun parkında özel gereksinimli bireylerin yapabileceği üç farklı etkinlik önerisinde bulunduğu görülmektedir. Aşağıda öğrencilerin temayla ilgili görüşleri sunulmuştur:

“Kaydırakların en tepesine çıkmak isteyen küçüklerin ya da engelli çocukların çıkabilmesi için yüksek merdivenlerde sadece büyüklerin ulaşabileceği bir düğme var. Bu düğmeye basıldığında arkadan bir kol uzanıp çocuk düşmesini diye o kol onu tutar. Ve düşmesini engeller. Adı da Kol Koru.” (ÖY24)

“Üstü kirletmeyen bir park olursa engelli çocuklar daha rahat ederler ve istedikleri şeyleri rahatça yaparlar.” (TGG27)

Tema 3. Farklı kişilerin bakış açılarıyla oyun parkı tasarımları

Oyun parkı tasarımında farklı kişilerin bakış açısıyla düşünüp o bakış açısıyla oyun parkı tasarımına ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilere “Başka birinin bakış açısını kendininkiyle değiştir. Örneğin; Mimar Sinan, Walt Disney, Cem Yılmaz, Leonardo da Vinci, Mozart yeni bir oyun parkına nasıl yaklaşırdı? Birini seç ve onun bakış açısından yeni

Erkaya, A. ve Yıldız Demirtaş, V. (2023). Özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren ilkökul öğrencilerinin oyun parkı tasarımları: SCAMPER örneği. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 14(2), 1345-1373.

DOI. 10.51460/baedb.1379782



bir oyun parkı tasarımının nasıl olabileceğini düşün.” ifadesi sunulmuştur. Seçilmesi beklenen beş ünlü insanın adlarıyla alt temalar oluşturulmuştur. Aşağıdaki tabloda tercih edilen ünlü kişilerin dağılımı mevcuttur. Ardından öğrenci görüşlerinden örneklerle yer verilmiştir.

Tablo 12.

Oyun parkı tasarımında tercih edilen ünlü kişilerin dağılımı

Oyun Parkı Tasarımında Tercih Edilen Ünlü Kişilerin Dağılımı	Frekans (ÖY)	Frekans (TGG)
Walt Disney	7	12
Mimar Sinan	6	6
Leonardo da Vinci	5	3
Mozart	4	3
Cem Yılmaz	2	4
Toplam	24	28

Tabloda görüldüğü üzere öğrenciler oyun parkı tasarımında sırasıyla en çok Walt Disney, Mimar Sinan, Leonardo da Vinci, Mozart ve Cem Yılmaz'ı seçmişlerdir. Çocuklar sadece resimle, sadece yazıyla ve hem resim hem de yazıyla hangi kişileri neden seçtiklerini ifade etmişlerdir. Bazı çocuklar tek bir neden ya da tasarım ilkesi belirtirken bazıları daha fazla sayıda ifade oluşturmuştur. Aşağıda çocukların neden bu kişileri tercih ettiklerine yönelik görüşlerine yer verilmiştir.

3.1. Walt Disney:

Tablo 13.

Walt Disney'in bakış açısıyla oyun parkı tasarımları alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Walt Disney'in Bakış Açısıyla Oyun Parkı Tasarımları (ÖY)	Walt Disney'in Bakış Açısıyla Oyun Parkı Tasarımları (TGG)
Disneyland gibi bir park, şeker dönme dolap, yaratma evi, Fineas ve Förb evi, her yerde Disney çizgi film karakterlerinin (Elsa, Şimşek Makkuin, Mini ve Miki Mouse vs.) olması ve çocuklarla oynaması (3), büyük bir şato, hız treni, kocaman bir salıncak, hızı ayarlanabilen dönme dolap, sürpriz parkı, Elsa şeklinde düğmesine basıldığında çocuklara istedikleri oyuncağı veren heykel, içinde Disney çizgi filmleri dönen küçük televizyonlar	Zıplatan koltuk, çok büyük bir park, anne ve babalar için havuz ve spor salonu, ekranlı kaydırak, her yerde Disney çizgi film karakterlerinin (Elsa, Pamuk Prenses, Örümcek Adam, Mini ve Miki Mouse vs.) olması ve çocuklarla oynaması (5), Miki ve Mini'nin salladığı salıncak, Rapunzel'in saçından kayılan kaydırak, çocukların Disney karakterlerine dönüşmelerini sağlayan ve özel kıyafetler bulunan sahne, yükselip alçalan ve rayda giden koltuk, halatla tırmanma, dönence, World Disney
Toplam (Tercih Eden Kişi Sayısı): 7	Toplam (Tercih Eden Kişi Sayısı): 12

Tablo 13'te belirtildiği gibi Walt Disney'i tercih eden on dokuz öğrenciden bazılarının temayla ilgili ifadelerine aşağıda yer verilmiştir:

Erkaya, A. ve Yıldız Demirtaş, V. (2023). Özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren ilkökul öğrencilerinin oyun parkı tasarımları: SCAMPER örneği. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, 14(2), 1345-1373.*
DOI. 10.51460/baebd.1379782



“Sürpriz parkı zihnimde açıldı. Siz de gelebilirsiniz.” (ÖY13)

“Ben Walt Disney olsaydım ilk önce kızların Elsa, Pamuk Prenses ve Mini gibi karakterler olmaları için bir sahne yapıp içine elbiseler koyardım. Sonrasında Miki ve Mini’nin çocukları salladığı bir salıncak veya Rapunzel’in saçından kaydığımız bir kaydırak...” (TGG13)

3.2. Mimar Sinan:

Tablo 14.

Mimar Sinan’ın bakış açısıyla oyun parkı tasarımları alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Mimar Sinan’ın Bakış Açısıyla Oyun Parkı Tasarımları (ÖY)	Mimar Sinan’ın Bakış Açısıyla Oyun Parkı Tasarımları (TGG)
Bina yapmak için yastık gibi tuğlalar, İstanbul Köprüsü’ne benzer köprü, açık alan (sıradan bir park gibi) ve kapalı alan (ihtiyaçların giderildiği bir yer), taştan bina gibi kaydıraklar ve tahterevalliler, küçük çocuklar için güvenli park	Yüksek bir binadan aşağıya kayan kaydırak, caminin solundan girip sağından çıkan ve suya düşüren kaydırak, otomatik çok hızlı sallanan salıncak, otomatik tahterevallili, üstünde su akan kaydıracağı olan kocaman bir park binası, güzel tasarımlı dijital park, bina yapılabilen bloklar
Toplam (Tercih Eden Kişi Sayısı): 6	Toplam (Tercih Eden Kişi Sayısı): 6

Toplam on iki öğrencinin seçtiği Mimar Sinan alt temasına ilişkin bazı öğrenci görüşleri aşağıda sunulmuştur:

“Çocukların yastık gibi tuğlalardan inşaat yapmasını isterdi Mimar Sinan.” (ÖY1)

“Mimar Sinan gibi bina yapar, binanın üstüne kaydırak koyarım. Kaydıraklardan su akar. Akan su yerin altından geçerek binaya çıkar...” (TGG21)

3.3. Leonardo da Vinci:

Tablo 15.

Leonardo da Vinci’nin bakış açısıyla oyun parkı tasarımları alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Leonardo da Vinci’nin Bakış Açısıyla Oyun Parkı Tasarımları (ÖY)	Leonardo da Vinci’nin Bakış Açısıyla Oyun Parkı Tasarımları (TGG)
Aletlerin her yerine Mona Lisa tablosu gibi tabloların koyulup eleştirilmesi, resimli kaydırak, istenilen resmi çizen otomatik kalem, parkı gezdirme aracı, özel tasarımlı ilginç park aletleri	Herkese resim yaptıran park (çizim kursu), kâğıt park, elin robota bağlanması ve bu şekilde istenen resmin yetenek olmasa da çizilmesi
Toplam (Tercih Eden Kişi Sayısı): 5	Toplam (Tercih Eden Kişi Sayısı): 3

Oyun parkı tasarımlarında sekiz öğrencinin tercih ettiği Leonardo da Vinci alt temasına ilişkin bazı öğrenci görüşleri aşağıda verilmiştir:



“Leonardo da Vinci gibi bir araç tasarladım. Kırmızı düğmeye basınca hareket ediyor. Parkta istediğin gibi dolaştırıyor.” (ÖY22)

“Leonardo da Vinci. Parktaki herkese resim yaptırırdım. Çünkü her çocuğun hayal gücünü görmek istiyorum.” (TGG15)

Sayfa | 1363 3.4. Mozart:

Tablo 16.

Mozart'ın bakış açısıyla oyun parkı tasarımları alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Mozart'ın Bakış Açısıyla Oyun Parkı Tasarımları (ÖY)	Mozart'ın Bakış Açısıyla Oyun Parkı Tasarımları (TGG)
Oyunları kazandığında müzik çalması, piyano şeklinde banklar, notaya benzeyen kaydıraklar, hoparlörden Mozart parçaları çalınması, trompet şeklinde kaydırak, notalar yazan parkur, yanlış notaya basınca başa döndüren kaydırak, trampolinde her zıpladığında müzik çalması, müzik eğitimleri	Para vermeden istenen plağı çalan piyano, nota şeklinde salıncaklar, ayakları nota şeklinde kaydırak, dev bir piyano üzerinde zıplayarak müzik yapılması
Toplam (Tercih Eden Kişi Sayısı): 4	Toplam (Tercih Eden Kişi Sayısı): 3

Oyun parkı tasarımlarında Mozart'ın bakış açısıyla düşünmeye çalışan yedi öğrenciden bazılarının görüşlerine aşağıda yer verilmiştir:

“Mozart olsaydı oradaki bankları piyano şeklinde tasarlayabilir. Kaydıraklar notalara benzeyebilir ve hoparlörlerden de Mozart'ın şarkıları çalabilir.” (ÖY8)

“Mozart. Dev bir piyano üzerinde zıplayarak müzik yapılır müzik seven gençler için.” (TGG12)

3.5. Cem Yılmaz:

Tablo 17.

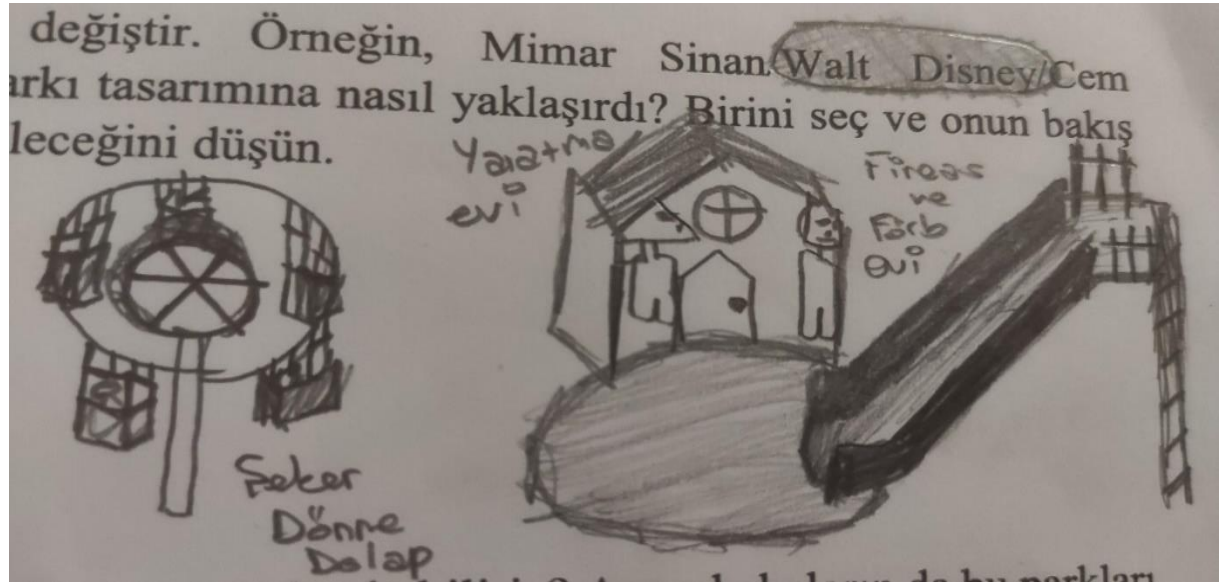
Cem Yılmaz'ın bakış açısıyla oyun parkı tasarımları alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Cem Yılmaz'ın Bakış Açısıyla Oyun Parkı Tasarımları (ÖY)	Cem Yılmaz'ın Bakış Açısıyla Oyun Parkı Tasarımları (TGG)
Çocuklara karikatür çizim eğitimi, mutsuz çocukları güldürmek için gıdıklayan- şakalar yapan oyuncak	Fıkra anlatınca kaydıran kaydırak, her yerde görülen gülücük işareti, komik cümlelerin yazılı olduğu tabelalar, aşırı komik bir park
Toplam (Tercih Eden Kişi Sayısı): 2	Toplam (Tercih Eden Kişi Sayısı): 4

Oyun parkı tasarımlarında Cem Yılmaz'ın bakış açısından görüş bildiren altı öğrenciden ikisinin görüşü aşağıda sunulmuştur:

“Cem Yılmaz. Mutsuz olan çocukları güldürmek, eğlendirmek için bir oyuncak çocuklara zarar vermeden gıdıklıyor, şakalar yapıyor...” (ÖY20)

“Cem Yılmaz. Ona komik bir fıkra anlatınca kaydırdıktan kaydırıyor. Çocuklar böylece yeni fıkralar, öyküler öğreniyor.” (TGG3)



Şekil 4. ÖY5'in Walt Disney'in bakış açısıyla tasarladığı oyun parkı

Tema 4. Oyun parklarında yetişkinlere yönelik unsurlar

Oyun parkı tasarımında farklı yaşlara hitap edebilen unsurlara yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilere “Bu oyun parkını yetişkinlerin de kullanabileceği bir duruma nasıl sokabiliriz? Anne-babaların da bu parkları kullanması için neler eklenmelidir?” sorusu sorulmuştur. Cevaplar ışığında ‘Yetişkinlerin Rahatlığını Sağlamaya Yönelik Unsurlar, Heyecanı Artıran Unsurlar, Yetişkinlerin Gündelik İhtiyaçlarına Yönelik Unsurlar, Ebeveynlerin Çocuk Güvenliğini Sağlamasına Yönelik Unsurlar ve Gelişime Katkıda Bulunan Unsurlar’ başlıkları altında alt temalar oluşturulmuştur.

4.1. Yetişkinlerin rahatlığını sağlamaya yönelik unsurlar:

Tablo 18.

Yetişkinlerin rahatlığını sağlamaya yönelik unsurlar alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Yetişkinlerin Rahatlığını Sağlamaya Yönelik Unsurlar (ÖY)	Yetişkinlerin Rahatlığını Sağlamaya Yönelik Unsurlar (TGG)
Büyük ve sağlam oyuncaklar/ aletler (6), büyük park, puf, balon koltuk, müzik dinleme aygıtı, robotlar, komik videolar izleten koltuk	Asansörlü kaydırak, sağlamlaştırılmış kaydırak, hamak, büyüklerin sığacağı/ onları taşıyan oyuncaklar (7), düğmeli dönme dolap, masaj aleti, rahat koltuklar
Toplam: 12	Toplam: 13



Tablo 18’de görüleceği üzere yetişkinlerin rahatlığını sağlamaya yönelik bu alt temada görüş bildiren öğrenci sayısı yirmi beştir. Aşağıda öğrencilerin temayla ilgili görüşleri sunulmuştur:

“Robot parkı. Bu parkta annelerimiz, babalarımız var ve robotlar her istediklerini yapıyor. Anne ve babalarımız da dnlensin diye.” (ÖY19)

“Büyükler de oyuncaklara binmek istediği için oyuncakları onlara uygun hale getirmeliyiz. Mesela onların sığacağı büyüklükte ve onları taşıyacak şekilde olması lazım. Onları daha çok sağlamlaştırıp geliştirebiliriz. Mesela kaydırığın altına direkler yapabiliriz.” (TGG5)

4.2. Heyecanı artıran unsurlar:

Tablo 19.

Heyecanı artıran unsurlar alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Heyecanı Artıran Unsurlar (ÖY)	Heyecanı Artıran Unsurlar (TGG)
Daha aksiyonlu oyuncaklar, zikzak merdivenli-tünelli kaydırak, renkli ışıklı bulutlar, elektronik dönme dolap, makarna şeklinde kaydırak, sarımsak şeklinde salıncak	Otomatik salıncak (2), dönerek inen dev ve çok uzun kaydırak (2), korku tüneli, çocukluklarını hatırlatan oyuncaklar, dönen koltuk, 1 ton taşıyan trampolin, korku yenme parkuru (macera kalesi), hızlı sallanan maymuncuk
Toplam: 6	Toplam: 10

Tablo 19’da görüldüğü üzere yetişkinlerde heyecanı artıran unsurlar için on altı öğrenci öneride bulunmuştur. Aşağıda öğrencilerin temayla ilgili görüşleri sunulmuştur:

“Bu elektro dönme dolap. Büyükler bu güneş panelinden elektrik alıp istedikleri hızda dönebilecekler.” (ÖY22)

“Burası macera kalesi. Burada genç, yaşlı, bebek, çocuk herkes durabilir. Burada macera yaşarken korku yenme parkurunu geçersiniz.” (TGG23)

4.3. Yetişkinlerin gündelik ihtiyaçlarına yönelik unsurlar:

Tablo 20.

Yetişkinlerin gündelik ihtiyaçlarına yönelik unsurlar alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Yetişkinlerin Gündelik İhtiyaçlarına Yönelik Unsurlar (ÖY)	Yetişkinlerin Gündelik İhtiyaçlarına Yönelik Unsurlar (TGG)
Masa, sandalye ve ikramlar (2), açık alan, bedava şarj aleti (2), kamelya, gazete satıcısı, mutfak atölyesi, haber- program vb. izlemek için büyük ekran (2)	Lokanta
Toplam: 10	Toplam: 1

Tablo 20 incelendiğinde yetişkinlerin gündelik ihtiyaçları için oyun parklarında bulunması gereken öneriler kapsamında görüş bildiren öğrenci sayısının on bir olduğu görülmektedir. Aşağıda öğrencilerin temayla ilgili görüşleri sunulmuştur:

Erkaya, A. ve Yıldız Demirtaş, V. (2023). Özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren ilkökul öğrencilerinin oyun parkı tasarımları: SCAMPER örneği. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 14(2), 1345-1373.

DOI. 10.51460/baed.1379782



“Parklara bedava şarj aleti koyulursa yetişkinler de parkta zaman geçirirler.” (ÖY10)

“Lokantadan bir yemek istiyorsunuz, yapıyor ve yiyip gidiyorsunuz. Anne babalar dışarıda çocuklarını beklerken aç kalmasin diye böyle bir yer olmalı bence.” (TGG2)

4.4. Ebeveynlerin çocuk güvenliğini sağlamasına yönelik unsurlar:

Tablo 21.

Ebeveynlerin çocuk güvenliğini sağlamasına yönelik unsurlar alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Ebeveynlerin Çocuk Güvenliğini Sağlamasına Yönelik Unsurlar (ÖY)	Ebeveynlerin Çocuk Güvenliğini Sağlamasına Yönelik Unsurlar (TGG)
Ebeveyn-çocuk oyuncakları (2), parayla çalışan ebeveyn teleskobu, çocukların nerede olduğunu gösteren ve oraya götüren alet	Çocuk güvenlik kapsülü
Toplam: 4	Toplam: 1

Tablo 21’de görüldüğü gibi ebeveynlerin çocuk güvenliğini sağlaması için oyun parklarında bulunması gereken beş unsur önerisinde bulunulmuştur. Aşağıda öğrencilerin temayla ilgili görüşleri sunulmuştur:

“Parkın üstünde veliler çocuklarını 1 TL ile çalışan teleskobu kullanarak çocuklarını izler.” (ÖY18)

“Büyükler çocuklarını güvenli bir kapsüle koyarlar. Çocuk böylece kendine zarar gelmeden parkı gezebilir.” (TGG1)

4.5. Gelişime katkıda bulunan unsurlar:

Tablo 22.

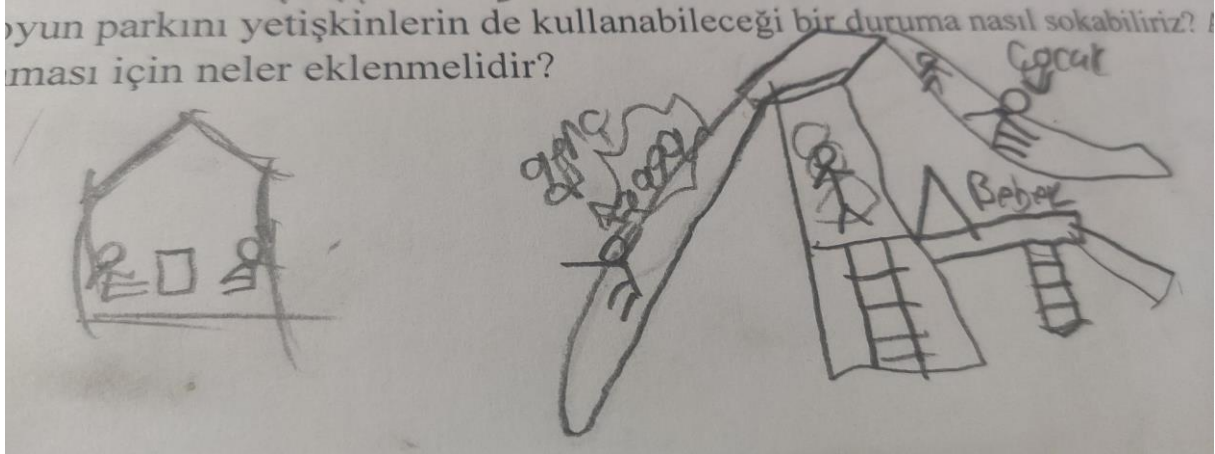
Gelişime katkıda bulunan unsurlar alt temasına ilişkin özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin cevapları

Gelişime Katkıda Bulunan Unsurlar (ÖY)	Gelişime Katkıda Bulunan Unsurlar (TGG)
Hesap makineli tırmanma alanı, üzerinde faydalı bilgiler olan toplar	Spor salonu, kahve eşliğinde kitap okuma köşesi, silah atıcılık öğrenme alanı
Toplam: 2	Toplam: 3

Tablo 22’de görüldüğü üzere gelişime katkıda bulunan unsurlar için beş farklı öneride bulunulmuştur. Aşağıda iki öğrencinin temayla ilgili görüşü sunulmuştur:

“İlk önce dikkat çekecek bir şeye ihtiyacımız var. Tabi ya, kültür! Şöyle bazı toplar fırlatacağız. Tabi sırayla onları tutmalı ve sonra deliğe atmalılar. Topların üzerinde bazı faydalı bilgiler olacak. Oynarken bunların çoğu akılda kalabilir.” (ÖY14)

“Büyüklerin geleceği parka spor salonu koyardım. Böyle yürüyüş yeri, bisiklet sürme yeri de olacak. Bunu annelere, babalara kaliteli vakit geçirmeleri ve canlarının sıkılmaması için yapardım.” (TGG6)



Şekil 5. TGG25'in tüm yaş grupları için tasarladığı korku yenme parkuru (macera kalesi)

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Araştırmada özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren çocukların bakış açısından farklı oyun parkı tasarımlarını SCAMPER sorularıyla belirlemek amaçlanmıştır. Bu çalışma ile ilkökul 3.sınıf düzeyi özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren öğrencilerin günlük hayatlarındaki problemleri yaratıcı bir şekilde çözebilme becerilerini geliştirmek için oyun parkları özelinde SCAMPER aracılığıyla yaratıcı fikirler ve tasarımlar geliştirmeleri desteklenmiştir.

Araştırmada doküman incelemesi ve içerik analizi sonucu elde edilen bulgular temalaştırılarak sunulmuştur. Buna göre ilk ana temada öğrencilerin oyun parkı tasarımlarına yönelik görüşlerine bakıldığında halka açık parklarda nadiren bulunan, çoğunlukla ücretli özel parklardaki oyuncak ve araçların en çok tercih edilen elemanlar olduğu görülmektedir. Öğrencilerin bu araçlara dair ifadelerinden eğlenmenin yanı sıra pek çok şeyi öğrenmeleri de göz önünde bulundurularak çocuklar için eğlencenin farklı araçlarla desteklenmesi ve ücretli olmaması gerektiği düşüncesinde birleştikleri anlaşılmaktadır. Özel parklardaki araçların olması gerektiği düşüncesinden sonra oyun alanlarında özel gereksinimli bireyler için oyuncaklar/ araçların olması gerektiği öğrencilerce vurgulanmıştır. Okulöncesi eğitim düzeyindeki tipik gelişim gösteren çocukların, akranları olan özel gereksinimli çocuklara ilişkin sosyal kabulleriyle ilgili yapılan araştırmalarda yüksek oranda özel gereksinimli çocuklara dair akran reddinin mevcudiyeti tespit edilmiştir (Akın & Sani-Bozkurt, 2021; Metin, Şenol & Yumuş, 2015). Söz konusu araştırmalar göz önünde bulundurulduğunda çocukların sadece kendilerini değil özel gereksinimli bireyleri de düşünmeleri sevindirici bir sonuçtur. Bu sonucun öğrencilerce iki sebebi öne sürülmüştür. Bunlardan ilki özel gereksinimli bireylere olan hassasiyetleri, diğeri ise oyun parklarının halkın her kesimi tarafından erişilebilir ve ergonomik olması gerektiği düşüncesine sahip olmalarıdır. Erdoğan, Oktay ve Yıldırım (2011) tarafından gerçekleştirilen bir araştırmada, parklarda bulunması gereken donatı elemanları tasarımlarının değerlendirme ölçütü olarak "ergonomi, güvenlik, bakım, estetik, orijinallik, çevre ile uyum ve dayanıklılık" kriterlerinin bulunması gerektiği ifade edilmiştir. Bu araştırma ile öğrencilerin oyun parklarına ilişkin beklentileri büyük oranda örtüşmektedir.



Bir sonraki alt temada sıra dışı oyuncaklar/ araçlar hayal edilerek öğrencilerce betimlenmiştir. Sıra dışı araçların genel özelliklerine bakıldığında her ne kadar yapılabilirliği ve yaygınlaştırılması maddi kaynak kısıtlılığı nedeniyle günümüz koşullarında mümkün görünmese de belirli bir amaca hizmet etmeleri beklentisinin ağır bastığı görülmektedir. Son alt temada ise spora teşvik eden oyuncaklar/ araçlar öğrenciler tarafından önerilmiştir. Oyun parklarının spor alanı tesis etme işlevinin önemi bu temada ortaya çıkmıştır. Bir öğrencinin (ÖY7) spor yapma karşılığında yemek-su çeki/parası veren otomat önerisi ise sporun sağlık için uygun ortamlarda yapılmasının gerekliliğine yönelik oluşan bilinci açığa çıkarmaktadır. Ataöv ve Peker (2020)'in hazırladığı belediyeler için çocuk ve çevre tasarımı rehberinde çocukların kentsel ortak alanlardaki ihtiyaçları şu şekilde kategorilere ayrılmıştır: Öz saygı oluşturma (başarma, kabul alma, öz değer), estetik değer oluşturma (yargısal, sembolik, duygusal, duygusal- eğlence, merak, yaratıcılık), kendini geliştirme (sosyal etkileşim, entelektüel etkileşim, zengin kültürel ortamlar) ve deneyimler (keşfetme, öğrenme, yapma, ifade etme). Bu sınıflandırma ile araştırmada öğrencilerin oyun alanlarında ihtiyaç duyduklarını belirttikleri unsurlar birbiriyle uyuşmaktadır.

Oyun parkında yapılabilecek farklı etkinlikler temasında öğrencilerin ilk sırada heyecanı artıran/ fantastik etkinlikleri tasarladıkları görülmektedir. Bu etkinliklerde çoğunlukla hayal güçlerini üst düzeyde kullandıkları, ayrıca özel parklar ile macera ve animasyon filmlerinden esinlendikleri göze çarpmaktadır. Çocukların ifadelerinden ilk olarak bu tür etkinlikleri seçmelerinin nedeninin heyecan yaşama arzusundan ziyade yaratıcılıklarının gücünü ortaya koymak olduğu düşünülmektedir. Oyun parklarında yapılabilecek farklı etkinliklere yönelik ikinci görüş dinlendirici/ sakinleştirici etkinliklerdir. Oyun parklarında ve açık alanlarda gerçekleştirilmesi mümkün olan dinlendirici/ sakinleştirici etkinliklerin yanında yaz tatillerinde yapılabilecek etkinlikler sıkça önerilmiştir. Ayrıca dinlenme/ sakinleşmeye yönelik yaratıcı fikirlerin/ icatların da öne sürüldüğü görülmektedir. Üçüncü sırada önerilen etkinliklerde klasik sporlar ve oyunlar bulunmaktadır. Futbol, basketbol, voleybol maçlarını ve kör maymun, saklambaç gibi oyunları içeren önerilerin sunulması, bu etkinliklerin gerçekleştirilebilmesi için bir nevi oyun parklarının geniş alanlar içermesi gerekliliğini vurgulamaktadır. Son olarak özel gereksinimli bireylerin yapabileceği etkinlikler incelendiğinde oyun parklarında kullanılacak araçların özel gereksinimli bireylerin dezavantajlı durumlarını en aza indirebilecek şekilde tasarlanmalarının ne denli önemli olduğu ön plana çıkmaktadır. Yılmaz (2019) tez çalışmasında, özel gereksinimli çocuğu olan ebeveynlerin çocuklarını götürdükleri oyun parklarındaki aletlerin bakımsız ve dayanıksız olması, sayı ve çeşit olarak az olması, özel gereksinimli çocuklara uygun tasarlanmamış olmasının hem ebeveynleri hem özel gereksinimli çocukları oldukça zorladığını belirlemiştir. Talay vd. (2010) ise araştırmalarında benzer sonuçlara ulaşarak oyun alanlarının özel gereksinimli çocukların ihtiyaçlarına göre yetersiz planlanması ile belediyelerin ve plancıların bilinçsizliğinin oyun parklarının kullanımında çok önemli bir engel oluşturduğunu vurgulamışlardır. Yine Akgün Pişkin (2021) ve Gökçe (2012) tez çalışmalarında oyun parklarının özel gereksinimli bireyleri kısıtladığı ve bu alanlardan yeterince yararlanamadıklarını tespit etmiştir. Öğrencilerin bu soruna yönelik tasarımlar geliştirmiş olmaları, onların da bu sorunun farkında olduklarına dair önemli bir kanıttır.

Farklı kişilerin bakış açılarıyla oyun parkı tasarımlarında belirli bir kişiye yoğunlaşabilmeleri için eğlence, mimari, tasarım, müzik ve komedi alanlarından beş kişi önerilmiş ve bu beş kişiden birine odaklanılması istenmiştir. Öğrenci ifadelerinden en çok Walt Disney'in tercih edildiği belirlenmiştir. Bu durumun iki nedene bağlı olduğu anlaşılmaktadır. Bunlardan ilki; Disney çizgi film karakterlerini sıkça



izliyor ve seviyor olmaları iken ikincisi; oyun parkı ile eğlence kavramlarını bağdaştırmaları nedeniyle dünyaca ünlü eğlence sektörü temsilcilerinden Walt Disney'i oyun parkı tasarımı için en uygun kişi olarak görmeleridir. Nitekim Walt Disney'i tercih eden öğrenciler çoğunlukla oyun parklarının Disneyland gibi olmasını arzu ettiklerini belirtmişlerdir. Walt Disney en çok tercih edilen kişi olmasına rağmen birkaç ilginç fikir istisnası dışında her iki gruptaki öğrencilerin bu temada yaratıcı fikirler geliştirmemeleri dikkat çekici bir sonuçtur. Torrance (1974) yaratıcılığı eksikliklere, bilgideki boşluklara, uyumsuzluklara karşı duyarlı olma ve bu doğrultuda hipotezler üretme ve çözüm arama süreci olarak tanımlamıştır. Bu bağlamda öğrencilerin yaratıcı fikir geliştirmemelerinin sebebinin Walt Disney'i Disneyland ile ilişkilendirmeleri ve Disneyland gibi bir oluşumda hali hazırda yüzlerce farklı oyuncak/ araç bulunduğu için yenilerini tasarlamaya ihtiyaç duymamaları olduğu düşünülmektedir. İkinci sırada tercih edilen kişi, mimari alanında dünyaca ünlü Mimar Sinan'dır. Öğrencilerin ifadelerinden Mimar Sinan'ın yaptığı yapılarıdaki eşsiz tasarım ilkelerinden oldukça etkilendikleri ve kendi tasarımlarında ondan ilham aldıkları anlaşılmaktadır. Öğrencilerin Mimar Sinan'ın bakış açısıyla düşündükleri araçlarda, ünlü mimarın eserlerindeki kalıcılık, güvenlik, estetik ve insan yararı unsurlarını göz önüne aldıkları görülmüştür. Mimar Sinan'ı tercih eden öğrencilere ve verdikleri cevaplara bakıldığında tipik gelişim gösteren öğrencilerin daha fazla sayıda neden öne sürmüş olmaları dikkat çekici bir sonuçtur. Bunun sebebinin araştırmada yer alan tipik gelişim gösteren öğrenci sayısının daha fazla olması ve Mimar Sinan ile eserlerinin genel eğitim sınıflarında Sosyal Bilimler, Fen ve Teknoloji ile Görsel Sanatlar dersleriyle çapraz müfredat entegrasyonuna dayalı olarak sıklıkla işlenmesi olduğu düşünülmektedir. Zira geriye kalan kişiler, Türk eğitim sisteminde sarmal eğitim anlayışıyla fazlaca işlenmemektedir.

Öğrenci ifadelerine bakıldığında üçüncü sırada öğrencilerin Leonardo da Vinci'yi tercih ettikleri saptanmıştır. Leonardo da Vinci'yi tercih eden özel yetenekli öğrenciler tasarımlarında, onun zamanına göre olağanüstü icatlar yapan yönünden yararlanmışlardır. Tipik gelişim gösteren öğrenciler ise Leonardo da Vinci'nin çizim yeteneğini düşünerek oyun alanları için resim yapma-çizim kursu gibi ek alanlar tasarlamışlardır. Leonardo da Vinci alt temasındaki bu farklılığın özel yetenekli öğrencilerin tipik gelişim gösteren akranlarına kıyasla daha tasarım odaklı düşündükleri ve icatlara daha çok ilgi duydukları için olduğu düşünülmektedir. Nitekim Davis vd. (2011), Lovecky (1993) ve Silverman (2002) özel yeteneklilerin deney yaparak öğrenme, hayal kurma ve yaratıcılık, geniş ilgi alanı, aşırı merak, karmaşık düşünebilme gibi özelliklerinin ayırt edici olduğunu belirtmişlerdir. Kişi tercihlerinde dördüncü sırada Mozart gelmektedir. Mozart'ı tercih eden çocukların oldukça yaratıcı fikirler geliştirdikleri görülmektedir. Sayıları az da olsa müziğe özel ilgi duyan çocukların oyun parklarında müzik çalınması, icra edilmesi, nota öğretimi dışında müzik aletleri şeklinde oyuncaklar/ araçlar tasarlamaları yaratıcılıklarına gösterge sunan bir sonuçtur. Oyun parkı tasarımlarında bakış açısı tercih edilen son kişi Cem Yılmaz'dır. Öğrencilerin özellikle mutsuz çocukları düşünerek onların oyun parklarında gülüp eğlenebilmeleri için Cem Yılmaz'ı tercih ettiklerini belirtmeleri, yaratıcı düşünmenin yanında empatik düşünmeye de önem verdiklerini gösteren bir sonuçtur. Shapiro'ya göre (2000) empatik düşünme gerekli yaşantı ve örnekler sağlanırsa altı yaştan itibaren başlar ve on- on iki yaşları civarı empatik düşünme alanı tanıdık kişilerin ötesine geçerek topluma yayılır. Bu anlamda öğrencilerin empatik düşünme becerilerinin gelişim düzeylerine uygun ilerlediğini söylemek mümkündür. Farklı kişilerin bakış açılarıyla oyun parkı tasarımları temasını genel olarak değerlendirmek gerekirse oyun parklarının geliştirilmesi için Walt Disney örneği öğrencileri beklenmedik şekilde nispeten sınırlandırmıştır. Ancak Mimar Sinan, Leonardo da Vinci, Mozart ve Cem Yılmaz'ın bakış açısının sunulması, öğrenciler için ufuk açıcı olmuştur.



Dördüncü ana tema, oyun parklarında yetişkinlere yönelik unsurları kapsamaktadır. Oyun parklarından yetişkinlerin de yararlanabilmesi için öğrencilerin ilk sırada yetişkinlerin rahatlığını sağlamaya yönelik unsurları düşündükleri görülmektedir. Yetişkinlerin oyun parklarındaki araçları kullanabilmeleri için öncelikle boyutlarının büyütülmesi ve ağırlığa daha dayanıklı hale getirilmesi hususunda öğrencilerin hemfikir oldukları saptanmıştır. Öğrencilerin bu görüşü mekânsal yeterlilik kriterlerine (Hepcan vd., 2001) uymaktadır. Bunun yanında ebeveynlerinin gün içinde oldukça yorulduğunu görüp onları rahatlatmaya yönelik araçlar/ aletler düşünmeleri, çocukların aslında günlük hayattaki pek çok ayrıntıyı içselleştirdiklerinin bir göstergesidir. İkinci sırada heyecanı artıran unsurlar bulunmaktadır. Bu alt temada yine yetişkinlerin oyun parklarına rağbet göstermelerini sağlamak için aksiyonlu oyuncaklar/ araçlar/ etkinlikler olması gerektiği konusunda fikir birliği söz konusudur. Bunun yanında tasarlanan araçların her yaşa hitap edebilmeleri, yenilenebilir enerji kaynaklarını kullanmaları gibi unsurlar öğrencilerin çevre ve eşitlik konularındaki duyarlılıklarını yansıtmaktadır. Oyun parklarındaki yetişkinlere yönelik unsurlarda olması gerektiği düşünülen üçüncü faktör, gündelik ihtiyaçlardır. Tipik gelişim gösteren bir öğrenci lokanta olması gerektiğini belirtirken, özel yetenekli on öğrenci masa-sandalye, bedava şarj aleti, gazete satıcısı gibi ihtiyaçlar hususunda daha ayrıntılı seçenekler düşünmüşlerdir. Yetişkinlerin oyun parklarını kullanmaları için öğrencilerin düşündükleri dördüncü unsur, ebeveynlerin çocuk güvenliğini sağlamasına yöneliktir. Oyun parklarında çocukların kendi güvenliklerini düşünmeleri ve ebeveynlerinin bu konuda zorlanmamalarını istemeleri empatik düşüncelerine başka bir örnek olarak gösterilebilir. Son olarak öğrenciler, yetişkinler için oyun parklarında gelişime katkıda bulunan unsurlar olması gerektiğini ifade etmişlerdir.

Tipik gelişim gösteren öğrenciler, özel yetenekli akranlarına kıyasla daha büyük bir örneklemi oluştursalar da daha az fikir beyan ettikleri tespit edilmiş; çoğunlukla günlük hayatta ya da basın- yaygın araçlarında görülebilecek farklı parklardan esinlendikleri gözlemlenmiştir. Buna karşılık özel yetenekli öğrenciler daha fazla sayıdaki düşüncelerini ayrıntılandırılmış- ürün odaklı, orijinal ve esnek tasarımlar eşliğinde sunmuşlardır. Farklı özellikler taşıyan iki grubun cevapları aynı temalarda toplanabilse de cevapların içeriği, özel yetenekli öğrencilerin daha yaratıcı düşünce ve ifadeler ortaya koyduklarını göstermiştir. Kershner ve Ledger (1985), yaptıkları bir araştırmada üstün yetenekli öğrencilerin düşünme biçimlerinden bağımsız olarak tipik gelişim gösteren akranlarına göre sözel özgünlük açısından daha yaratıcı olduklarını belirlemişlerdir. Söz konusu araştırma ile bu araştırmanın sonuçları birbirleriyle uyumaktadır. Bu çalışma sonucunda eğitimciler ve araştırmacılara şu öneriler sunulmuştur:

1. Oyun parklarının tasarımında farklı gelişim özellikleri gösteren çocukların düşünce ve hayallerinden faydalanılabilir. Bu süreçte öncelikle üzerinde durulması gereken hususlar, bireylerin özel gereksinimleri; tüm yönleriyle gelişimsel özellikleri, günlük hayatta karşılaşılabilecek olası ihtiyaçlar, oyun parklarının alternatif kullanımları ve farklı yaş gruplarına hitap edebilirlik olabilir.
2. SCAMPER tekniğiyle öğrencilerin yakın çevrelerinden ve günlük hayatlarından yola çıkarak okul, kütüphane, alışveriş merkezi, spor salonu gibi farklı mekânlar tasarımları sağlanabilir.
3. Konuya ve bağlama uygun olarak farklı SCAMPER soru türleri kullanılarak öğrencilerin yaratıcılıkları geliştirilebilir.



Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, (2023), 14 (2), 1345-1373.
Western Anatolia Journal of Educational Sciences, (2023), 14 (2), 1345-1373.
Araştırma Makalesi / Research Paper

Kaynakça

- Akgün Pişkin, B. (2021). *Bursa ili kent parklarının engelliler tarafından kullanım olanaklarının değerlendirilmesi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Uludağ Üniversitesi.
- Akın, G. & Sani-Bozkurt, S. (2021). Okul öncesi dönem tipik gelişim gösteren çocukların özel gereksinimli çocukların bireysel farklılıklarına ve sosyal kabulüne yönelik görüşleri. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 11(1), 226-249. <https://doi.org/10.18039/ajesi.737698>
- Al Qudah, F. (2018). The effectiveness of using generate ideas (SCAMPER) strategy on improving ninth grade students' writing skills at Wadi El Sir Schools in Jordan. *Journal of Education and Practice*, 9(25), 53-58.
- Ataöv, A. & Peker, E. (2020). *Belediyeler için çocuk ve çevre tasarım rehberi*. Cumhurbaşkanlığı Yerel Yönetim Politikaları Kurulu, Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı, Kent Araştırmaları Enstitüsü. İdealkent Yayınları, ADAMOR. <https://hdl.handle.net/11511/94293>
- Beers, S. Z. (2011). 21st century skills: Preparing students for their future. *Yinghua Academy*. https://www.yinghuaacademy.org/wp-content/uploads/2014/10/21st_century_skills.pdf
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative research journal*, 9(2), 27-40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Bronfenbrenner, U. (2005). *Making human beings human: Bioecological perspectives on human development*. Thousand Oaks: Sage.
- Bronfenbrenner, U. & Ceci, S. J. (1994). Nature-nuture reconceptualized in developmental perspective: A bioecological model. *Psychological Review*, 101(4), 568-586. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.101.4.568>
- Buckingham Shum, S. & Crick, R. D. (2016). Learning analytics for 21st century competencies. *Journal of Learning Analytics*, 3(2), 6-21.
- Cansoy, R. (2018). Uluslararası çerçevelere göre 21.yüzyıl becerileri ve eğitim sisteminde kazandırılması. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 7 (4), 3112-3134. <https://doi.org/10.15869/itobiad.494286>
- Clark, B. (2002). *Growing up gifted: Developing the potential of children at home and at school* (6th edition). Upper Saddle River, NJ: Merrill-Prentice Hall. (Original work published 1979)
- Davis, G. A., Rimm, S. B. & Siegle, D. (2011). *Education of the gifted and talented* (6th edition). New Jersey, NJ: Pearson Education. (Original work published 1989)
- Dehham, S. H., Nayif Hasan, A. A., & Farj, I. I. (2020). Analysis of the psychological effect of Scamper Education Program and creative thinking among primary pupils. *Indian Journal of Public Health Research & Development*, 11(4), 1900-1904.
- Eberle, B. (1997). *SCAMPER*. Texas: Prufork Pr.
- Eberle, B. (2021). *Scamper: Creative Games and Activities for Imagination Development (Combined ed., Grades 2-8)*. Taylor & Francis. (Original work published 2008)
- Erdoğan, R., Oktay, H. E. & Yıldırım, C. (2011). Antalya-Konyaaltı parklarında kullanılan donatı elemanları tasarımlarının kullanıcı görüşleri doğrultusunda değerlendirilmesi. *Artvin Çoruh Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 12(1), 1-8.
- Freebody, P. (2003). *Qualitative research in education: Interaction and practice*. SAGE Publications.
- Geisinger, K. F. (2016). 21st century skills: What are they and how do we assess them?. *Applied Measurement in Education*, 29(4), 245-249. <https://doi.org/10.1080/08957347.2016.1209207>
- Gökçe, D. (2012). *Antalya Atatürk Kültür Parkı örneğinde parkların engelli bireyler tarafından kullanım olanakları*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Akdeniz Üniversitesi.
- Gündoğan, A. (2019). SCAMPER: Improving creative imagination of young children. *Creativity Studies*, 12(2), 315-326. <https://doi.org/10.3846/cs.2019.11201>
- Hepcan, S., Kaplan, A., Küçükbaş, E. & Özkan, B. (2001). Kemalpaşa (İzmir) kentsel dış mekânlarının yeterliliği üzerine bir araştırma. *Ege Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi*, 38(2).



- Kamis, A., Kob, C. G. C., Hustvedt, G., Saad, N. M., Jamaluddin, R. & Bujeng, B. (2020). The effectiveness of SCAMPER techniques on creative thinking skills among fashion design vocational college. *EurAsian Journal of BioSciences*, 14(2), 4109-4117.
- Kershner, J. R. & Ledger, G. (1985). Effect of sex, intelligence, and style of thinking on creativity: A comparison of gifted and average IQ children. *Journal of Personality and Social Psychology*, 48(4), 1033-1040. <https://doi.org/10.1037/0022->
- Lau, J. Y. (2011). *An introduction to critical thinking and creativity: Think more, think better*. John Wiley & Sons.
- Lovecky, D. V. (1998). Spiritual sensitivity in gifted children. *Roeper Review*, 20(3), 178-183. <https://doi.org/10.1080/02783199809553887>
- Manning, S. (2006). Recognizing gifted students: A practical guide for teachers. *Kappa Delta Pi Record*, 42, 64-68. <https://doi.org/10.1080/00228958.2006.10516435>
- Marzano, R. J. & Heflebower, T. (2011). *Teaching & assessing 21st century skills*. Solution Tree Press.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. Jossey-Bass.
- Metin, N., Şenol, B., & Yumuş, M. (2015, Haziran). Okul öncesi eğitim sınıflarına kaynaştırılan otistik çocukların sosyometrik statülerinin incelenmesi. *3rd National Congress of Child Development and Education*. Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Ankara.
- Mogalakwe, M. (2006). The use of documentary research methods in social research. *African Sociological Review*, 10(1), 221-230.
- MYK. (Mesleki Yeterlilik Kurumu). (2015). *Türkiye yeterlilikler çerçevesi*. Ankara.
- Partnership for 21st Century Skills. (2009). Framework for 21st century learning. *Battelle for Kids*. <http://www.p21.org/our-work/p21-framework>
- Ozyaprak, M. (2016). The effectiveness of SCAMPER technique on creative thinking skills. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 4(1), 31-40.
- Piirto, J. (2011). *Creativity for 21st century skills*. Springer Science & Business Media.
- Poon, J. C., Au, A. C., Tong, T. M. & 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. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2014.06.006>
- Prior, L. (2014). *Content analysis*. P. Leavy (Ed.) *The Oxford Handbook of Qualitative Research* (pp. 359-379). Oxford University Press.
- Renzulli, J. S. (1999). What is this thing called giftedness, and how do we develop it? A twenty-five year perspective. *Journal for the Education of the Gifted*, 23(1), 3-54. <https://doi.org/10.1177/016235329902300102>
- Sak, R., Şahin Sak, İ. T., Öneren Şendil, Ç. & Nas, E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4(1), 227-250. <http://doi.org/10.33400/kuje.843306>
- Shapiro, L. E. (2000). Yüksek EQ'lu çocuk yetiştirmek: Anne ve babalar için duygusal zekâ rehberi (Ü.Kartal, Çev.) Varlık Yayınları, İstanbul. (Original work published 1997)
- Serrat, O. (2017). The SCAMPER technique. In *Knowledge Solutions* (pp. 311–314). Springer.
- Shively, C. H. (2011). Grow Creativity!. *Learning & Leading with Technology*, 38(7), 10-15.
- Silverman, L. K. (2002). *Asynchronous development*. In M. Neihart, S. M. Reis, N. M. Robinson & S. Moon (Eds.), *The Social and Emotional Development of Gifted Children: What Do We Know?* (pp. 31-37). Waco, TX: Prufrock Press.
- Talay, L., Akpınar, N. & Belkayali, N. (2010). Barriers to playground use for children with disabilities: A case from Ankara, Turkey. *African Journal of Agricultural Research*, 5(9), 848-855.
- Torrance, E. P. (1974). *The Torrance tests of creative thinking-norms-technical manual research edition-Verbal tests, forms A and B- Figural tests, forms A and B*. Princeton,NJ: Personnel Press.
- Torrance, E. P. (1992). The beyonders in a thirty year longitudinalstudy of creative achievements. *Roeper Review*, 15,131–134. <https://doi.org/10.1080/02783199309553486>
- Walser, N. (2008). Teaching 21st century skills. *Harvard Education Letter*, 24(5), 1-3.
- Winner, E. (1996). *Gifted children* (Vol. 1). New York: Basic Books.
- Erkaya, A. ve Yıldız Demirtaş, V. (2023). Özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren ilkokul öğrencilerinin oyun parkı tasarımları: SCAMPER örneği. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 14(2), 1345-1373. DOI. 10.51460/baebd.1379782

Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi, (2023), 14 (2), 1345-1373.
Western Anatolia Journal of Educational Sciences, (2023), 14 (2), 1345-1373.
Araştırma Makalesi / Research Paper



- Wu, T. T. & Wu, Y. T. (2020). Applying project-based learning and SCAMPER teaching strategies in engineering education to explore the influence of creativity on cognition, personal motivation, and personality traits. *Thinking Skills and Creativity, 35*, 100631. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100631>
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız Demirtaş, V. (2020). *Yaratıcı ve farklı düşünmeye giden yol: SCAMPER*. Ankara: Eğiten Kitap Yayıncılık.
- Yılmaz, Z. (2019). *Özel gereksinimli çocuğu olan ebeveynlerin açık hava oyun parklarına ilişkin görüşlerinin incelenmesi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Pamukkale Üniversitesi.