



KÜLLİYE

ULUSLARARASI SOSYAL BİLİMLER DERGİSİ

INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES

İlk ve Orta Okul İçin Yaratıcılık Temelli Bir Uygulama Önerisi

Gülten Ünal*

Özet

Yaratıcılık, genel anlamda yeni, orijinal, kullanışlı ve etkili ürünlerin üretilmesi ile sonuçlanan bir süreç olarak tanımlanır. Bu tanım yapılırken bireyin kişisel özelliklerinden, ortaya çıkan yaratıcı üründen, bireyin içinde bulunduğu yaratıcı süreçten ve bireyi etkisi altına alan çevreden (ayrıca bireyin yaratıcı ikna ve yaratıcı potansiyelinden) bahsedilebilir. Yaratıcılık, bilişsel teorilerden problem çözme teorilerine ve psikometrik yaklaşımlara kadar birçok farklı açıdan ele alınabilir. Yaratıcılık ölçülürken yine kişisel özellikler, ürün, süreç ve çevre ile ilgili bilgiler kullanılabilir. Okulda yaratıcılığı destekleyebilmek amacıyla müdahale programlarının etkililiği literatürde gösterilmiştir. Bu anlamda, bu makalenin amacı, yaratıcılık temelli bir okul müdahale programı geliştirilmesidir. Program, deney-kontrol gruplu öntest müdahale son test deneysel bir çalışmayı ve 8 ayrı oturumu içermektedir. Müdahale programı ilkökul ve ortaokul öğrencilerini kapsamaktadır. Program, yaratıcılığın farklı alt alanlarından (sözel, görsel ve dramatik gibi) alıştırmaya, etkinlik ve oyunları içermektedir. Programın öntest ve son test aşamasında alternatif kullanımlar görevi, çizim görevi ve tahmin görevi kullanılmaktadır. Programın (i) sözel, görsel, dramatik ve yapıcı yaratıcılığı geliştirme, (ii) durumlara/olaylara farklı açılardan bakabilme becerisini güçlendirme, (iii) iraksak düşünme becerisi kazandırma, (iv) hayal gücünü geliştirme ve (v) rastgelelikten doğan yaratıcı fikirler ürettirebilme hedefleri bulunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yaratıcılık; okul; müdahale programı.

A Creativity-Based Practice Proposal for Primary and Middle School

Abstract

Creativity is generally defined as a process that results in the production of new, original, useful, and effective products. While making this definition, the personal characteristics of the individual, the resulting creative product, the creative process the individual is in, and the environment that influences the individual (as well as the individual's creative persuasion and creative potential) can be mentioned. Creativity can be approached from many different perspectives, from cognitive theories to problem-solving theories and psychometric approaches. When measuring creativity, information about personal characteristics, product, process, and environment can be used. The effectiveness of intervention programs to support creativity at school has been demonstrated in the literature. In this sense, the aim of this paper is to develop a creativity-based school intervention program. The program includes a pretest intervention posttest experimental study with experimental-control groups and 8 separate sessions. The intervention program covers primary and secondary school students. The program includes exercises, activities, and games from different sub-fields of creativity (such as verbal, visual, and dramatic). Alternative uses task, drawing task, and prediction task are used in the pretest and posttest phase of the program. The objectives of the program are (i) to develop verbal, visual, dramatic, and constructive creativity, (ii) to strengthen the ability to look at situations/events from different perspectives, (iii) to provide divergent thinking skills, (iv) to develop imagination, and (v) to produce creative ideas arising from randomness.

* Dr. Öğr. Üyesi, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Psikoloji Bölümü, Ankara / Türkiye, gunal@aybu.edu.tr

ORCID : <https://orcid.org/0000-0003-1000-952X>.

Bu makaleyi şu şekilde kaynak gösterebilirsiniz / To cite this article (APA):

Ünal, G. (2024). İlk ve Orta Okul İçin Yaratıcılık Temelli Bir Uygulama Önerisi. *Külliyeye*, 5(1), 204-230.

DOI: 10.48139/aybukulliyeye.1393326

Makale Bilgisi / Article Information

Geliş / Received	Kabul / Accepted	Türü / Type	Sayfa / Page
20 Kasım 2023	25 Mart 2024	Derleme Makale	204-230
20 November 2023	25 March 2024	Review Articles	

Keywords: Creativity; school; intervention program.

Extended Abstract

Creativity can be generally defined as the process that results in the production of new, original, useful, and effective products (Runco & Jaeger, 2012). Creativity can be divided according to its levels: little-c, Big-C, pro-c, and mini-c. While little-c is a level of creativity related to daily life, Big-C is a level of creativity that reveals the individual's ability to express himself creatively, as revealed in the poems of a famous poet. Pro-c creativity level is not as expressed as in Big-C, but it is a level of creativity that is beyond daily creativity. The creative transformation in mini-c is at a level that affects only the individual himself and his understanding of himself (Kaufman and Beghetto, 2009; Kozbelt et al., 2010).

The 4P structure (personal characteristics, product, process, and environment) can be used when measuring creativity. For instance, “personal characteristics” are measured through self-report scales. The content of these scales is more aimed at questioning personality traits such as intuition, behavioral flexibility, and risk taking (Said-Metwaly et al., 2017). The “product” part of the structure is related to the evaluation of the products produced by individuals in fields such as science, art, and music. “Consensual Assessment Technique” (Amabile, 1982, as cited in Said-Metwaly et al., 2017) is used for the evaluation of creative products.

Creativity is seen as an important resource that needs to be developed in educational environments. Creativity in the classroom is valuable both because it prepares students to have the kind of innovative problem-solving skills valued in the business world and because it develops the capacity to effectively deal with challenges in their daily lives (Hunsaker, 2005). Therefore, it is of great importance to support creativity and encourage it among students. In this context, it is important to teach students the skills and attitudes related to creativity and methods related to creativity, and at the same time to provide a problem-friendly classroom environment for students (Starko, 2001).

Creativity can be improved through training and interventions (Doron, 2016). For example, an intervention program called “Learning to Think” (Hu et al., 2013) includes creative thinking, concrete thinking, and abstract thinking activities. By the help of this program, primary and secondary school students’ learning motivation and thinking abilities have increased. In another intervention program, activities in the fields of visual, dramatic, and verbal creativity were carried out with children, and as a result, it was found that the creativity of these children improved in verbal and visual aspects (Garaigordobil, 2006).

The proposed intervention program covers primary and secondary school students. Each session of the program takes place at the same time and in the same location every week. All sessions are led by the group’s classroom teacher (who

has all the knowledge about the program) or a trainer. In the first session of the program, all group members sit in a circle and the general goals and instructions of the activities they will carry out throughout the program are presented to them in a simple way that they can understand. This informational meeting lasts approximately half to an hour. In the following weeks, the group participates in 2 or 3 activities each week lasting 60 minutes. After each activity, the activity is discussed with the students.

The activities in this intervention program are applied to improve creativity in different areas such as verbal, visual, constructive, and dramatic creativity. To evaluate the effects of the program in the pretest and posttest phases, (i) an alternative uses task (Gu, Dijksterhuis, & Ritter, 2019; see Appendix A), (ii) an adaptation of the Torrance Creative Thinking Test, a drawing task (Torrance, 1999; adapted by Gu et al., 2019; see Appendix B) and (iii) a prediction task (Gu et al., 2009; see Appendix C) are used.

In the pretest phase, all pretest evaluation tools are applied to both the experimental group and the control group in the first weeks of school. Then, the experimental group participates in this intervention program with a 60-minute exercise, activity, and game program once a week for 8 weeks (except for the first week). The intervention program aims to develop a creativity-based program covering primary and secondary school students. It can be considered an effective program both in terms of including a control group, in terms of being able to extend the relevant training over a long period of time by presenting an approximately two-month curriculum to students weekly, and in terms of the quality and suitability of the content intended to be used in the program.

Giriş

Yaratıcılık, genel anlamda yeni, orijinal, kullanışlı ve etkili ürünlerin üretilmesi ile sonuçlanan süreç olarak tanımlanabilir (Runco ve Jaeger, 2012). Yaratıcılığın tanımının yapılması ve ölçülmesi ile yaratıcılık hakkında modeller geliştirilmesi önemli olduğu ölçüde hem çocuklar hem de yetişkinler için yaratıcı problem çözme ve yaratıcı düşünme becerilerinin geliştirilmesi önem arz etmektedir. Bu nedenle, yaratıcılığı destekleyici ve teşvik edici programlar hazırlanması değerlidir. Bu makalede, yaratıcılık farklı açılardan tanımlanıp alandaki yaratıcılık modellerine kısaca değinilecek, ardından yaratıcılığın ölçümü ile ilgili öz bilgiler sunularak okulda yaratıcılığın desteklenmesi ile ilgili bilgilerden bahsedilecektir. Sonrasında, yaratıcılık temelli okul müdahale programı tanıtılacak ve bu programla ilgili olarak uygulama süresi, uygulama koşulları, program bileşenleri ve ilgili program amaçlarından bahsedilecektir.

Yaratıcılık

Yaratıcılık çok boyutlu bir yapıdır. Bu nedenle, benzersiz ve evrensel olarak kabul edilen bir tanıma ulaşmak zordur (Lucchiari ve ark., 2019). Yine de yaratıcılık genel olarak yeni, orijinal, kullanışlı ve etkili ürünlerin üretilmesine yol açan bir süreç olarak tanımlanabilir (Runco ve Jaeger, 2012). Öte yandan, yaratıcılık kendi içerisinde seviyelerine göre ayrılabilir: küçük-c, Büyük-C, pro-c ve mini-c. Küçük-c daha çok günlük yaşama dair bir yaratıcılık seviyesiyken Büyük-C bireyin kendisini yaratıcı olarak ifade edebilmesini ünlü bir şairin şiirlerinde ortaya koyduğu şekilde belli eden bir yaratıcılık seviyesidir. Pro-c yaratıcılık seviyesi Büyük-C’de olduğu kadar kendini belirtememiş, fakat günlük yaratıcılıktan da öte olan bir yaratıcılık seviyesidir. Mini-c’deki yaratıcı dönüşüm ise, bireyin yalnızca kendisini ve kendisi ile ilgili anlayışını etkileyen bir seviyededir (Kaufman ve Beghetto, 2009; Kozbelt ve ark., 2010).

Yaratıcılık 4P anlayışı ile birlikte ele alındığında kişisel özellikler, süreç, ürün ve çevre kavramları ön plana çıkmaktadır (sonradan eklenen ikna ve potansiyel ile birlikte 6P; Runco, 2007). Deneyime açıklık, içsel motivasyon yüksekliği ve çoklu ilgi alanlarına sahip olmak gibi kişisel özelliklere sahip olan bireylerin yaratıcılıkları daha iyi olmaktadır. Yaratıcılık sergilenirken bilinçli olarak ya da olmayarak bireyler bir süreç ortaya koymaktadırlar. Yaratıcı ürün, yaratıcılık uygulamalı olarak sonuçlandırıldığında elde edilen sonucun kendisidir. Yaratıcı çevre ise, bireyin sahip olduğu çevre sayesinde edinebileceği özgün olma ve keşif yapabilme gibi ortamları tanımlamaktadır (Kozbelt ve ark., 2010).

Yaratıcılık Model ve Kuramları

Yaratıcılığı açıklamak üzere birçok model ve kuram geliştirilmiştir. Bunlar genel olarak psikometrik modeller, aşama ve bileşen süreç teorileri, hümanistik yaklaşımlar, bilişsel teoriler, problem çözme modelleri, problem bulma teorileri, psikodinamik modeller ve Maslowcu yaklaşımlar olarak ele alınabilir.

Yaratıcılığın psikometrik modellerine göre, yaratıcı ürün önemlidir ve yaratıcılık öğretilir. Bu modelde yaratıcılık ölçülebilir bir kavramdır. Aşama ve bileşen süreç teorileri, yaratıcılık kavramının süreç kısmına atıfta bulunarak yaratıcılığın birbirini takip eden aşamalardan oluştuğunu belirtir (Kozbelt ve ark., 2010). Hümanist yaklaşımlara göre yaratıcılık, bireyin sağlıklı büyümesi ile çevresiyle girdiği etkileşimin sonucunda ortaya çıkar. Bu yaklaşıma göre, bir kişinin yaratıcı olabilmesi için iç değerlendirme odağı, deneyime açıklık ile kavramlarla uğraşabilme becerisine sahip olması gerekir (Starko, 2001). Bilişsel teoriler, yaratıcılığın daha çok süreç ve kişisel özellikler taraflarına odaklanır. Bu teoriler, bu nedenden dolayı bireysel farklılıklara önem verir. Ayrıca, bazı bilişsel teoriler yaratıcılığı probleme dayalı bir çözüm süreci olarak ele alırken diğer bilişsel teoriler problem aramanın önemini vurgular (Kozbelt ve ark., 2010).

Yaratıcılığa problem çözme açısından yaklaşan modellere göre yaratıcılık, eldeki probleme yeni çözümler bulmaya odaklanır. Öte yandan, yaratıcılığa problem bulma açısından yaklaşan modellere göre yaratıcılık, bireylere ait yaratıcı süreçlerle ve buna dair davranışlarla özdeşleşir (Kozbelt ve ark., 2010). Psikodinamik yaratıcılık modellerine göre, yaratıcılık bilinçli olmayan bir süreçtir ve bireyin bilinçdışı, yaratıcılığın üretilmesine olanak sağlar (Weisberg, 1986). Maslowcu yaklaşımlara göre ise, yaratıcılık iki türdedir: Büyük-C yaratıcılığın benzeyen “özel yetenekli yaratıcılık” ve bireyin kendini gerçekleştirmesine yönelik olarak ele alınan “kendini gerçekleştiren yaratıcılık” (Starko, 2001).

Yaratıcılığın Ölçülmesi

Yaratıcılık ölçülürken de 4P yapısı (kişisel özellikler, ürün, süreç ve çevre) kullanılabilir. Bu yapıdan “kişisel özellikler”, öz-bildirim ölçekleri vasıtasıyla ölçülür. Bu ölçeklerin içeriği daha çok sezgi, davranışsal esneklik ve risk alma gibi kişilik özellikleri sorgulamaya yöneliktir (Said-Metwaly ve ark., 2017). Yapıdaki “ürün” kısmı bireylerin bilim, sanat, müzik gibi alanlarda ürettikleri ürünlerin değerlendirilmesi ile ilgilidir. Yaratıcı ürün değerlendirilmesine yönelik olarak “Anlaşılabilir Değerlendirme Tekniği” (Consensual Assessment Technique; Amabile, 1982, aktaran Said-Metwaly ve ark., 2017) kullanılmaktadır. Yaratıcılığın “süreç” olarak değerlendirilmesinde ise (“Torrance Yaratıcı Düşünce Testleri” ve “Wallach-Kogan Yaratıcılık Testleri” gibi), ıraksak düşünme testleri ön plana çıkar. Bu testlerde, genel olarak bireylerin akıcılık, esneklik, orijinallik ve detaylandırma puanlarına bakılır. Son olarak yaratıcılığın “çevre” bileşeni değerlendirilirken bireylerin yaratıcılıklarını sergilerken içindeki buldukları ortam analiz edilir (Hennessey ve Amabile, 2010). Örnek olarak “Siegel İnovasyon Destek Ölçeği” (Siegel ve Kaemmerer, 1978) bu amaçla kullanılabilir.

Öte yandan, yaratıcılığın 4P yapısının dışından da ölçülmesi mümkün olabilir. Örneğin, yaratıcılığa bir durum olarak ya da bir seviye olarak bakılması söz konusudur (Barbot, Besançon ve Lubart, 2011). Bir “durum” olarak yaratıcılıkta, birey ya yaratıcıdır ya da yaratıcı değildir ve bu durum ölçülebilir (örn., “Yaratıcı Başarı Anketi” gibi bir ölçüm aracı ile; Carson, Peterson ve Higgins, 2005). Seviye olarak yaratıcılıkta ise, herkesin yaratıcı olduğu kabul edilir ve bu bilgiye dayanarak bu yaratıcılığın seviyesi ölçülür (Barbot ve ark., 2011).

Bunlara ek olarak, yaratıcılık “bilişsel”, “çaba ile ilgili” ve “ürün odaklı” olmak üzere farklı yaklaşımlarla da ölçülebilir (Barbot ve ark., 2011). Yaratıcılık “bilişsel” olarak ölçülürken “Torrance Yaratıcı Düşünme Testleri” (Torrance, 1999) gibi testler yardımıyla, bireyin problemi nasıl ele aldığı, tanımlayıp kodladığı ve değerlendirdiği gibi açılar ele alınır. “Çaba” ile ilgili yaratıcılık ölçümünde “Yaratıcı Algı Envanteri” (Barbot ve ark., 2011) gibi ölçüm araçları ile bireyin yaratıcılığa dair kişilik özellikleri ve motivasyonel yapısı ölçülebilir. Yaratıcılık “ürün” odaklı ele alınırken ise, yaratıcı ürün belirli kriterlere göre değerlendirilir.

Yaratıcılık ölçümünde Türkiye’de de belirli bazı ölçüm araçları kullanılmaktadır. Uyarlanmış olan ölçüm araçlarından “Yaratıcı Düşünme Becerisi Ölçeği” (Aksoy, 2004; orijinali Whetton ve Cameron, 2002; aktaran Çetin ve ark., 2016), “Yaratıcılık Hakkında Ne Düşünüyorsun Ölçeği” (Dikici, 2011; orijinali Seng ve ark., 2008) ve “Torrence Yaratıcı Düşünme Testi” (Aslan, 2001; orijinali Torrance, 1999) örnek olarak verilebilir. Doğrudan geliştirilen ölçüm araçlarından ise “Yaratıcı Kişilik Özellikleri Ölçeği” (Şahin ve Danışman, 2017) örnek olarak verilebilir.

Okul Ortamında Yaratıcılığın Desteklenmesi

Yaratıcılık, eğitim ortamlarında geliştirilmesi gereken önemli bir kaynak olarak görülür. Sınıfta yaratıcılık, hem öğrencileri iş dünyasında değer verilen türden yenilikçi problem çözme becerilerine sahip olmaya hazırladığı için hem de günlük yaşamlarındaki zorluklarla etkili bir şekilde başa çıkma kapasitesini geliştirdiği için değerlidir (Hunsaker, 2005). Bu nedenle, yaratıcılığın desteklenmesi ve öğrenciler arasında heveslendirilmesi çok büyük önem arz etmektedir. Bu çerçevede, öğrencilere yaratıcılıkla ilgili beceri ve tutumlar ile yaratıcılığa dair yöntemleri öğretmek ve aynı zamanda öğrenciler için problem-dostu bir sınıf ortamı sağlamak önemlidir (Starko, 2001). Ayrıca hem öğrencileri hem de eğitimcileri hedef alan soyutlama, empati kurma, modelleme ve gözlem gibi düşünme araçları yardımıyla (Root-Bernstein ve Root-Bernstein, 1999) yaratıcılık daha kolay elde edilebilir ve sürdürülebilir hale getirilebilir. Öğrencilere yaratıcılık öğretiminin yanı sıra, yaratıcılığın eğitimcilerle öğretilmesi de çok önemlidir (Starko, 2001). Bu açıdan, yaratıcılığı öğrencilere öğretmeye çalışan bir öğretmen de daha yaratıcı hale gelebilir.

Dünya Ekonomi Forumunun (2015, s.2-9) “Eğitim için Yeni Vizyon: Teknolojinin Potansiyelini Açma” başlıklı raporunda “yaratıcılık” becerisi de 21. yüzyıl için öğrencilere gerekli olan yeterlilikler arasında yer almaktadır. Yine, konuya eğitim sistemi açısından yaklaşıldığında, bilginin doğrudan öğrenciye iletilmesi değil, onlara yenilikçi, yaratıcı, liderlik gibi becerilerin de öğretilmesi önem kazanmaktadır (Çiftçi, Sağlam ve Yayla, 2021). Ayrıca, 21.Yüzyıl Öğrenme Çerçevesi içerisinde belirlenen gereksinim, yeterlilik ve beceriler de göz önünde bulundurulduğunda, “Öğrenme ve Yenilik Becerileri” başlığı altında yaratıcılığa ilişkin birçok kavramın bulunduğu görülmektedir (Bialik ve Fadel, 2015). Bu nedenle, 21. yüzyılda artık eğitimden talep edilenler; yenilik, üretkenlik, esneklik ve yaratıcılık gibi beceriler olduğundan dolayı, yaratıcılık ana kavramı altında diğer ilgili kavramların geliştirilebilmesi öğrencilere sunulacak olan eğitimler dolayısıyla sağlanabilir (Geisinger, 2016). Sonuç olarak, 21. yüzyıl yetkinlikleri çerçevesinde

tasarlanmış bir eğitim ortamının öğrencilere yaratıcılığa dair sunacağı içerik önem arz etmektedir (Çiftçi, Sağlam ve Yayla, 2021).

Yaratıcılık, eğitimler ve müdahaleler yoluyla geliştirilebilir (Doron, 2016). Örneğin, “Düşünmeyi Öğrenme” (Hu ve ark., 2013) isimli bir müdahale programında yaratıcı düşünme, somut düşünme ve soyut düşünme etkinlikleri bulunmaktadır. Bu program sayesinde, ilkokul ve ortaokul öğrencilerinin öğrenme motivasyonları ve düşünme yetenekleri artmıştır. Bir diğer müdahale programı ise, çocuklarla görsel, dramatik ve sözlü yaratıcılık alanlarından etkinlikler gerçekleştirilmiş ve sonuç olarak bu çocukların yaratıcılıklarının sözel ve görsel açılardan geliştiği bulunmuştur (Garaigordobil, 2006).

Yaratıcılık Temelli Okul Müdahale Programı

Alandaki çalışmalar genel olarak anasınıfı ve ilkokulun diğer sınıflarında (1. sınıf ve 4. sınıf) öğrencilerde yaratıcılık gelişimi açısından farklılıklar olduğunu ortaya koymaktadır (örn., Salı, 2019). Salı'nın (2019) boylamsal araştırmasında olduğu gibi, yaratıcılık alt boyutlarından orijinallik, akıcılık ve zenginleştirme için öğrenciler ilk okulun son sınıfında daha yüksek puanlar elde etmişlerdir. Bu durum, yaratıcılığın anasınıfından ilkokul yıllarının sonuna kadar gelişebildiğini göstermektedir. Ayrıca, bazı özel çocukların 10 yaş öncesinde yetişkinler gibi yaratıcılık skorları elde etmesi durumu da (Feldman, 1993) göz önünde bulundurulduğunda, yaratıcılığın gelişimsel olarak bireyden bireye ve diğer çevre ile ilgili birçok etkileşime bağlı olarak değiştiği düşünülebilir. Bu durumda, 10 yaş civarını kapsayan ilkokul ve ortaokul yıllarında bu çevresel etkileşimin müdahale programları ile desteklenmesi çocuklardaki yaratıcılığa dair gelişimi olumlu yönde etkileyebilir. Öte yandan, çocuklarda yaratıcılığın gelişimi konusunda, formal eğitimin gitgide ağırlaşması nedeniyle özellikle ilkokulun son yıllarına doğru çok hızlı bir düşüş olduğu belirtilmektedir (Torrance, 1968). Fakat, bu düşüş kendisini yaratıcılığın özellikle “detaycılık” alt boyutu ile daha sonra ortaokul ve lise yıllarında gelen artışla birlikte arayı kapatmaktadır (Claxton, Pannells ve Rhoads, 2005). Sonuç olarak, öğrenciler için özellikle erken yıllarda gerçekleştirilen yaratıcılık temalı müdahale programlarının önemli olduğunun altı çizildiğinden dolayı (Dağlıoğlu, 2011), bu araştırma önerisindeki ilk ve ortaokul için yaratıcılık temelli uygulama önerisinin de önem arz ettiği düşünülmektedir.

Yaratıcılık önemli bir psikolojik güçtür (Peterson ve Seligman, 2004). Bu nedenle, insanlar yalnızca yaratıcı olmak amacıyla yaratıcı olmak isteyebilirler (Forgeard ve Eichner, 2014). Bu amaçla, yaratıcılığın artırılması birçok açıdan önem arz etmektedir. Yaratıcılık artırmaya yönelik müdahale programları genel olarak yeni fikirlerin üretilmesini içeren iraksak düşünme, problem çözme, performans ve tutum/davranış ölçümlerini içermektedir. Okullarda yürütülen yaratıcılık müdahale programları genellikle etkilidir ve öğrencilerin farklı düşünme ve problem çözme gibi görevlerde performanslarını artırır (Pyryt, 1999). Bu

kısımda, geliştirilen yaratıcılık temelli okul müdahale programı için bazı ön bilgiler sunulacaktır.

Bu müdahale programı ilkokul ve ortaokul öğrencilerini kapsamaktadır. Programının her bir oturumu her hafta aynı saate ve aynı mekânda gerçekleştirilir. Bütün oturumlar grubun (programla ilgili tüm bilgiye sahip olan) sınıf öğretmeni ya da bir eğitici tarafından yönetilir. Programın 1. oturumunda bütün grup üyeleri daire şeklinde otururlar ve onlara tüm program boyunca gerçekleştirecekleri etkinliklerin genel olarak amaç ve yönergeleri, onların anlayabileceği basitlikte sunulur. Bu bilgilendirme toplantısı yaklaşık yarım ila bir saat arasında sürer. Sonraki haftalarda grup her hafta 60 dakika süren 2 veya 3 etkinliğe katılır. Her bir etkinliğin ardından öğrencilerle etkinlikle ilgili tartışılır.

Bu müdahale programındaki etkinlikler sözel, görsel, yapıcı ve dramatik yaratıcılık gibi farklı alanlardaki yaratıcılığı geliştirmek için uygulanır. Programın öntest ve sontest aşamalarındaki etkilerini değerlendirmek için (i) alternatif kullanımlar görevi (Gu, Dijksterhuis ve Ritter, 2019; bkz. Ek A), (ii) Torrance Yaratıcı Düşünme Testi uyarlaması bir çizim görevi (Torrance, 1999; uyarlayan Gu ve ark., 2019; bkz. Ek B) ve (iii) bir tahmin görevi (Gu ve ark., 2019; bkz. Ek C) kullanılır.

Öntest aşamasında, tüm öntest değerlendirme araçları hem deney grubuna hem de kontrol grubuna okulun ilk haftalarında uygulanır. Daha sonra deney grubu (ilk hafta hariç olmak üzere) 8 hafta boyunca haftada bir 60 dakikalık bir alıştırmaya, etkinlik ve oyun programı ile bu müdahale programına katılır. Hawthorne (gözlemlenme) etkisinden kaçınmak için, kontrol grubu katılımcıları okul programlarının müfredat etkinliklerini gerçekleştirirler (bkz. Garaigordobil, 2006). Böylece, bu iki öğrenci grubu farklı türde bir eğitim ve fakat aynı düzeyde ilgi görürler. Son test aşamasında ise, 8. haftadan sonra aynı öntest araçları sontest araçları olarak hem deney grubu hem de kontrol grubu katılımcılarına uygulanır.

Programda yer alan alıştırmaya, etkinlik ve oyunlar, üç farklı yaratıcılık müdahale programının bütünleşik ve etkili bir şekilde kullanılmasını içermektedir. Bu müdahale programları (i) Gu ve arkadaşlarının (2019) 5-I eğitim programı, (ii) Garaigordobil (2006)'in oyunlar üzerinden yaratıcılığı geliştiren müdahale programı ve (iii) Lucchiari, Sala ve Vanutelli'nin (2019) etkileşimli yaratıcılık etkinliklerini içermektedir.

Bu müdahale programında ön plana çıkan unsurlardan bazıları 5-I eğitim programında (Gu ve ark., 2019) kullanılan 5 ana bileşendir: eğilim, fikir oluşturma, etkileşim, özdeşleşme ve ilham. Eğilim, yaratıcılığın birey yönüne odaklanır ve deneyime açıklık ve esneklik gibi yaratıcı düşünmeyi kolaylaştıran kişilik özelliklerini geliştirmeyi hedefler. Fikir oluşturma, yaratıcılığın esnek düşünme stili, çoklu bakış açısı alabilme gibi özellikleri üzerinden yaratıcı bilişi teşvik

etmeye yönelik olarak yaratıcılığın süreç yönüne odaklanır. Etkileşim, yaratıcılığın çevre yönüne odaklanır. Bu bileşen, bireyin yaratıcı çabasını uygulayabilmek için fiziksel ve kişilerarası bağlamlardan yararlanmayı amaçlar. Özdeşleşme, çocuklara sadece yaratıcı fikirlerin nasıl üretileceğini değil, aynı zamanda yaratıcı fikirleri değerlendirmeyi ve tanımayı da amaçlaması ile yaratıcılığın ürün yönüne odaklanır. İlham, yaratıcı olma motivasyonunu uyandırmayı amaçlar. 5-I eğitimi, çocuklar için uyarlanmış çeşitli egzersizler kullanan bir programdır (egzersizler için bkz. Ek D). 5-I eğitiminde, her bir egzersizi 5-I'nın bir veya iki bileşenine odaklanan toplam sekiz alıştırmaya kullanılır (Gu ve ark., 2019).

Ayrıca, bu müdahale programının geliştirilmesi için, Garaigordobil (2006)'in yaratıcılığı geliştirmeye yönelik müdahale programı ele alınmıştır. Garaigordobil'in programı katılım, iletişim, iş birliği, yaratıcılık ve eğlenceyi teşvik eder. Bu programın içeriğindeki oyunların 5 yapısal özelliği vardır: (a) Katılım, çünkü bu oyunlara grubun tüm üyeleri katılır, hiç kimse elenmez ve kazanan veya kaybeden yoktur. Amaç, her bir katılımcının oyunda gerekli bir role sahip olduğu grup hedeflerine ulaşmaktan oluşur. (b) İletişim, çünkü programdaki tüm oyunlar dinleme, diyalog, karar verme, müzakere vb. içeren grup içi iletişim süreçlerini yapılandırır. (c) İş birliği, çünkü programdaki oyunlar, ortak bir amaca veya bir grup hedefine katkıda bulunmak için oyuncuları birbirlerine yardım etmeye teşvik eder. (d) Yaratıcılık, çünkü oyunlar gerçekliğin temsilini ve yeni bir şey yaratmak için uyarıların birleşimini içerir. (e) Eğlence, çünkü bu oyunlarla amaç grup üyelerinin diğerleriyle olumlu, yapıcı ve yaratıcı bir şekilde etkileşimde bulunmaktan keyif almalarıdır. Programın etkinlikleri 4 oyun türünde bulunur: sözel yaratıcılık, dramatik yaratıcılık, görsel yaratıcılık ve yapıcı yaratıcılık (programdaki etkinlikler için bkz. Ek E).

Bu müdahale programının faydalanacağı son program ise, çocukların yaratıcılığını teşvik etmek için tasarlanmış etkili bir oyun programıdır (Lucchiari ve ark., 2019; programdaki oyunlar için bkz. Ek F). Bahsi geçen programda, deneysel gruptaki katılımcılar, sınıflarında akademik yıl boyunca haftalık 2 saatlik oyun oturumlarından oluşan yaratıcılık programına katılırlar. Oturum, 2 veya 3 etkinlik dizisi ve bunların ardından gelen tartışmalar ile yapılandırılır. Bir oyun oturumu 3 aşamada yapılandırılır. Oturum, yerde bir daire şeklinde oturan grup üyelerinin işbirlikçi-yaratıcı oyunun (eğlenmek, iş birliği yapmak ve dinlemek gibi) hedeflerini yorumladıkları bir açılış aşaması ile başlar. Ardından, oturumu oluşturan 2 veya 3 oyunun/etkinliğin art arda oynandığı/gerçekleştirildiği oyun dizisinin geliştirme aşaması gerçekleştirilir. Eğitici ilk oyunun talimatlarını verir ve çocuklar oyunu oynar. Daha sonra daireye geri dönerler ve bu rahat pozisyonda eğitici 2. oyunun talimatlarını verir ve bu seansı oluşturan tüm oyunlarla devam eder. Oturum, çocukların oturumda neler olduğunu (duyguları, katılımları, reddetmeleri ve iş birliği gibi) konuştukları bir kapanış aşaması ile sona erer.

Bu müdahale programının amacı, her bir kendi alanında etkili olan Garaigordobil (2006), Gu ve arkadaşları (2019) ve Lucchiari ve arkadaşları (2019) programlarını sentezleyerek daha etkileşimli ve yaratıcılığı daha fazla açıdan ele alabilecek bir program tasarlamaktır. Müdahale programının aşağıdaki şekilde uygulanması hedeflenmektedir:

- Program başlamadan önceki hafta hem deney hem de kontrol grubuna öntest materyalleri uygulanır.
- İlk hafta programın amaçları ve yönergeler grup üyelerine aktarılır ve varsa grup üyelerinin soruları yanıtlanır.
- İkinci hafta itibariyle, birer alıştırmaya, oyun ve/ya etkinlik içerikli olmak üzere her hafta 2 veya 3 içerikten oluşan bir uygulama yapılır.
- İkinci hafta ve sonraki hafta uygulamalarının sonunda gruba ilgili oturumda neler öğrendikleri sorularak onlardan duygu ve düşünceleri alınır.
- Üçüncü haftadan itibaren her hafta öncelikle bir önceki haftada neler öğrenildiği eğitici tarafından özetlenir.
- Son hafta olan 8. hafta uygulamasının sonunda ise grup üyelerinden 8 hafta boyunca uyguladıkları etkinlikler hakkında duygu ve düşüncelerini iletmeleri istenir.

Tablo 1. Yaratıcılık Temelli Okul Müdahale Programı

YARATICILIK TEMELLİ OKUL MÜDAHALE PROGRAMI	
Program Adı	Yaratıcılık Temelli Okul Müdahale Programı
Program Süresi	8 Oturum – Her Oturum 60 dakika
Programın Ön Koşulları	Deney-Kontrol Gruplu Öntest-Sontest Uygulaması <ul style="list-style-type: none">• Alternatif Kullanımlar Görevi• Çizim Görevi• Tahmin Görevi
Programın Bileşenleri	Ana Tema: Yaratıcılık Pozitif Yön: Deneyime Açıklık, Farklı Düşünebilme, Hayal Gücünü Kullanabilme
Programın Amaçları	<ul style="list-style-type: none">• Sözel, görsel, dramatik ve yapıcı yaratıcılığı geliştirmek• Durumlara/olaylara farklı açılardan bakabilme becerisini güçlendirmek

-
- Iraksak düşünme becerisi kazanmak
 - Hayal gücünü geliştirmek
 - Rastgelelikten doğan yaratıcı fikirler üretebilmek
-

Tablo 2. Yaratıcılık Temelli Okul Müdahale Programı – 1. Oturum

YARATICILIK TEMELLİ OKUL MÜDAHALE PROGRAMI	
1. OTURUM: “PROGRAMIN TANITILMASI”	
Amaçlar	<ul style="list-style-type: none">• Yaratıcılık kavramını tanıma• Yaratıcılığın hayattaki yerini öğrenme
Süreç	<ul style="list-style-type: none">• Yaratıcılık temelli okul müdahale programının amaçları ve oturumları genel olarak tanıtılır.• Grup kuralları ile ilgili bilgi verilir:<ul style="list-style-type: none">○ Haftada bir kez, 1 saat bir araya geleceğiz.○ Oturumlar 8 hafta boyunca devam edecek.○ Grup üyelerinin oturumlara devamlılığı önemlidir.○ Katılımcıların birbirine saygılı davranması gerekmektedir.• Sözel, görsel, dramatik ve yapıcı olacak şekilde yaratıcılığın türleri ile ilgili grup üyelerine bilgi verilir.• Yaratıcı birey, ürün, süreç ve çevreler üzerinden yaratıcılığın yaşamdaki yeri ele alınır.• Grup üyelerinin programa yönelik değerlendirmeleri alınır.

Tablo 3. Yaratıcılık Temelli Okul Müdahale Programı – 2. Oturum

YARATICILIK TEMELLİ OKUL MÜDAHALE PROGRAMI	
2. OTURUM: “İlhamın Gücü”	
Amaçlar	<ul style="list-style-type: none">• Yaratıcılık kavramı hakkında fikir edinme• Görsel yaratıcılık alanlarından esneklik, özgünlük ve detaylandırma ilgili yönleri güçlendirme• İmgesel süreçleri geliştirme
Materyal	<ul style="list-style-type: none">• Ek D: 5-I Alıştırmaları – 1. Alıştırma (“İlham verici video”)

	<ul style="list-style-type: none">• Ek E: Yaratıcılık Geliştirici Oyunlar – 1. Oyun (“Hayvanların Dönüşümü”) veya 5. Oyun (“Komik Çizimler”)• Ek F: Yaratıcılık Temelli Etkinlikler – 1. Etkinlik (“Hayali Gezegen”)
Süreç	<ul style="list-style-type: none">• Yaratıcılık ve ilham nedir? Yaşamdan örnekler paylaşılır.• Günlük hayatta karşımıza çıkabilecek yaratıcılık ve ilham örnekleri hakkında sorular sorulur. <p>Örnek Alıştırma: Çocukların da yaratıcı olabildiklerini vurgulayan ilham verici örneklere sahip bir video grup üyelerine izletilir (Ek D – 1. Alıştırmadaki içeriğe benzer bir video içeriği kullanılabilir). Bu videodaki yaratıcılık örneklerinin neler olduğu hakkında gruba sorular sorulur.</p> <ul style="list-style-type: none">• Grup üyelerine bu videodaki ilham verici durumun ne(ler) olduğu ve çabalayan/isteyen herkesin yaratıcılıkla ilgili neler yapabileceği sorulur. <p>Örnek Oyun: Başlangıç olarak görsel yaratıcılığın esneklik, özgünlük ve detaylandırma bileşenlerini geliştirmeye yönelik bir oyun oynatılır (Ek E – 1. Oyun veya 5. Oyun bu amaçla kullanılabilir).</p> <ul style="list-style-type: none">• Grup üyelerine oyunun sonunda neler hissettikleri, bu oyundan neler öğrendikleri ve ilham kavramı ile ilgili nasıl çıkarımlar yapabilecekleri sorulur. <p>Örnek Etkinlik: İlhamı güçlendirmeye yönelik olarak imgesel süreçleri geliştirmeyi amaçlayan bir etkinlik gerçekleştirilir (Ek F – 1. Etkinlik bu amaçla kullanılabilir).</p> <ul style="list-style-type: none">• Grup üyelerinden etkinlikle ilgili yazılı yanıtları alındıktan sonra, bu yanıtlar ana grup içerisinde tartışılır. <p>Tüm oyun ve etkinliklerin sonunda gruba bugünkü oturumda neler öğrendikleri sorularak onlardan duygu ve düşünceleri alınır.</p>

Tablo 4. Yaratıcılık Temelli Okul Müdahale Programı – 3. Oturum

YARATICILIK TEMELLİ OKUL MÜDAHALE PROGRAMI	
3. OTURUM: “Yaratıcılığa Giriş: Akıcı, Esnek ve Özgün”	
Amaçlar	<ul style="list-style-type: none">• Farklılıklara odaklanarak problemlere birden fazla doğru yanıt üretme• Akıcı, esnek ve özgün düşünebilme becerisini geliştirme

	<ul style="list-style-type: none"> • Iraksak düşünebilme becerisini güçlendirme
Materyal	<ul style="list-style-type: none"> • Ek D: 5-I Alıştırmaları – 2. Alıştırma (“Farklılıkları bulma”) ve 9. Etkinlik (“Ya Olursa?”) • Ek E: Yaratıcılık Geliştirici Oyunlar – 4. Oyun (“Tanıdık Nesnelere için Yeni İsimler”) • Ek F: Yaratıcılık Temelli Etkinlikler – 2. Etkinlik (“Bu İş Nasıl Oldu?”)
Süreç	<ul style="list-style-type: none"> • Bir önceki oturumda işlenen konular ve örnekler eğitici tarafından özetlenir. <p>Örnek Alıştırma: Bazı soruların yanıtlarının birden fazla doğru yanıt içerebileceğini öğretebilmek amacıyla bir alıştırma uygulanır (Ek D – 2. Alıştırma ve 9. Alıştırmadaki içeriklere benzer alıştırma içerikleri kullanılabilir).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etkinliğin ardından grup üyelerinin etkinlikteki gibi soru türlerini kendilerinin de geliştirmeleri istenir. <p>Örnek Oyun: Sözel yaratıcılığı geliştirebilmek için akıcılık, esneklik ve özgünlük bileşenlerinin güçlendirilmesi hedeflenerek grup üyeleri ile bir oyun oynanır (Ek E – 4. Oyun bu amaçla kullanılabilir).</p> <p>Örnek Etkinlik: Zaman ve mekân üzerine iraksak düşünebilmeyi amaçlayan bir etkinlik gerçekleştirilir (Ek F – 2. Etkinlik bu amaçla kullanılabilir).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grup üyelerinden yazılı yanıtları alındıktan sonra, bu yanıtlar ana grup içerisinde tartışılır. <p>Tüm oyun ve etkinliklerin sonunda gruba bugünkü oturumda neler öğrendikleri sorularak onların duygu ve düşünceleri alınır.</p>

Tablo 5. Yaratıcılık Temelli Okul Müdahale Programı – 4. Oturum

YARATICILIK TEMELLİ OKUL MÜDAHALE PROGRAMI	
4. OTURUM: “Görsel Yaratıcılığı Geliştiriyorum: Detaylı ve Özgün”	
Amaçlar	<ul style="list-style-type: none"> • Görsel yaratıcılığı özgünlük ve detaylandırma açılarından geliştirme • Kuralsız bir şekilde içerik üretebilme özelliğini fark etme • Görsel yaratıcılık becerisini etkili bir şekilde kullanma
Materyal	<ul style="list-style-type: none"> • Ek D: 5-I Alıştırmaları – 3. Alıştırma (“Şekil düzenlemesi”) • Ek E: Yaratıcılık Geliştirici Oyunlar – 3. Oyun (“Nesneleri Yazdırma”)
Süreç	<ul style="list-style-type: none"> • Bir önceki oturumda işlenen konular ve örnekler eğitici tarafından özetlenir.

Örnek Alıştırma: Grubun kuralsız ve özgür bir şekilde çizim yapmaları amacıyla bir alıştırma uygulanır (Ek D – 3. Alıştırmadaki içeriğe benzer bir alıştırma içeriği kullanılabilir).

- Etkinliğin ardından her bir grup üyesinden çizdikleri resimleri isimlendirmeleri istenir.

Örnek Oyun: Görsel yaratıcılığın özgünlük ve detaylandırma bileşenlerinin geliştirilmesi hedeflenerek grup üyeleri ile bir oyun oynanır (Ek E – 3. Oyun bu amaçla kullanılabilir).

- Grup üyelerine hem bu oyun esnasında içinde buldukları süreçte hem de oyunun sonundaki sergi bölümünde neler düşünüp hissettikleri sorulur.

Tüm oyun ve etkinliklerin sonunda gruba bugünkü oturumda neler öğrendikleri sorularak onların duygu ve düşünceleri alınır.

Tablo 6. Yaratıcılık Temelli Okul Müdahale Programı – 5. Oturum

YARATICILIK TEMELLİ OKUL MÜDAHALE PROGRAMI	
5. OTURUM: “Hayal Gücü: Kalıpları Aşmak”	
Amaçlar	<ul style="list-style-type: none">• Kalıpların içinden veya dışından düşünmenin ayrımı fark etme• Çok boyutlu yaratıcılık türlerinden sözel, görsel, yapıcı ve dramatik alanlara odaklanarak bu tür yaratıcılık türlerinin akıcılık, özgünlük ve kendini ifade edebilme becerilerini geliştirme• Hayal gücünü kullanma ve anlatım becerisini güçlendirme
Materyal	<ul style="list-style-type: none">• Ek D: 5-I Alıştırmaları – 4. Alıştırma (“Kalıpların dışında düşünme”)• Ek E: Yaratıcılık Geliştirici Oyunlar – 2. Oyun (“Reklamlar”)• Ek F: Yaratıcılık Temelli Etkinlikler – 7. Etkinlik (“Ağaçtaki Kestane”) veya 5. Etkinlik (“Deniz Kabuğu”)
Süreç	<ul style="list-style-type: none">• Bir önceki oturumda işlenen konular ve örnekler eğitici tarafından özetlenir. <p>Örnek Alıştırma: Belirli bir bakış açısı ile ya da bu açının dışından düşünmenin farklılıkları ortaya koyabilmek amacıyla bir alıştırma uygulanır (Ek D – 4. Alıştırmadaki içeriğe benzer bir alıştırma içeriği kullanılabilir).</p> <ul style="list-style-type: none">• Etkinlik sırasında grup üyelerine içinde buldukları durumla ilgili kendilerini nasıl hissettikleri, nasıl bir açı tercih ettikleri ve bu yanıtlarının nedenleri sorulur. <p>Örnek Oyun: Yaratıcılığı çok boyutlu olarak geliştirebilmek için akıcılık, özgünlük, kendini ifade edebilme ve hayal gücü bileşenleri üzerinden sözel, görsel, yapıcı ve dramatik yaratıcılığın geliştirilmesi hedeflenerek grup üyeleri ile bir oyun oynanır (Ek E – 2. Oyun bu amaçla kullanılabilir).</p>

- Oyunun sonunda, grup üyelerine bu oyundan neler öğrendikleri ve bu oyunun sonuçları ile gerçek yaşam arasında nasıl bir ilişki kurabilecekleri sorulur.

Örnek Etkinlik: Hayal gücünü ve sözlü/yazılı anlatımı geliştirmeyi amaçlayan bir etkinlik gerçekleştirilir (Ek F – 7. Etkinlik veya 5. Etkinlik bu amaçla kullanılabilir).

Tüm oyun ve etkinliklerin sonunda gruba bugünkü oturumda neler öğrendikleri sorularak onların duygu ve düşünceleri alınır.

Tablo 7. Yaratıcılık Temelli Okul Müdahale Programı – 6. Oturum

YARATICILIK TEMELLİ OKUL MÜDAHALE PROGRAMI	
6. OTURUM: “Ben ve Diğerleri: Bakış Açısı Alıyorum!”	
Amaçlar	<ul style="list-style-type: none">• Zihin okuma becerilerini geliştirme• Diğerlerinin bakış açısını fark etme• Daha geniş anlamsal ilişkiler kurabilmeyi öğrenme• Grup halinde problem çözebilme becerisini güçlendirme
Materyal	<ul style="list-style-type: none">• Ek D: 5-I Alıştırmaları – 5. Alıştırma (“Belirsiz şekiller”) veya 6. Alıştırma (“Bakış açısı alma”)• Ek F: Yaratıcılık Temelli Etkinlikler – 4. Etkinlik (“Savaş ve Uzlaş”)
Süreç	<ul style="list-style-type: none">• Bir önceki oturumda işlenen konular ve örnekler eğitici tarafından özetlenir. <p>Örnek Alıştırma: Diğerlerinin bakış açısını anlayabilme, onların fikirleri ile kendi fikirleri arasında ilişki kurabilmeyi öğrenme ve bu sayede daha yaratıcı fikirler üretebilme amacıyla bir alıştırma uygulanır (Ek D – 5. Alıştırma veya 6. Alıştırmadaki içeriklere benzer bir alıştırma içeriği kullanılabilir).</p> <p>Örnek Etkinlik: Diğerlerinin zihinlerini okumayı etkileşimli bir şekilde geliştirmeyi hedefleyerek bir etkinlik uygulanır (Ek F – 4. Etkinlik bu amaçla kullanılabilir).</p> <p>Tüm oyun ve etkinliklerin sonunda gruba bugünkü oturumda neler öğrendikleri sorularak onların duygu ve düşünceleri alınır.</p>

Tablo 8. Yaratıcılık Temelli Okul Müdahale Programı – 7. Oturum

YARATICILIK TEMELLİ OKUL MÜDAHALE PROGRAMI	
7. OTURUM: “Yaratıcı Hikayeler”	
Amaçlar	<ul style="list-style-type: none">• Sözel yaratıcılığı esneklik ve özgünlük bileşenleri üzerinden güçlendirme

	<ul style="list-style-type: none">• Kelime bilgisini kullanarak yaratıcı hikâye oluşturma becerisini geliştirme• Görsel ipuçlarını birleştirerek hikayeler oluşturma kapasitesi artırma
Materyal	<ul style="list-style-type: none">• Ek E: Yaratıcılık Geliştirici Oyunlar – 6. Oyun (“İnanılmaz Telefon Konuşması”)• Ek F: Yaratıcılık Temelli Etkinlikler – 3. Etkinlik (“İmkânsız Kelimeler”) (veya 8. Etkinlik (“Yaratıcı Hikayeler”)) ve 6. Etkinlik (“Hayali Gezegen”) (veya 10. Etkinlik (“Zarlar”))
	<ul style="list-style-type: none">• Bir önceki oturumda işlenen konular ve örnekler eğitici tarafından özetlenir. <p>Örnek Oyun: Sözel yaratıcılığın esneklik ve özgünlük bileşenlerini desteklemeye yönelik bir oyun oynatılır (Ek E – 6. Oyun bu amaçla kullanılabilir).</p> <ul style="list-style-type: none">• Grup üyelerine oyunun sonunda neler hissettikleri ve bu oyun yardımıyla nasıl esnek düşünebildikleri ile ilgili düşünceleri sorulur.
Süreç	<p>Örnek Etkinlik: Grup üyelerinin kelime bilgileri ile görsel ipuçlarını kullanabilmelerine ve bu sayede yaratıcı hikayeler oluşturabilmelerine olanak sağlayan bir etkinlik gerçekleştirilir (Ek F – 3. Etkinlik (veya 8. Etkinlik) ve 6. Etkinlik (veya 10. Etkinlik) bu amaçla kullanılabilir).</p> <ul style="list-style-type: none">• Grup üyelerinin etkinlikle ilgili sözlü veya yazılı yanıtları alındıktan sonra, bu yanıtlar ana grup içerisinde paylaşılır ve değerlendirilir. <p>Tüm oyun ve etkinliklerin sonunda gruba bugünkü oturumda neler öğrendikleri sorularak onların duyu ve düşünceleri alınır.</p>

Tablo 9. Yaratıcılık Temelli Okul Müdahale Programı – 8. Oturum

YARATICILIK TEMELLİ OKUL MÜDAHALE PROGRAMI	
8. OTURUM: “Rastgelelikten Yaratıcılığa”	
Amaçlar	<ul style="list-style-type: none">• Rastgele nesnel arasındaki bağı fark etme• İkame etme, birleştirme, uyarlama, değiştirme, başka bir kullanıma koyma, ortadan kaldırma ve yeniden düzenleme gibi teknikler yardımıyla yaratıcılığı çok yönlü geliştirme
Materyal	<ul style="list-style-type: none">• Ek D: 5-I Alıştırmaları – 7. Alıştırma (“SCAMPER”) ve 8. Alıştırma (“Rastgele Bağlantı”)
Süreç	<ul style="list-style-type: none">• Bir önceki oturumda işlenen konular ve örnekler eğitici tarafından özetlenir. <p>Örnek Alıştırma: SCAMPER teknikleri kullanılarak yaratıcı problem çözmeye yönelik bir oyun oynatılır (Ek D – 7. Alıştırmadaki içeriğe benzer bir alıştırma içeriği kullanılabilir). Ayrıca, rastgele nesnelere yaratıcı bir</p>

şekilde ilişkilendirilmeleri üzerine bir etkinlik yapılıır (Ek D – 8. Alıştırmadaki içeriğe benzer bir alıştıırma içeriđi kullanılabilir).

Tüm oyun ve etkinliklerin sonunda gruba bugünkü oturumda neler öğrendikleri sorularak onların duygu ve düşünceleri alınır.

Ayrıca, bu oturumun son oturum olmasından dolayı, grup üyelerinden 8 hafta boyunca uyguladıkları etkinlikler hakkında duygu ve düşüncelerini iletmeleri istenir.

Sonuç

Bu makalede önerilen müdahale programında, ilkokul ve ortaokul öğrencilerini kapsayan yaratıcılık temelli bir program geliştirilmesi hedeflenmiştir. Müdahale programı, hem bir kontrol grubu içermesi bakımından hem yaklaşık iki aylık bir müfredatı haftalık olarak öğrencilere sunarak ilgili eğitimi uzun bir zamana yayabilmesi açısından hem de programda kullanılması amaçlanan içeriğin niteliđi ve uygunluđu bakımından etkili bir program olarak değerlendirilebilir. Program, yaratıcılığın sözel, görsel ve dramatik gibi farklı alt alanlarından oyun, etkinlik ve alıştıırmaları içermektedir. Bu nedenle, farklı yaratıcılık türlerinin gelişmesine katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Ayrıca, hayal gücünü geliştirme, olaylara farklı açıdan bakabilme ve ıraksak düşünme becerisi kazandırma gibi hedefler programın diđer kazanımları arasındadır.

Kaynakça

Aksoy, B. (2004). *Coğrafya öğretiminde probleme dayalı öğrenme yaklaşımı* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.

Aslan, E. (2001). Torrance yaratıcı düşünce testinin Türkçe versiyonu. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 14(14), 19-40. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/maruaebd/issue/368/2523> adresinden erişilmiştir.

Barbot, B., Besançon, M. ve Lubart, T. I. (2011). Assessing creativity in the classroom. *The Open Education Journal*, 4(1), 124-132. <https://doi.org/10.2174/1874920801104010058>

Bialik, M. ve Fadel, C. (2015). *Skills for the 21st Century: What should students learn?* Center for Curriculum Redesign Report, Boston.

Carson, S. H., Peterson, J. B. ve Higgins, D. M. (2005). Reliability, validity, and factor structure of the creative achievement questionnaire. *Creativity Research Journal*, 17(1), 37-50. https://doi.org/10.1207/s15326934crj1701_4

Claxton, A. F., Pannells, T. C. ve Rhoads, P. A. (2005). Developmental trends in the creativity of school-age children. *Creativity Research Journal*, 17(4), 327-

335.

https://doi.org/10.1207/s15326934crj1704_4

Çetin, Z., Üstündağ, A., Kerimoğlu, G. ve Beyazıt, U. (2016). Ülkemizde ve dünyada çocuklarda yaratıcılığın ölçülmesinde kullanılan testlerin incelenmesi. *Hacettepe University Faculty of Health Sciences Journal*, 2(2), 31-49. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/husbfd/issue/7895/103864> adresinden erişilmiştir.

Çiftçi, S., Sağlam, A. ve Yayla, A. (2021). 21. Yüzyıl becerileri bağlamında öğrenci, öğretmen ve eğitim ortamları. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 24, 718-734. <https://doi.org/10.29000/rumelide.995863>

Dağlıoğlu, H. E. (2011). Erken çocukluk döneminde yaratıcılığın gelişimi ve desteklenmesi. *International Online Journal of Educational Sciences*, 3(2), 594-618. https://iojes.net/?mod=makale_tr_ozet&makale_id=41290 adresinden erişilmiştir.

Dikici, A. (2011). Yaratıcılığın örtük kuramları: Yaratıcılık hakkında ne düşünüyorsunuz ölçeğinin Türk kültürüne uyarlanması. *Education Sciences*, 6(1), 589-604. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/nwsaedu/issue/19821/212157> adresinden erişilmiştir.

Doron, E. (2016). Short term intervention model for enhancing divergent thinking among school aged children. *Creativity Research Journal*, 28(3), 372-378. <https://doi.org/10.1080/10400419.2016.1195616>

Dünya Ekonomik Forumu [World Economic Forum] (2015). *New vision for education: Unlocking the potential of technology*. (Erişim Tarihi: 25/02/2024) Erişim adresi: https://www3.weforum.org/docs/WEFUSA_NewVisionforEducation_Report2015.pdf

Feldman, D. H. (1993). Child prodigies: A distinctive form of giftedness. *Gifted Child Quarterly*, 37(4), 188-193. <https://doi.org/10.1177/001698629303700408>

Forgeard, M. J. C. ve Eichner, K. V. (2014). Creativity as a target and tool for positive interventions. A. C. Parks ve S. M. Schueller (Ed.), *The Wiley Blackwell handbook of positive psychological interventions* içinde (s. 137-154). Wiley Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781118315927.ch7>

Garaigordobil, M. (2006). Intervention in creativity with children aged 10 and 11 years: Impact of a play program on verbal and graphic-figural creativity. *Creativity Research Journal*, 18(3), 329-345. https://doi.org/10.1207/s15326934crj1803_8

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>

Gu, X., Dijksterhuis, A. ve Ritter, S.M. (2019). Fostering children’s creative thinking skills with the 5-I training program. *Thinking Skills and Creativity*, 32, 92-101. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.05.002>

Hennessey, B. A. ve Amabile, T. M. (2010). Creativity. *Annual Review of Psychology*, 61, 569-598. <https://10.1146/annurev.psych.093008.100416>

Hu, W., Wu, B., Jia, X., Yi, X., Duan, C., Meyer, W. ve Kaufman, J. (2013). Increasing students’ scientific creativity: the “learn to think” intervention program. *The Journal of Creative Behavior*, 47(1), 3-21. <https://doi.org/10.1002/jocb.20>

Hunsaker, S. L. (2005). Outcomes of creativity training programs. *Gifted Child Quarterly*, 49, 292-299. <https://doi.org/10.1177/001698620504900403>

Kaufman, J. C. ve Beghetto, R. A. (2009). Beyond big and little: The four C model of creativity. *Review of General Psychology*, 13, 1-12. <https://doi.org/10.1037/a0013688>

Kozbelt, A., Beghetto, R. A. ve Runco, M. A. (2010). Theories of creativity. J. C. Kaufman ve R. J. Sternberg (Ed.), *The Cambridge handbook of creativity* içinde (s. 20-47). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511763205.004>

Lucchiari, C., Sala, P.M. ve Vanutelli, M.E. (2019). The effects of a cognitive pathway to promote class creative thinking. An experimental study on Italian primary school students. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 156-166. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.12.002>

Peterson, C. ve Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues: A handbook and classification*. Oxford University Press.

Pyryt, M. C. (1999). Effectiveness of training children’s divergent thinking: A meta-analytic review. S. Fishkin, B. Cramond ve P. Olszewski-Kubilius (Ed.), *Investigating creativity in youth: Research and methods* içinde (s. 351-365). Hampton Press.

Root-Bernstein, R. ve Root-Bernstein, M. (1999). *Sparks of genius: The 13 thinking tools of the world’s most creative people*. Houghton Mifflin.

Runco, M. A. (2007). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice*. Elsevier Academic Press.

Runco, M. A. ve Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>

Said-Metwaly, S., Van den Noortgate, W. ve Kyndt, E. (2017). Approaches to measuring creativity: A systematic literature review. *Creativity: Theories–Research-Applications*, 4(2), 238-275. <https://doi.org/10.1515/ctra-2017-0013>

Salı, G. (2019). Çocuklarda yaratıcılığın gelişimine ilişkin boylamsal bir araştırma. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(4), 1574-1589. <https://dx.doi.org/10.17240/aibuefd.2019..-520900>

Seng, K.Q., Keung, H.K. ve Cheng, S.K., (2008). Implicit theories of creativity: A comparison of student-teachers in Hong Kong and Singapore. *Compare: A Journal of Comparative and International Education*, 38(1), 71-86. <https://doi.org/10.1080/03057920701419959>

Siegel, S. M. ve Kaemmerer, W. F. (1978). Measuring the perceived support for innovation in organizations. *Journal of Applied Psychology*, 63(5), 553-562. <https://doi.org/10.1037/0021-9010.63.5.553>

Starko, A. J. (2001). *Creativity in the classroom: Schools of curious delight*. Lawrence Erlbaum.

Şahin, F. ve Danışman, Ş. (2017). Yaratıcı kişilik özellikleri ölçeği: Güvenilirlik ve geçerlik çalışması. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(2), 747-760. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/joiss/issue/32387/360217> adresinden erişilmiştir.

Torrance, E. P. (1968). Creativity and its educational implications for the gifted. *Gifted Child Quarterly*, 12(2), 67-78. <https://doi.org/10.1177/001698626801200201>

Torrance, E. P. (1999). *Torrance tests of creative thinking: Norms and technical manual*. Scholastic Testing Service.

Weisberg, R. W. (1986). *Creativity: Genius and other myths*. W H Freeman/Times Books/ Henry Holt & Co.

Çatışma beyanı: Makalenin yazarı, bu çalışma ile ilgili taraf olabilecek herhangi bir kişi ya da finansal ilişkileri bulunmadığını dolayısıyla herhangi bir çıkar çatışmasının olmadığını beyan ederler.

Ekler

Ek A

Alternatif Kullanımlar Görevi

Alternatif Kullanımlar Görevi, katılımcılardan ortak bir nesnenin mümkün olduğu kadar çok farklı kullanımını düşünmelerini gerektirir (Gu ve ark., 2019).

Görevde çocukların aşına olduğu günlük nesnelere (su şişesi veya ayakkabı kutusu gibi) kullanılır. Fikir üretme ve bunları belirtmek için katılımcıya 4 dakika süre verilir. Katılımcıların yanıtları 4 yaratıcılık ölçütü üzerinden değerlendirilir: (i) akıcılık (listelenen fikirlerin toplam sayısı), (ii) sıklık (bir fikrin istatistiksel sıklık puanı: Katılımcıların % 2'sinden daha azı bu fikir ürettiyse "2 puan", fikir % 2-5'i oluşturuyorsa "1 puan" ve fikir % 5'ten fazlası oluşturuyorsa "0 puan" verilir), (iii) esneklik (bir katılımcının fikirlerinin atanabileceği toplam farklı kategori sayısı) ve (iv) yaratıcılık (bir fikrin ne kadar yaratıcı olduğu: Her fikre "1 (hiç yaratıcı değil)" ile "5 (çok yaratıcı)" arasında değişen bir ölçekte bir yaratıcılık puanı verilir). Bir değerlendirici tüm fikirleri, ikinci bir değerlendirici ise üretilen fikirlerin %30'unu puanlar ve değerlendiriciler arası güvenilirlik hesaplanır.

Ek B

Çizim Görevi

Çizim görevi, Torrance Yaratıcı Düşünme Testlerindeki (Torrance, 1999) "çizgiler/daireler" görevinden uyarlanmıştır (Gu ve ark., 2019). Testin A versiyonunda katılımcılardan dairelerin olduğu bir kâğıda mümkün olduğu kadar çok çizim yapmaları istenir. Testin B versiyonunda ise, katılımcılardan elmas şekli olan bir kâğıt üzerinde mümkün olduğunca çok çizim yapmaları istenir. Her bir görev için verilen zaman sınırı 4 dakikadır. Katılımcıların çizimleri 5 yaratıcılık ölçütü üzerinden değerlendirilir: (i) akıcılık, (ii) sıklık, (iii) esneklik, (iv) detaylandırma (her çizime eklenen toplam detay sayısı: Temel fikri ifade etmek için gerekli olanın ötesinde kaç ek ayrıntının çizildiğine bağlı olarak 0-3 puan verilir. Örneğin, bir "yüz" çizimi için, yüzün temel özellikleri dışında hiçbir ek ayrıntı çizilmemişse "0 puan" verilir; yüze 1 ek ayrıntı eklenirse (örn., gözlük) "1 puan"; yüze 2 ek ayrıntı eklenirse (örneğin, gözlük ve şapka ile) "2 puan" ve yüze 3 veya daha fazla ek ayrıntı eklenirse (örn. gözlük, şapka ve küpeler) "3 puan" verilir. Her katılımcı için detaylandırmaya ilişkin genel bir puan hesaplanır.) ve (v) erken kapanmaya karşı direnç (katılımcıların çizim yaparken açıklık derecesi: Bir katılımcının çizimi nasıl bitirdiğine bağlı olarak 0-3 puan verilir. Bir katılımcı daire/elmas dışında hiçbir çizim/bağlantı yapmadıysa "0 puan"; daire/elmas dışında basit çizim(ler) (örn. çizgiler, noktalar, yüzler, kareler) veya bağlantılar yaparsa "1 puan"; daire/elmas dışında karmaşık çizim(ler) (örn., bir ev ve bir hayvan) veya bağlantılar (örn., birkaç daire/elmas bağlama) yaparsa "2 puan" ve hem karmaşık çizim(ler) hem de daire/elmas dışında bağlantılar yaparsa "3 puan" verilir.).

Ek C

Tahmin Görevi

Tahmin görevi, katılımcılardan bir resimde gösterilen bir durumun mümkün olduğu kadar çok farklı nedenini düşünmelerini istenir (Gu ve ark., 2019). Görevin A versiyonunda katılımcılara mutlu bir çocuk resmi ve B versiyonunda korkmuş

bir çocuk resmi sunulur. Katılımcıların yanıtları 3 yaratıcılık ölçütü üzerinden değerlendirilir: (i) akıcılık, (ii) sıklık ve (iii) esneklik. Görevde uygulanan zaman sınırı 4 dakikadır.

Ek D

5-I Alıştırmaları (Gu ve ark., 2019)

Bu müdahale programı ile bütünleştirilecek 5-I eğitimi egzersizleri aşağıda sunulmuştur (Gu ve ark., 2019):

1. Alıştırma: İlham verici video (Gu ve ark., 2019):

Bu video, çocuklar tarafından yapılan iki icattan oluşur: kâse şeklinde bir bebek önlüğü ve çıkarılabilir topuklu ayakkabılar. Bu egzersiz, diğer çocuklar tarafından yapılan icatları izleyerek çocuklara ilham vermeyi amaçlar (Çocukların yaratıcı olabileceğini gösteren, amaca uygun benzer diğer videolar da bu alıştırmaya için kullanılabilir.).

2. Alıştırma: Farklılıkları bulma

Bu alıştırmada çocuklara 5 öge sunulur: kitap, paten, üç tekerlekli bisiklet, kızak ve tren. Çocuklardan bu nesnelere diğerlerinden farklı olan ögeyi bulmaları istenir. Aslında her 1 öge diğer 4 ögeden farklı sayılabilir: Örneğin, hareket için kullanılmayacak tek öge kitaptır. Ya da oynayabilmek için 2 paten gerekir. Ayrıca, genellikle çocuklar tarafından kullanılan tek eşya üç tekerlekli bisiklettir. Buna ek olarak, karda kullanılacak tek eşya kızaktır. Son olarak, tren elektriğe ihtiyaç duyan tek nesnedir. Bu problemi çözmek için çocuklar bu nesnelere işlev, boyut ve şekil gibi farklı açılardan bakmak durumunda kalır ve esnek düşünme becerilerini kullanırlar. Bu arada, çocuklar bu alıştırmadan bazı sorulara birden fazla “doğru” cevap olabileceğini fark ederler.

3. Alıştırma: Şekil düzenlemesi

Bu alıştırmada, çocuklardan kare ve üçgen kullanarak çizimler yapmalarını istenir. Çocuklara hiçbir ek kural verilmez. Bu nedenle, çocuklar neyi ve nasıl çizeceklerine kendileri karar verebilir.

4. Alıştırma: Kalıpların dışında düşünme

Bu alıştırmada, bir çocuğun rahatça oturabileceği bir kâğıt kutu kullanılır ve kutu eğitim odasının ortasına yerleştirilir. Her seferinde bir çocuk kutunun içinde veya dışında oturtulur ve ardından çocuğun nasıl hissettiği sorulur (örn., Rahat mısın? Kendini güvende hissediyor musun? Yaratıcı düşüncen için hangisi daha iyi, içeride mi yoksa dışarıda mı oturmak?).

5. Alıştırma: Belirsiz şekiller

Belirsiz bir şekil, iki veya daha fazla açıdan yorumlanabilir. Bu alıřtırmada çocuklara birkaç belirsiz şekil sunulur ve çocuklardan her bir şekildeki nesnelere tahmin etmeleri istenir. Çocuklar şekilleri algılamakta güçlük çekiyorsa, hareket etmelerine ve figürleri farklı açılardan görmelerine izin verilir. Bu alıřtırma, çocukları zorlayıcı veya belirsiz problemlere karşı hoşgörölü olmayı ve başka bir açıdan bakarlarsa her şeyin farklı görünebileceğini anlamalarını sağlamayı amaçlamaktadır.

6. Alıřtırma: Bakıř açısı alma

Bu alıřtırmada, bir kutunun içine çubuklu bir at gizlenir. Herhangi bir ipucu olmadan, çocuklardan bir elini kutunun içine koymaları istenir. Her çocuk, bastonlu atın farklı bir yerine dokunur. Daha sonra çocuklardan, farklı çocukların verdiđi bilgileri birleřtirerek kutunun içinde ne olduđunu tahmin etmeleri istenir. Bu alıřtırma, çocukların bir problemi çözerken diđer çocukların bakıř açılarını dikkate almalarını ve ekip çalıřmasının önemini deneyimlemelerini ve anlamalarını sağlar.

7. Alıřtırma: SCAMPER

Orijinal olarak Osborn (1953, aktaran Gu ve ark., 2019) tarafından geliřtirilen SCAMPER, birkaç tekniđe dayanır: ikame etme, birleřtirme, uyarlama, deđiřtirme, başka bir kullanıma koyma, ortadan kaldırma ve yeniden düzenleme. Bu alıřtırmada, çocuklardan bir çay kařığı geliřtirmeleri istenir. Eđitmenler, çocuklara yedi tekniđi uygulama konusunda rehberlik etmek için çay kařığı hakkında sorular sorar. Örneđin, ikame etme ile ilgili alıřtırma yapmak için: “Kolay ısınmayan başka malzemeler biliyor musunuz?” Bu, çocukları tahta veya plastik bir çay kařığı düşünmeye teřvik eder. Bu alıřtırmanın amacı, çocuklara yaratıcı problem çözmeye için talimatlı yaratıcı düşünme teknikleri sağlamaktır.

8. Alıřtırma: Rastgele bađlantı

Rastgele bađlantı, hedef nesne ile iliřkisiz bir nesneyi rastgele bađlayarak çözümleri üretmeyi gerektirir. Bu alıřtırmada çocuklardan odadaki rastgele bir nesneyle iliřkilendirerek yeni bir tür güneř kremi tasarımları istenir. Mevcut alıřtırmada eđitmen çocuklara tükenmez kalem kullanmaları için rehberlik eder. İlk olarak, çocuklardan tükenmez kalemin mümkün olduđu kadar çok özelliđini (örn., yazı yazma, renk, rulo şekil) listelemeleri istenir. Daha sonra, çocuklar bu özelliklerin bir güneř kreminde nasıl uygulanabileceğini düşünmeye teřvik edilir. Örneđin, çocuklar rengi ciltte kaybolan renkli bir güneř kremi tasarlayabilirler. Bu alıřtırmada çocuklar sorunları iliřkilendirerek çözmeyi öğrenir.

Ek E

Tablo 10. Yaratıcılık Geliştirici Oyunlar (Garaigordobil, 2006)

Başlık	Oyunun Tanımı	Yaratıcılık Alanı
Hayvanların Dönüşümü	<p>Öğrenciler daire şeklinde yere otururlar. Her öğrenci bir kâğıt ve kalem alır, kâğıdı ortadan bir çizgi çizerek ikiye böler ve üst yarıya bir hayvan çizer. Öğrenci çizimi bitirdiğinde, sağdaki öğrenciye verir ve soldaki öğrenciden bir kâğıt alır. Şimdi öğrenci, kâğıdın alt yarısında başka bir hayvan çizmeli, ancak üst yarıda çizilen hayvan ile çizdiği hayvanın vücudunun bir kısmını birleştirmelidir. Böylece, önceki hayvanın bir vücut parçası kullanılarak yeni bir hayvan yaratıldığı için hayvanın bir dönüşümü sağlanmış olur. Bu dönüşüm daha sonra sayfanın altında açıklanır. Örneğin, ilk öğrenci bir fil çizer ve arkadaşı filin kulaklarını kanat olarak alarak bir kelebek çizer. Çizim bittiğinde, 2. öğrenci yapılan dönüşümü tek bir cümleyle tanımlar. Örneğin: “Fil bir kelebeğe dönüştü.”</p>	Görsel yaratıcılık: esneklik, özgünlük, detaylandırma
Reklamlar	<p>Oyun, her takımın üyeleri tarafından seçilen bir ürün veya hizmet için reklamlar icat etmekten oluşur. Öğrenciler 5 oyuncudan oluşan takımlara ayrılır. Ürün veya hizmet, katılımcıların hayal gücünden yaratılan, var olan veya icat edilebilecek bir şey olabilir. İlk aşamada, reklam aracılığıyla satılmaya çalışılacak ürün veya hizmet hakkında olası fikirler ileri sürülür. Ardından, fikirler değerlendirilir ve en ilginç olanı seçilir. Ürün seçildikten sonra, bu ürünün avantajları, özellikleri veya uygun olduğu düşünülen her şeyi gösteren bir reklam tasarlanır. İkinci aşamada ise, her takım reklamını sergiler.</p>	Çok boyutlu yaratıcılık (dramatik, sözel, görsel, yapıcı): akıcılık, özgünlük, kendini ifade edebilme, hayal gücü
Nesneleri Yazdırma	<p>Öğrenciler küçük takımlar halinde işbirlikçi bir şekilde büyük bir kâğıda bir duvar resmi oluşturmalıdır. Ekip üyelerine farklı renklerde parmak boya ve çeşitli nesnelere (karton rulolar, tahta veya plastik çubuklar, farklı şekil ve büyüklükteki tahta bloklar ve ip parçaları gibi) verilir. Öğrenciler nesnelere birer birer alırlar, nesnelerin yüzlerinden birini boyarlar ve bu nesnenin resmini duvara basarlar. En sonunda, bu duvar resimlerinin bir sergisi yapılır.</p>	Görsel yaratıcılık: özgünlük, detaylandırma

Tanıdık Nesneler için Yeni İsimler	Dört öğrenciden oluşan her takım, her birine tanıdık bir nesnenin adı yazılı olan iki parça kâğıt, bir kalem ve boş bir kâğıt parçası alır. Oyun, o nesne için isimler icat etmekten ibarettir. Örneğin, bir kaşık (çorba yiyici), bir çekiç (duvar kırıcı), güneş (ışık topu). Sonunda, tüm grup toplanır ve her takımın sekreteri yeni isimlerin listesini okur. Grubun geri kalanı, takımın yeniden adlandırdığı nesneyi tahmin etmelidir.	Sözel yaratıcılık: akıcılık, esneklik, özgünlük
Komik Çizimler	Öğrenciler, ikişer ikişer büyük bir kâğıt parçası ve bir kutu boya alırlar. İlk olarak, her çift, sayfayı ikiye (dikey veya yatay olarak) bölmeden önce hangi nesneyi çizeceğine ve her biri tarafından hangi yarısının çizileceğine (sağ-sol veya üst-alt) karar verir. Her biri, diğeri görmeden çizimin kendi bölümünü yapar. Her ikisi de bittiğinde, kâğıtlar yapışkan bantla birbirine yapıştırılır ve ortaya çıkan komik çizimlerin bir sergisi yapılır.	Görsel yaratıcılık: özgünlük
İnanılmaz Telefon Konuşması	Öğrenciler çiftlere ayrılır ve her çift bir torbadan “hayali bir çift”in isimlerini taşıyan bir kâğıt parçası alır. Örneğin, kâğıt ve kalem, bilgisayar ve daktilo gibi. Oyun, bu iki şey arasında eğlenceli bir telefon görüşmesi yaratmaktan ibarettir. Her bir çift, ilgili karakterlerden bahsetmeden ve yanıtlarını özellikleriyle tutarlı hale getirerek konuşmayı kendileri yazmalıdır. Bunu yaptıklarında, her bir çift konuşmalarını canlandırır ve diğerk grup üyeleri bunların kim veya ne olduklarını tahmin ederler. Ördek ile inek arasında geçen bir diyalog şöyle olabilir: -“Merhaba, nasılsın?” -“Islak ama mutlu, çünkü hava güneşli. Ya sen?” -“Şu anda çimen yiyorum ve güzel güneşli günün tadını çıkarıyorum.” -“Çiftlikte son görüşmemizden bu yana epey zaman geçti.”	Sözel yaratıcılık: esneklik, özgünlük

Ek F

Tablo 11. Yaratıcılık Temelli Etkinlikler (Lucchiari ve ark., 2019)

	Başlık	Etkinliğin amacı	Uygulanışı
1	Hayali Gezegen	İmgesel süreçler	Çocuklardan var olanlardan farklı, yepyeni bir gezegen hayal etmeleri ve onu anlatırken tahtaya çizmeleri istenir: Gezegen neyden yapılıyor? Rengi ve şekli nedir? Orada kim(ler) yaşıyor? Orada yaşayanlar ne yerler, ne içerler, ne yaparlar? Çocuklara söyledikleriyle ilgili sorular sorulur ve bu esnada konuyla ilgili meraklı bir tavır takınılır.
2	Bu İş Nasıl Oldu?	Zaman ve mekân üzerine düşünme	Öğrencilere alışılmadık bir durum sunulur: Çölde bir penguen var. Daha sonra penguenin neden orada olduğu, ne yaptığı, neden yaptığı ile ilgili tüm farklı olası nedenleri hayal etmeleri ve açıklamaları, çocukların her bir çözümü motive edilerek onlardan istenir.
3	İmkânsız Kelimeler	Sözel yaratıcılık	Çocuklara bir dizi kart verilir: her bir kartta var olmayan bir “imkânsız bir kelime” vardır. Çocuklardan bu kelime için olası tüm farklı anlamları bulmaları istenir.
4	Savaşve Uzlaş	Zihin okuma	Tahtaya iki üzgün çocuk çizilir ve çocuklara bu iki çocuğun tartıştıklarını ama nedeninin bilinmediği söylenir. İlk olarak, çocuklardan neden tartışabilecekleri konusunda bazı sebepler hayal etmeleri istenir. Ardından, uzlaşabilecekleri tüm olası yolları hayal etmeleri ve bunları açıklamaları beklenir.
5	Deniz Kabuğu	Duyusal oyun ve fikir üretme	Çocuklara içinde iki adet deniz kabuğu gizlenmiş bir çanta getirilir ve çantanın içinde ne olduğunu tahmin etmeleri, sesi duymaları, şekle

				bakmaları, dokunmaları vb. istenir. On dakika süren tahminden sonra deniz kabukları çocuklara gösterilir ve çocuklar onları koklamaya, dinlemeye ve hayali bir durumu tanımlamaya teşvik edilir.
6	Harfler ve Sayılar	ve	Kelime bilgisi ve hikâye oluşturma	Çocuklardan sayı ve harflerden oluşan bir desteden rastgele bir kart seçmeleri istenir. Çocuklar belirli bir harfle (harf kartı) başlayan belirli sayıda (sayı kartı) kelime bulmaya ve bunları onlara verdiğimiz diğer yeni kelimelerle birleştirerek hikâyeler yaratmaya teşvik edilirler.
7	Ağaçtaki Kestane		Hayal gücü ve anlatım	Sınıfa bir hikâyenin bazı resimleri gösterilir: Yapraklarının altına gizlenmiş bir kestane ağacı var. Bir grup hayvan kestaneyi yakalamak için ağaca tırmanmaya çalışır, ama yolda engellerle karşılaştıkları için bu zordur. Onlara nasıl yardım edebiliriz?
8	Yaratıcı Hikâyeler		Görsel üzerinde düşünme ipucu farklı	Çocuklar bazı görsel ipuçlarından yola çıkarak bu ipuçlarının olabileceği olası nesnelere, insanlar, hayvanlar hakkında düşünmeye, bunları birleştirmeye ve en iyi çözümü bulmak için birbirleriyle tartışmaya teşvik edilir.
9	Ya Olursa?		Alışılmadık çözümler düşünme kapasitesi	Öğrencilere pek çok farklı garip ve olağandışı durum, “Ya olursa...?” cümlesi kullanılarak sunulur. Örneğin, “Ya yatak odanız bir gemiyse?”. Ve sonra onlardan olası tüm sonuçları hayal etmeleri istenir.
10	Zarlar		Görsel ipuçlarını birleştirerek hikâyeler oluşturma kapasitesi	Nesne, insan ve hayvan figürlerini temsil eden zarlar atılır. Çocuklardan zarların tüm yüzlerini istedikleri sırayla kullanarak bir hikâye oluşturmaları istenir.

Çatışma Beyanı: Makalenin yazarı bu çalışma ile ilgili taraf olabilecek herhangi bir kişi ya da finansal ilişkileri bulunmadığını dolayısıyla herhangi bir çıkar çatışmasının olmadığını beyan eder.