

Tasarım Eğitiminde Yaratıcı Tekniklerin Kullanımı

Banu Çiçek Kurdoglu¹, Sultan Sevinç Kurt Konakoğlu^{2*}, Seyhan Seyhan³ ve Pınar Özge Yeniçirak⁴

¹Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon, Türkiye

²Amasya Üniversitesi, Amasya, Türkiye

³Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon, Türkiye

⁴Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon, Türkiye

*Sorumlu yazar: sultansevinckurt@gmail.com

*Konuşmacı: sultansevinckurt@gmail.com

Sunum Türü: Sözlü / Tam Metin

Özet –Tasarım eğitiminde yaratıcılığı geliştiren teknikler çokça kullanılmaktadır. Peyzaj mimarlığı bölümünde özellikle 1.sınıf öğrencilerine temel tasarım ilke ve elemanlarını öğretirken bu teknikler kullanılmaktadır. Deneyimleyerek öğrenme, proje tekniği ile öğrenme yöntemlerinin öğrenciler üzerinde uygulandığı stüdyo dersleri de yaratıcı düşünebilmelerinin geliştirildiği dersler konumundadır. Bu bildiride peyzaj mimarlığı bölümü çevre tasarım proje-1 stüdyosunda uygulanan yaratıcılığı geliştiren öğrenme teknikleri anlatılmıştır. Beyin fırtınası tekniği, çağrışım tekniği, çizgi film izleme ve analiz etme tekniği, müzik dinleme ve analiz etme tekniklerini uygulayarak tasarım senaryoları üretme, üç boyutlu maket tekniği ile de ürün ortaya koyabilme becerileri edinen öğrencilerin bu deneyimleri bildiride örneklerle sunulmuştur. Tasarım eğitiminde yaratıcı tekniklerin kullanımı ile kullanıcı etkinlikleri ile tasarım kavramlarına bağlı olarak hayali bir alanı tasarlayabilmek, belirli bir dış mekân için insan gereksinimlerinin neler olduğunu tanımlayarak etkinlik alanlarını tasarlamak amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler –Tasarım Eğitimi, Yaratıcılık, Yaratıcılığı Geliştiren Öğrenme Teknikleri, Peyzaj Mimarlığı

I. GİRİŞ

Tasarım; bir nesnenin, ürünün üretilmeden, yapılmadan veya bir problemin çözümü için önce temel olarak akılda düşünülmesi fikridir. Beyinde düşünülen bu fikrin kağıt üzerine dökülmesi veya prototip olarak geliştirilmesi uygulamaya geçmeden tam işlevsel olarak uygulanabilir, kullanılabilir ve ihtiyaçları karşılayan bir ürün nesne olması için bu etapta yapılan geliştirme işinin temelidir. Tasarım başka bir ifadeyle ‘çeşitli çözüm seçenekleri arasından seçim yaparak çeşitlilik azaltma’ sürecidir.

Tasarım eğitimi ise öğrencilerin estetik ve teknik altyapılarının güçlendirerek problem çözme becerilerini geliştirmeyi hedefleyen derslerdir. Tasarım eğitimi bilginin öğrenciye doğrudan aktarılması yerine bilgiye öğrencinin nasıl sahip olacağını öğretmeyi yani deneyimleyerek öğrenme metodunu esas alır [1]. Sürekli gelişim halinde olan insan yaşamı tasarım eğitiminde de yeni tekniklerin kullanılmasını zorunlu kılmıştır. Tasarım eğitiminin çeşitlilik göstermesi bir problemin birden farklı önerileri ve teknik ile çözülebilir olmasından kaynaklanmaktadır. Deneyimleyerek öğrenme de yaratıcılığı geliştiren tekniklerden biridir. Yaratıcılık bir problemin çözümünde ilk akla gelenin aksine farklılık gösteren yollara, fikirlere dikkat ederek farklı bakış açılarından bakarak yeniliklerin ortaya konduğu düşünce sürecidir [2], [3].

Bu bildiride peyzaj mimarlığı bölümü Çevre Tasarım Proje-1 stüdyosunda uygulanan yaratıcılığı geliştiren öğrenme teknikleri (beyin fırtınası tekniği, çağrışım tekniği, çizgi film izleme ve analiz etme tekniği, müzik dinleme ve analiz etme tekniklerini uygulayarak tasarım senaryoları

üretme, üç boyutlu maket tekniği ile de ürün ortaya koyabilme becerileri) ders kapsamında izlenen proje tasarım süreci doğrultusunda örneklerle ele alınmıştır.

II. MATERYAL & YÖNTEM

Çalışma kapsamında; Karadeniz Teknik Üniversitesi Orman Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü’nde yürütülmekte olan Çevre Tasarım Proje-1 stüdyo dersi kapsamında öğrencilerden ‘Çocuk ve Oyun’ konusu kapsamında 35x50 cm ölçülerinde hayali bir alanı 1/100 ölçeğinde uygun oyun etkinliklerini gerçekleştirebilecekleri mekânları temel tasarım ilkeleri uyarınca tasarlamaları istenmiştir. Bu çalışmanın amacı ise peyzaj mimarlığı bölümü çevre tasarım proje-1 stüdyosunda uygulanan yaratıcılığı geliştiren öğrenme tekniklerinin tasarım sürecine katkısı ortaya koymaktır. Öğrenciler yaratıcılığı geliştirme teknikleri olarak beyin fırtınası tekniği, çağrışım tekniği, çizgi film izleme ve analiz etme tekniği, müzik dinleme ve analiz etme tekniklerini uygulayarak tasarım senaryoları üretme, üç boyutlu maket tekniği ile de ürün ortaya koyabilme becerilerinden yararlanmaktadır. Çalışma kapsamında tasarım eğitiminde yaratıcı tekniklerin kullanımı ile kullanıcı etkinlikleri ile tasarım kavramlarına bağlı olarak hayali bir alanı tasarlayabilmek, belirli bir dış mekân için insan gereksinimlerinin neler olduğunu tanımlayarak etkinlik alanlarını tasarlamak ele alınmıştır.

Öğrencilerin Çevre Tasarım Proje-1 stüdyo dersi kapsamında öğrenme çıktıları şu şekilde özetlenmektedir:

- Kullanıcı etkinlikleri ve tasarım kavramlarına bağlı olarak bir alan plastiği tasarlayabilmek,

- Belirli bir dıř mekân için insan gereksinimlerinin neler olduđu tanımlanıp bu bilgilere dayalı olarak etkinlik alanları tasarlayabilmek,
- Mevcut olmayan bir alan plastiđini iřlevlerine bađlı olarak kurgulayıp geliřtirmektir.

Çevre Tasarım Proje-1 stüdyo dersi kapsamında izlenen proje tasarım süreci [4]'da izlenen sürece benzer nitelikte řu řekildedir:

- 1-Proje Konusuna Yönelik Bilgi Toplama
- 2-İhtiyaç-Etkinlik-Mekân Listesinin Oluřturulması
- 3-Temanın Belirlenmesi
- 4-Senaryonun Oluřturulması
- 5-Alan Plastiđinin (Arazinin) ve Etkinlik Alanlarının (Oyun Mekânları) Maket Tekniđi Kullanılarak Tasarımına Yönelik Seçeneklerin Üretilmesi (řekil 1).



řekil 1. Maket tekniđi örneđi

6-Sonuç Ürününün Sunumu (řekil 2).



řekil 2. Sonuç ürünlerinden örnekler

Proje tasarım sürecinde esin kaynađı analizleri dođrultusunda ihtiyaç-etkinlik-mekân listesinin oluřturulması, çocuk ve oyun kavramlarına yönelik gerçekteřtirilen beyin fırtınası ve esin kaynađı olabilecek örnekler dođrultusunda temanın belirlenmesi, senaryonun oluřturulması, oluřturulan senaryo dođrultusunda etkinliklerin seçilmesi ve senaryodaki etkinlikler için 'iliřki diyagramı'nın oluřturulması ařamaları yaratıcılıđı geliřtiren tekniklerdir [4].

KTÜ Peyzaj Mimarlıđı Bölümü 2017-2018 Eđitim-Öđretim Bahar yarıyılı Çevre Tasarım Proje-1 stüdyosunda yaratıcılıđı geliřtiren öğrenme teknikleri kapsamında; beyin fırtınası tekniđi, çağrıřım tekniđi, çizgi film izleme ve analiz

etme tekniđi, müzik dinleme ve analiz etme tekniklerini uygulayarak tasarım senaryoları üretme, üç boyutlu maket tekniđi ile de ürün ortaya koyabilme becerilerinin uygulandıđı sonuç ürünleri ortaya konulmuřtur.

III. BULGULAR

Çevre Tasarım Proje-1 stüdyo dersi kapsamında yaratıcı teknikler kullanılarak oluřturulan sonuç ürünlerinden bazıları detaylı olarak řekil 3-7'de ele alınmıřtır.

řekil 3'te görülen beyin fırtınası tekniđi ile çocuk ve oyun konularına yönelik her bir öđrencinin proje temaları belirlenmiřtir.



řekil 3. Beyin fırtınası tekniđi

řekil 4'deki görüntülenen çağrıřım tekniđi ile çocuk-oyun konularında etkinlik çeřitliliđi, bu etkinlik alanlarının rengi, dokusu, formu ve ölçüsü için ortaya farklı seçenekler sunulmuř ve bunlar gerek sözlü gerekse görsel olarak ifade edilmiřtir.



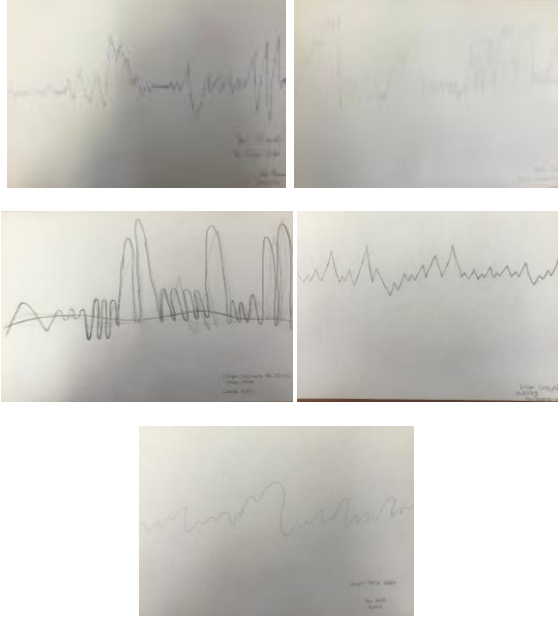
řekil 4. Çađrıřım Tekniđi [5]

řekil 5'de çizgi film izleme ve analiz etme tekniđi ile ilgili bulgulara yer verilmiřtir. Öđrencilerin her biri esin kaynađı olarak seçtiđi bir çizgi filmi izlemiř görüntüleri analiz etmiř gerek etkinlik seçiminde gerekse yaratacakları alan plastiđinin formu, rengi, dokusunu belirlerken bu analizlerden yararlanmışlardır.



řekil 5. Çizgi film izleme ve analiz etme [6]

Őekil 6'de ise műzik dinleme ve analiz etme tekniđi kullanarak alan plastiđinin hareketlerini tasarlamıřlardır. Dinledikleri műzikler izledikleri çizgi film műzikleri ya da o çizgi filmlerin onlara hatırlattıđı farklı műzikler (klasik, rap, pop műzik vb.) Őeklinde olmuřtur.



Őekil 6. Műzik dinleme ve analiz etme tekniđi

Őekil 7'de ise űç boyutlu maket tekniđi ile sonuĉta űrűn ortaya konmuř, tűm űnceki sıralanmıř tekniklerle birlikte nihai űrűnler farklı renk, doku, formdaki maketler olarak ortaya konmuřtur. Etkinlik alanları, űlĉűleri, etkinliklerin birbirleri ile iliřkileri; her bir űđrenci tarafından estetik ilkelerin de kullanıldıđı űç boyutlu farklı birlikler yaratılarak sunulmuřtur.



Őekil 7. Maket tekniđi

KTű Peyzaj Mimarlıđı Bűlűmű ĉevre Tasarım Proje-1 stűdyosunda yaratıcılıđı geliřtiren űđrenme teknikleri kapsamında; beyin fırtınası tekniđi, ĉađrıřım tekniđi, çizgi film izleme ve analiz etme tekniđi, műzik dinleme ve analiz etme tekniklerini uygulayarak tasarım senaryoları űretme, űç boyutlu maket tekniđi ile de űrűn ortaya koyabilme becerileri geliřtirilmiřtir. Sonuĉ űrűnlerdeki bařarıda, bu stűdyo kapsamında gerĉekleřtirilen yaratıcı tekniklerin kullanımının sađladıđı olumlu katkı gűzlemlenmiřtir.

IV. TARTIřMA VE SONUĉLAR

Tasarımda esin kaynađı analizlerini yapmak hayal gűcűnűn ve yaratıcılıđın beslenmesi, soyut fikirleri somut űrűne dűnűřtűrebilmek, soyut-somut temaya yűnelik tasarım eleman ve ilkelerini analiz edebilmek aĉısından önemlidir [7].

Tasarımda beyin fırtınası yapmak probleme ĉűzűm űretebilmek, temaya uygun fikir ve dűřűnce űretmek, heyecanlı bir ortam sađlamak, yaratıcı ve orijinal gűrűřler űretmek aĉısından önemlidir [8].

Tasarımda yaratıcı teknikler kullanmak ise; mekânsal dűřűnme ve algılama, oyun ile tasarım prensiplerinin farkına varma, etkin űđrenme, dűřűnen, sorgulayan, problem ĉűzen bireyler, sűrece dayalı űđrenmeyi keřfetmek, kavramsal dűřűnceyi gerĉek hayata geĉirmek, analiz yapan űđrenci, sentez yapan űđrenci, űrűntűyű algılama, daha rekabetĉi űrűn yaratma aĉısından önemlidir [4],[8].

Tasarımda űç boyutlu maket tekniđini kullanmak; 'mekân' kavramını daha iyi anlatabilmek, űç boyutlu gűrme ve ifade edebilmeyi geliřtirmek, araziyi anlatmak ve anlamak, seĉenek űretirken avantajlar sađlamak, ihtiyaĉlar ve dűřűnceler deđiřtikĉe elemanlar ekleyip ĉıkarabilme avantajı sađlamak, henűz harita ve eřyűkselti eđrisi bilmeyen birisi tarafından bile kolayca anlaşılır olma aĉısından kolaylık sađlamaktadır [9].

Arařtırma ve inceleme yoluyla űđretim problem ĉűzme, birlikte ĉalıřma, bireysel ĉalıřma yűntemleri dođrultusunda proje tekniđi, beyin fırtınası tekniđi, yaratıcı drama tekniđine katkı sađlamaktadır [4], [8], [10]-[12].

Bu ĉalıřma ile űrneklenen yaratıcı teknikler űđrencilerin, űđretim űyesi ve elemanlarının motivasyonlarını ve heyecanlarını arttırmıř, birlikte ĉalıřma, uzun sűre ĉalıřabilme, kaliteli, farklı ve űzgűn űrűn ortaya koyabilme becerilerini geliřtirmiřtir. Bu teknikler űzellikle 1. ve 2.sınıf űđrencileri iĉin; yaratıcı dűřűnebilme ve tasarım, el becerisi, fikirden űrűne giden senaryo oluřturma gibi konulara yűnelik derslerin eđitimlerinde ĉok faydalı olacaktır.

TEŞEKKÜR

Bu çalışma KTÜ Orman Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü 2017-2018 Eğitim-Öğretim Yılı Bahar Yarıyılı 'Çevre Tasarım Proje 1' dersi kapsamında gerçekleştirildiğinden dolayı emeđi geçen tüm stüdyo ekibine teşekkür ederiz.

KAYNAKLAR

- [1] D. Onur ve T. Zorlu, 'Tasarım Stüdyolarında Uygulanan Eğitim Metotları ve Yaratıcılık İlişkisi', *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication-TOJDAC*, vol. 7, pp. 542-555, 2017.
- [2] T. Öncü, 'Torrance Yaratıcı Düşünme Testleri-Şekil Testi Aracılığıyla 12-14 Yaşları Arasındaki Çocukların Yaratıcılık Düzeylerinin Yaş Ve Cinsiyete Göre Karşılaştırılması', *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Dergisi*, vol. 43, pp. 221-237, 2003.
- [3] T. Düzenli ve E. M. Alpak, 'Peyzaj Mimarlığı Eğitiminde Doğaya Öykünme Yaklaşımının Yaratıcılık Üzerindeki Etkisi', *Mimarlık ve Yaşam*, vol. 1(1), p.p. 13-21, 2016.
- [4] B.Ç. Kurdođlu, B. Salihođlu, K.T. Çelik. The Techniques Improving the Creativity in Landscape Design Process, *Environmental Sustainability and Landscape Management*, St.Kliment Ohridski University Press, Sofia,2016, Chapter 28, pp.453-467.
- [5] (2019) Pinterest website. [Online]. Available: https://tr.pinterest.com/search/pins/?q=Yumu%C5%9Fak%20doku%20temel%20tasar%C4%B1m&rs=srs&source_id=2GZC9HKw
- [6] (2019) Web.tv website. [Online]. Available: https://cizgifilmiyari.web.tv/video/kayip-balik-nemo-turkce-dublaj-finding-nemo-turkish_a9a7libqz5a
- [7] D. Kocabaş Atılğan, 'Giysi Tasarımında Esinlenmenin ve Araştırmanın Yaratıcılığa Etkisi', *The Journal of Academic Social Science Studies*, vol. 27, pp. 471-487, 2014.
- [8] L. Arıdađ ve A. E. Aslan, 'Tasarım Çalışmaları-1 Stüdyosunda Uygulanan Yaratıcı Drama Etkinliklerinin Mimarlık Öğrencilerinin Yaratıcı Düşünce Becerilerinin Gelişimine Etkisi', *Megaron*, vol. 7, pp. 49-66, 2012.
- [9] R. W. Waterman, 'The Administrative Presidency, Unilateral Power, and the Unitary Executive Theory', *Presidential Studies Quarterly*, vol. 39, pp. , 2009.
- [10] J. Dewey, *Özgürlük ve Kültür*, Çeviri: V. Günyol, İstanbul: Remzi Yayınevi, Evrim Matbaacılık, 1987.
- [11] Ö. Demirel, *Öğretimde Planlama ve Deđerlendirme, Öğretimde Yeni Yaklaşımlar*, Bölüm 8, pp. 139, 2005.
- [12] N. Senemođlu, *Gelişim, Öğrenme ve Öğretim Kuramdan Uygulamaya*. Ankara: Pegem Akademi, 2009.