

“YARATICILIK”

Üsküdar Ahmet Yüksel Özemre BİLSEM
Rehberlik ve Psikolojik Danışma Servisi
Oğuzhan YAVUZ&Ömer GÜMÜŞOĞLU

Biz bir aileyiz,
Biz iyi bir takımız!

YARATICILIK NEDİR?

Torrance yaratıcılığı, "problemlere, yetersizlik durumuna, bilgedeki eksikliğe, kayıp öğelere, uyumsuzluğa karşı duyarlı olma, güçlüğü tanımlama, çözüm arama, tahminlerde bulunma ya da eksikliklere ilişkin denenceler geliştirme, bu denenceleri değiştirme ya da yeniden sınaama, daha sonrada sonucu başkalarına iletmek" olarak tanımlamaktadır (Torrance, 1974).

Sosyokültürel yaklaşıma göre ise yaratıcılık, yeterli bilgi birikimine sahip bir sosyal grup tarafından yeni ve aynı zamanda uygun, nitelikli ve değerli olarak kabul edilen bir ürünü ortaya koymaktır. Bu tanımda ise yaratıcı çevrenin ön planda tutulduğu görülmektedir (Sawyer, 2012).



YARATICILIK VE ZEKA

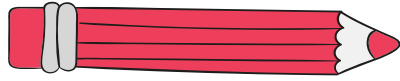
Guilford yüksek yaratıcılık için en azından **ortalamanın üstünde bir zekanın olması gerektiğini ama bunun tek başına belirleyici olamayacağını** söylemiştir.

Bu hipoteze göre zekâ düzeyinin yaratıcılıkla birlikte paralel bir yükselişinin olmadığı ifade edilmektedir. Eşik teorisinin söylediği şey belli bir eşikten sonra zekâ ve yaratıcılık arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığıdır. Yapılan araştırmalarda varılan sonuçlara bakıldığında ise **yaratıcılık için aşırı bir zekanın olması gerekmediği; fakat belli bir zekaya da sahip olunması gerektiği vurgulanmaktadır** (Andreasen, 2013; Davis, 2014).



YARATICILIK VE YAŞ (OKUL ÖNCESİ VE İLKOKUL)

6. SAYI

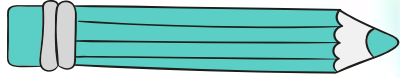


0-2 Yaş

Dokunma, görme ve tatma yoluyla her şeyi denemeye hevesli olduğu, Nesnelere isimlerinin sorulduğu, ses ve ritimlerle iletişimin başlatıldığı, meraklı olduğu, hayal gücünün her an bir oyuncak ve nesne ile aktifleştiği dönem.

2-4 Yaş

Hayali ve Sembolik oyun dönemi, Engellenmeye tenki. her sevin kendi basına varılma isteği



4-6 Yaş

Planlama becerisinin geliştiği, oyunların organize edildiği, yeni ilişkilerin kurulduğu, duygu ve düşüncelerin daha çok farkına varıldığı, hayal gücü ile birçok rolün denendiği dönem.

İlkokul 1-3. Sınıf

3. Sınıfa kadar öğrencilerin yaratıcılık performanslarının arttığı görülmüştür.

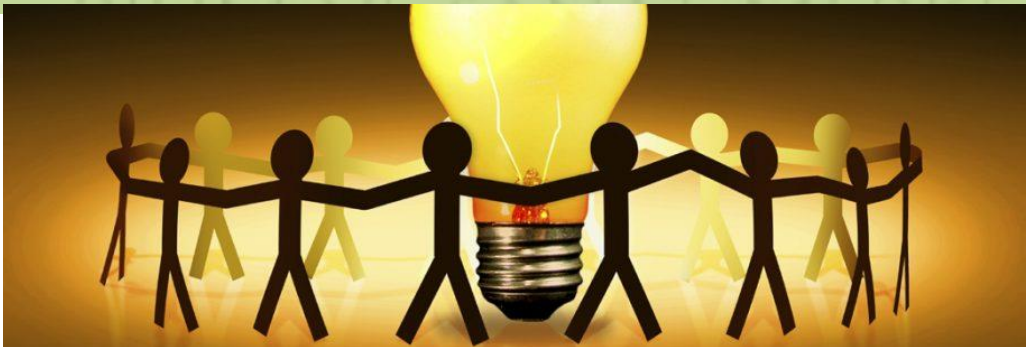


4. Sınıf ile birlikte

Akıcılık, Esneklik, Orijinallik, Detaylandırma gibi yaratıcılığın önemli bileşenlerinde performans düşüklüğü başlamaktadır.

ÖNEMLİ!

Yaratıcılık becerileri özellikle de ilkököl döneminin sonlarına doğru birçok faktörden etkilenmekte ve bu süreçte öğrencilerin yaratıcılık performansları düşmektedir. Ancak gerek okulların gerekse ailelerin desteğiyle bu süreç olumlu olarak sürdürülebilmektedir.



Yaratıcılık Becerilerinin Geliştirilmesi

EBEVEYN

Yaratıcı çabayı destekleyen, teşvik eden, ortamlar yaratan, farklı bakış açıları sunan, esnek düşünebilen, çocuğa kendini ifade etme fırsatı sunabilen ebeveynler

ÖĞRETMEN

Merak uyandırabilen, problemlere farklı bakabilmeyi öğreten, yenilikçi fikirleri destekleyen, çabayı öven, iletişim becerileri ve liderlik becerileri olan öğretmenler

PROGRAMIN NİTELİĞİ

Genel olarak eğitim programlarının yaratıcılık becerilerini destekleyecek bir çerçevede düzenlenmesi

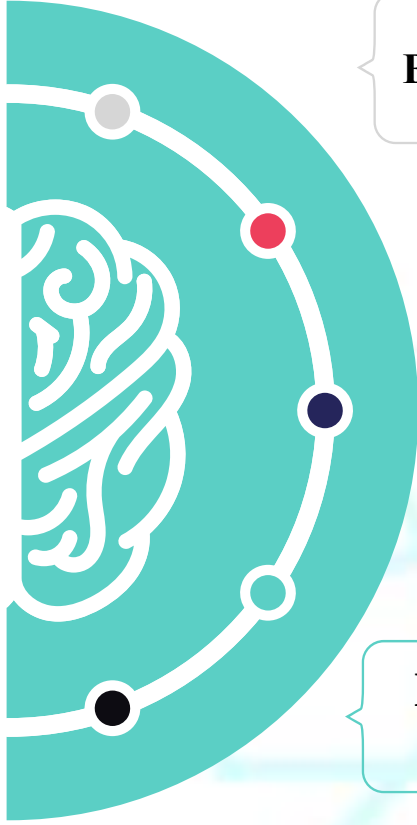
YARATICI ORTAMLARIN DÜZENLENMESİ

Bağımsız çalışma fırsatının olduğu, çocukların kendi çalışmalarının sorumluluğunu alabildikleri, risk almaktan ve hata yapmaktan çekinmedikleri ortamların oluşturulması (Davaslıgil, 1994; Davis,2014; Lin ve ark., 2003; Kulaksızoğlu, 2011).



YARATICI DÜŞÜNME TEKNİKLERİ

6.
SAYI



Beyin Fırtınası

1

Sinektik

5

Fikir
Değerlendirme

2

Triz

6

Özellik
Listeleme

3

SCAMPER

7

Morfolojik
Sentez

4

6 Şapkalı
Düşünme

8

Beyin Fırtınası

1

Teknik uygulanırken dikkat edilmesi gereken 4 temel kural vardır:

1-Eleştiri ve yargı sonraya bırakılmalıdır,

2- “Serbest bırakma” istenen bir tutumdur. İlk önce çılgın ve yaratıcı olmak sonra değerlendirme yapıp düşünceleri yola sokmak önemsenmektedir,

3-Sayı önemsenmektedir. İlk önce ne kadar çok fikir ortaya koyulursa aralarından kullanışlı birilerinin çıkma olasılığı artacaktır,

4- Diğer kişilerinde fikirleriyle bağlantı kurmak ve yeni fikirler meydana getirmek teşvik edilmektedir.

Bu teknik için de sıklıkla kullanılan bir soru cümlesi “.....olsaydı ne olurdu” dur (Davis, 2014).

**Fikir
Değerlendirme**

2

Beyin fırtınasında özellikle birçok fikrin çok boyutlu olarak ortaya konulması söz konusudur. Bu fikirlere birinin veya bir kaçının seçilmesi ve sonrasında değerlendirilmesi için de yakınsak düşünmenin işe koşulacağı bir fikir değerlendirmesi yapılması gerekmektedir. Fikir değerlendirmesinde en çok başvurulan yöntem ise değerlendirme rubrikleridir (Kanlı, 2019).

**Değerlendirme Rubriği**

‘Okul ruhunu nasıl oluştururuz?’ problemine karşı yapılan beyin fırtınası sonuçlarının değerlendirilmesini kapsamaktadır (Kanlı, 2019).

FİKİRLER	KRİTERLER						
	Bütçe	Öğretmenlere Etkileri	Eğitimsel Etkileri	Okul Ruhuna Etkisi	Öğrencilere Etkileri	Sosyal Çevreye Etkileri	Toplam
Sınıf tişörtleri almak	3	2	1	3	3	3	15
Okul basketbol takımı kurmak	-2	2	0	2	2	2	6
Sınıflar arası yarışmalar yapmak	0	0	1	3	2	0	6
Yeni bir okul binası bulmak	-3	3	2	3	3	-2	6
Olumlu Etki	3=Mükemmel, 2=iyi, 1=Orta, 0=Uygulanamaz						
Olumsuz Etki	-1=kısmen olumsuz, -2=olumsuz, -3=çok olumsuz						

**Özellik
Listeleme**

3

Bir şeyin özelliğini ya da niteliğini değiştirmek ya da bir özelliği ve niteliği başka bir şeye transfer etmek bu tekniğin temelini oluşturmaktadır (Davis, 2014).

Teknik dört aşamada uygulanmaktadır:

- 1-Öğelerin belirlenmesi,
- 2-Niteliklerin belirlenmesi,
- 3-Niteliklerin Seçimi ve
- 4- Özelliklerin birleştirilmesidir (Sak,2020).

**Özellik Listeleme Matrisi****Kutu Oyunu Tasarımı-Karakter Seçimi**

ÜRÜN					
	Biçim	Boyut	Hammadde	Renk	Hareketlilik
NİTELİKLER	Hayvan Figürleri	Büyük	Kağıt	Sarı	Ses
	Satranç Figürleri	Küçük	Taş	Kırmızı	Işık
	Süper Kahramanlar	Orta	Plastik	Mavi	Esneklik
	Mitolojik Karakterler vb.	Katlanabilir	Cam, Metal vb.	Yeşil vb.	Dönme vb.

UYGULAMA: Siz değerli velilerimiz ve öğrencilerimizde ilgili adımları izleyerek kendi oyunlarını ve oyuncaklarını tasarlayabilirler.

Morfolojik Sentez

4

İlk olarak yapmak istediğiniz bir ürünün veya modelin neye benzeyeceğini, ne tür bir işlevinin olacağını tanımlamanız.

Bu aşamada belirlenen nesnelerin ana unsurları listelenir.

Seçilen öğelerin birleştirilip yeni şeylerin üretildiği son aşamadır.

Durumun, problemin, ürünün belirlenmesi



Üzerinde çalışılan konu ile ilgili nesnelere, fikirler ve imgeler belirlenir.

Ögelerin belirlenmesi



Nesnelerin, araçların, fikirlerin belirlenmesi



Ögelerin seçimi

Ögelerin birleştirilmesi



Bu aşamada belirlenen öğeleri kombinasyona sokmak amacıyla ya rastgele ya da tercihe bağlı seçimler yapılır

6.
SAYI



Morfolojik Sentez İle Yeni Bir Karakter Yaratma Matrisi

Ögeler	TÜRLER-NESNELER				
	İnsan	Robot	Petek Güvesi	Kartal	<u>M.Karidesi</u>
Kafa	x				
Gövde		x			
İşitme			x		
Bacak		x			
Kol				x	
Görme					x

Substitute (Yerine Kullan)

Bir parçanın, fikrin, nesnenin vb. yerine farklı bir şey kullanılmasıdır. Burada, bu nesne veya fikir yerine başka ne olabilir gibi sorular sorulabilir.



Combine (Birleştir), fikirlerin, parçaların veya öğelerin birleştirilmesidir. Günlük olarak kullanılan birçok ürün başka bir ürünün geliştirilmesi için öğe, bilgi, fikir transferine izin vermektedir. İki fikri, nesneyi, öğeyi birleştirirsem işlevi nasıl olur gibi sorular bu alanın etkili kullanımını sağlamış olur.

**Adapt (Uyarla)**

Bir fikrin, ürünün veya modelin biraz değiştirilerek ondan yeni bir şey oluşturmak uyarlamayı ifade etmektedir. Neyi örnek alabilirim, buna benzer başka şeyler de var mı? gibi sorular bu aşamada kullanılabilir.



Modify-Minify-Magnify (Farklılaştır, Büyüt, Küçült)

Fikirler, ürünler, nesnelerin bir parçasını farklılaştırma, büyütme ve küçültme gibi yeni kullanım alanları oluşturmak bu aşamada yapılmaktadır. Bu kısmı büyüterek veya küçülterek daha kullanışlı bir şey yapabilir miyim, özelliklerini azaltırsam daha kullanışlı olur mu gibi sorular sorulabilir.



Put the other uses (Başka Amaçla kullan)

Bir nesneyi veya ürünü farklı bir amaç için kullanmaktır. Bu nesne veya ürün başka bir alanda kullanılsaydı nasıl olurdu gibi sorular sorulabilir.



Eliminate (Ele-Çıkar-Yok et)

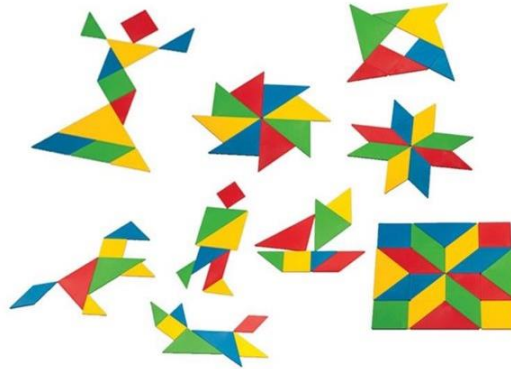
Fikir veya nesnelere bulunmasının istenilmediği fazlalıkların çıkarılmasıdır. Bir şiirin veya yazının hangi kısmı çıkarılırsa eser daha dikkat çekici olabilir gibi sorular sorulabilir.





Rearrange, Reverse (Yeniden Düzenle, Tersine Çevir)

Bir şeyin karşısındaki şeyi, tersini görebilmek, farklı bir bakışla görebilmek ve yeniden düzenlemek bu aşamada yapılmaktadır. düşündüğümün tersini yaparsam ne olur, başka ne tür bir düzenleme yapabilirim gibi sorular sorulabilir.



SCAMPER UYGULAMASI

Diyelim ki bir kafe işletiyorsunuz ve farklı sandviçler yapmak istiyorsunuz. Bu durumda neler yapardınız?

- Sandviçte neyin yerine farklı bir şey kullanabilirsin?
- Sandviçi diğer hangi sandviçle birleştirirsen farklı bir sandviç elde edersin?
- Başka bir sandviçi taklit edebilir misin ya da onu uyarlayabilir misin?
- Sandviçte neyi değiştirebilirsin veya sandviçe neyi ekleyebilirsin?
- Sandviçi başka hangi amaçla kullanabilirsin?
- Sandviçten neyi çıkarırsın ya da azaltırsın?
- Sandviç malzemelerini başka nasıl yeniden düzenlersin?



TATİL HAFTASI İÇİN

FİLM ÖNERİLERİ



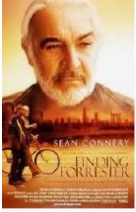
Küçük Adam Tate
Orijinal Adı: Little Man Tate
Yönetmen: Jodie Foster
Senaryo: Scott Frank
Oyuncular: Jodie Foster, Ad
Yapım: 1991 - ABD



Vitus
Orijinal Adı: Vitus
Yönetmen: Fredi M. Murer
Senaryo: Peter Luisi, Fredi M. Murer,
Oyuncular: Fabrizio Borsani, Teo Ghe
Jucker, Bruno Ganz
Yapım: 2006



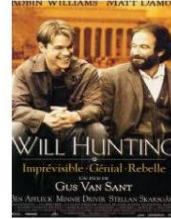
Dahi Olmak
Orijinal Adı: If I Had Known I Was a Genius
Yönetmen: Dominique Wirschafter
Senaryo: Markus Redmond
Oyuncular: Markus Redmond, Whoopi Goldberg, K
Debra Wilson, Sharon Stone, Tara Reid, Della Rees
Yapım: 2007 - ABD



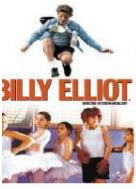
Forrester'ın Bulmak
Orijinal Adı: Finding Forrester
Yönetmen: Gus Van Sant
Senaryo: Mike Rich
Oyuncular: Sean Connery, Murray Ab
Rhymes, Robert Brown
Yapım: 2000 - ABD



Masum Hamleler
Orijinal Adı: Searching for Bobby Fischer
Yönetmen: Steven Zaillian
Senaryo: Steven Zaillian
Oyuncular: Joe Mantegna, Max Pomeranc, J
, Laurence Fishburne, Robert Stephens, Davi
Yapım: 1993 - ABD



Good Will Hunting
Orijinal Adı: Good Will Hunting
Yönetmen: Gus Van Sant
Senaryo: Matt Damon , Ben Affleck
Oyuncular: Robin Williams , Matt Dam
Skarsgård, Minnie Driver, Casey Affle
Rachel Majorowski, Colleen McCaule
Jamie Draven , Jean Heywood
Yapım: 1997 - ABD



Billy Elliot
Orijinal Adı: Billy Elliot
Yönetmen: Stephen Daldry
Senaryo: Lee Hall
Oyuncular: Julie Walters, Jamie F
Yapım: 2000 - Fransa, İngiltere



Ekim Düşü
Orijinal Adı: October Sky
Yönetmen: Joe Johnston
Senaryo: Lewis Colick
Oyuncular: Jake Gyllenhaal, Chris Cooper, I
Owen, William Lee Scott, Natalie Canerd
Yapım: 1999 - ABD



Patch Adams
Orijinal Adı: Patch Adams
Yönetmen: Tom Shadyac
Senaryo: Patch Adams (kitap) Maureen Mylander
Oedeker
Oyuncular: Philip Seymour Hoffman Monica Pott
Yapım: 1998 - ABD

KİTAP ÖNERİLERİ

