

SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE YARATICI DÜŞÜNME İÇİN ALTERNATİF BİR TEKNİK: SCAMPER ETKİNLİK ÖRNEĞİ

AN ALTERNATIVE TECHNIQUE FOR CREATIVE THINKING IN SOCIAL STUDIES EDUCATION: SCAMPER

Ayşe TOSUN¹, Nazlı GÖKÇE²

ÖZ: Günümüzdeki eğitim sistemleri içerisinde en önemli becerilerden biri olarak yaratıcı düşünme yer almaktadır. Okul öncesinden başlayarak üniversiteye kadar tüm eğitim kademelerinde yaratıcı ve özgün düşünme becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Bu süreçte becerileri geliştirmek için sınıf ortamında yürütülen tüm faaliyetler önem kazanmaktadır. Bireylerin farklı ve özgün düşüncelerini teşvik edebilmek adına çeşitli öğretim stratejileri ve teknikleri kullanılmaktadır. Sosyal bilgiler dersinde yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmek adına kullanılacak tekniklerden biri de SCAMPER'dir. Yönlendirilmiş beyin fırtınası olarak da bilinen bu teknik yaratıcı düşünme, problem çözme ve eleştirel düşünmede kullanılacak en kolay ve etkili tekniklerden biri olarak yer almaktadır. SCAMPER kelimeler aracılığıyla üretilen sorularla bireylerin farklı düşüncelerine imkân tanıyan bir tekniktir. Bu kapsamda çalışmanın amacı, sosyal bilgiler dersinde yaratıcı düşünme becerisini geliştirmek için SCAMPER tekniğinin tanıtılması ve öğretmenlere rehber olması açısından örnek etkinlik içeriğinin hazırlanmasıdır. Çalışmanın sosyal bilgiler öğretmenleri için rehber niteliğinde olması açısından alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bununla birlikte Türkiye'de SCAMPER tekniğinin sosyal bilgiler eğitiminde kullanımına yönelik az sayıda çalışmanın bulunması çalışmanın önemini arttırmaktadır. Araştırmada doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Etkinliklerin geliştirilmesi için veriler; YÖK Tez, Google Akademik ve Tr Dizin gibi veri tabanlarında taratılmıştır. Ayrıca 2018 yılı 4., 5., 6. ve 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı incelenerek etkinlikler hazırlanmıştır. Çalışma sonucunda SCAMPER tekniğinin sosyal bilgiler dersi içerisinde nasıl kullanılacağı açıklanmış, örnek ders materyalleri sunulmuş ve etkinlik için kazanım bazlı kullanılacak sorular hazırlanmıştır. Çalışmada hazırlanan örnek etkinlik içerikleri ve materyallerinin sınıf ortamında öğretmenler tarafından, bilimsel çalışmalarda ise araştırmacılar tarafından kullanılacağı önerilmiştir.

Anahtar sözcükler: Sosyal Bilgiler, SCAMPER Tekniği, Etkinlik

ABSTRACT: In contemporary education systems, creative thinking is recognized as one of the most essential skills. Developing creativity and original thinking is a goal at all educational levels, from early childhood to university. Classroom activities that promote these skills are therefore highly significant. Various teaching strategies and techniques are used to encourage innovative and original thinking. One effective technique for enhancing creative thinking in social studies is SCAMPER. Known as directed brainstorming, SCAMPER is one of the easiest and most effective methods for fostering creativity, problem-solving, and critical thinking. It encourages different perspectives through questions prompted by specific words. This study aims to introduce the SCAMPER technique to enhance creative thinking in social studies and to provide sample activities as a guide for teachers. The study is expected to contribute to the field by serving as a practical guide for social studies educators. The research utilized document analysis, gathering data from databases like YÖK Thesis, Google Scholar, and Tr Index to develop activities. Additionally, the 2018 Social Studies Curriculum for grades 4, 5, 6, and 7 was reviewed to create the activities. The study explains how SCAMPER can be applied in social studies, presents sample lesson materials, and includes achievement-based questions for the activities. It is recommended that the sample activities and materials developed in this study be used by teachers in the classroom and by researchers in academic studies.

Keywords: Social Studies, SCAMPER Technique, Activity

Bu makaleye atf vermek için:

Tosun, A. ve Gökçe, N. (2024). Sosyal bilgiler dersinde yaratıcı düşünme için alternatif bir teknik: SCAMPER etkinlik örneği, *Trakya Eğitim Dergisi*, 14(Özel Sayı), 305-319.

Cite this article as:

Tosun, A., & Gökçe, N. (2024). An Alternative Technique for Creative Thinking in Social Studies Education: SCAMPER. *Trakya Journal of Education*, 14(Special Issue), 305-319.

1 Dr., Muğla/Türkiye, e-mail: aysetosun0948@gmail.com, ORCID 0000-0003-4813-3470

2 Prof. Dr., Anadolu Üniversitesi, Eskişehir/Türkiye, e-mail: nazliu@anadolu.edu.tr, ORCID 0000-0001-9126-4850

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Craft (2003) defines creativity as the capacity of individuals to generate innovative and original ideas by using their self-expression, intelligence, and imagination, describing it as a lifelong skill. Creativity has garnered interest across different disciplines throughout history, with various definitions being proposed. During the Middle Ages, creativity was primarily associated with the fine arts and viewed as a divine talent. In contrast, today, it is regarded as a force that permeates all aspects of human life (Aydın & Çilci, 2020). With the recognition of psychology as a modern discipline in the early 20th century, the concept of "creativity" became a subject of scientific inquiry. In contemporary education, there is a growing belief that creative thinking skills can be taught and developed through practice (Özyaprak, 2016). Torrance (1987) reviewed 142 studies and found sufficient evidence to conclude that creativity can be taught, with successful programs emphasizing both cognitive skills and personality factors, providing motivating conditions, and allowing active student participation in the creative thinking process (Feldhusen & Goh, 1995). Modern education systems aim to develop skills such as creative and original thinking at all levels, from primary education to university (Yeşilyurt, 2020). According to Potur and Baykul (2009), creative thinking is a cognitive ability that goes beyond problem-solving, enabling individuals to produce original and innovative outcomes. The 2018 Social Studies Curriculum (SBDÖP) does not explicitly include creative thinking skills; instead, it introduces innovative thinking skills, which are considered to serve a similar purpose (Yücel, Çiftçi, & Durmaz, 2022). However, in the 2024 Social Studies Curriculum implemented by the Ministry of National Education under the Turkey Century Education Model (TYMM), creativity is given significant importance, with emphasis on its integration within learning areas and differentiated learning-teaching experiences (Ministry of National Education, 2024).

Today, various techniques have been developed to foster positive interactions between students and teachers and to promote students' creative thinking. One such technique that can be used to develop children's creative thinking skills in educational settings is SCAMPER. Known as directed brainstorming, this technique is recognized in the literature as one of the most effective and easiest methods for fostering creativity (Bozdemir & Önal, 2024; Sirbiladze, 2017). The SCAMPER technique is based on the brainstorming method introduced by Alex Osborne in 1953. In 1963, Osborne created a checklist to make the brainstorming technique more effective, which served as an auxiliary strategy during brainstorming sessions (Alzayat, 2014). This list included 73 idea-stimulating questions. Eberle (1971) simplified Osborne's concept by systematizing the checklists into seven steps, forming the acronym SCAMPER (Yağcı, 2012). Eberle introduced the SCAMPER technique in his book "SCAMPER: Games for Imagination Development" (1996). According to Eberle (1996), children's challenges in freely expressing their thoughts stem from societal barriers and the expectation for them to behave like adults. Eberle (1984) noted that the word "SCAMPER" in the dictionary implies "to run, play, or leap about quickly and lightly, especially in excitement or fear" (Mohamed-Kamal Hijazi, 2016; Yağcı, 2012). Each letter in the acronym SCAMPER corresponds to an English word, which is used to pose a series of questions about an object or event, encouraging children to think differently. This process enables students to generate new ideas, find solutions to problems, or develop new products.

SCAMPER is one of the most suitable techniques for creative thinking, allowing students to interpret events from different perspectives, ask questions, and discuss current events and contrasting concepts. Given the limited number of classroom activities demonstrating the use of SCAMPER in social studies and the lack of example questions for teachers on how to write problem-related questions within this technique, this study is expected to contribute to the field. The purpose of this study is to introduce SCAMPER as an alternative technique for developing creative thinking skills in social studies and to design an example activity to illustrate its applicability.

Method

In this study, SCAMPER technique activity contents were developed specifically for social studies courses. To create these activities, existing research in the field was first reviewed. Within this framework, the document analysis method, one of the qualitative research methods, was employed. Document analysis involves the steps of locating, reading, note-taking, and evaluating sources in alignment with the study's objectives. This method includes the examination and evaluation of both printed and electronic materials (Sak, Şahin Sak, Öneren, & Nas, 2021). Accordingly, a literature review was conducted to demonstrate how the SCAMPER technique can be used in social studies classes. Studies related to the SCAMPER technique were searched using databases such as YÖK Thesis, Google Scholar, and Tr Index, with the keywords "SCAMPER" and "SCAMPER and Social Studies." The 2018 Social Studies Curriculum for 4th, 5th, 6th, and 7th grades was also reviewed to guide the development of content. Based on the literature review, the nature, characteristics, content, and instructional applications of SCAMPER were examined, and sample activity contents were prepared accordingly.

Findings

The SCAMPER technique can be applied in social studies classes. To implement the technique effectively, teachers must engage in preliminary preparation before the activity. Accordingly, the unit or learning objective in which the activity will be implemented should be identified in advance. The specific problem/object/event to be addressed in the activity must also be determined. Teachers should then generate questions based on the SCAMPER keywords relevant to the chosen problem/object/event. An activity sheet should be created incorporating these questions. During the activity, the class should be divided into groups for collaborative work. Each group is provided with a checklist or the prepared activity sheet. The groups are asked to discuss the questions related to the identified problem/object/event and reach a consensus on the answers. The responses developed by the groups are then presented and discussed in the classroom setting.

Discussion and Conclusion

In social studies classes, the SCAMPER technique can be employed to enhance students' skills in creative thinking and problem-solving by presenting them with complex problems. This method not only promotes individual development but also contributes to the cultivation of more conscious, original, and solution-oriented individuals within society.

GİRİŞ

Yaratıcılık ve yaratıcı düşünme becerisi insanlığı diğer canlılardan ayıran en temel özellikler arasındadır. Bu kavramlar antik dönem filozoflarından günümüz bilim insanlarına kadar her dönemde ilgi çekmiş ve gizemini korumuştur (Eker ve Sak, 2016). Her çağda farklı disiplinlerde anlamsal olarak da çeşitli tanımlamaları yapılmıştır. Orta çağda özellikle güzel sanatlar kapsamında ele alınmış ve ilahi bir yetenek olarak görülmüştür. Günümüzde ise insan hayatının her alanında görülebilen bir güç olarak ifade edilmektedir (Aydın ve Çilci, 2020). 20. yüzyılın başlarında psikolojinin modern bir disiplin olarak kabul görmesiyle birlikte, "yaratıcılık" kavramı da bilimsel araştırmaların konusu olmaya başlamıştır. Bu bağlamda, 1967 yılında Amerika Psikoloji Derneği başkanı J.P. Guilford'un öncü çalışmaları, 'yaratıcılık' olgusunun psikoloji literatürüne yerleşmesine önemli katkıda bulunmuştur (Andreasen, 2013). Yaratıcılık kavramı uzun bir süre bilim ve teknikle buluş yapan, diğer insanlardan farklı, özel ve doğuştan gelen bir yetenek olarak düşünülmüştür (Yeşilyurt, 2020). Günümüzde ise öğretilen bir beceri olduğu ve pratik yaptırılarak geliştirilebileceği görüşü yaygınlaşmıştır (Özyaprak, 2016).

Yaratıcılık kavramı, bireyin zekâ ve hayal gücünü kullanarak yenilikçi ve özgün fikirler üretme kapasitesi olarak tanımlanmış ve hayat boyu devam eden bir beceri olarak görülmüştür (Craft, 2003). Yaratıcı düşünme ise, farklı ve yakınsak düşünme arasında geçiş yapan, zaman içinde aşamalar halinde ilerleyen dinamik bir zihinsel süreçtir (Webster, 1990). Potur ve Baykul'a göre (2009) yaratıcı düşünme, bireyin özgün ve yenilikçi ürünler ortaya koymak amacıyla problem çözmenin de ötesine geçen bilişsel süreçlerdir. Wijayati, Sumarni ve Supanti'a göre de (2019) bireylerin yeni fikirler, bakış açıları ve kavrayışlar üreterek, farklı sorunlara yeni çözümler sunmalarını sağlayan zihinsel bir süreçtir. Bu özgün

süreç, sadece yeni fikirler üretmeyi değil, aynı zamanda bu fikirleri geliştirmeyi, değerlendirmeyi ve somut hale getirmeyi de kapsar. Tüm bu tanımlara baktığımızda yaratıcılık ve yaratıcı düşünme kavramları birbiriyle bağlantılı olmakla birlikte yaratıcılık bilişsel süreç ile performansı kapsayan daha genel bir kavram iken yaratıcı düşünmede bilişsel süreçleri içeren bir düşünme biçimi olarak görülmektedir (Demirel, 2005; Doğan, 2005).

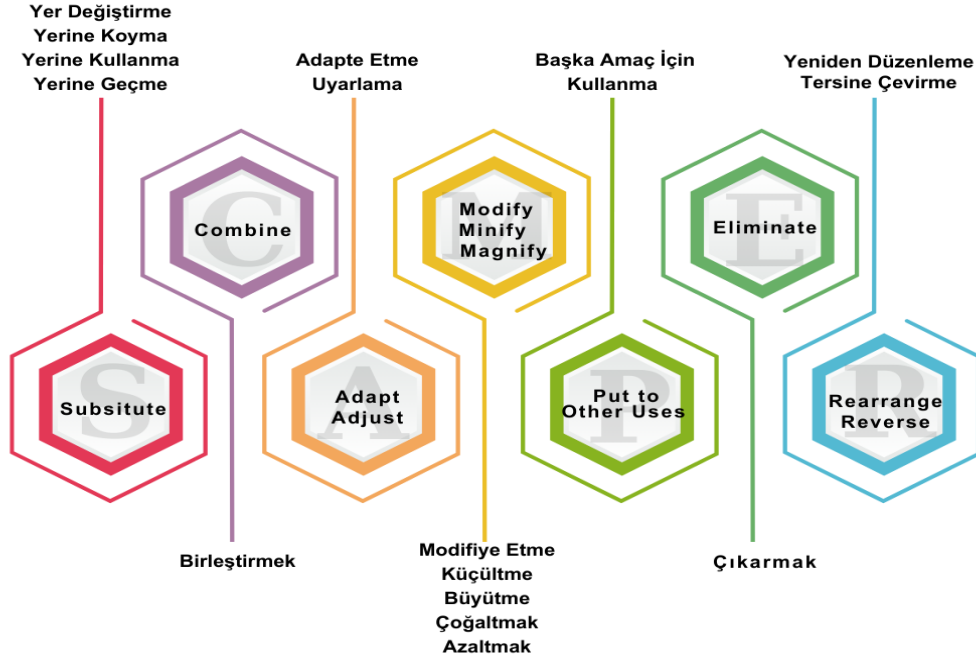
Günümüz eğitim sistemlerinde okul öncesinden üniversiteye kadar tüm kademelerde bireylerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir (Yeşilyurt, 2020). Yaratıcı düşünme olay ya da olgulara çok boyutlu bir açıdan bakabilmek, problemlere özgün çözümler üretmek, hayal gücünü ve farklı düşünme becerilerini geliştirebilmek açısından eğitim programlarında yer alan temel becerilerdendir. O'Donnell ve Micklethwaite (1999), çalışmalarında gelişmiş olan toplamda on altı ülkenin (Amerika, Avrupa ve Doğu Asya) öğretim programını incelemiş ve yaratıcı düşünmenin tüm eğitim kademelerinde temel bir beceri olduğunu belirlemiştir (Shahen, 2010). Torrance (1987), yaratıcı düşünmeye yönelik 142 çalışmayı incelemiş ve eğitim programları ile desteklenen yaratıcı düşünmenin bilişsel becerileri desteklediği ve motive edici koşullar sağladığı sonucuna ulaşmıştır (Feldhusen ve Goh, 1995). Karataş ve Özcan (2010) bilişim teknolojileri dersinde yaratıcı düşünme etkinlikleri uygulamış, öğrencilerin bilişsel başarıları ile proje geliştirmelerinde olumlu bir etkisinin olduğunu tespit etmişlerdir. Rose ve Lin (1984) yapmış oldukları meta-analiz çalışması sonucunda ise yaratıcı düşünme eğitimlerinin, sözel akıcılık ve özgünlük üzerinde etkili olduğunu ortaya koymuşlardır. Bu sonuçlar, yaratıcı düşünme becerisinin toplumların sürdürülebilirliği ve gelişiminde kritik bir rol oynadığını göstermektedir. Bu nedenle de eğitim-öğretim ortamlarında kazandırılması gereken önemli bir beceri olduğu düşünülmektedir.

Eğitim-öğretim süreçlerinde öğretmenlerin sınıf içi ve dışı davranışları öğrencilerin yaratıcılığını etkileyen faktörlerdendir. Örneğin; öğrencinin cesaretini kırma, güvensizlik, aşırı eleştiri, tutarsızlık, konuşma olanağı tanımama, öğrenme yaşantılarında çeşitli yöntem ve teknikleri kullanmama gibi durumlar yaratıcı düşünmeyi engelleyebilir (Yenilmez ve Yolcu, 2003). Bu durum öğrencilerde motivasyon kaybına ve de derse karşı olumsuz tutumlara sebep olabilir. Eğitim ortamlarında bireylerin yaratıcı düşüncelerini desteklemek ve onları cesaretlendirmek için çeşitli yöntem veya teknikler mevcuttur (Eragamreddy, 2013; Fahmy, Qoura ve Hassan, 2017). Bunlar arasında genellikle SCAMPER, TRİZ, nitelik listeleme, 5N1K, morfolojik sentez, beyin fırtınası, zihin haritaları, analogi, yaratıcı problem çözme, sinektik, altı şapkalı düşünme ve yaratıcı zıt düşünme gibi teknikler yer almaktadır (Öz ve Türkel, 2023; Özyaprak, 2016; Yağcı, 2012).

Eğitim ortamlarında çocukların yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmek adına kullanılabilecek tekniklerden biri de SCAMPER'dir. Yönlendirilmiş beyin fırtınası olarak da bilinen bu teknik literatürde yaratıcılığı geliştirmek adına kullanılabilecek en etkili ve kolay tekniklerden biri olarak kabul görmektedir (Bozdemir ve Önal, 2024; Sirbiladze, 2017). SCAMPER tekniğinin temeli Alex Osborne tarafından 1953 yılında ortaya atılan beyin fırtınası tekniğine dayanmaktadır. 1963 yılında Alex Osborne, beyin fırtınası tekniğinin daha etkili olması için bir kontrol listesi hazırlamıştır. Bu da beyin fırtınası oturumlarında yardımcı bir strateji olarak kullanılmıştır (Alzayat, 2014). Bu listede yetmiş üç tane fikir teşvik eden soru geliştirilmiştir. Eberle (1971), Osborn'un ortaya attığı fikir kontrol listelerini sistematik hale getirerek yedi adımda toplamış ve SCAMPER kısaltmasıyla basitleştirmiştir (Yağcı, 2012).

Eberle SCAMPER tekniğini 1996 yılında "SCAMPER: Hayal Gücü Geliştirme Oyunları" adlı kitabında tanıtmıştır. Eberle'ye göre (1996) çocuklar, kendilerini toplumsal baskılardan dolayı özgürce ifade edememektedir. Bu durum çocuklardan yetişkin bir birey gibi davranmalarını beklemekten kaynaklanmaktadır. Bu nedenle çocukların özgürce kendilerini ifade edebilmeleri, korku ve kaygı duymadan rahatça konuşabilmeleri için SCAMPER tekniğini geliştirilmiştir. Eberle (1984), "SCAMPER" kelimesinin sözlük anlamında olduğu gibi "özellikle korku veya heyecan içerisinde hızlı, hafif adımlarla koşup oynamak zıplamak anlamında olduğunu belirtmiştir (Mohamed-Kamal Hijazi, 2016; Yağcı, 2012). SCAMPER kelimesindeki her bir harf İngilizce bir kelimeye karşılık gelmektedir. Bu kelimeler aracılığıyla bir nesne ya da olaya ilişkin bir dizi sorular yöneltilerek çocukların farklı düşünceleri teşvik edilmektedir. Böylelikle öğrencilerin yeni fikirler üretmesi, problemlere çözüm bulması ya da yeni bir ürün geliştirmesi sağlanmaktadır. Sorulan bu sorular öğretmene rehberlik etmekte, sürecin sistemli olarak ilerlemesine destek olmakta ve yeni düşüncelerin ortaya çıkışını kolaylaştırmaktadır (Baki, 2024). Bu teknik sayesinde bireyler özgün fikirler üretmelerine engel olan zihinsel kilitleri aşarak, kalıp fikirlerden uzaklaşabilmektedirler

(Altıparmak ve Muştı, 2020; Özyaprak, 2016). Çünkü bu teknik öğrencilerde hayal gücünü, özgün ve sezgisel düşünmeyi teşvik etmenin sistematik ve de pratik bir yolunu sunmaktadır (Glenn, 1997). SCAMPER tekniğinde öğretmen tarafından belirlenen problem doğrultusunda her harfe karşılık gelen anlamla ilgili sorular yöneltilerek problem çözümlenmekte ya da bir ürün geliştirilmektedir. Eberle (1996) tarafından geliştirilen bu adımlara yönelik içerik Şekil 1’de gösterilmiştir.



Şekil 1. SCAMPER tekniğinin yedi adımı

Şekil 1 incelendiğinde SCAMPER kelimesindeki her bir harf İngilizce bir kavrama karşılık gelmektedir. Buna göre tekniğin ilk basamağı “substitute”dir. Yer değiştirme, yerine koyma, yerine kullanma, yerine geçme gibi anlamlarda kullanılmaktadır. İkinci basamakta “combine” kelimesi yer almaktadır ve birleştirmek anlamındadır. Üçüncü basamakta “adapt”, “adjust” kelimeleri bulunmaktadır ve adapte etme, uyarlama anlamında kullanılmaktadır. Dördüncü adımda “modify”, “minify” ve “magnify” kelimeleri yer almaktadır. Bu kavramlar modifiye etme, küçültme, büyütme, çoğaltmak ve azaltmak anlamlarında kullanılmaktadır. Beşinci adımda “put to other uses” kavramı bulunmaktadır. Başka amaç için kullanma anlamındadır. Altıncı adımda “eliminate” kavramı yer almakta ve çıkarmak anlamındadır. Yedinci basamakta ise “rearrange”, “reverse” kelimeleri yer almakta ve sırasıyla yeniden düzenleme ve tersine çevirme anlamında kullanılmaktadır.

Michalko (2006), SCAMPER tekniğini dersinde kullanacak olan öğretmenler için iki aşamadan söz etmektedir: Bunlardan ilki değiştirilmek istenen nesne/problem/fikir önceden belirlenmesi ve öğrencilere açıklanması; ikincisi de öğretmenin öğrencilerin fikirlerini yargılamadan söyleyebilmelerine olanak vermesidir. Böylelikle öğrenciler sınıf ortamında kendilerini rahatça ifade edebilme ve yargılanmadan konuşabilme imkânı bulabilmektedirler.

Alanyazında bazı araştırmacılar SCAMPER kavramına birden fazla kelime eklemiştirler (Tsai, 2019). SCAMPER kelimesinde genelde adapt, eliminate, rearrange, modify, put to other uses kelimelerine eklemeler yapılmıştır (Burke, 1994; Chulvi, Sonseca, Mulet ve Chakrabarti, 2012; Gorla, 2017; Ritter ve Mostert, 2017). Tsai (2019) yapmış olduğu literatür incelemesi sonunda SCAMPER için yeni bir sınıflandırma önermiş ve bunu NEW SCAMPERS olarak adlandırmıştır. Sınıflandırma kapsamında “put to other uses” kavramı yerine daha kapsayıcı olarak “permute” kavramını önermiştir. “Rearrange/reverse” yerine “repurpose” ve son olarak S harfi eklenerek “size” kelimesi eklenmiştir. Çalışmada Eberle (1971) tarafından geliştirilen SCAMPER tekniği baz alınmış ve içeriğe yönelik bilgiler Tablo 1’de sunulmuştur. Tablo 1.

SCAMPER tekniđi ařamaları

Harf	Kelime	Türkçe Karřılıđı	Amaç	Sorulması Hedeflenen Örnek Sorular
S	Substitute	Yer Deđiřtirme Yerine Koyma Yerine Kullanma Yerine Geçme	Bu ařamada belirlenen problem/ nesne/olay yerine alternatif olarak nelerin konulabileceđi düşünülür. (örneğin eřyalar, fikirler, zaman, kiři, yer duygu deđiřtirilebilir)	-Yerine kimi/neyi/hangi duyguyu/ürünü/fikri/kuralı / tutumu koyabilirim? -Duygu/kiři/zaman/eřya/ fikir/kural deđiřirse ne olur?
C	Combine	Birleřtirme	Bu ařamada özgün çıkarımlar, sonuçlar, çözümler veya ürünler elde edebilmek için unsurlar birleřtirilir.	-Olası çözümleri arttırmak için neler birleřtirilebilir? (hedef, eřya, fikir, materyal, zaman, kurum, teknoloji, kiři, mekân, duygu vb.)
A	Adapt Adjust	Adapte Etme Uyarlama	Bu ařamada fikir/ nesne/ olay/ zaman/mekân/kiři vb. řeyler daha önceden var olanlarla adapte edilir.	-Problem/nesne/olayı deđiřen kořullara uyum sađlayacak řekilde nasıl uyarlayabilirim?
M	Modify Minify Magnify	Modifiye Etme Küçültme Büyütme Çođaltmak Azaltmak	Bu ařamada problem/nesne/olay üzerinde büyültme, küçültme veya modifiye etmek (renk, koku, ses, tat, biçim) gibi deđiřiklikler yapılması amaçlanır.	-Problem/nesne/olayda neyi büyülterek/küçülterek/modifiye ederek özgün bir ürün elde edebilirim?
P	Put to Other Uses	Bařka Yerlerde Kullanma Bařka řekilde Kullanma	Bu ařamada problem/ nesne/ olayın bařka hangi amaca yönelik kullanılabileceđine dair çalıřılır.	-Elimdeki nesneyi bařka bir yerde kullanabilir miyim? Bařka kim kullanabilir?
E	Eliminate	Elimine Etme	Bu ařamada problem/nesne/olayın bir özelliđi çıkarılarak daha kullanıřlı, faydalı, iyi, güzel hale getirilmesi amaçlanır.	-Problem/nesne/olayda neyi basitleřtirmeli ya da zenginleřtirmeliyim? -Problem/nesne/olayı daha iyi hale getirebilmek için çıkarabileceđim bir řey var mı?
R	Rearrange Reverse	Yeniden Düzenleme Tersine Çevirme	Bu ařamada ortaya çıkan sonuç gözden geçirilir nelerin iyileřtirilebileceđi, deđiřtirilebileceđi konusunda düzenlemeler yapılır ya da eldeki sonuca dair örüntü deđiřtirilebilir ve sıralama tersine çevrilebilir.	-Problem/nesne/olayda nelerin sırası deđiřebilir? Olumsuzluklar tersine çevrilebilir mi? -Bařka hangi düzenlemeler daha iyi olabilir?

Kaynak: Baki, 2024; Boonprachaa, 2023; Eberle, 1996; Sirbiladze, 2017; Szpilko, vd., 2021; Özyaprak, 2016; Yađcı, 2012.

SCAMPER Tekniđin Avantajları ve Dezavantajları

SCAMPER tekniđi kullanılırken öđretmen ve öđrenci açısından bazı avantaj ve dezavantajlar olabilir. Buna yönelik SCAMPER tekniđinin avantaj ve dezavantajları Tablo 2'de sunulmuřtur.

Tablo 2.

SCAMPER tekniğinin avantaj ve dezavantajları

Avantaj	Dezavantaj
Öğretmene etkinlik sürecinin nasıl başlayıp biteceğine ilişkin her harfin rehberlik görevi görmesi	Konu içeriğine bağlı olarak her kelimenin karşılığında bir soru üretilemeyebilir
Yaratıcı düşünme, problem çözme ve eleştirel düşünme gibi becerileri geliştirmeye yönelik alternatif bir teknik olması	Farklı yönden veya tersini düşünmek bazı öğrenciler için zorlayıcı ya da sıkıcı olabilir
Öğrencilerin olaylara çok boyutlu veya farklı açılardan bakabilmesine olanak vermesi	
Etkinlik esnasında sadece kalem ve kağıt gibi az malzemenin kullanılması	
Maliyet ve zaman olarak uygun olması	
Grup ya da bireysel etkinliklerde kullanılabilmesi	
Orjinal fikirlerin üretilmesi	
Uygulama sürecinin kolay olması	

Tablo 2 incelendiğinde SCAMPER tekniğinin öğretme ve öğrenme sürecinde kullanım kolaylığı sağlaması, belirli aşamalarıyla öğretmene rehberlik etmesi, belirlenen probleme çözüm geliştirmek için farklı açılardan düşünmeye teşvik etmesi, zaman ve maliyet açısından uygun olması, hem grup hem de bireysel çalışma imkanı sunması gibi avantajları bulunmaktadır. Dezavantaj olarak ise her kelimenin karşılığında bazen bir soru üretilemeyebilir. Bu durum öğretmen tarafından belirlenen içeriğe bağlı olabilir. SCAMPER tekniğinde olay, olgu ya da problemlerin tersine düşünülerek açıklamaya çalışılması bazı öğrenciler açısından sıkıcı ya da zorlayıcı olabilir.

Sosyal Bilgilerde Yaratıcı Düşünme Öğretiminde SCAMPER Tekniğinin Önemi

Bir toplumun var oluşu ve sürdürülebilirliği açısından önemli derslerden biri de sosyal bilgilerdir. Çünkü sosyal bilgiler bireyin içinde bulunduğu toplumsal yapıyı tanıması, uyum sağlaması ve aidiyet hissetmesi açısından önemlidir. Ders içeriği toplu öğretim yaklaşımıyla tasarlanmış, çocukların bilişsel gelişim düzeylerine uygun hazırlanmış bir ilköğretim dersidir. İçeriği sosyal bilimlerdeki bir çok disiplinin bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur. Sosyal bilgiler disiplinler arası ve kapsayıcı yapısı ile olgu, olay ya da problemlerin çok boyutlu bir açıdan analiz edilmesine fırsat verir. Ayrıca içeriğinin güncel olaylardan oluşması, birçok olay veya olguya dayanması ve birden fazla disiplini bünyesinde barındırması ile yaratıcı düşünme gibi becerilerin geliştirilmesi için uygun bir derstir. Sosyal bilgilerde yaratıcı düşünme becerisinin geliştirilmesi için SCAMPER tekniği uygulanabilir. Bu teknik ile öğrencilerin farklı açılardan düşünmesi, sorular sorması, güncel olayları ve zıt kavramları tartışması sağlanabilir.

2018 yılında uygulamaya konulan Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programında yaratıcı düşünme becerisi yer almamaktadır. Bunun yerine, benzer bir amaca uygun olduğu düşünülen yenilikçi düşünme becerisi eklenmiştir (Yücel, Çiftçi ve Durmaz, 2022). 2024 yılında Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli (TYMM) kapsamında yayınlanan 4., 5., 6. ve 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı incelendiğinde; eğilimler başlığı altında yaratıcılık kavramına yer verildiği görülmektedir. Programda yaratıcı düşünme tanımı, olaylara farklı yönden bakabilme, kalıpların dışında yeni durumlara uyum sağlayarak özgün ürün veya fikir üretme ve problemlere çözüm arayışında gerçekleştirilen zihinsel örüntüler olarak ifade edilmiştir (Millî Eğitim Bakanlığı, 2024).

SCAMPER tekniğine ilişkin alanyazın incelendiğinde yaratıcı yazma veya hikaye yazma gibi becerilere etkisi (Aydın ve Çilci, 2020; Ceran, Karaca, Eren, Karataş, 2015; Özyaprak, 2016; Yasemin, 2024), dil eğitimi (Al Qudah, 2018; Dehham vd., 2020), sanat (Şenay ve Kaptan, 2023), moda tasarımı (Choi ve Kim, 2014; Suh, 2019), bilgisayar teknolojileri (İslim, 2009), okul öncesi (Aydemir, 2023; Yiğitalp, 2014), mühendislik eğitimi (Wu ve Wu, 2020), siyaset bilimi (Radziszewski, 2017), ürün tasarımı (Boonpracha, 2023) gibi birbirinden farklı alanlarda kullanıldığı belirlenmiştir. Bununla birlikte uygulama sonuçlarında SCAMPER'in yaratıcılığı geliştirmede etkili olduğu anlaşılmıştır. Çalışmalarda yer alan gruplara bakıldığında genellikle okul öncesi ve üniversite düzeyinde olduğu görülmektedir. Sosyal bilgiler dersi kapsamında yapılan çalışmalar incelendiğinde oldukça sınırlı sayıda çalışmanın olduğu (Çelik, 2015; Erdönmez, 2019; Şahin, 2023; Toraman ve Altun, 2013) belirlenmiştir. Halbuki sosyal bilgiler, içeriğinde

barındırdığı çeşitlilik ile SCAMPER tekniğinin kullanımı için çok elverişlidir. Özellikle belirli ünite veya konularda SCAMPER tekniği kullanılarak eleştirel düşünme, problem çözme ve yaratıcı düşünme gibi birçok farklı beceri bir arada geliştirilebilir. SCAMPER tekniğinin sosyal bilgiler dersi içerisinde nasıl kullanılabileceğine yönelik sınırlı çalışmanın olması, sosyal bilgiler öğretmenlerine yönelik rehber niteliğinde örnek çalışmaların olmaması nedeniyle bu çalışmanın alana katkı sağlayacağı umulmaktadır. Bu kapsamda çalışmanın amacı, sosyal bilgiler dersinde yaratıcı düşünme becerisini geliştirebilmek için SCAMPER tekniğinin tanıtılması ve kullanılabilirliğine ilişkin örnek etkinlik içeriklerinin hazırlanmasıdır. Böylelikle çalışmada, SCAMPER tekniğinin ne olduğu, nasıl uygulanabileceği, soruların nasıl hazırlanması gerektiği gibi konular aydınlatılarak örnek içerikler oluşturulmuştur.

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Çalışmada sosyal bilgiler dersine uygun olarak SCAMPER tekniği etkinlik içerikleri düzenlenmiştir. Etkinliklerin geliştirilmesi için öncelikle alandaki çalışmalar incelenmiştir. Bu kapsamda çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Doküman analizi, çalışmada belirlenen hedeflere uygun olarak kaynakları bulma, okuma, not alma ve değerlendirme adımlarından oluşmaktadır. Bu yöntemde basılı ve elektronik materyaller incelenerek değerlendirmesi yapılmaktadır (Sak, Şahin Sak, Öneren ve Nas, 2021). **SCAMPER tekniğine ilişkin çalışmalar** YÖK Tez, Google Akademik ve Tr Dizin gibi veri tabanlarında “SCAMPER”, “SCAMPER ve Sosyal Bilgiler” kavramları ile taratılmıştır. İçeriklerin oluşturulması için 2018 yılı 4., 5., 6. ve 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı incelenmiştir. İlgili literatür taranarak SCAMPER’in ne olduğu, özellikleri, içeriği ve öğretimde kullanımına yönelik çalışmalar incelendikten sonra örnek etkinlik içerikleri hazırlanmıştır.

Verilerin Analizi

Çalışmada veri tabanlarından ulaşılan dokümanlar incelenerek yorumlanmış ve SCAMPER tekniğine uygun olarak sosyal bilgiler dersinde örnek etkinlikler geliştirilmiştir. Bu süreçte veriler için doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Forster’a göre (1995) doküman analizi; dokümanlara ulaşma, orijinalliğini kontrol etme, dokümanları anlama, veriyi analiz etme, veriyi kullanma basamaklarından oluşmaktadır. Bu doğrultuda ulaşılan verilerin orijinalliği kontrol edildikten sonra içerikler okunarak anlam oluşturulmuş ve analiz edilmiştir. Bu bağlamda analizde şu aşamalar takip edilmiştir: verilerin bir veri tabanında derlendiği ilk analitik aşamada, orijinal veriler dikkatli ve metodik bir şekilde düzenlenmiştir. İkinci aşamada, veri tabanındaki veriler ayrıştırılarak kodlama süreci başlatılmıştır. Üçüncü aşamada ise, ortaya çıkan kalıplar görülerek yeniden birleştirme yapılmıştır. Tüm bu analiz aşamalarında titiz davranılması Yin (2015) tarafından ortaya konduğu gibi verilerin doğruluğunu kontrol etmek, uç noktaları koparmak yerine analizi mümkün olduğunca eksiksiz hâle getirmek ve verileri analiz ederken kişisel değerlere dayalı önyargıların farkında olarak onları kabullenmek olarak sıralanabilecek üç önlemin alınmasıyla elde edilmiştir. Ulaşılan veriler doğrultusunda da örnek etkinlikler hazırlanarak sunulmuştur.

Geçerlilik ve Güvenirlik

Araştırma nitel yaklaşıma uygun olarak desenlendiği için geçerlilik ve güvenilirlik kavramları yerine Merriam ve Tisdell (2015) tarafından önerilen inandırıcılık, aktarılabirlik, tutarlılık ve teyit edilebilirlik kavramları kullanılmıştır. Araştırmanın inandırıcılığı için Lincon ve Guba (1985) tarafından önerilen akran bilgilendirmesi tekniğine başvurulmuştur. Bu teknik araştırmacıların içgörülerini test etmelerini ve kendilerini sorgulayıcı sorulara maruz bırakmalarını sağlamaktadır. Araştırmacılar düzenli olarak sahadan uzaklaşmakta, sorgulama işlevini yerine getirebilecek ve buna istekli olan diğer profesyonelleri arayarak onlarla etkileşime girmektedir. Bu kapsamda çalışmadaki etkinlik içerikleri için sosyal bilgiler eğitiminde görevli 1 öğretim üyesi ile Millî Eğitim Bakanlığı’na bağlı olarak Muğla ili Menteşe ilçesindeki bir ortaokulda görevli 1 sosyal bilgiler öğretmeninden destek alınmıştır. Gelen eleştiriler doğrultusunda etkinlik kapsamında sorular tekrar düzenlenmiştir. Ayrıca çalışmada pilot bir uygulama yapılmıştır. Bunun için hazırlanan etkinlikler 2024 yılı Uluslararası Sosyal Bilgiler Eğitimi Sempozyumu’nda (USBES) araştırmacılar tarafından yürütülen “**Scamper Tekniği ile Yaratıcı Düşünme**” başlığı ile öğretmenlere pilot atölye çalışması olarak gerçekleştirilmiştir. Etkinlik sonucunda öğretmenlerden alınan geri dönüşler ile SCAMPER tekniğinde anlaşılmayan noktalar belirlenmiş ve katılımcı geri dönüşleri doğrultusunda içeriğin son hali oluşturulmuştur. Çalışmada aktarılabirlik için kapsamlı betimleme

teknikğine başvurulmuştur (Guba, 1981). Araştırmacı tarafından bu teknikte çalışmaya etkisi olan bağlamsal faktörler, koşullar tüm boyutlarıyla ayrıntılı bir şekilde açıklanmaktadır (Arslan, 2022). Bu doğrultuda araştırmada hazırlanan etkinliklerin nasıl olması gerektiği, hangi içeriklerde kullanılabileceği ve araç-geçerlerin neler olduğu açıklanmıştır.

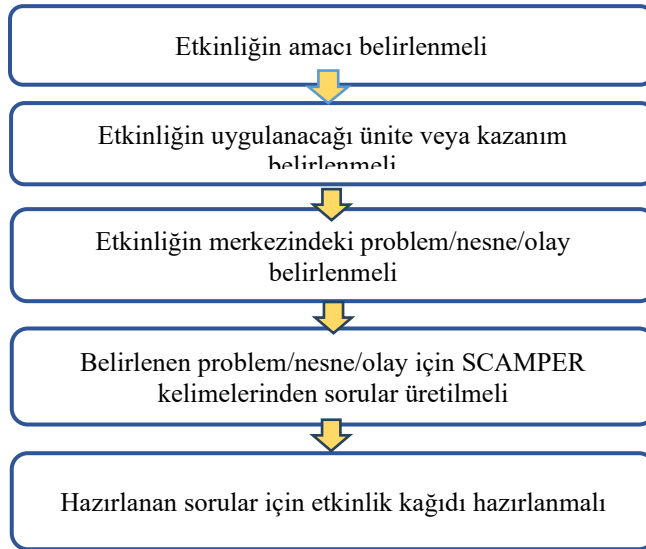
Tutarlık için denetim izi teknikğine başvurulmuş ve dışarıdan bir uzmana başvurularak geliştirilen etkinlik içeriklerinin alanyazına ne derece uygun hazırlandığı, bulgu ve sonuçlar arasındaki tutarlılığının doğruluğu konusunda görüşü alınmıştır (Guba, 1981). Teyit edilebilirlik için etkinliğe yönelik süreçler ayrıntılı bir şekilde açıklanmış ve toplanan veriler bilgisayar ortamında saklanarak korunmuştur

BULGULAR

Bu bölümde ilgili dokümanlar incelendikten sonra SCAMPER etkinliği için yapılması gerekenler etkinlik öncesi ve etkinlik süreci olarak yer verilmiştir. 2018 yılı 4., 5., 6. ve 7. sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı temel alınarak öğretmen ve araştırmacıların da kullanabileceği örnek etkinlik soru ve içeriği hazırlanmıştır.

SCAMPER Etkinliği Öncesi Hazırlık

SCAMPER tekniği sosyal bilgiler dersinde özellikle ünite veya kazanım sonunda uygulanabilir. Tekniğin uygulanması için etkinlik öncesi öğretmen tarafından ön hazırlık yapılması gerekmektedir. Etkinlik öncesi yapılacaklar Şekil 2’de gösterilmiştir.



Şekil 2. SCAMPER etkinliği öncesi hazırlıklar

Etkinlik öncesi ilk aşamada ders etkinliğinin amacı (ders kazanımını pekiştirmek, kavram yanılgılarını gidermek vb.) belirlenmelidir. Buna göre etkinliğin uygulanacağı ünite/konu/kazanım seçilmelidir. Seçilen ünite/konu/kazanım doğrultusunda problem/nesne/olay belirlenir. Seçilen içerik doğrultusunda SCAMPER’deki her bir harfe karşılık gelen kelimeye uygun sorular üretilir. Hazırlanan içerik için öğrencilere rehber niteliğinde olacak etkinlik kâğıdı hazırlanır. SCAMPER teknikğinde amaç yönlendirici sorular ile öğrencilerin farklı açıdan düşünebilmelerini sağlamaktır. SCAMPER teknikği için sorular hazırlanırken her basamağın uygulanma zorunluluğu bulunmamaktadır. Hangi adımların hangi sırayla kullanılacağına kişi karar verebilir. SCAMPER teknikğinde öncelikle olarak çözülmesi gereken bir problemin ya da geliştirilecek bir fikrin belirlenmesini gerekmektedir (Szpilko vd.,2021).

Sosyal Bilgiler Dersinde SCAMPER Teknikğinde Örnek Etkinlik Soruları

Sosyal bilgiler dersinde SCAMPER teknikğinde örnek etkinlikler geliştirilmesi için öncelikle SCAMPER harflerinin her bir basamağına uygun olarak belirlenen kazanımlar doğrultusunda örnek sorular hazırlanmıştır. Çalışmada farklı öğrenme alanlarından, konulardan örnek sorular hazırlanarak mümkün olduğunca çeşitli örnekler sunulmaya çalışılmıştır. Ayrıca konunun daha iyi anlaşılması amacıyla SCAMPER kelimesinin her bir harfine yönelik örnek sorular hazırlanmış ve Tablo 3’te sunulmuştur.

Tablo 3.

Sosyal bilgiler dersinde SCAMPER tekniği örnek etkinlik soruları

SCAMPER Aşaması	Sınıf	Öğrenme Alanı	Kazanım	Örnek Sorular
Substitute	5. sınıf	Etkin Vatandaşlık	Temel hakları ve bu hakları kullanmanın önemini açıklar.	1- Günümüzdeki katılım hakkının daha etkili olabilmesi için hangi yöntemler kullanılabilir? 2- Uzayda yaşam durumunda temel haklarımız neler olurdu? 3- Düşünce özgürlüğü yerine hangi haklar olabilirdi? 4- Günümüzdeki katılım hakkı ilk çağ uygarlıklarında yer alsaydı nasıl olurdu?
Combine	7. sınıf	Etkin Vatandaşlık	Demokrasinin ortaya çıkışını, gelişim evrelerini ve günümüzde ifade ettiği anlamları açıklar.	1- Demokrasinin daha sağlıklı işlemesi için hangi yönetim biçimlerini birleştirebiliriz? 2- Farklı tarihçilerin demokrasi tanımlarını birleştirerek nasıl bir tanıma ulaşırsınız? 3- Fransız Devrimi'nin bulunduğu dönem ile günümüzdeki demokrasiye olan etkileri nedir?
Adapt Adjust	5. sınıf	Etkin Vatandaşlık	Bireysel ve toplumsal ihtiyaçlar ile bu ihtiyaçların karşılanması için hizmet veren kurumları ilişkilendirir.	1- Günümüzde toplumsal ihtiyaçları düşündüğümüzde hangi kamu kurumları kurulabilir? 2- Bireysel ve toplumsal açıdan yaşanan sorunları düşürsek kamu kurumlarına (Nüfus Müdürlüğü, Devlet Hastaneleri vb.) ne tür yenilikler getirirsiniz?
Modify Minify Magnify	7. sınıf	Küresel Bağlantılar	Çeşitli kültürlere yönelik kalıp yargıları sorgular.	1- Farklı kültürlerle karşı kalıp yargıları nasıl değiştirebiliriz? 2- Dünya'da tek bir kültür olsaydı toplumsal ilişkiler nasıl olurdu? 3- Farklı bir toplum içinde azınlıkta yaşıyor olsaydınız neler hissederdiniz?
Put To Other Uses	5. sınıf	Etkin Vatandaşlık	Bireysel ve toplumsal ihtiyaçlar ile bu ihtiyaçların karşılanması için hizmet veren kurumları ilişkilendirir.	1-Kamu parkları veya açık alanlar, toplumun ihtiyaçlarına göre nasıl daha geniş bir şekilde kullanılabilir? 2-Kamu kurumları asıl amacı dışında başka ne tür kullanımlara sahip olabilir? (Örn: Nüfus müdürlüğünde aile araştırma merkezi kurulabilir)
Eliminate	5. sınıf	Etkin Vatandaşlık	Bireysel ve toplumsal ihtiyaçlar ile bu ihtiyaçların karşılanması için hizmet veren kurumları ilişkilendirir.	1-Kamu kurumlarının mevcut hizmetleri arasında hangileri, toplumun ihtiyaçlarına artık uygun değil ve tamamen kaldırılmalıdır? 2-Bulduğunuz şehirde hangi kamusal alanlar veya tesisler, toplum tarafından yeterince kullanılmadığı için kapatılabilir veya dönüştürülebilir?
Rearrange Reverse	7. sınıf	Kültür ve Miras	Osmanlı Devleti'nin fetih siyasetini örnekler üzerinden yorumlayabilir.	1-Yıldırım Bayezid İstanbul'u fethetseydi neler olurdu? 2-Yıldırım Bayezid döneminde İstanbul'un fethi için hangi hazırlıklar yapılabilirdi?

Tablo 3'te görüldüğü gibi SCAMPER, sosyal bilgiler dersinde yaratıcı düşünme için alternatif bir teknik oluşturmaktadır. Farklı sınıf düzeylerinde farklı öğrenme alanlarında SCAMPER tekniği

kullanılarak öğrenciler aktif kılınabilir ve yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme, problem çözme gibi öğrencilerin üst düzey düşünme becerilerinin geliştirilmesi sağlanabilir.

SCAMPER Tekniği ile Sosyal Bilgiler Dersi Örnek Etkinlik

Öğrenme Alanı: Kültür ve Miras

Sınıf: 7

Ünite: Türk Tarihine Yolculuk

Konular: Osmanlı Devleti'nin Fetih Siyaseti

Kazanımlar: Osmanlı Devleti'nin fetih siyasetini örnekler üzerinden yorumlayabilir.

Etkinlik Malzemesi: Etkinlik kağıdı ve kalem

Süre: 30 + 30 = 60 dak. (Etkinliğin ilk 30 dakikası grupların soruları yanıtlamasıdır. İkinci 30 dakikası da tüm grupların yanıtlarının tartışıldığı süreçtir.)

Ölçme ve Değerlendirme: Rubrik (Etkinlik öncesi öğrencilerin nasıl değerlendirileceği hakkında bilgi verilmelidir.)

Örnek Etkinlik Soruları

Substitute: İstanbul'un fethi için gemilerin karadan yürütülmesine alternatif hangi stratejiler kullanılabilirdi?

Combine: Fatih Sultan Mehmet, günümüz teknolojisine sahip olsaydı İstanbul'un fethi için ne gibi hazırlıklar yapardı?

Adapt, Adjust: Osmanlı devleti kuruluş döneminde fetih siyasetini doğuya doğru yapsaydı Osmanlı tarihi nasıl şekillenirdi?

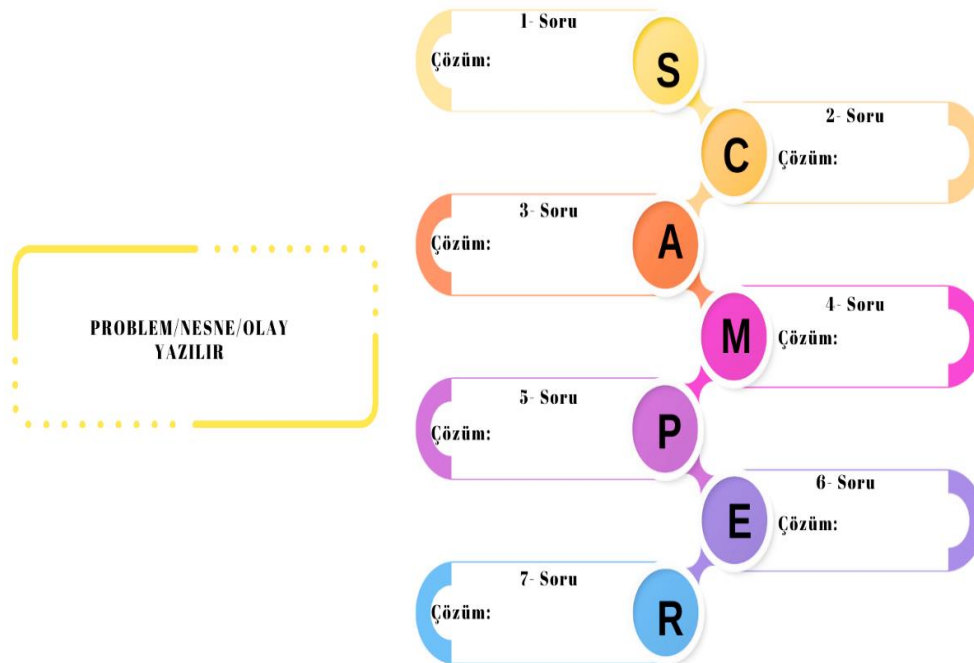
Modify, Minify, Magnify: İstanbul'un fethi gerçekleşmeseydi dünya tarihi nasıl şekillenirdi?

Put To Other Uses: Anadolu Hisarı ve Rumeli Hisarı İstanbul kuşatmasından sonra başka hangi amaçlarla kullanılabilirdi?

Eliminate: Timur tehdidi olmasaydı, I. Bayezid'in İstanbul kuşatması nasıl sonuçlanırdı?

Rearrange, Reverse: Osmanlı Devleti, batıya yönelik fetih siyasetini bırakıp tamamen savunma siyaseti uygulamış olsaydı, bu durum Osmanlı tarihini nasıl etkilerdi?

Etkinliğin Uygulanışı: Etkinlik öncesi sınıf gruplara ayrılır. Gruplara etkinliğin amacı hakkında bilgilendirme yapılır. Bu kapsamda, etkinliğin önceden belirlenmiş konu üzerinden sorulara yaratıcı çözümler bulmalarını sağlamak olduğu belirtilir. Her bir gruba önceden hazırlanan kontrol listesi/etkinlik kağıdı dağıtılır. Örnek olarak hazırlanan etkinlik kağıdı Şekil 2'de gösterilmiştir.



Şekil 3. Örnek SCAMPER etkinlik kağıdı

Etkinlik kağıdında yer alan SCAMPER kelimesinin her bir harfinin İngilizce anlamı olduğu ve bu anlama uygun olarak soruların hazırlandığı belirtilir. Öğrencilerden her bir harfin karşılığında bulunan sorulara özgün yanıtlar üretmeleri gerektiği ifade edilir. Öğrencilere her harfin karşılığında yer alan soruya yönelik cevapları ilgili kutulara yazmaları istenir. Grupların kendi içinde görev dağılımı yapmaları için bir yazıcı seçmeleri istenir. Gruplar soruları tartışarak ortak bir kararla cevapları yazarlar. Etkinliğin son 30 dakikasında gruplar geliştirdikleri cevapları sınıf ortamında sunarak tartışılır. Etkinlik sonunda grupları değerlendirebilmek için rubrik hazırlanabilir. Etkinlik için hazırlanan örnek rubrik Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4.

SCAMPER etkinliği örnek rubrik

Öğrenciler: Kazanım:	Performans Düzeyi			
	1 (Zayıf)	2 (Orta)	3 (İyi)	Toplam Puan
Kriterler				
Osmanlı fetih siyasetinin doğru bir şekilde yorumlanması				
SCAMPER aşamalarında geliştirilen fikirlerin özgün olması				
Problem çözme yaklaşımı				
Grup arası iş birliği				
Tarihsel örnekleri etkin bir şekilde kullanma				
Farklı bakış açılarını dikkate alarak fetih siyasetini değerlendirebilme				
Toplam				

Sosyal bilgiler bireyin toplumsal yapıları, demokratik süreçleri, sorumlulukları, kültürel yaşamı ve çevresini anlaması açısından önemli bir derstir. Özellikle toplumda etkin bireylerin ve güvenli yaşam alanının oluşması açısından da gereklidir. Bu nedenle eğitim-öğretim ortamlarında yapılacak farklı teknik ve stratejiler ile öğrenme süreci daha anlamlı hale getirilebilir. SCAMPER tekniği yaratıcı düşünme, problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek için kullanılacak tekniklerden biridir. Sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin tarihi ve güncel olayları, kişileri, toplumsal yapıları ve kavramları anlamaları için SCAMPER tekniği kullanılabilir. Böylelikle ders içinde olay/olgu veya problemleri tersine düşünme ve çok yönlü bakabilmeleri sağlanır.

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu çalışmada sosyal bilgiler dersinde yaratıcı düşünme becerisinin geliştirilmesi için SCAMPER tekniği tanıtılmış ve derste nasıl kullanılacağına dair örnekler sunulmuştur. Sosyal bilgiler, ortaokul döneminde bireyin toplumsal var oluşunu sürdürmede, güncel sorunların çözümünde, aktif ve iyi bir vatandaş yetiştirilmesinde temel bir derstir. Dersin içeriği sosyal bilimler kapsamında toplu öğretim yaklaşımıyla oluşturulmuştur. Ortaokul döneminde böylesi zengin bir içeriğinin olması olay, olgu veya problemlere çok yönlü bakabilmek, özgün düşünceler üretebilmek ve çözüm önerileri getirebilmek açısından avantaj sağlamaktadır. Bu bağlamda sosyal bilgiler dersinde yaratıcı düşünme becerilerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Bu nedenle çalışma ile sosyal bilgiler dersinde yaratıcı düşünme becerisinin geliştirilmesi için alternatif bir teknik olarak SCAMPER'in sosyal bilgilere nasıl uygulanabileceği konusunda alanyazın incelenmiş ve örnek etkinlikler sunulmuştur.

SCAMPER sorunların çözülmesine ve yaratıcılığın teşvik edilmesine yardımcı olmak ve çocukların algı, hayal gücü ve yaratıcı becerilere olan ilgisini artırmak amacıyla Eberle aracılığıyla eğitimde yer almıştır (Szpilko vd., 2021). Teknik özellikle herhangi bir problem/olay veya olgu karşısında öğrencilere farklı düşünme veya çok yönlü bakış açısı kazandırma adına etkili olabilmektedir. Ayrıca her harfin karşılığında bir sorunun oluşturulması ile öğretmen için rehber niteliğinde olmakta, zaman ve maliyet açısından da kolaylık sağlamaktadır. Literatür incelendiğinde SCAMPER tekniği özellikle yaratıcı düşünme ve yazma becerileri açısından öğrencilerde etkili olduğu yönündedir (Baki, 2024; Aydın ve Çilci, 2020). Arıcı Doğan, Döğür, Aslan, Özaksoy, Neşe ve Tüccar (2023) çalışmalarında SCAMPER tekniği ile yürütülen çevre eğitiminin okul öncesi dönemdeki çocukların çevre etkinliklerine ve geri dönüşüm sembolünü tanımada farkındalık kazandıkları belirlenmiştir. Ceran, vd., (2019) çalışmalarında SCAMPER tekniğini uyguladıkları bilişim teknolojileri dersinde 6. sınıf öğrencilerinin görüşlerini almıştır.

Araştırmada öğrenciler için dersin eğlenceli olduğu, özgün fikirler üretebildikleri ve hayal güçlerinin zenginleştiği yönünde görüşler alınmıştır. Erkaya ve Yıldız Demirtaş (2023) SCAMPER tekniğini öğrencilerin gelişim düzeylerine uygun bir şekilde düzenlenmesi gerektiği ve konuya uygun soru türlerinin hazırlanmasını önermişlerdir. SCAMPER'in resim gibi hayal gücüne dayalı etkinliklerde ve özel yetenekli öğrencilerde STEAM (Bilim, Teknoloji, Mühendislik, Sanat, Matematik) uygulamalarının geliştirilmesinde olumlu sonuç gösterdiği yönündedir (Erdönmez, 2019). Buna göre de sosyal bilgiler dersinde karmaşık problemler verilerek öğrencilerin yaratıcı düşünme, problem çözme gibi becerileri SCAMPER tekniği ile geliştirilebilir. Böylece hem bireysel bir gelişim sağlanırken hem de toplumda daha bilinçli, özgün ve problem çözmeye odaklı kişiler yetiştirilebilir.

Çalışma sonuçlarına göre hazırlanan etkinlik soruları ve örnek etkinlik kâğıdı sosyal bilgiler dersinde öğretmenler tarafından, bilimsel çalışmalarda araştırmacılar tarafından kullanılabilir. İlerde yapılacak çalışmalarda sosyal bilgiler dersinde SCAMPER etkinliği gerçekleştirerek öğretmen ve öğrenci görüşleri alınabilir. Ayrıca sosyal bilgiler dersinde SCAMPER tekniğinin yaratıcı düşünme becerisine olan etkisi incelenebilir.

KAYNAKÇA

- Al Qudah, F. (2018). The effectiveness of using generate ideas (SCAMPER) strategy on improving ninth grade students' writing skills at Wadi El Sir Schools in Jordan. *Journal of Education and Practice*, 9(25), 53-58.
- Altıparmak, T., ve Eryılmaz-Muştu, O. (2021). The effects of SCAMPER technique activities in the 8th grade simple machines unit on students' academic achievement, motivation and attitude towards science lessons. *International Journal of Educational Methodology*, 7(1), 155-170. <https://doi.org/10.12973/ijem.7.1.155>
- Alzayat, N. M. (2014). The development of creative thinking in preschool teachers: The effects of SCAMPER program. *Psycho-Educational Research Reviews*, 3(2), 84-90.
- Andreasen, N. C. (2013). *Yaratıcı beyin*. (K. Güney, Çev.). Arkadaş Yayınevi.
- Arıcı Doğan, D., Aslan, M., Özaksoy, N., Döğer, S. S., et al. (2023). SCAMPER tekniğiyle verilen çevre eğitimi sonrası 48-68 aylık çocukların geri dönüştürülebilir malzemelerden materyal üretimi. *Eğitimde Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 6(2), 20-33.
- Arslan, E. (2022). Nitel araştırmalarda geçerlilik ve güvenilirlik. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 51(1), 395-407.
- Aydemir, F. (2023). Preschool teachers' perceptions about the scamper technique. *International Journal of Eurasian Education and Culture*, 8(22), 1268-1313.
- Aydın, İ., ve Çilci, N. (2020). SCAMPER yönlendirilmiş beyin fırtınası tekniğinin 5. ve 6. sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazıları üzerindeki etkisi. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (21), 223-262.
- Baki, Y. (2024). SCAMPER tekniğinin yazma becerilerinin gelişimine etkisi. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 14,1251-1270.
- Boonpracha, J. (2023). SCAMPER for creativity of students' creative idea creation in product design. *Thinking Skills and Creativity*, 48, 101282.
- Bozdemir, E., ve Önal, H. (2024). SCAMPER tekniği ile değerlendirilen çizgi filmlerin 60-72 ay çocukların yaratıcılıklarına etkisinin incelenmesi. *Uluslararası Temel Eğitim Çalışmaları Dergisi*, 5(1), 25-37. <https://doi.org/10.59062/ijpes.1470150>
- Burke, M. E. (1994). Creativity circles in information management. *Librarian Career Development*, 2(2), 8-12.
- Ceran, O., Karaca, C., Eren, S. ve Karataş, S. (2015). SCAMPER tekniğinin öğrencilerin yaratıcı hikâye yazma becerilerine etkisi: Bir hikâyeyi yeniden yazma örneği. *International Journal of Language Academy*, 3(9), 386-400.
- Choi, S. Y. & Kim, M. J. (2014). Creative idea and an analysis of fashion design on Korean image through the SCAMPER technique. *Journal of the Korean Society of Costume*, 64(1), 1-17.
- Chulvi, V., Sonseca, A., Mulet, E., & Chakrabarti, A. (2012). Assessment of the relationships among design methods, design activities, and creativity. *Journal of Mechanical Design*, 134(11), 111004.
- Craft, A. (2003). The limits to creativity in education: Dilemmas for the educator. *British journal of educational studies*, 51(2), 113-127.
- Çelik, E. A. (2015). *7. sınıf sosyal bilgiler dersinde yaratıcı düşünme etkinliklerinin kullanımı* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi, Aydın.
- Dehham, S. H., Nayif Hasan, A. A., & Farj, I. I. (2020). Analysis of the Psychological Effect of SCAMPER Education Program and Creative Thinking among Primary Pupils. *Indian Journal of Public Health Research & Development*, 11(4).
- Demirel, Ö. (Ed). (2005). *Eğitimde yeni yönelimler*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Doğan, N. (2005). *Yaratıcı düşünme ve yaratıcılık*, Demirel, Ö., (Ed.), Eğitimde Yeni Yönelimler içinde. Ankara: Pegema Yayıncılık.

- Eberle, R. B. (1984). *Help! in solving problems creatively at home and school*. Carthage, IL: Good Apple, Inc.
- Eberle, R. B. (1996). *SCAMPER on: Games for imagination development*. Prufrock Press Inc.
- Eker, A., ve Sak, U. (2016). CREAT yarııcı tersine çevirme eyleminin sosyal geçeriiliđi. *Türk Üstün Zekâ ve Eğitim Dergisi*, 6 (2), 71-87.
- Eragamreddy, N. (2013). Teaching creative thinking skills. *International Journal of English Language & Translation Studies*, 1(2), 124-145.
- Erdönmez, İ. (2019). *Özel yetenekli öğrencilerin cođrafya eğitiminde SCAMPER tekniđi ile STEAM uygulamaları* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Erkaya, A. ve Yıldız Demirtaş, V. (2023). Özel yetenekli ve tipik gelişim gösteren ilkokul öğrencilerinin oyun parkı tasarımları: SCAMPER örneđi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 14(2), 1345-1373. DOI. 10.51460/baebd.1379782
- Fahmy, G. A., Qoura, A. A. S., & Hassan, S. R. (2017). Using SCAMPER-based activities in teaching story to enhance EFL primary stage pupils' speaking skills (an exploratory study). *Journal of research in curriculum instruction and educational technology*, 3(4), 11-33.
- Feldhusen, J. F., & Goh, B. E. (1995). Assessing and accessing creativity: An integrative review of theory, research, and development. *Creativity research journal*, 8(3), 231-247.
- Forster, N. (1995). *The analysis of company documentation*. C. Cassell & G. Symon, (Ed.), In *Qualitative Methods in Organizational Research: A Practical Guide*. London: Sage.
- Glenn, R. E. (1997). SCAMPER for student creativity. *The education digest*, 62(6), 67.
- Goria, S. (2017). *Methods and tools for creative competitive intelligence*. John Wiley & Sons.
- Guba, E. G. (1981). Criteria for assessing the trustworthiness of naturalistic inquiries. *Educational Communication and Technology Journal*, 29(2), 75-91.
- İslim, Ö. F. (2009). *Bilgi ve iletişim teknolojileri dersinin SCAMPER (yönlendirilmiş beyin fırtınası) tekniđine göre işlenmesinin öğrencilerin yaratıcı problem çözme becerilerine ve akademik başarılarına etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Karataş, S., ve Özcan, S. (2010). Yaratıcı düşünme etkinliklerinin öğrencilerin yaratıcı düşünmelerine ve proje geliştirmelerine etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 225-243.
- Lincoln, Y., & Guba, E. (1985). *Naturalistic inquiry: Establishing trustworthiness*, Beverly Hills.
- Millî Eğitim Bakanlığı, (MEB). (2018). Sosyal bilgiler dersi öğretim programı (ilkokul ve ortaokul 4., 5., 6. ve 7. sınıflar). Talim Terbiye Kurulu, Ankara. Erişim Tarihi: 10.06.2024
<https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/201812103847686-SOSYAL%20B%C4%B0LG%C4%B0LER%20%C3%96%C4%9ERET%C4%B0M%20PROGRAMI%20.pdf>
- Millî Eğitim Bakanlığı, (MEB). (2024). Sosyal bilgiler dersi öğretim programı (4., 5., 6. ve 7. Sınıf). Talim Terbiye Kurulu, Ankara. Erişim Tarihi: 10.06.2024
<https://tyymm.meb.gov.tr/upload/program/2024programsos4567Onayli.pdf>
- Merriam, S. B. & Tisdell, E. J. (2015). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. John Wiley & Sons.
- Michalko, M. (2006) *Thinkertoys. A handbook of creative thinking techniques*. Berkeley, Ten Speed Press.
- Mohamed-Kamal Hijazi, M. (2016). Scamper technique to promote creative thinking and learning the compound attack in fencing. *Assiut Journal of Sport Science and Arts*, 316(3), 15-31.
- Öz, K., ve Türkel, A. (2023). Yaratıcı düşünme temelli lisansüstü tezlerin eğilimleri. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 14(2), 1374-1389. DOI. 10.51460/baebd.1381381
- Özyaprak, M. (2016). Yaratıcı düşünme eğitimi: SCAMPER örneđi. *Journal of Gifted Education and Creativity*, 3(1), 67-81.
- Potur, A. A., & Barkul, Ö. (2009). Gender and creative thinking in education: A theoretical and experimental overview. *A/ Z ITU Journal of the Faculty of Architecture*, 6(02), 44-57.
- Radziszewski, E. (2017). SCAMPER and creative problem solving in political science: insights from classroom observation. *Journal of Political Science Education*, 13(3), 308-316.
- Ritter, S. M., & Mostert, N. (2017). Enhancement of creative thinking skills using a cognitive-based creativity training. *Journal of Cognitive enhancement*, 1, 243-253.
- Rose, L. H., & Lin, H. T. (1984). A meta-analysis of long-term creativity training programs. *The Journal of Creative Behavior*, 18(1), 11-22.
- Sak, R., Şahin Sak, İ. T., Öneren Şendil, Ç. ve Nas, E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak Doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4(1), 227-250. <http://doi.org/10.33400/kuje.843306>
- Serrat, O. (2017). The SCAMPER technique. *Knowledge solutions: tools, methods, and approaches to drive organizational performance*, 311-314.
- Shaheen, R. (2010). Creativity and education. *Creative education*, 1(03), 166-169.
- Sirbiladze, K. (2017). Scamper technique for creative thinking. *Kyiv National University of Technologies and Design*, 37-40.

- Szpilko, D., Szydło, J., Glińska, E., Kobylńska, U., Rollnik-Sadowska, E. & Ryciuk, U. (2021). Theoretical and practical aspects of business activity. *Business planing*. Erişim Tarihi:10.06.2024 <https://pb.edu.pl/oficyna-wydawnicza/wp-content/uploads/sites/4/2022/01/Theoretical-and-practical-aspects-of-business-activity.pdf>
- Suh, S. (2019). Moda tasarımının geliştirilmesi için SCAMPER tekniklerinin uygulanmasına yönelik bir çalışma - SCAMPER sorularının geliştirilmesine odaklanarak. *Moda işletmeciliği dergisi*, 23 (3), 1-9.
- Şahin, E. (2023). *Sosyal bilgiler dersi insanlar, yerler ve çevreler öğrenme alanının SCAMPER tekniği ile işlenmesinin 6. sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisi ile öğrencilerin tekniğe ilişkin görüşleri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mardin Artuklu Üniversitesi, Mardin.
- Şenay, B. ve Kaptan, A. Y. (2021). Sanatsal yaratım sürecinde SCAMPER tekniğinin kullanılması. *Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi*, 10(3), 1126-1149.
- Webster, P. R. (1990). Creativity as creative thinking. *Music Educators Journal*, 76(9), 22–28. doi:10.2307/3401073
- Wijayati, N., Sumarni, W., & Supanti, S. (2019). Improving student creative thinking skills through project-based learning. *KnE Social Sciences*, 408-421.
- Wu, T. T., & Wu, Y. T. (2020). Applying project-based learning and SCAMPER teaching strategies in engineering education to explore the influence of creativity on cognition, personal motivation, and personality traits. *Thinking Skills and Creativity*, 35, 100631.
- Toraman, S., & Altun, S. (2013). Application of the six thinking hats and scamper techniques on the 7th grade course unit Human and environment: An exemplary case study. *Mevlâna International Journal of Education*, 3(4), 166-185.
- Tsai, L. L. (2019). Using text-based worked example to enhance the creative thinking development. *International Journal of Creative Research and Studies*, 3(2), 1-12.
- Yağcı, E. (2012). Yönlendirilmiş beyin fırtınası tekniği: SCAMPER konusunda veli görüşleri üzerine bir çalışma. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43, 485-494.
- Yasemin, B. (2024). SCAMPER tekniğinin yazma becerilerinin gelişimine etkisi. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, (14), 1251-1270.
- Yenilmez, K., ve Yolcu, B. (2007). Öğretmen davranışlarının yaratıcı düşünme becerilerinin gelişimine katkısı. *Manas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(18), 95-105.
- Yeşilyurt, E. (2020). Yaratıcılık ve yaratıcı düşünme: Tüm boyut ve paydaşlarıyla kapsayıcı bir derleme çalışması. *OPUS International Journal of Society Researches*, 15(25), 3874-3915.
- Yin, R. K. (2015). *Qualitative research from start to finish*. Guilford publications.
- Yiğitalp, N. (2014). *Yönlendirilmiş beyin fırtınası (SCAMPER) tekniğine dayalı eğitimin beş yaş çocuklarının problem çözme becerilerine etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Yücel, A.G., Çiftçi, B., ve Durmaz, A. (2022). Yaratıcı düşünmenin sosyal bilgiler dersi öğretim programından çıkarılması: Yenilikçi düşünme yeterli mi? *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 12(1),239-253.