

Yaratıcı Drama Yönteminin Temel Tasarım Stüdyosunda Kullanılması Üzerine Örnek Çalışma

Eray Bozkurt¹

Ezgi Yorulmuş²

Makale Bilgisi

DOI: 10.21612/yader.2021.003

Makale Geçmişi

Geliş tarihi 15.09.2019

Düzeltilme 05.07.2020

Kabul 18.09.2020

Anahtar Sözcükler

Tasarım eğitimi
Yaratıcı drama
Temel tasarım stüdyo
Yaratıcılık
Deneyisel çalışma

Makale Türü

Araştırma Makalesi

Öz

Yaratıcı drama eğitim yöntemi, uygulamalı eğitim alanlarında uzun yıllardan beri kullanılmaktadır. Eğitime olan katkıları yapılan birçok araştırma tarafından vurgulanmaktadır. Çalışmanın amacı, çeşitli disiplinlerde destekleyici olarak kullanılan yaratıcı drama yönteminin, temel tasarım stüdyolarında kullanıldığında ortaya çıkan faydaları değerlendirmektir. Bu durumu değerlendirmek için Tyler'in Hedefe Dayalı Program Değerlendirme Modelinin kullanılması amaçlanmıştır. Veriler, araştırmacı tarafından hazırlanan görüş formu ve değerlendirme formu üzerinden kaydedilmiştir. Nicel verilerin analizinde betimsel istatistikler, nitel verilerin analizinde ise temel yorumlayıcı analiz teknikleri kullanılmıştır. Çalışmanın kapsamı için önerilen yaratıcı drama etkinlikleri, araştırma için seçilen temel tasarım stüdyolarında atölye çalışması olarak uygulanmıştır. Atölye çalışması içerisinde, öğrencilerin yaklaşımları detaylı bir şekilde gözlemlenmiştir. Ortaya çıkan bulgularda, yaratıcı drama yönteminin temel tasarım eğitimine ön görülenden daha fazla katkı sağladığı tespit edilmiştir. Yaratıcı dramanın, temel tasarım öğrencilerinin yaratıcı düşünme ve tasarım becerilerine kayda değer katkı sağladığı araştırma sırasında gözlemlenmiştir.

An Experimental Study on Implementing Creative Drama Methods in Basic Design Studios

Article Info

DOI: 10.21612/yader.2021.003

Article History

Received 15.09.2019

Revised 05.07.2020

Accepted 18.09.2020

Keywords

Design teaching
Creative drama
Basic design studio
Creativity
Experimental study.

Article Type

Research paper

Abstract

The creative drama method has been used in applied education fields for many years. Many researches accept the contributions of creative drama in different education fields. This research aims to examine the benefits of the creative drama method on students' creative thinking and design skills in architectural basic design studios. It is aimed to evaluate Tyler's Target Based Program Evaluation Model. Data were recorded through the opinion form and evaluation form prepared by the researcher. Descriptive statistics were used for the analysis of quantitative data and basic interpretive techniques were used for the analysis of qualitative data. Within the scope of the study, the proposed creative drama activities were applied as workshops in the selected studios. In these workshops, students' approaches were observed in detail. In the recorded findings, it was found that creative drama methods contributed to basic design education more than the predicted gains. Students' creative thinking and design skills have improved significantly.

- 1 Dr. Eray Bozkurt, Yaşar Üniversitesi, Mimarlık Bölümü, İzmir, Türkiye. E-posta: eray.bozkurt@yasar.edu.tr . ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-8476-7898>
- 2 Ezgi Yorulmuş, Yaşar Üniversitesi, Yüksek İç Mimar , İzmir, Türkiye. E-posta: ezgiyorulmus@hotmail.com. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2049-9884>

Giriş

Mimari tasarım stüdyosunun kökleri Orta Çağ atölye-zanaatkarlık sistemine uzanan, aynı zamanda 19.yy. Ecole des Beaux-Arts'a dayanan sistemin bir parçasıdır. Bauhaus'da 1919-1923 yılları arasında görev yapmış olan John Itten, stüdyo sistemine destek olması amacıyla temel tasarım yaklaşımını geliştirmişti. Lerner (2005)'e göre Itten'in temel tasarım stüdyosunu geliştirmesindeki temel amacı, mimarlık öğrencilerinin daha önce öğrendikleri şemaları ya da düşünce kalıplarını sorgulayabilmelerini sağlamaktı.

Günümüzdeki temel tasarım stüdyolarının başlıca amacı, öğrencilerin tasarım süreçlerini geliştirmektir. Ayrıca, verilen eğitim sayesinde öğrencileri ilerideki dönemlerde katılacakları mimari tasarım stüdyolarına da hazırlamaktır. Bir başka katkı ise öğrencilerin tasarım kararlarını vermeden önce sorunlarını tutarlı bir biçimde düşünebilmelerini ve bireysel olarak deneyimleyecekleri çalışma ortamlarını sağlamaktır. Tüm belirtilen kazanım hedefleri, temel tasarım stüdyolarında verilen mimari eğitimin omurgasını oluşturmuştur. Temel tasarım stüdyoları, öğrencilerin tasarım becerilerini ve yaratıcılığını geliştirmeyi sağlayan, 'yaşatılarak öğretilen' yer olarak tanımlanmaktadır (Yorulmuş, 2016).

Temel tasarım stüdyosu, öğrencilerin tasarım problemlerini tanımlamalarına yardımcı olmanın yanında farkındalık düzeylerinin gelişmesine de katkı sağlamaktadır. Geleneksel eğitim yöntemlerinin tanımı yapıldığında, ağırlıklı olarak bilgi aktarımına dayandığını ve bu bilgi aktarımının da bireyleri ezberci, araştırmayan ve sorgulamayan kişiler haline getirdiği vurgulanmaktadır. Tasarım eğitimi ile hedeflenen kazanımların aktarılmasının geleneksel eğitim yöntemleri ile mümkün olmadığı farklı kaynaklarda aktarılmıştır (Üst ve Doğan, 2013).

Tasarım eğitiminde, soyut düşünme, yorumlama ve ifade etme becerilerinin kazandırılması hedeflenmektedir. Uluoğlu (1990) tasarım eğitimini, düşünme ile akıl yürütme yollarının keşfedildiği bir davranış geliştirme süreci olarak tanımlamıştır. Önemli olanın bireyin düşünsel faaliyetlerini harekete geçirebilmenin yanında düşündüklerini ifade etme olduğu da belirtilmiştir. Tasarım eğitiminin aktarımı ile ilgili farklı yöntem arayışları devam etmektedir. Ayrıca, kavramların, görerek, duyarak, yaparak ve yaşayarak öğrenilmesi için çalışmalar hazırlanmaktadır.

Mimari tasarım eğitiminin özünü oluşturan tasarım stüdyolarında yıllarca yapılmış deneme-yanılmalar, deneyimden geçmiş örnekler, sözlerle söylenmiş alıştırmalar, farklı yöntemler, farklı süreçler ve sonuçlar doğrultusunda kurum türüne, eğitim içeriğine bağlı olarak tek bir yaklaşımla sınırlı olmadan, çeşitli tasarım eğitim yaklaşımlarının uygulandığı görülmektedir (Özsoy, 2003).

İngiltere'de endüstri devrimi sırasında kendini ifade edebilen ve yaratıcı olan bireylerin yetiştirilmesi gereksinimi ortaya çıkmıştır. Bu düşüncenin oluşmaya başladığı dönemde eğitimde drama yönelimi yavaş yavaş açığa çıkmıştır. 18. yüzyılda gelişen sanat ve eğitim anlayışının yaratıcı dramının gelişiminde etkisi bulunur. Bu dönemde, üzerinde konuşulmaya başlanan ileri öğretim hareketleri sonucunda eğitimde yaratıcı drama kavramı ortaya çıkmıştır. Bu devinimlerin özünde öğreneni merkeze alan, onun duygu ve yaşantısından yola çıkılarak oluşturulan eğitim anlayışı yatmaktadır.

Yaratıcı drama bir bilgi aktarma ya da bilgilendirme süreci değil, anlama, anlatım, yaratma ve beceriler bütünüdür. Bunların kazanılması "yapma ve uygulama" ile gerçekleşir. Yaratıcı drama bunun için etkin durumda bulunan, katılım gerektiren öğrenen odaklı bir süreçtir (Üstündağ, 2004). Yaratıcı drama yöntemi, birçok eğitim dalında kullanılan, yaparak ve yaşayarak öğrenme ilkesine

dayanan, yaratıcılığı geliştiren etkili bir yöntemdir (Adıgüzel, 1994). Yaratıcılık, eleştirel düşünme yeteneği, iletişim ve problem çözme becerileri gelişimi, hayal gücü ve farkındalık düzeyinin gelişimine katkı sağlamaktadır. Bireylerde grup planlaması, grupla uyum içerisinde çalışma ile yeni çözümler üretme yeteneğinin gelişimi vb. kazanımlar ortaya çıkmaktadır.

Yaratıcı drama çalışmaları sayesinde katılımcıların hayal gücünü geliştirme, eleştirel düşünme, işbirliği yapabilme, sosyal duyarlılığa sahip olma becerilerinin yanında, duyguları daha kolay ifade etme, problemi algılama ve yaratıcı çözümler üretme gibi daha pek çok önemli değerler kazandıkları belirtilmektedir (Adıgüzel, 2006; Kılıçaslan, 2010). Son yıllarda yapılan araştırmalara ve gelişim için çeşitli platformlarda tartışılan eğitim yöntemlerine bakıldığında yaratıcı dramının kalıcı öğrenmeye ve bireyin davranışlarını geliştirmeye yönelik olması açısından, çağdaş eğitimin vazgeçilmez yöntemlerinden biri haline geldiği görülmektedir (Okur, 2008).

Yaratıcı drama ve mimari tasarım; ikisi de süreç odaklıdır. Yaratıcı drama, ısınma-hazırlık, canlandırma ve değerlendirme-tartışma aşamalarından oluşan bir süreci kapsamaktadır. Tasarımın oluşturulmasında, soyuttan somuta doğru birbirini izleyen çeşitli aşamalar bulunmaktadır. Aksoy (1975), tasarım bütününe meydana getiren parçaları 'tanıma', 'çözümleme', 'bireşim', 'değerlendirme' ve 'karar' adımları olarak aktarır. Tasarım sürecinin aşamalarını ise 'bilgi toplama, 'çözümleme', 'bireşim' ve 'değerlendirme' olarak belirtmektedir.

Birçok araştırmacı tarafından yaratıcı drama yöntemi, çeşitli eğitim ve öğretim amaçları için, kendiliğinden meydana gelen, yaşam tecrübelerinin aslına benzeyen, canlı sunuşlarını gerçekleştirme yöntemi olarak tanımlanır. Yaratıcı drama, işitsel ve görsel algılarla bilginin canlandırılarak, yaşayarak pekiştirilmesi, öğrencilerin hangi durumlarda nasıl davranmaları gerektiğini yaşayarak öğrenmelerini sağlayan en eski öğretim yöntemlerinden biri olarak tanımlanmaktadır (Demirel, 2007; Adıgüzel, 2014).

Bu çalışma ile temel tasarım stüdyo eğitiminde hedeflenen kazanımların geleneksel eğitim yöntemleri yerine yaratıcı drama etkinlikleri ile desteklenmiş stüdyo modeliyle aktarılması amaçlanmıştır. Yaratıcı drama etkinlikleri ile desteklenmiş temel tasarım stüdyosu deneyiminin etkilerinin neler olabileceği sorusu araştırmaya yön vermiştir. Araştırmanın alt soruları ise;

1. Öğrencilerin mesleki gelişimlerine olumlu katkılar sağlanabilir mi?
2. Öğrencilerin kişisel gelişimlerine olumlu katkılara sağlanabilir mi?
3. Öğrencilere yeni bilgi ve beceriler kazandırılabilir mi?
4. Öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artırılabilir mi?
5. Öğrencilerin aktarılan konuyu daha iyi anlamasına katkı sağlanabilir mi?
6. Öğrencilerin tasarım süreçlerine olumlu katkılar sağlanabilir mi?
7. Öğrencilerin aktarılan konuya karşı ilgisi artırılabilir mi?

Yöntem

Araştırma Modeli

Araştırma, mimarlık ve iç mimarlık eğitimlerinin temeli olan temel tasarım stüdyo eğitimini alan üniversite öğrencileri üzerinde gerçekleştirilmiştir. Tyler'in 'Hedefe Dayalı Program

Değerlendirme Modeli'ne göre değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Ralph Tyler tarafından geliştirilen bu model, belirlenen hedefler doğrultusunda uygulanan eğitim programının başarıya ulaşma düzeyinin değerlendirme süreci olarak tanımlanmaktadır. Model üç boyuttan/aşamadan oluşmaktadır: hedefler, öğrenme yaşantıları ve değerlendirme. Modelin aşamaları ise eğitim programının hedeflerinin belirlenmesi, hedeflerin katılımcıların kazanması amaçlanan özelliklere göre sınıflandırılması, hedefler doğrultusunda katılımcıların deneyimleyeceği etkinliklerin sınıflandırılması, ölçme araçlarının seçilmesi veya tasarlanması, elde edilen verilerin hedefler doğrultusunda başarı düzeyinin değerlendirilmesi şeklindedir (Tyler, 2014). Veriler, araştırmacı tarafından hazırlanan görüş formu ve değerlendirme formu üzerinden kaydedilmiştir. Nicel verilerin analizinde betimsel istatistikler, nitel verilerin analizinde ise temel yorumlayıcı analiz teknikleri kullanılmıştır.

Çalışma Grubu

Atölye çalışmaları, İzmir'de bulunan iki üniversitenin Mimarlık Fakültesi, Mimarlık ve İç Mimarlık bölümlerinde öğrenim görmekte olan birinci sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Atölye programı-1 ARCH-110 kodlu temel tasarım stüdyosunda 21 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. 14 erkek, 7 kız öğrenciden oluşan deney grubunda 16 kişi ARCH-110 kodlu temel tasarım-1 stüdyosunu ikinci kez alan Mimarlık Bölümü öğrencisi, 3 kişi ilk defa alan İç Mimarlık Bölümü öğrencisi ve 2 kişi ikinci kez alan İç Mimarlık Bölümü öğrencisidir. Atölye programı-2 ARCH-101 kodlu temel tasarım-2 stüdyosunda 29 erkek, 29 kız öğrenci olmak üzere toplamda 58 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmanın amacına uygun olarak çeşitli veri toplama araçları kullanılmıştır. Uygulamaya yönelik tutumlarını ölçmek amacıyla "değerlendirme formu" kullanılmıştır. Değerlendirme formu eğitimin planlanması ve programı ile ilgili 5 madde, eğitim sonu kazanımlar adı altında 7 madde ve bir genel değerlendirme tablosundan oluşmaktadır. Ayrıca katılımcıların uygulama hakkında genel görüşlerini değerlendirmek amacıyla görüş formu tasarlanmıştır.

Maddelerin tamamına değerlendirme için beşli derecelendirme satırı konarak seviyeleri ölçülmüştür. Eğitimin planlanması ve programı bölümü için maddelere verilen tepkiler "hiç iyi değil", "iyi değil", "orta", "iyi", "çok iyi" kriterlerine göre değerlendirilmiştir. Eğitim sonu kazanımlar bölümü için maddelere verilen tepkiler "hiç katılmıyorum", "katılmıyorum", "orta düzeyde katılıyorum", "katılıyorum" ve "tamamen katılıyorum" olarak işaretlenmiştir. Uygulama genel değerlendirme bölümü için "mükemmel", "çok iyi", "iyi", "orta" ve "zayıf" şeklinde sınıflandırılmaktadır.

Verilerin Toplanması

Araştırma yöntemi üzerine karar verebilmek için, daha önce yapılan diğer araştırmalar incelenerek "Yaratıcı Drama ile Tasarım (YDT)" çalışması planlanmıştır. Bu çalışma, temel tasarım stüdyolarını yaratıcı drama etkinlikleri ile destekleyerek öğrencilerin tasarım süreçlerine katkı sağlaması için hazırlanmıştır.

Uygulama yapılacak olan dersin tarihi, dersin yürütücüsü ile görüşmeler yapılarak belirlenmiştir. Belirlenen tarihte, işlenecek konuları kapsayan "Tasarım Öğeleri ve Kriterleri" başlığına ilişkin "Atölye Programı-1" ve "Atölye Programı-2" tasarlanmıştır. Tasarlanan iki atölye programı aynı gün uygulanmıştır.

Atölye programları, katılımcıları için tasarım süreci aşamasına hazırlayan ve tasarım sürecinde beklenen kazanımları destekleyen yaratıcı drama etkinlikleri baz alınarak oluşturulmuştur. Bunların seçiminde, söz konusu dersin kapsamı ve içeriği ile örtüşen etkinlikler olmasına dikkat edilmiştir. Programa ilişkin çeşitli materyaller, sunum ve etkinliklerle ilişkili dokümanlar atölye boyunca katılımcılara sırasıyla dağıtılmıştır. Tam gün boyunca süren atölye programı iki aşama olarak kurgulanmıştır. İlk aşama, tasarım süreci olan ikinci aşamaya hazırlık olarak geliştirilmiştir. Tasarım sürecinde beklenen kazanımları destekleyen yaratıcı drama etkinliklerinden oluşturulmuştur. İkinci aşamada ise çalışmanın uygulandığı üniversitelerin stüdyo yürütücüleri tarafından aktarılacak konu/konular ile ilişkilendirilmiş tasarım aşamaları değerlendirilmiştir. Değerlendirme formu ve görüş formu atölye çalışmasının sonunda verilerin kaydedilmesi için çalışma grubuna dağıtılmıştır. Ayrıca stüdyo yürütücüleriyle beraber atölye programının ikinci aşamasında ortaya çıkan tasarımların konu içeriği ve tasarım ilkeleri doğrultusunda nitelik yönünden değerlendirilmeleri yapılarak çalışmaya yönelik bulgular elde edilmiştir.

Verilerin Analizi

Çalışma kapsamında uygulamaya yönelik tutumları içeren değerlendirme formu, uygulama bitiminde deney gruplarına dağıtılmıştır. Elde edilen nicel veriler SPSS (Statistical Package for Social Sciences) programı ile analiz edilmiştir. Nicel veriler katılımcıların uygulamanın içeriği ve planlanması ile uygulama sonu kazanımların ve uygulamanın genel olarak değerlendirmesine yönelik görüşlerini ortaya koyacak şekilde çözümlenmiştir. İki gruptan elde edilen tüm bulgular birbirleri ile karşılaştırmalı analiz tekniği kullanarak yorumlanmıştır. Uygulamaya yönelik hedeflenen kazanımlar, değerlendirme formunun üçüncü kısmında yer alan yedi alt maddenin beş ölçekli değerlendirme verileri aracılığıyla betimsel istatistik tekniği ile analiz edilmiştir. Uygulamanın geliştirilmesine yönelik süre, tarih, içerik ile kullanılan doküman ve araç-gereçlerin uygunluğu gibi alt başlıkları içeren değerlendirme formunun ikinci bölümünde yer alan veriler analiz edilmiştir. Aynı zamanda analizlerin cinsiyet ve temel tasarım stüdyolarını ilk kez veya ikinci kez alanlara yönelik farklılıklar gösterip göstermediğine dair değerlendirmenin yapılması amacıyla değerlendirme formunun birinci bölümünde yer alan kişisel bilgiler kısmındaki veriler analiz edilmiştir. Görüş formunda bulunan uygulamaya ilişkin görüş ve öneriler kısmındaki veriler nicel veriler ile birlikte temel yorumlayıcı analiz tekniği kullanılarak çözümlenmiştir.

Bulgular

Görüş formu ile değerlendirme formunda bulunan Eğitim Programı ve Planlaması, Eğitim Sonu Kazanımlar ve Genel Değerlendirme bölümlerinden elde edilen tüm veriler iki çalışma için ayrı ayrı incelenmiştir. Aynı zamanda katılımcıların bu bölümlerdeki tüm maddelere verdikleri tepkiler değerlendirilmiştir. Birbirleri ile cinsiyet durumu ve temel tasarım dersini daha önce alıp almadığı ile karşılaştırmalı analizler yapılmıştır.

Atölye programı-1'in katılımcıları uygulamanın %30'unu, atölye programı-2'nin katılımcıları ise %70'ni oluşturmaktadır. Katılımcıların %45,7'si kız öğrenci, %54,3'ü erkek öğrencidir ve %97,1'i 20-25 yaş arası, %2,9'u 26-30 yaş aralığındadır. %97,1'i Mimarlık Bölümü, %2,9'u İç Mimarlık Bölümü'nde öğrenim görmekte olan katılımcıların %72,9'u temel tasarım dersini daha önce almamışken, %27,1'i temel tasarım dersini tekrar alan öğrencilerinden oluşturmaktadır.

Tablo 1. *Deney Gruplarının Analizi*

		<i>F</i>	%
Uygulama	Atölye programı-1	21	30,0
	Atölye programı-2	49	70,0
	Toplam	70	100,0
Cinsiyet	Kadın	32	45,7
	Erkek	38	54,3
Yaş	20-25 yaş arası	68	97,1
	26-30 yaş arası	2	2,9
Bölüm	Mimarlık	68	97,1
	İç Mimarlık	2	2,9
Stüdyo Tecrübe	Temel Tasarım dersini ilk kez alan	51	72,9
	Temel Tasarım dersini ikinci kez alan	19	27,1

Atölye programı-1'in katılımcılarının, Atölye programı-2'ye oranla eğitim süresini olumlu olarak değerlendirdiği gözlemlenmiştir. Aynı zamanda olumsuzluğu değerlendiren "hiç iyi değil" seçeneğinin hiç taraftar bulmadığı gözlemlenmiştir. Katılımcıların %52,9'unun eğitim süresini olumlu olarak değerlendirdiği verisi elde edilmiştir. Eğitimin içeriğinin programın amacına uygunluğu maddesine verilen tepkiler incelendiğinde, iki uygulamanın katılımcılarının %62,8'i örnek çalışmanın içeriğini olumlu olarak değerlendirmiştir. Eğitim yöntemi ve tekniğinin konunun anlaşılabilirliği açısından katkısını atölye programı-1 katılımcılarının %75,1'nin, atölye programı-2 katılımcılarının ise %53'nün olumlu olarak değerlendirdiği gözlemlenmiştir. Eğitim programının etkili ve verimli uygulanmasına yönelik araç-gereç ve dokümanın kullanımı maddesine verilen tepkilerde olumsuzluğu değerlendiren 'hiç iyi değil' seçeneği hiçbir taraftar bulmadığı gözlemlenmiştir. %58,5 oranında katılımcı, uygulama boyunca kullanılan dokümanların, programın etkili ve verimli olmasına katkı sağladığını olumlu yönde değerlendirilmiştir (Tablo, 2).

Tablo 2. *"Eğitimin Planlanması ve Programlanması" bölümündeki tutumlara ilişkin oransal dağılım*

		A1. Eğitimin Süresi					
		Çok Zayıf	Zayıf	Orta	İyi	Çok İyi	Toplam
Atölye Programı-1	<i>f</i>	0	3	5	6	7	21
	%	0,0	14,3	23,8	28,6	33,3	100,0
Atölye Programı-2	<i>f</i>	1	4	20	18	6	49
	%	2,0	8,2	40,8	36,7	12,2	100,0
Toplam	<i>f</i>	1	7	25	24	13	70
	%	1,4	10,0	35,7	34,3	18,6	100,0

Tablo 2. “Eğitimin Planlanması ve Programlanması” bölümündeki tutumlara ilişkin oransal dağılım (Devamı)

		A2. Eğitimin Uygulanma Tarihi (Zamanlaması)					
		Çok Zayıf	Zayıf	Orta	İyi	Çok İyi	Toplam
Atölye	<i>f</i>	1	2	2	9	7	21
Programı-1	%	4,8	9,5	9,5	42,9	33,3	100,0
Atölye	<i>f</i>	6	8	13	16	6	49
Programı-2	%	12,2	16,3	26,5	32,7	12,2	100,0
Toplam	<i>f</i>	7	10	15	25	13	70
	%	10,0	14,3	21,4	35,7	18,6	100,0
		A3. Eğitim İçeriğinin Programın Amacına Uygunluğu					
		Çok Zayıf	Zayıf	Orta	İyi	Çok İyi	Toplam
Atölye	<i>f</i>	0	2	1	6	12	21
Programı-1	%	0,0	9,5	4,8	28,6	57,1	100,0
Atölye	<i>f</i>	1	4	18	19	7	49
Programı-2	%	2,0	8,2	36,7	38,8	14,3	100,0
Toplam	<i>f</i>	1	6	19	25	19	70
	%	1,4	8,6	27,1	35,7	27,1	100,0
		A4. Eğitim Yöntemi ve Tekniğinin Konunun Anlaşılabilirliği Açısından Katkısı					
		Çok Zayıf	Zayıf	Orta	İyi	Çok İyi	Toplam
Atölye	<i>f</i>	0	1	4	4	12	21
Programı-1	%	0,0	4,8	19,0	19,0	57,1	100,0
Atölye	<i>f</i>	2	5	16	20	6	49
Programı-2	%	4,1	10,2	32,7	40,8	12,2	100,0
Toplam	<i>f</i>	2	6	20	24	18	70
	%	2,9	8,6	28,6	34,3	25,7	100,0
		A5. Eğitim Programının Etkili ve Verimli Uygulanmasına Yönelik Araç-gereç ve Dokümanların Kullanımı					
		Çok Zayıf	Zayıf	Orta	İyi	Çok İyi	Toplam
Atölye	<i>f</i>	0	3	2	4	12	21
Programı-1	%	0,0	14,3	9,5	19,0	57,1	100,0
Atölye	<i>f</i>	0	5	19	18	7	49
Programı-2	%	0,0	10,2	38,8	36,7	14,3	100,0
Toplam	<i>f</i>	0	8	21	22	19	70
	%	0,0	11,4	30,0	31,4	27,1	100,0

Yapılan çalışmaların etki değerlendirmesinin, değerlendirme formunda bulunan Eğitim Sonu Kazanımlar bölümünde bulunan 7 madde ile sağlanması ön görülmüştür. Temel tasarım stüdyolarını öğrencilerin meslek ile ilk tanıştığı, tasarım eğitimini kapsayan konuların aktarıldığı ve bu yönde kişisel becerilerinin geliştirilmeye çalışıldığı bir eğitim süreci olarak değerlendirerek bu maddeler oluşturulmuştur.

Katılımcıların %51,4'ü programın mesleki gelişimlerinde katkı sağladığını olumlu yönde değerlendirmiştir. Atölye programı-1 katılımcılarının %71,5'i uygulamanın kişisel gelişimlerine olumlu katkı sağladığını belirtmiştir. Aktarılan konular yeni bilgilerin ve bu yönde yeni beceriler kazanıldığının verilerine bakıldığında atölye programı-1 katılımcılarının %66,7'sinin olumlu yorumlamıştır. Atölye programı-2 katılımcılarının %53'nün olumlu yönde değerlendirdiği gözlemlenmiştir. Uygulamanın hedeflerinden biri olan katılımcıların daha verimli tasarım süreci deneyimlemelerinin sağlanması, %52,9 oranla katılımcılar tarafından olumlu olarak değerlendirilmiştir (Tablo, 3).

Tablo 3. "Eğitim Sonu Kazanımlar" bölümündeki tutumlara ilişkin oransal dağılım

		B1. Eğitim Mesleki Gelişimime Olumlu Katkı Sağladı					
		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Atölye	<i>f</i>	1	3	3	7	7	21
Programı-1	%	4,8	14,3	14,3	33,3	33,3	100,0
Atölye	<i>f</i>	2	4	21	17	5	49
Programı-2	%	4,1	8,2	42,9	34,6	10,2	100,0
Toplam	<i>f</i>	3	7	24	24	12	70
	%	4,3	10,0	34,3	34,3	17,1	100,0
		B2. Eğitim Kişisel Gelişimime Olumlu Katkı Sağladı					
		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Atölye	<i>f</i>	0	3	3	6	9	21
Programı-1	%	0,0	14,3	14,3	28,6	42,8	100,0
Atölye	<i>f</i>	2	8	18	17	4	49
Programı-2	%	4,1	16,3	36,7	34,7	8,2	100,0
Toplam	<i>f</i>	2	11	21	23	13	70
	%	2,9	15,7	30,0	32,9	18,5	100,0
		B3. Eğitim Yeni Bilgi ve Beceriler Kazandırdı					
		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Atölye	<i>f</i>	0	1	6	5	9	21
Programı-1	%	0,0	4,8	28,6	23,8	42,8	100,0
Atölye	<i>f</i>	2	7	14	20	6	49
Programı-2	%	4,1	14,3	28,6	40,8	12,2	100,0
Toplam	<i>f</i>	2	8	20	25	15	70
	%	2,9	11,4	28,6	35,7	21,4	100,0

Tablo 3. “Eğitim Sonu Kazanımlar” bölümündeki tutumlara ilişkin oransal dağılım (Devamı)

		B4. Eğitim Motivasyonumu Artırdı					
		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Atölye	<i>f</i>	0	1	6	4	10	21
Programı-1	%	0,0	4,8	28,6	19,0	47,6	100,0
Atölye	<i>f</i>	2	7	16	17	7	49
Programı-2	%	4,1	14,3	32,7	34,6	14,3	100,0
Toplam	<i>f</i>	2	8	22	21	17	70
	%	2,9	11,4	31,4	30,0	24,3	100,0
		B5. Eğitim Konuyu Anlamamda Olumlu Katkı Sağladı					
		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Atölye	<i>f</i>	0	2	4	3	12	21
Programı-1	%	0,0	9,5	19,0	14,3	57,2	100,0
Atölye	<i>f</i>	2	8	18	16	5	49
Programı-2	%	4,1	16,3	36,7	32,7	10,2	100,0
Toplam	<i>f</i>	2	10	22	19	17	70
	%	2,9	14,3	31,4	27,1	24,3	100,0
		B6. Eğitim Tasarım Sürecime Olumlu Katkı Sağladı					
		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Atölye	<i>f</i>	0	3	3	3	12	21
Programı-1	%	0,0	14,3	14,3	14,3	57,1	100,0
Atölye	<i>f</i>	2	10	15	17	5	49
Programı-2	%	4,1	20,4	30,6	34,7	10,2	100,0
Toplam	<i>f</i>	2	13	18	20	17	70
	%	2,9	18,6	25,7	28,5	24,3	100,0
		B7. Eğitim Konuya Olan İlgimi Artırdı					
		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Atölye	<i>f</i>	0	2	5	4	10	21
Programı-1	%	0,0	9,5	23,8	19,0	47,7	100,0
Atölye	<i>f</i>	3	10	15	15	6	49
Programı-2	%	6,1	20,4	30,6	30,6	12,3	100,0
Toplam	<i>f</i>	3	12	20	19	16	70
	%	4,3	17,1	28,6	27,2	22,8	100,0

Uygulamanın etki değerlendirmesine ilişkin maddelerde kız ve erkek öğrencilerin tepkileri birbirleri ile kıyaslamalı olarak analiz edilmiştir. Kız öğrencilerin %43,7'si programın mesleki gelişimlerine olumlu katkı sağladığını düşünürken, erkek öğrencilerde bu oranın %57,9 olduğu saptanmıştır. Uygulamanın kişisel gelişimlerine olumlu etki sağladığı ile ilişkili maddelere kız öğrencilerden “kesinlikle katılmıyorum” seçeneği hiç taraftar bulmamakla beraber %40,6'sı

olumlu yönde değerlendirmiştir. Erkek öğrencilerde ise %5,3'ü “kesinlikle katılmıyorum” şeklinde değerlendirirken %60,5'i olumlu yönde değerlendirmiştir. Tepkilerin genel değerlendirilmesine bakıldığında erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre uygulamayı daha faydalı olarak değerlendirdiği saptanmıştır (Tablo, 4).

Tablo 4. *DeneySEL Çalışmaların Cinsiyete Göre Değerlendirmeleri: “Eğitim Sonundaki Kazanımlar” bölümündeki tutumlara ilişkin oransal dağılım*

		B1. Eğitim Mesleki Gelişimime Olumlu Katkı Sağladı					
Cinsiyet		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Kız	<i>f</i>	1	5	12	9	5	32
	%	3,1	15,6	37,5	28,1	15,6	100,0
Erkek	<i>f</i>	2	2	12	15	7	38
	%	5,3	5,3	31,6	39,5	18,4	100,0
Toplam	<i>f</i>	3	7	24	24	12	70
	%	4,3	10,0	34,3	34,3	17,1	100,0
		B2. Eğitim Kişisel Gelişimime Olumlu Katkı Sağladı					
Cinsiyet		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Kız	<i>f</i>	0	7	12	8	5	32
	%	0,0	21,9	37,5	25,0	15,6	100,0
Erkek	<i>f</i>	2	4	9	15	8	38
	%	5,3	10,5	23,7	39,5	21,1	100,0
Toplam	<i>f</i>	2	11	21	23	13	70
	%	2,9	15,7	30,0	32,9	18,5	100,0
		B3. Eğitim Yeni Bilgi ve Beceriler Kazandırdı					
Cinsiyet		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Kız	<i>f</i>	0	4	13	10	5	32
	%	0,0	12,5	40,6	31,3	15,6	100,0
Erkek	<i>f</i>	2	4	7	15	10	38
	%	5,3	10,5	18,4	39,5	26,3	100,0
Toplam	<i>f</i>	2	8	20	25	15	70
	%	2,9	11,4	28,6	35,7	21,4	100,0
		B4. Eğitim Motivasyonumu Artırdı					
Cinsiyet		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Kız	<i>f</i>	0	5	11	10	6	32
	%	0,0	15,6	34,4	31,3	18,8	100,0
Erkek	<i>f</i>	2	3	11	11	11	38
	%	5,3	7,9	28,9	28,9	28,9	100,0
Toplam	<i>f</i>	2	8	22	21	17	70
	%	2,9	11,4	31,4	30,0	24,3	100,0

Tablo 4. *Deneyisel Çalışmaların Cinsiyete Göre Değerlendirmeleri: “Eğitim Sonundaki Kazanımlar” bölümündeki tutumlara ilişkin oransal dağılım (Devamı)*

		B5. Eğitim Konuyu Anlamamda Olumlu Katkı Sağladı					
		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
	<i>f</i>	0	6	11	8	7	32
Kız	%	0,0	18,8	34,4	25,0	21,9	100,0
	<i>f</i>	2	4	11	11	10	38
Erkek	%	5,3	10,5	28,9	28,9	26,3	100,0
	<i>f</i>	2	10	22	19	17	70
Toplam	%	2,9	14,3	31,4	27,1	24,3	100,0
		B6. Eğitim Tasarım Sürecime Olumlu Katkı Sağladı					
		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
	<i>f</i>	0	6	8	11	7	32
Kız	%	0,0	18,8	25,0	34,4	21,9	100,0
	<i>f</i>	2	7	10	9	10	38
Erkek	%	5,3	18,4	23,6	23,7	26,3	100,0
	<i>f</i>	2	13	18	20	17	70
Toplam	%	2,9	18,6	25,7	28,5	24,3	100,0
		B7. Eğitim Konuya Olan İlgiyi Artırdı					
		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
	<i>f</i>	0	8	9	8	7	32
Kız	%	0,0	25,0	28,1	25,0	21,9	100,0
	<i>f</i>	3	4	11	11	8	38
Erkek	%	8,1	10,8	29,7	29,7	21,6	100,0
	<i>f</i>	3	12	20	19	16	70
Toplam	%	4,3	17,1	28,6	27,2	22,8	100,0

Uygulamanın etki değerlendirmesine ilişkin maddelere temel tasarım stüdyosu dersini daha önce alan ve ilk kez alan öğrencilerin tepkileri birbirleri ile kıyaslamalı analiz edilmiştir. Programın katılımcıların mesleki gelişimlerine olumlu katkı sağlamanın değerlendirilmesinde temel tasarım stüdyo dersini ilk kez alan öğrencilerin %49’u olumlu yönde değerlendirirken, bu oran dersi ikinci kez alan öğrencilerde %57,9 olduğu gözlemlenmiştir. Uygulamanın kişisel gelişimlerine katkı sağladığının değerlendirilmesine bakıldığında dersi ilk kez alan öğrencilerin %47,1’inin dersi ikinci kez alan öğrencilerin ise %63,2’sinin olumlu yönde değerlendirdiği görülmüştür. Aynı zamanda dersi ikinci kez alan öğrencilerin olumsuzluğu değerlendiren “kesinlikle katılmıyorum” seçeneği taraftar bulmamıştır.

Katılımcıların daha aktif olarak eğitim sürecine dâhil olmasını ve tasarım konularının yaratıcı drama etkinlikleri ile desteklenerek daha verimli ve anlaşılır biçimde aktarılmasının sağlanmasını ve bu doğrultuda daha başarılı bir tasarım süreci deneyimlemeleri hedeflenmiştir. Dersi ilk kez alan öğrencilerin %49’unun uygulamanın tasarım sürecine olumlu yönde katkı sağladığını düşünürken, bu oran ikinci kez dersi alan öğrencilerde %63,2 olduğu saptanmıştır. Uygulamanın genel değerlendirilmesine bakıldığında ise Temel Tasarım Stüdyosu dersini ilk kez alan öğrencilerin

%25,5'i olumlu olarak değerlendirirken, ikinci kez alan öğrencilerin %73,7'si uygulamanın daha faydalı olduğunu değerlendirmiştir (Tablo, 5).

Tablo 5. Deney Grubunun Temel Tasarım Stüdyo Dersini İlk Kez ve İkinci Kez Alanlara Göre Değerlendirmeleri: “Eğitim Sonundaki Kazanımlar” bölümündeki tutumlara ilişkin oransal dağılım

		B1. Eğitim Mesleki Gelişimime Olumlu Katkı Sağladı					
Stüdyo Tecrübe		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Temel Tasarım dersini ilk kez alan	<i>f</i>	2	4	20	20	5	51
	%	3,9	7,8	39,2	39,2	9,8	100,0
Temel Tasarım dersini ikinci kez alan	<i>f</i>	1	3	4	4	7	19
	%	5,3	15,8	21,1	21,1	36,8	100,0
Toplam	<i>f</i>	3	7	24	24	12	70
	%	4,3	10,0	34,3	34,3	17,1	100,0
		B2. Eğitim Kişisel Gelişimime Olumlu Katkı Sağladı					
Stüdyo Tecrübe		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Temel Tasarım dersini ilk kez alan	<i>f</i>	2	8	17	19	5	51
	%	3,9	15,7	33,3	37,3	9,8	100,0
Temel Tasarım dersini ikinci kez alan	<i>f</i>	0	3	4	4	8	19
	%	0,0	15,8	21,1	21,1	42,1	100,0
Toplam	<i>f</i>	2	11	21	23	13	70
	%	2,9	15,7	30,0	32,9	18,5	100,0
		B3. Eğitim Yeni Bilgi ve Beceriler Kazandırdı					
Stüdyo Tecrübe		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Temel Tasarım dersini ilk kez alan	<i>f</i>	2	7	13	23	6	51
	%	3,9	13,7	25,5	45,1	11,8	100,0
Temel Tasarım dersini ikinci kez alan	<i>f</i>	0	1	7	2	9	19
	%	0,0	5,3	36,8	10,5	47,4	100,0
Toplam	<i>f</i>	2	8	20	25	15	70
	%	2,9	11,4	28,6	35,7	21,4	100,0
		B4. Eğitim Motivasyonumu Artırdı					
Stüdyo Tecrübe		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Temel Tasarım dersini ilk kez alan	<i>f</i>	2	7	17	17	8	51
	%	3,9	13,7	33,3	33,3	15,7	100,0
Temel Tasarım dersini ikinci kez alan	<i>f</i>	0	1	5	4	9	19
	%	0,0	5,3	26,3	21,1	47,4	100,0
Toplam	<i>f</i>	2	8	22	21	17	70
	%	2,9	11,4	31,4	30,0	24,3	100,0

Tablo 5. *Deney Grubunun Temel Tasarım Stüdyo Dersini İlk Kez ve İkinci Kez Alanlara Göre Değerlendirmeleri: “Eğitim Sonundaki Kazanımlar” bölümündeki tutumlara ilişkin oransal dağılım (Devamı)*

		B5. Eğitim Konuyu Anlamamda Olumlu Katkı Sağladı					
		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Temel Tasarım dersini ilk kez alan	<i>f</i>	2	8	18	16	7	51
	%	3,9	15,7	35,3	31,4	13,7	100,0
Temel Tasarım dersini ikinci kez alan	<i>f</i>	0	2	4	3	10	19
	%	0,0	10,5	21,1	15,8	52,6	100,0
Toplam	<i>f</i>	2	10	22	19	17	70
	%	2,9	14,3	31,4	27,1	24,3	100,0
		B6. Eğitim Tasarım Sürecime Olumlu Katkı Sağladı					
		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Temel Tasarım dersini ilk kez alan	<i>f</i>	2	10	14	18	7	51
	%	3,9	19,6	27,5	35,3	13,7	100,0
Temel Tasarım dersini ikinci kez alan	<i>f</i>	0	3	4	2	10	19
	%	0,0	15,8	21,1	10,5	52,6	100,0
Toplam	<i>f</i>	2	13	18	20	17	70
	%	2,9	18,6	25,7	28,5	24,3	100,0
		B7. Eğitim Konuya Olan İlgimi Artırdı					
		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta Düzeyde Katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum	Toplam
Temel Tasarım dersini ilk kez alan	<i>f</i>	3	10	15	15	7	50
	%	6,0	20,0	30,0	30,0	14,0	100,0
Temel Tasarım dersini ikinci kez alan	<i>f</i>	0	2	5	4	8	19
	%	0,0	10,5	26,3	21,1	42,1	100,0
Toplam	<i>f</i>	3	12	20	19	16	70
	%	4,3	17,1	28,6	27,2	22,8	100,0

Atölye programı-1 uygulaması sonunda katılımcılara uygulanan değerlendirme formunda yer alan “Eğitimin Planlanması ve Programı” bölümündeki maddelere verilen tepkilerin %40’ı çok iyi, % 32’si iyi, %16’sı orta, % 12’sinin iyi değil olduğu sonucu elde edilmiştir. Olumsuzluğu değerlendiren “hiç iyi değil” seçeneği taraftar bulmamıştır. Değerlendirme formunda yer alan “Eğitim Sonu Kazanımlar” bölümündeki maddelere verilen tepkilerin, %44’ü tamamen katılıyorum, % 26’sı katılıyorum, %20’si orta düzeyde katılıyorum, % 10’unun katılmıyorum olduğu sonucu elde edilmiştir. Olumsuzluğu değerlendiren “hiç katılmıyorum” seçeneği taraftar bulmamıştır.

Atölye programı-1 uygulamasının genel değerlendirmesine dair katılımcıların görüşlerinin, % 38,1’in mükemmel, % 38,1’in çok iyi, % 23,8’in iyi olduğu sonucu elde edilmiştir. Olumsuzluğu değerlendiren “zayıf” ve “çok zayıf” seçeneği hiç taraftar bulmamıştır. Bunun yanı sıra düşünce ve

izlenimlerin yer aldığı görüş formu incelendiğinde, öğrencilerin tamamına yakınının uygulamaya ilişkin görüş ve tutumlarının da olumlu olduğu saptanmıştır.

Katılımcılara uygulanan görüş formunda yer alan bazı serbest yorumlar ise şöyledir;

- *“İyi bir çalışma olduğuna inanıyorum, bütün yarı yılda uygulanmasını isterim ve tasarım sürecinde olumlu katkıları olduğunu düşünüyorum.”*
- *“Yaratıcı drama etkinliklerinin tasarım sürecinde grup çalışmasının ve ortaya çıkar-dığımız ürünler için olumlu katkıları oldu.”*
- *“Program güzel, tasarım sürecindeki grup çalışmamıza olumlu katkı sağladı.”*
- *“Eğlenceli ve diğer stüdyolarından çok farklıydı, tasarım süreci çok daha keyifliydi.”*
- *“Yaratıcı drama etkinlikleri arkadaşlarımla daha fazla kaynaşmamı sağladı ve bu sayede çok verimli bir grup çalışması yapmış olduk.”*
- *“Hiç karşılaşmadığım ve bilmediğim yaratıcı drama etkinlikleri sayesinde benim için bugün çok daha verimli geçti.”*
- *“Yaratıcı, ufuk geliştirici ve bugünün bana çok faydalı olduğunu düşünüyorum.”*
- *“Sosyal ve akademik açıdan çok verimli olduğunu düşünüyorum, yaratıcı drama et-kinlikleri sayesinde öğleden sonra başladığımız tasarım çalışmaları çok daha verimli oldu.”*
- *“Arkadaşlarımı daha iyi tanımama ve kendimin çok daha farkına varmamı sağladı.”*

Atölye programı-2 uygulaması sonunda katılımcılara uygulanan değerlendirme formunda yer alan “Eğitimin Planlanması ve Programı” bölümündeki maddelere verilen tepkilerin, %13’ü çok iyi, % 37’si iyi, %35’i orta, % 11’i iyi değil ve %4’nün hiç iyi değil olduğu sonucu elde edilmiştir. Değerlendirme formunda yer alan “Eğitim Sonu Kazanımlar” bölümündeki maddelere verilen tepkilerin, % 11’si tamamen katılıyorum, % 35’si katılıyorum, %34’i orta düzeyde katılıyorum, % 16’u katılmıyorum, % 4’ü hiç katılmıyorum olduğu sonucu elde edilmiştir.

Atölye programı-2 uygulamasının genel değerlendirmesine dair katılımcıların görüşlerinin % 8’i mükemmel, % 47’si çok iyi, %45’i orta düzeyde olumlu olduğu sonucu elde edilmiştir. Olumsuzluğu değerlendiren “zayıf” ve “çok zayıf” seçeneği hiçbir şekilde taraftar bulmamıştır. Bunun yanı sıra düşünce ve izlenimlerin yer aldığı görüş formu incelendiğinde, öğrencilerin tamamına yakınının uygulamaya ilişkin görüş ve tutumlarının da olumlu olduğu saptanmıştır.

Katılımcılara uygulanan görüş formunda yer alan bazı yorumlar ise şöyledir;

- *“Yaratıcı drama etkinliklerinin bizi tasarım aşamasında grup çalışmasına hazırladı-ğımı ve bu sayede her grup üyesinin aktif olması sebebi ile başarılı bir tasarım ortaya çıkarttığımızı düşünüyorum.”*
- *“Temel tasarım-1 stüdyosundan başlayarak yıl geneline yayılsa yaratıcı drama, biz-ler için çok geliştirici olur diye düşünüyorum.”*
- *“Çok daha verimli bir atölye tecrübe ettik.”*
- *“Bugünkü atölye programı daha sık yapılmalı, çok faydalı oldu.”*

- *“Bence çok verimli bir eğitim programıydı, çok daha verimli bir grup çalışması oldu.”*
- *“Hem eğlenceli hem de eğitici bir programdı, beraber çalışmayı öğrendik.”*
- *“Bence eğlenirken öğrendik bugün ve kesinlikle tasarım süreci için çok faydalı oldu.”*
- *“Eğitim genel olarak motivasyonumu artırdı ve grup çalışmasında iş planı yaparak iyi bir sonuç elde etmemizi sağladı.”*
- *“Yararlı bir eğitim programı oldu, grup çalışması sırasında çok daha yaratıcı olmamı sağladı.”*
- *“Yapılan yaratıcı drama etkinlikleri enerjimi ve ilgimi artırdı, bence tekrarlanmalı.”*
- *“Uygulanan etkinlikler oldukça keyifli ve kişisel gelişime katkısı yüksekti. Grup çalışmasında ortak düşünceler ve iş birliği ile çok memnun edici bir tasarım süreci yaşadık.”*
- *“Etkili bir programdı. Çalışma içinde etkin bir şekilde bulunmak değişik ve farklı bir bakış açısı kazandırdı.”*
- *“Yapılan etkinlikler ile farklı becerilerimizi geliştirdik. Grubun yaratıcı görüşleri gelişti ve verimli bir tasarım süreci oldu.”*
- *“Motivasyonu artırmak açısından güzel bir program. Tasarım sürecini eğlenceli ve daha anlaşılır bir hale getiriyor.”*

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmada temel tasarım stüdyolarında uygulanan eğitim ile hedeflenen kazanımların geleneksel eğitim yöntemleri yerine, yaratıcı drama etkinlikleri ile desteklenmiş temel tasarım stüdyosu deneyimi ile verilmesinin etkileri incelenmiştir. Bu doğrultuda araştırmacı tarafından tasarlanan ve uygulanan örnek atölye çalışmaları kullanılmıştır. Örnek atölye çalışmaları ile öğrencilerin daha aktif olarak eğitim sürecine dâhil olmaları ve tasarım konularının yaratıcı drama etkinlikleri ile desteklenerek daha verimli ve anlaşılır biçimde aktarılması ve bu doğrultuda öğrencilerin daha başarılı bir tasarım süreci deneyimlemeleri hedeflenmiştir.

Örnek atölye çalışmalarının sonuçlarını analiz etmek için uygulanan değerlendirme formundan elde edilen bulgular değerlendirildiğinde çalışmanın hedefleri lehine olumlu sonuçlar saptanmıştır. Çalışmanın hedefleri doğrultusunda etkilerini analiz edebilmek için oluşturulan Eğitim Sonu Kazanımlar bölümündeki maddelere verilen tepkilerin sonuçları aşağıdaki gibidir:

1. Eğitim mesleki gelişimime olumlu katkı sağladı

Katılımcılarının %51,4'nün olumlu tepki verdiği görülmüştür. Maddenin cinsiyete göre tepkilerine bakıldığında kız öğrencilerin %43,7'sinin, erkek öğrencilerin ise %57,9'nun olumlu olarak değerlendirdiği gözlemlenmiştir. Aynı zamanda dersi ilk kez alan katılımcıların %49'u maddeye olumlu tepki verirken dersi daha önce alan katılımcıların %57,9'u olumlu olarak değerlendirmiştir. Bu veriler doğrultusunda çalışmanın mesleki gelişime katkı sağlama hedefi katılımcıların yarısından fazlası tarafından olumlu değerlendirilmesi ile beraber erkek öğrenciler ve dersi daha önce alan öğrenciler tarafından daha olumlu olarak değerlendirildiği sonucu elde edilmiştir.

2. Eğitim kişisel gelişimime olumlu katkı sağladı

Katılımcılarının %51,5'nin olumlu tepki verdiği görülmüştür. Maddenin cinsiyete göre tepkilerine bakıldığında kız öğrencilerin %40,6'sının, erkek öğrencilerin ise %60,6'sının olumlu olarak değerlendirdiği gözlemlenmiştir. Aynı zamanda dersi alan ilk kez katılımcıların %47,1'i maddeye olumlu tepki verirken dersi daha önce alan katılımcıların %63,2'si olumlu olarak değerlendirmiştir. Bu veriler doğrultusunda çalışmanın kişisel gelişime katkı sağlama hedefi cinsiyete göre tepkilerin analizinde erkek öğrenciler tarafından daha olumlu değerlendirildiği gözlemlenmiştir. Bununla beraber 70 katılımcıdan 36'sı çalışmanın kendi kişisel gelişimlerine olumlu katkı sağladığını düşündüğünün sonucu elde edilmiştir.

3. Eğitim yeni bilgi ve beceriler kazandırdı

Katılımcılarının %57,1'nin olumlu tepki verdiği görülmüştür. Maddenin cinsiyete göre tepkilerine bakıldığında kız öğrencilerin %46,9'nun, erkek öğrencilerin ise %65,8'nin olumlu olarak değerlendirdiği gözlemlenmiştir. Aynı zamanda dersi ilk kez alan katılımcıların %56,9'i maddeye olumlu tepki verirken dersi daha önce alan katılımcıların %57,9'u olumlu olarak değerlendirmiştir. Bu veriler doğrultusunda çalışmanın kendilerine yeni bilgi ve beceriler kazandırdığını düşünen katılımcıların çoğunlukta olduğu saptanmıştır.

4. Eğitim motivasyonumu artırdı

Katılımcılarının %54,3'nün olumlu tepki verdiği görülmüştür. Maddenin cinsiyete göre tepkilerine bakıldığında kız öğrencilerin %50,1'nin, erkek öğrencilerin ise %57,8'nin olumlu olarak değerlendirdiği gözlemlenmiştir. Aynı zamanda dersi ilk kez alan katılımcıların %49'u maddeye olumlu tepki verirken dersi daha önce alan katılımcıların %68,5'si olumlu olarak değerlendirmiştir. Bu veriler doğrultusunda çalışmanın katılımcıların öğrenmeye yönelik motivasyonlarının artması hedefi cinsiyete göre değerlendirmede anlamlı bir farklılık olmamakla beraber dersi daha önce alan katılımcıların dersi ilk kez alan katılımcılara oranla daha olumlu değerlendirildiği gözlemlenmiştir.

5. Eğitim konuyu anlamama olumlu katkı sağladı

Katılımcılarının %51,4'nün olumlu tepki verdiği görülmüştür. Maddenin cinsiyete göre tepkilerine bakıldığında kız öğrencilerin %46,9'u, erkek öğrencilerin ise %55,2'nin olumlu olarak değerlendirdiği gözlemlenmiştir. Dersi ilk kez alan katılımcıların %45,1'i maddeye olumlu tepki verirken dersi daha önce alan katılımcıların %68,4'ü olumlu olarak değerlendirmiştir. Bu veriler doğrultusunda çalışmanın aktarılan konunun daha iyi anlaşılmasına katkı sağlama hedefi katılımcıların yarısından fazlası tarafından olumlu değerlendirilmesi ile beraber erkek öğrenciler ve dersi daha önce alan öğrenciler tarafından daha olumlu olarak değerlendirildiği sonucu elde edilmiştir.

6. Eğitim tasarım sürecime olumlu katkı sağladı

Katılımcılarının %52,9'nun olumlu tepki verdiği görülmüştür. Maddenin cinsiyete göre tepkilerine bakıldığında kız öğrencilerin %56,3'nün, erkek öğrencilerin ise %50'sinin olumlu olarak değerlendirdiği gözlemlenmiştir. Dersi ilk kez alan katılımcıların %49'u maddeye olumlu tepki verirken dersi daha önce alan katılımcıların %63,1'i olumlu olarak değerlendirmiştir. Bu veriler doğrultusunda çalışmanın katılımcıların daha başarılı bir tasarım süreci deneyimlemeleri hedefi cinsiyete göre değerlendirmede anlamlı bir farklılık olmamakla beraber dersi daha önce alan katılımcıların dersi ilk kez alan katılımcılara oranla daha olumlu değerlendirildiği gözlemlenmiştir.

7. Eğitim konuya olan ilgimi artırdı

Katılımcılarının %66,6'sının olumlu tepki verdiği görülmüştür. Maddenin cinsiyete göre tepkilerine bakıldığında kız öğrencilerin %46,9'nun, erkek öğrencilerin ise %51,3'nün olumlu olarak değerlendirdiği gözlemlenmiştir. Dersi ilk kez alan katılımcıların %44'ü maddeye olumlu tepki verirken dersi daha önce alan katılımcıların %63,2'si olumlu olarak değerlendirmiştir. Bu veriler doğrultusunda çalışmanın aktarılan konuya katılımcının ilgisini arttırarak öğrenim sürecinde daha aktif olmasına katkı sağlama hedefi katılımcıların yarısından fazlası tarafından olumlu olarak değerlendirilmiştir. Maddeyi erkek öğrencilerin ve dersi daha önce alan öğrencilerin daha olumlu olarak değerlendirildiği sonucu elde edilmiştir.

Tüm bu veriler doğrultusunda, yaratıcı drama etkinlikleri ile tasarlanan temel tasarım atölyelerinin, katılımcıların öğrenme sürecine daha aktif katkıda bulunmalarına ve tasarım konularını yaratıcı drama etkinlikleriyle daha iyi ve daha etkin bir şekilde anlamalarına ve bu doğrultuda daha başarılı bir tasarım sürecini deneyimlemelerine yardımcı olduğunu söylemek mümkündür. Yaratıcı drama yönteminin öğrencilerin akademik başarısı üzerindeki etkisini araştırmak amacıyla tasarım eğitiminde yapılan çalışmalar bu durumu desteklemektedir. Örneğin; Arıdağ ve Aslan (2012), Kılıçaslan (2010) ile Üst ve Doğan (2013) araştırmalarında yaratıcı drama öğretim yöntemlerinin tasarım stüdyolarında kullanılması için değerli araştırmalar yapmışlardır. Bu ve benzeri çalışmalar, bireylere tasarım eğitimi ile istenen davranış ve becerilerin kazandırılmasında da yaratıcı drama yönteminden yararlanılabileceği gerçeğini ortaya koymaktadır. Tüm bu çalışmalara bakıldığında, duygunun, düşüncenin, hayal gücünün, üretimin etkin rol oynadığı yaratıcı drama yönteminin, tasarım eğitimine ve tasarım eğitimi alan öğrencilere katkılar sağlayabileceğini söylemek olanaklıdır.

Araştırma bulgularına ve literatür incelemelerine dayanarak aşağıdaki öneriler verilebilir:

- Temel tasarım eğitimi ile hedeflenen kazanımlar için yaratıcı drama yönteminden yararlanılabilir.
- Tasarım gibi yaratıcı drama da süreç olarak değerlendirilmektedir. Bu sebeple yaratıcı drama etkinliklerinin temel tasarım stüdyoları ders içeriği kapsamında dönem boyunca haftalık olarak oluşturulması ve uygulanması verimliliği artırabilir.
- Yaratıcı drama ile oluşturulmuş temel tasarım stüdyolarında öğrencilerin eğitim ve mesleki hayatlarındaki yaratıcılık ve tasarım becerilerinin gelişimi gibi temel kazanımların yanı sıra araştıran, sorgulayan, eleştirel düşünme yetisine sahip olan, yenilikçi, farkındalık düzeyi yüksek ve yaratıcı bireyler olarak kişisel gelişimlerine de katkı sağlanabilir.

Kaynakça

- Adıgüzel, H. Ö. (1994). Eğitimde yeni bir yöntem ve disiplin: Yaratıcı drama, *Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi 1. Eğitim Bilimleri Kongresi, Adana, 2*, 522-532s.
- Adıgüzel, H. Ö. (2006). *Eğitimde yeni bir yöntem ve disiplin: Yaratıcı drama*, Yaratıcı drama 1985-1998 yazı-lar, Genişletilmiş ikinci baskı, Ankara: Naturel Yayıncılık.
- Adıgüzel, H. Ö. (2014). *Eğitimde yaratıcı drama*. Beşinci Baskı, Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Aksoy, E. (1975). *Mimarlıkta tasarım, iletim ve denetim*, İstanbul: Gül Matbaası.
- Arıdağ, L. & Aslan, E. (2012). The effect of creative drama activities performed at the “design studies-1” studio on development of creative thinking skills of architecture students, *Megaron Dergisi*, 7 (1), 49-66.
- Demirel, Ö. (2007). *Eğitimde program geliştirme*, Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Kılıçaslan, H. (2010). *Tasarım eğitiminde bir yöntem olarak yaratıcı drama*, Yüksek lisans tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Lerner, F. (2005). Foundations for design education: Continuing the Bauhaus Vorkurs Vison, studies in art education, *A Journal of Issues and Research*, 46 (3), 211-226.
- Okur, A. (2008). *Görsel sanatlar eğitiminde bir öğretim yöntemi olarak yaratıcı drama*, Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Özsoy, G. (2003). *Mimari tasarım eğitimine yönelik bir irdeleme- D.E.Ü. örneği*, Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Tyler, R. W. (2014). *Eğitimde programların ve öğretimin temel ilkeleri*, Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Uluoğlu, B. (1990). *Mimari tasarım eğitimi tasarım bilgisi bağlamında stüdyo eleştirileri*, Doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Üst, S. & Doğan, G. M. (2013). İç mimarlık eğitiminde yaratıcı drama, *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 11 (1), 89-100.
- Üstündağ, T. (2004). *Yaratıcı drama öğretmenimin günlüğü*, Genişletilmiş ve Gözden Geçirilmiş 6. Baskı, Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Yorulmuş, E. (2016). *Implementing creative drama teaching methods in basic design studios*, Yüksek lisans tezi, Yaşar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Extended Summary

An Experimental Study on Implementing Creative Drama Methods in Basic Design Studios

Eray Bozkurt¹

Ezgi Yorulmuş²

Creativity, critical thinking ability, communication, and problem-solving skills contribute to the development of imagination and awareness level. The creative drama training method has been used for many years in the fields of applied education. The design studios that make up the essence of architectural design education are defined as the ‘keeping learning alive’ spaces, which allow students to develop their design skills and creativity, prepare them for architectural design studios that they will participate in the future. The creative drama and architectural design; both are process oriented. The creative drama covers a process of warm-up, improvisation and evaluation-discussion. In the creation of the design, there are several stages that follow each other from abstract to concrete. The research is intended to be evaluated according to ‘Tyler’s Goal Attainment Model’, developed by Ralph Tyler. The data was recorded through the opinion form and evaluation form prepared by the researcher. In the analysis of quantitative data, scripture statistics, and basic interpreter analysis techniques were used in the analysis of qualitative data. To decide on the research method, “Design with Creative Drama (DCD) is planned by examining other previous researches. This study is designed to support basic design studios with creative drama activities and to help students contribute to their design processes. The date of the course has been determined after the interviews with the course’s instructor. “Workshop Program-1” and “Workshop Program-2” were designed for the title “Design Elements and Criteria” covering the topics to be processed at the specified date. Two designed workshop programs were implemented on the same day. The full-day workshop program was set up as two stages. The first stage was developed in preparation for the second stage, which is the design process. It was created from creative drama activities that support the expected gains in the design process. In the second phase, the design stages associated with the subject or subjects to be conveyed by the studio instructors of the selected universities. The workshop program was held among 21 students in the basic design studio the ARCH-110. The experimental group consisted of 14 male and 7 female students, 16 of them took the Arch-110 basic design-1 studio for the second time. Three students enrolled first time in the basic design studio in the Department of Interior Architecture and two students in the Department of Interior Architecture for the second time. The workshop program was held with 58 students, including 29 male and 29 female students, in the basic design studio-2 for the ARCH-101 course.

1 PhD, Yaşar University, Department of Architecture, Izmir, Türkiye. E-posta: eray.bozkurt@yasar.edu.tr . ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-8476-7898>

2 Interior Architect Graduate, Yaşar University, Izmir, Türkiye. e-posta: ezgiyorulmus@hotmail.com. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2049-9884>

All data obtained from the Education Program and Planning, End-of-Education Gains and General Evaluation departments in the Evaluation Form and the opinion form used to measure their attitude towards the application were examined separately for two studies. At the same time, the reaction of its participants to all substances in these sections was evaluated. Comparative analyses were conducted with each other whether it had taken gender status and basic design lessons before. When evaluating the findings obtained from the evaluation form applied to analyze the results of the sample workshops, positive results were determined in favor of the objectives of the study. Matters of the End of Education Gains section, which was created to analyze the effects of the study in line with their goals, are as follows:

1. Education contributed positively to my professional development
2. Education contributed positively to my personal development
3. Education gained new knowledge and skills
4. Education boosted my motivation
5. Education contributed positively to my understanding of the issue
6. Contributed positively to my training design process
7. Education increased my interest in the issue

It was observed that the participants reacted positively to all items. When looking at the responses by gender, it was observed that male students were evaluated more positively than female students. Also, it was determined that the participants who took the course before evaluated the course more positively than the participants who took the course for the first time. In line with all this data, it is possible to say that basic design workshops designed with creative drama activities help participants contribute more actively to the learning process and to better and more effectively understand design issues with creative drama activities and to experience a more successful design process in this direction. It is also possible to say that the creative drama method in which emotion, thought, imagination, and production plays an active role, can contribute to design education and students studying design. Based on research findings and literature reviews, the following recommendations can be given:

- The creative drama method can be used for targeted gains with basic design training.
- Creative drama, such as design, is considered a process. For this reason, the creation and implementation of creative drama activities weekly within the scope of the course content of the basic design studios can increase productivity.
- In basic design studios organized by creative drama, basic achievements such as the development of creativity and design skills in students' education and professional lives, as well as their personal development as innovative, awareness-level, and creative individuals with research, questioning, critical thinking skills can also be contributed.