Lise Öğrencilerine Tasarım Eğitimi Üzerine Farkındalık Kazandırmak İçin Bir Öneri: Tasarım Kampı

Serkan Bayraktaroğlu
Kadir Has Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü

Selin Üst
Kadir Has Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

Çınar Narter
Kadir Has Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü

Öz

Bu çalışma, Türkiye'nin pek çok kentindeki liselerden gelen öğrencilerin tasarım eğitimini ilk kez deneyimledikleri üniversite birinci sınıf yarıyıl sonunda karşılaştıkları güçlüklere dikkat çekmektedir. Makale tasarım alanında eğitim görecek öğrencilerin yükseköğrenime adaptasyon sürecini incelemektedir.

Kadir Has Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi 1. Sınıf öğrencilerinin desteği ile yapılan araştırma kapsamında; Endüstri Ürünleri Tasarımı, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı ve Mimarlık bölümlerine kayıtlı 56 öğrenciye uygulanan anketler değerlendirilerek ezbere dayalı, tek çözümlü, öğretmen merkezli lise eğitiminden, sıra dışı düşünme gerektiren, sonsuz çözüme dayalı, öğrenci merkezli tasarım eğitimine geçişte yaşanan süreç sorgulanmıştır.

Ankete katılan öğrencilerin yaratıcı düşünme, sorun çözümleme, çözümü sürekli geliştirme, düşündüğünü çizim yoluyla aktarma aşamalarında güçlük çektiği göze çarpmaktadır. Bu becerilerin bir kısmı üniversite eğitimi sırasına aşılanabilse de tasarım farkındalığının yükseköğrenim öncesinde kazanılması, adaptasyon sürecinde kritik önem taşımaktadır.

Bu noktada, üniversite öncesi eğitimin yaratıcılığı destekleme odağında yeniden ele alınması gibi köklü çözümlerin yanında, tasarım yüksek eğitimi veren kurumların özellikle lise öğrencilerinin tasarım pratiği ile ilgili farkındalıklarını arttırmak üzerine çalışmalar yapması olumlu sonuçlar verebilir. Bu farkındalık arttırma aktiviteleri; meslek tanıtım günleri, fakülte bilgilendirme dersleri, akademisyenler ile görüşmeler şeklinde gerçekleşirken, makale deneyimsel öğrenme kuramı doğrultusunda tasarlanmış bir atölye çalışması olan Tasarım Kampı'nı bir öneri olarak sunmaktadır. Lise öğrencilerine yönelik planlanmış olan kamp, öğrencilerin mesleki eğilim ve yönelimlerini belirlemelerine ışık tutmak, kariyerlerinde daha isabetli kararlar alarak kendilerine uygun meslekleri seçmelerine yardımcı olmak amacıyla planlanmıştır. Makalede, tasarım kampının öğrencilerin tasarım ve tasarım eğitimi kavramlarını deneyimlemeleri açısından önemi tartışılmaktadır.

Abstract

This study focuses on adaptation process and difficulties that freshmen design students have during their first year at design education. Based on a survey responses of 56 first year design students from Interior Architecture and Environmental Design, Industrial Design and Architecture departments of Kadir Has University Faculty of Art and Design; the article claims that students have difficulties in the process of transition from high school education, which is based on memorization, teacher centred activities, single solution oriented questions and targeted at the university exam; towards a design education requires creativity, multiple solutions, student led projects.

The survey indicates that participated students have difficulties on creative thinking, problem solving, iterating new solutions and expressing their ideas through drawings. At this point, the article proposes an experience based learning module instead of conventional presentations of design professions. Such an education module targeting high school students would ease their adaptation to a design curriculum.

Giriş

Yoruma ve yaratıcılığa odaklanmayan, çoktan seçmeli sınavlara ve ezberci anlayışa sahip lise eğitiminden geçen öğrencilerin, yaratıcılığa vurgu yapan sanat ve tasarım alanlarında üniversite eğitimine başladıklarında güçlük çekmeleri kaçınılmazdır. Her ne kadar önemi tüm paydaşlar tarafından vurgulanmış olsa da yaratıcılık; aileden, okul yönetiminden ve sistemden kaynaklanan bir takım engeller sebebiyle hala Türk eğitim sisteminin önemli eksiklikleri arasında görülmektedir *(Aslan ve Cansever 2009; Gedikoğlu 2005)*. Özellikle kavramsal düşünmeye, gözlem yapmaya ve yorumlamaya dayalı tasarım eğitimi çoğu üniversite adayı için bizzat eğitimin kendisi ile karşılaşıncaya kadar son derece muğlaktır.

Pek çok meslek eğitimi öğrencilerin lise ve öncesinde edindiği fen, sosyal ve matematik bilgisini temel alıp üzerine yeni bilgi ve becerileri yine öğrencilerin alışık olduğu öğrenme yöntemleriyle inşa edebilirken; tasarım eğitimi tek boyutlu zihin yapısı yerine, var olanın katmanlarını anlamaya çalışan, toplumsal yaşam, fiziksel çevre ve insan ilişkisini inceleyen bir zihin yapısına sıçramayı hedefler *(Alangoya, 2015)*. Bu bağlamda tasarım eğitimine adapte olabilmek için yeterli donanıma, görsel hafızaya ve soyut düşünme yetisine sahip olmayan öğrencilerin tasarım eğitiminin temellerinin atıldığı ilk yıl karşılaştıkları derslerde zorluk çektikleri, hatta zaman zaman eğitimden vazgeçtikleri gözlemlenmektedir. Öğrencilerin tasarım lisans eğitimine adapte olamaması sadece öğrencileri etkilemekle kalmamakta, lise döneminde sahip olunabilecek bu temel bilgi ve becerilerin kazandırılması için harcanan zaman ve enerji, eğitimin planlandığı gibi hedeflerine ulaşamamasına, zincirleme olarak tüm lisans eğitiminin kalitesinin de düşmesine neden olabilmektedir.

Araştırma, bu gözlemlerden yola çıkarak tasarım alanında eğitim alan birinci sınıf öğrencilerinin hangi derslerde, ne türden zorluklar çektiğini ve bu zorlukların lise eğitimi ile olan ilişkisini incelemektedir.

Lisans seviyesindeki sanat stüdyosu eğitimi ile ilgili literatür araştırması yapan Salazar *(2013)* öğretme ve öğrenme teorileri ve pratikleri ile ilgili ABD'de yapılmış pek az araştırmaya rastladığını bildirmektedir. Benzer şekilde, lisans seviyesindeki sanat ve tasarım eğitimine adaptasyon, literatürde pek araştırılan bir alan olmamakla birlikte, lisans seviyesindeki temel sanat ve tasarım eğitiminin gereklilikleri ve üzerinden yapılmış sınırlı sayıda araştırmaya rastlanmaktadır.

Makale, hem öğrencilerin adaptasyon

problemlerinin çözümlenmesi, hem de lisans eğitiminin kalitesi düzleminde daha iyi bir noktaya gelebilmesi için tasarım alanında lisans eğitimi veren kurumların yapabilecekleri ile ilgili önerilere değinmektedir. Özellikle tasarım lisans programlarının lise öğrencilerine üniversite sınavından önce tanıtılması, aday öğrencilerin yaratıcılığa vurgu yapan eğitim sistemini daha iyi anlayabilir hale gelebilmelerinin yanı sıra kendilerinin bu mesleğe ne kadar uygun olduğu ile ilgili fikir edinebilmeleri noktasında oldukça kritiktir. Üniversite hayatına yeni girmiş olan öğrencilerin seçmiş oldukları meslekte gelişebilmeleri ve kendi hayatları içinde söz sahibi olabilmeleri için iki temel farkındalık şarttır. Bunlardan ilki seçtikleri mesleğe dair farkındalık iken, bir diğeri kendi yetenek ve yönelimlerine dair farkındalıktır.

Yaratıcılık ve Eğitim

Özerbaş *(2011)*, yaratıcılığı var olan kalıpları yıkmak, yeni bir şey bulmak, icat etmek gibi herkeste var olan bir yeti, tutum ve davranış biçimi olarak tanımlarken, Bentley *(1999)* bilginin alınması ve yeni bir şekil alana ya da yeni bir düşünce oluşturana kadar şekil verilmesi ve yeniden düzenlenmesi süreci olarak, Senemoğlu *(2005)* ise henüz doğru cevabı bulunmayan problemlere yeni yollar, yeni çözümler, yeni fikirler, yeni buluşlar üretme yeteneği olarak tanımlamıştır. Genel anlamda yaratıcılık; merak etmek, problemleri fark ederek farklı çözümler üretmek için var olan kalıpları yıkmak, yeni yollar keşfetmek, hayata farklı perspektiflerden bakmak, başkalarının izlediği yoldan çıkmak, yeni ilişkiler kurabilmek, yeni bir düşünce ortaya koymak gibi birçok şekilde ifade edilebilir.

Hazır bilgiyi ezberleyen bireyler yerine, araştıran, sorgulayan, düşünen yaratıcı bireyler yetiştirmenin önemi sıklıkla vurgulanmaktadır *(Aslan ve Cansever 2009)*. Oysa eğitim süresince karşılaştıkları yaklaşımlar sebebiyle öğrenciler doğuştan gelen yaratıcılık yeteneklerini zamanla yitirebilmektedir. Doğum ile birlikte gelen yaratıcılık, her bireyde farklı biçimlerde bulunmakta, alan ve derece bakımından farklılıklar göstermektedir.

Şüphesiz ki eğitim, yaratıcı bireylerin topluma kazandırılmasında kilit rol oynamaktadır. Daha geniş bir bakış açısıyla, eğitim diğer nesillerin yaptıklarını tekrarlayan değil, yeni ve farklı şeyler üretebilme, yapabilme yeteneği olan insanlar yetiştirmeyi amaçlamalıdır *(Karataş 2008)*. Bu bağlamda öğrencilere problemlere farklı çözümler üretebilme becerisi edindirmek, yaratıcı düşünme becerisi geliştirebilmelerine ilişkin yöntem ve teknikler kazandırmak gerekmektedir.

Oysa alışageldiğimiz eğitim sistemi; merak eden, soru soran, tartışarak düşünen, akıl yürüten bireyler yerine, sorgulamayan, olanı kabul eden, bilgiyi ezberleyen kişiler yetiştirme eğilimindedir *(Gedikoğlu 2005)*. Eğitim çoğu zaman bağımsız düşünen, yaratıcı ve özgün bireyler yerine, tutucu, ezberci ve kalıplaşmış bireyler yetiştirmektedir. Ülkemizde de uygulanan eğitim programlarının büyük çoğunluğunun fazla yapılandırılmış ve tek tip birey yetiştirmeye yönelik olması, yaratıcılığı olumsuz etkilemektedir. Bu programlarda eğitimcilerin kullandıkları yöntem ve stratejilerin rolü yadsınamaz. Eğitimcinin yaratıcı birey yetiştirme isteği, özgün ve farklı olmayı sağlayıcı eğitim programlarının gelişiminde etkili olmaktadır. Böylece öğrenciler çok yönlü düşünerek yeni, özgün ürünler ortaya koyabilmektedirler *(Öztürk, 2004)*.

Diğer taraftan, geleneksel öğretimi sorgulayarak onu geliştiren, ortaya yeni bir okul kültürü koymaya çalışan anlayışlar da bulunmaktadır. Öğrencilerde mevcut yaratıcılık bilincini uyarmak, öğrencinin bu bilincin farkına varması ve bunu geliştirebilmesi için ilk adımı oluşturmaktadır. Uyarılan yaratıcılık bilincinin şekillenmesinde ise, bir kısmına yayılmış olan yaratıcı tutum kazandırma süreci ön plana çıkmaktadır *(Öztürk 2004)*. Öğrencilerdeki yaratıcılık bilincini ortaya çıkarmak için öğrencinin keşfetmesine olanak veren, kendine güven duymasını sağlayan, merak duygusunu harekete geçiren, fikirlerini rahatça paylaşabileceği, boş zamanlarını

The study, examines the process of the Design Camp, using experiential learning theory and proposes Design Camp activity as an encouraging experience for high school students in order to understand the notion of design and design education.

Anahtar Kelimeler:
Tasarım Eğitimi, Atölye Çalışması, Deneyimsel Öğrenme

Keywords:
Design Education, Design Camp, Workshop, Experiential Learning Theory

etkili bir şekilde değerlendirebildiği eğitim ortamları gereklidir *(Sungur, 2003)*. Bilginin tek taraflı olarak aktarılmasının yetersiz kalışı, öğrencileri kendi kendilerine bilgi edinmeye ve çözüm yolları aramaya mecbur bırakabilmektedir.

Lise Eğitiminden Tasarım Eğitimine Geçiş Süreci

Ülkemizde uygulanmakta olan eğitim sürecinde ilköğretim ve lise eğitiminin sorgulamayan, olanı kabul eden, bilgiyi ezberleyen bireyler yarattığı bir gerçektir. Üniversite sınavına odaklı ve ezbere dayalı bir eğitim sisteminden gelmiş pek çok birey her sene liselerden mezun olmaktadır. Bu ortamdan gelen öğrenciler sorgulama ve yaratıcı düşünme sistemini amaçlayan üniversite ortamına girdiklerinde ciddi bir bocalama yaşamaktadırlar. Üniversite eğitimine kadar eğitmenin her verdiği bilgiyi doğru sayan bu öğrenci portresinin özellikle sorgulatmayı amaçlayan, yaratıcı yetenekleri içinde barındıran tasarım eğitimi ile karşılaştığındaki durum son derece karmaşıktır.

Bu bağlamda, özellikle ilk yarıyıl eğitimi içerisinde 'Temel Tasarım' stüdyoları önemli bir rol oynamaktadır. Tasarımcı olma sürecinin temelleri bu stüdyolarda atılmaktadır ve öğrencilerin tasarım eğitimi ile ilk karşılaştıkları yer bu stüdyolardır. 'Temel Tasarım' eğitimi, öğrenci için lise eğitiminden tasarım eğitimine geçişte çok önemli bir basamaktır.

Lise eğitimini tamamlamış ve bu türden bir düşünüş şekline uzak olan, genç tasarımcı adaylarının tanımlanması güç tasarım problemlerini çözebilmelerini sağlamak, özellikle temel sanat ve tasarım eğitimi ile gerçekleşmektedir. Bu süreçte, temel sanat-tasarım eğitimi, sadece ilerleyen eğitim hayatlarında kullanacakları temel yetileri edinmelerinde değil, öğrencilerin mesleğe adaptasyonunda ve mesleği tanımalarında kritik bir rol oynamaktadır. Öğrencilerin tasarım eğitimine adaptasyonundaki bir diğer husus ise, ülkemizin yüksekokul öncesi eğitimi süresince aldıkları derslerin yaratıcılık ve deneyden uzak olmasıdır.

Bici *(2011)*, Türkiye'deki tasarım eğitimi alan öğrencilerin altyapılarını sorgulayan çalışmasında; yetenek sınavı ya da merkezi yerleştirme ile gelen öğrencilerin tasarım eğitimlerine adaptasyonlarını karşılaştırmıştır. Çalışma, her iki öğrenci grubunun da tasarım eğitimi süresince büyük zorluklar çektiklerini ve bu sıkıntının ancak lise eğitiminde alınacak tasarım odaklı dersler ve özelleşmiş programlar ile aşılabileceğini vurgulamaktadır. Öğrencinin zihninin, nasıl bir eğitimle karşılaşacağına ve kendisinden neler bekleneceğine dair farkındalık kazanması oldukça önemlidir *(Bici, 2011)*. Zira sanat odaklı lise eğitiminden gelmeyen öğrenciler için bu tasarımla ve meslekle ilk tanışma demektir *(Akbulut, 2011)*.

Benzer şekilde Nalçakan ve Polatoğlu *(2008)*, Türkiye'den altı üniversite ile Avrupa ve Amerika'dan yedi üniversitedeki mimarlık müfredatlarını karşılaştırdıkları makalelerinde, ülkemizdeki eğitimin daha iyi seviyelere çıkabilmesi için lise eğitimine dair düzenlemeler önermekte, mesleki farkındalık yaratmanın önemini vurgulamaktadır. Yazarların altını çizdiği bu düzenlemelerin arasında, mimarlık ve sanat tarihi, teknik resim, tasarı geometri gibi derslerin lise eğitimde zorunlu ya da seçmeli olarak yer alması, böylece de mimarlık altyapı ve kültürünün öğrencilere kazandırılabilmesi önerilmektedir. Nalçakan ve Polatoğlu *(2008)* öğrenci seçme sınavlarının da mimarlık adaylarına özgü soru paketleri olabileceğinin altını çizmektedir.

Tasarım eğitiminin amacı, işlevsel ve estetik çözümler geliştirme becerisinin ötesinde, öğrencilere toplumsal yaşam biçimlerini, sosyal ilişkileri anlamaya ve yorumlamaya muktedir olma yetisi kazandırmaktır *(Alangoya, 2015)*. Türkiye'de ilk yıldaki tasarım eğitimi, ezbere dayalı ve üniversite sınavı odaklı lise ortamından, sorgulama, eleştirme ve yaratıcı düşünme sistemini amaçlayan yüksekokul ortamına geçiş aşamasıdır. 'Temel Tasarım' stüdyosu, öğrencinin bu geçiş aşamasında tasarım ile ilk karşılaştığı derstir. Öğrencilerin tasarım becerilerinin

ve yaratıcılığın geliştirilmesi açısından hayati öneme sahip olan Temel Tasarım stüdyosu, yöntemi itibarı ile öğrenci ve öğretim sorumlusu için bilinmezlikler içeren zorlayıcı bir süreçtir *(Arıdağ ve Aslan, 2012)*. Arıdağ ve Aslan *(2012)*, Temel Tasarım Stüdyosu'nun zorlayıcı bir süreç olmasını; tasarımla ilgili bir ön öğrenme olmaksızın, ilk kez tasarımın yapılmaya çalışıldığı, eş zamanlı olarak yaratıcılığın keşfedilmesi, kullanılması gereken bir yer olmasına bağlamaktadır. Vaughan *(2008)*, öğrencilerin ilk beklentilerinin yaratıcı süreç hakkındaki belirsizliğin açıklığa kavuşması olduğunu vurgulamaktadır. Bu üstü örtülü olarak öğretilen yaratıcı süreç birinci sınıf öğrencilerinin eğitimde muğlaklık ve güvensizlik hissetmelerine sebep olmaktadır *(Vaughan, 2008)*.

Schön *(1985)*, stüdyonun yaratıcılık dışında ilintili olduğu üç ana kavramdan bahsetmektedir: İşbirliği, hızlı iletişim ve geniş sosyal ilişki. Stüdyoda verilmek istenen; öğrenciyi sorgulayan ve yaratıcı düşünmeyi öngören yeni bir eğitim sistemine entegre ederken, bir yandan da öğrencinin iletişim becerilerini geliştirmektir. Bu anlamda, bu ders tam anlamıyla bir geçiş basamağı oluşturmaktadır.

Araştırmaya temel oluşturması açısından, Türkiye'de başlıca 12 üniversitenin tasarım odaklı lisans eğitimine dair güncel birinci sınıf ders programları incelendiğinde, sekiz ana ders grubunun oluştuğu gözlemlenmektedir.

1. **Temel Tasarım Dersi:** Temel Tasarım, Mimari Temel Tasarım, Temel Sanat Eğitimi, Temel Tasarım ve Plastik Sanatlar, Temel Eğitim.
2. **Teknik Altyapılı Dersler:** Teknik Çizim, Çizim ve Anlatım Teknikleri, Matematik, Üretim Malzemeleri, Temel Matematik, Topoğrafya, Tasarımcılar için İleri Perspektif, İnce Yapı, Perspektif, Fizik, Tasarımda Malzeme, Mukavemet, Statik, Üretim Teknikleri, Strüktür, Malzeme Statiği ve Mukavemeti, Sosyal Bilimler İçin Matematik, Tasarı Geometri, Tasarı Hesaplama, Geometri, Konstrüktif Resim.
3. **Yaratıcı Düşünmeyi Geliştirmeye Yönelik Dersler:** Tasarımda Yaratıcı Düşünme, İletişim Becerileri ve Akademik Raporlama, Eskiz Teknikleri, Ürün Görselleştirme Teknikleri, Desen, Sunum-Anlatım Teknikleri, Tasarımda Köken ve Tavırlar, Tasarım İletişimi, Grafik İletişim, Tasarım Görselleştirme, Tasarımın İlkeleri, Yaratıcı Problem Çözümü Olarak Tasarım, Mimari Anlatım Teknikleri, Mekan Organizasyonu, Tasarım Sunumu.
4. **Mesleki Giriş Dersleri:** Tasarıma Giriş, Mimarlığa Giriş, İç Mimarlığa Giriş, Mekanı Anlamak, Tasarım Çalışmaları, Mimarlık Kültürüne Giriş, Mimarlıkta Temsiliyet Teknikleri, Yapı Bilgisi, Yapı Malzemeleri, Bilgi Sistemleri Uygulamalarına Giriş, Mimari Konsepte Giriş, İletişim Teknolojileri ve Uygulamalarına Giriş, Tasarım Teorisi ve Metotları, Yapı Bilgisine Giriş, Bilgisayar ve Bilgi Sistemlerine Giriş, Tasarım için Araştırma.
5. **Tarih Altyapılı Dersler:** Tasarım Tarihi, Sanat ve Tasarım Tarihi, Sanat Tarihi, Mimarlık Tarihi, Tasarım Tarih ve Kuramı, Çağdaş Kültür Kuramı, İlk Çağ ve Bizans Mimarlık Tarihi, Uygarlık Tarihi, Genel Sanat Tarihi, 20. Yüzyıl Sanatı, Sanat Tarihi ve Sosyolojisi, Mimarlık Kültürü, Kültür ve Fikirler Tarihi.
6. **Atölye Dersleri:** Model ve Maket Yapımı, Mock-up ve Prototip Yapım Teknikleri, Model Yapımı, Mimari Maket Atölyesi, Model Teknikleri, Maket, Model Uygulama.
7. **Üniversite Ortak Zorunlu Dersleri:** Türk Dili, Atatürk İlke ve İnkılapları, Türk Dili ve Edebiyatı.
8. **Dil Dersleri:** Akademik İngilizce, Akademik Beceri Odaklı İngilizce, İngilizce, İspanyolca, İtalyanca, Almanca, Fransızca

Araştırma Yöntemi

Araştırmada, Türkiye'deki tasarım alanlarındaki lisans müfredatlarına benzer temel

tasarım eğitimi programlarına sahip okullardan biri olan Kadir Has Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi seçilmiştir. Fakülte bünyesindeki tamamen İngilizce eğitim veren Mimarlık, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı ve Endüstriyel Tasarım bölümlerinin birinci yıl müfredatları incelenmiştir:

Her üç bölüm müfredatı da aynı üniversite ortak zorunlu derslerini *(Türk Dili I-II, Atatürk İlke ve İnkılapları I-II)*, dil derslerini *(İngilizce)*, teknik altyapılı dersleri *(Çizim ve Anlatım Teknikleri I-II)*, tarih altyapılı dersleri *(Sanat ve Tasarım Tarihi I-II)* ortak Temel Tasarım I ve Temel Tasarım II derslerini içermektedir.

Bunun yanı sıra her üç bölüm de kendilerine has mesleğe giriş dersleri *(İç Mimarlığa Giriş, Endüstriyel Tasarıma Giriş, Mimarlığa Giriş)* ve kendi bölümlerine has yaratıcı düşünmeyi geliştirmeye yönelik dersler *(İç Mimarlık: Mekanı Anlamak; Endüstri Ürünleri Tasarımı: Tasarımda Yaratıcı Düşünce; Mimarlık: Mimari Tasarımın Temelleri, Mimari Sunum, Mimarlık Üzerine Okuma ve Yazma)* içermektedir.

Üniversite ortak zorunlu dersleri, dil dersleri ve tarih altyapılı derslerin yanında, fakültede temel tasarım derslerini her üç bölüm öğrencilerinden oluşan grupların alması ve böylece disiplinler arası iletişim ve yaratıcılığın artması amaçlanmaktadır. Bu sebeple de araştırma için ortak derslerden Temel Tasarım üç tasarım lisans eğitimi birinci sınıf öğrencileri örneklem olarak seçilmiş, araştırma yöntemi olarak ise açık uçlu sorulardan oluşan anketler kullanılmıştır. Anketlerle toplanan verilerin analizi kelime bulutu *(tag clouding)* yöntemi ve içerik analizi ile gerçekleştirilmiştir.

Açık uçlu sorulardan oluşan anketler öğrencilerin düşüncelerini, izlenimlerini ve beklentilerini önceden tanımlanmış kalıplar ve kelime sınırı olmadan toplamakta kullanılmıştır. Toplanan metinler içerisindeki ilk göze çarpan örüntüler kelime bulutu yöntemi ile tanımlanmıştır. İlk kez 2002 yılında Jim Flanagan tarafından bir sunum biçimi olarak kullanılan etiket bulutu *(tag clouding)*, nicel bir analiz yöntemidir. Etiket bulutu farklı metinler arasındaki ortak ve sıkça tekrar eden temaların tanımlanmasında oldukça pratik ve işlevsel bir yöntemdir *(Zhou ve Bénel, 2008)*.

Etiket bulutu yöntemi ile altı çizilen ana temaların daha detaylı ilişkilerinin kurulabilmesi için nitel bir yöntem olan içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizi yöntemi; izlenimci, sezgisel, yorumsal analizlerin sistematik analizlere dönüştüğü analitik yaklaşımı tanımlamaktadır *(Rosengren, 1981)*.

Birbirinden bağımsız üç araştırmacının içerik analizi yöntemini kullanarak hazırladığı raporların birleştirilmesi sayesinde örtüşen ve ayrılan örüntüler oluşmuş ve bu örüntüler görsel olarak sunulmuştur.

Araştırma Çıktıları

Araştırmada, öğrencilerin tasarım eğitimine adaptasyonda çektiği zorlukların tanımlanabilmesi için, Kadir Has Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi birinci sınıf öğrencilerine aldıkları lise eğitiminin tasarım eğitimine katkısı üzerine açık uçlu sorulardan oluşan bir anket uygulanmıştır. Endüstri Ürünleri Tasarımı, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı ve Mimarlık bölümlerine kayıtlı 120 birinci sınıf öğrencisinden 56'sına uygulanan anketler değerlendirilerek ezbere dayalı, tek çözümlü, öğretmen merkezli lise eğitiminden sıra dışı düşünme gerektiren, sonsuz çözüme dayalı, öğrenci merkezli tasarım eğitimine geçişte yaşanan süreç sorgulanmıştır. Ankete katılan 56 öğrenciden %59'u İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı, %21'i Endüstri Ürünleri Tasarımı ve %20'si Mimarlık Bölümü öğrencisidir.

Kadir Has Üniversitesi tasarım bölümlerindeki genel öğrenci demografisinin bir yansıması olarak, katılımcıların %84'ünü kadınlar, %16'sını erkekler oluşturmaktadır. Ankete katılan öğrencilerin % 63'ü Anadolu Lisesi, % 11'i Düz Lise, %9'u Anadolu Öğretmen Lisesi, %9'u Özel Lise, %5'i Fen Lisesi, %2'si Çok Programlı Lise ve %2'si Meslek Lisesi mezunudur. Katılımcılar liseden mezun olduğu bölüme göre gruplandığında, %54'ünün Matematik-Fen,%45'inin Türkçe-Matematik ve %2'sinin Türkçe-

Cinsiyet	**Kadın**	**47**	**84%**
	Erkek	**9**	**16%**
Yaş	18	14	25%
	19	25	45%
	20	16	29%
	24	1	2%
Lise Türü	Anadolu Lisesi	35	63%
	Anadolu Öğretmen Lisesi	5	9%
	Özel Lise	5	9%
	Lise	6	11%
	Meslek Lisesi	1	2%
	Fen Lisesi	3	5%
	Çok Programlı Lise	1	2%
Lise Bölüm	MF	30	54%
	TM	25	45%
	TS	1	2%

Tablo: 1
Demografik veriler

Sosyal çıkışlı olduğu görülmektedir ki, bu da merkezi sınav sistemiyle öğrenci alan üç bölümün hedeflediği puan türünden öğrenciler tarafından tercih edildiğini göstermektedir.

Yapılan çalışmada amaçlanan, öğrencilerin tasarım eğitimi ile karşılaştıkları ilk yılın sonunda tasarım eğitimine adaptasyon sürecinde karşılaştığı zorlukları ortaya çıkarmaktır.

Etiket bulutu oluşurken Türkçe'de sıklıkla kullanılan "bana", "bu", "şey", "alt", "ama", "benim", "bile", "bir", "boyunca", "çok", "dayalı", "düşünmüyorum", "düşünüyorum", "gibi", "göre", "hiç", "hiçbir", "için", "ile", "ise", "kadar", "kendi", "konu", "özellikle", "sadece", "tamamen", "var", "ve", "yok", "yüzden" sözcükleri analizde dikkate alınmamak üzere ayıklanmış; öğrencilerin ifadeleri ön değerlendirme aşamasında niceliksel bir analiz ile kullanım sıklıkları ve ağırlıklarına göre sıralanmıştır.

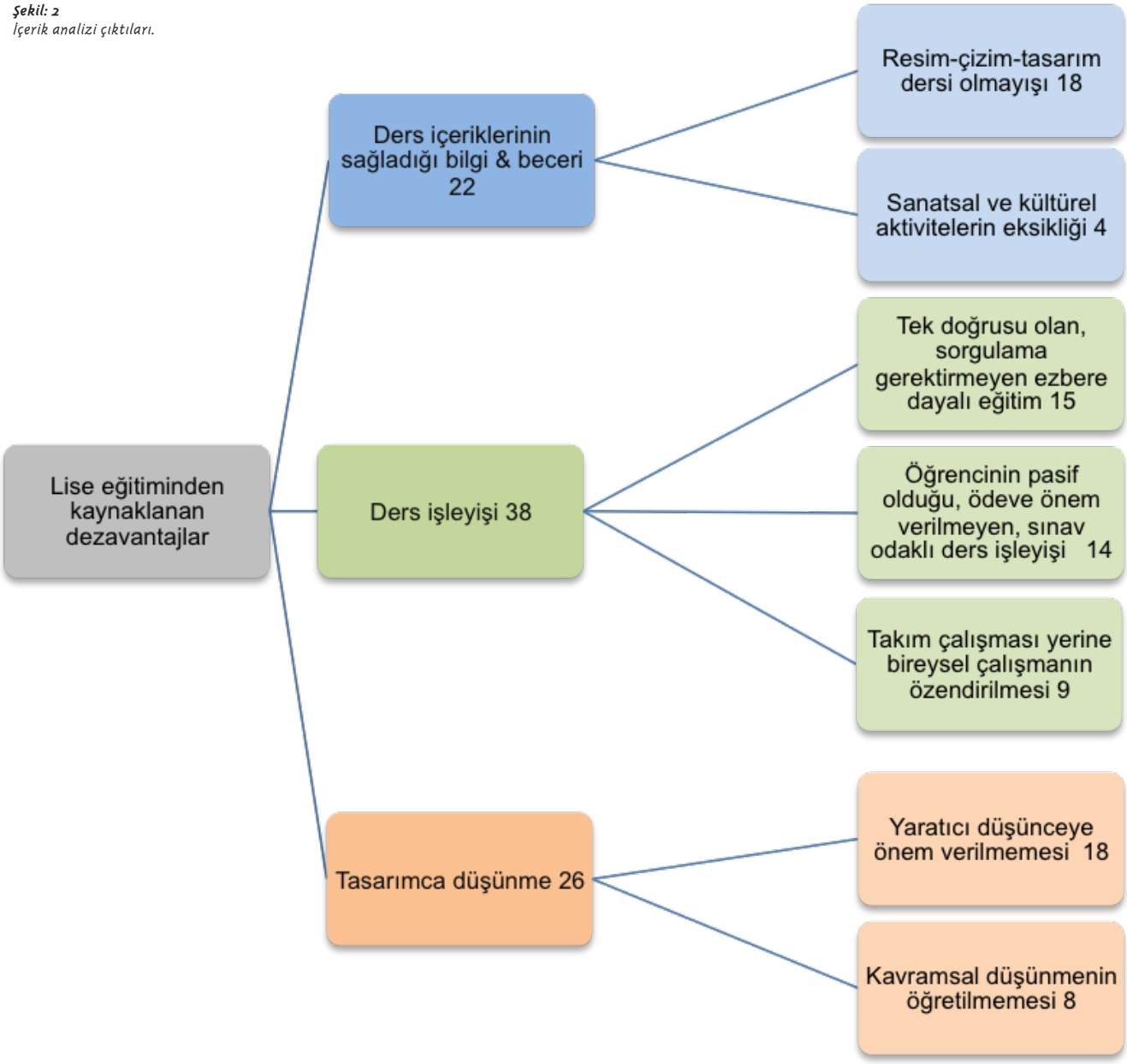


Şekil: 1
Kelime bulutu (tagcrowd.com).

Kelimelerin önem derecesine göre boyutları ve renk tonlarının değiştiği etiket bulutunda görüldüğü üzere; öğrencilerin en sık kullandığı kelimeler "lise", "eğitim", "ders", "yaratıcılık", "çizim", "üniversite", "düşünme" ve "takım çalışması"dır. Anketlerin analizinde etiket bulutu yöntemi bir ön çalışma olup ikinci aşama olan içerik analizi için alt başlıkların oluşturulabilmesi amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Üç bağımsız araştırmacı tarafından gerçekleştirilen içerik analizi aşamasında amaç, elde edilen verilerin derinlemesine incelenerek öne çıkan kavramları ve kavramlar arasındaki ilişkileri tespit etmektir. Araştırmacıların bağımsız incelemeleri sonucunda yazılan raporlar birbirleri ile karşılaştırılmış ve gruplandırılmıştır. Belirlenen ortak temalar üzerinden öğrencilerden toplanan metinler tekrar incelenerek, ilk bakışta fark edilemeyen kavramlara ve ilişkilere ulaşılmıştır. İçerik analizine göre, öğrencilerin adaptasyon süreci ile ilgili değerlendirmelerini üç ana başlıkta gruplamak mümkün olmuştur:

Şekil: 2
İçerik analizi çıktıları.



1. Teknik bilgi ve beceriler edinmeye ilişkin adaptasyon sorunları
2. Ders işleyiş yöntemine ilişkin adaptasyon sorunları
3. Tasarımca düşünmeye ilişkin adaptasyon sorunları.

İçerik analizinde görülebilecek gruplandırmaya göre, 56 öğrenci içerisinden 18 öğrenci özellikle lise müfredatlarında tasarım, çizim ve resim yapmak üzerine derslerin ya hiç olmadığı ya da bu dersler boş geçtiği için deneyim kazanmadıklarından bahsetmektedir. Diğer taraftan, bu öğrenciler kültür ve sanata yönelik aktivitelerin eksikliğini de daha yaratıcı düşünebilme ve genel kültür oluşturma noktasında bir eksiklik olarak görmektedir. Lise eğitimi boyunca farklı düşüncelere ve yaratıcılığa yeterli vurgu yapılmaması, 18 öğrencinin tasarımca düşünme önünde engel olarak gördüğü bir unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Tasarım eğitimi, öğrencilerin lisede karşılaştıkları müfredat içeriğinden ve işleyişinden bu kadar farklı iken, öğrencilerin kolaylıkla adapte olmalarını beklemek güçtür.

Özellikle sanat odaklı olmayan liselerden gelen öğrencilerin dörtte biri, resim, çizim ve tasarım içerikli dersler ile sanatsal ve genel kültüre yönelik dağarcığın oluşmasını sağlayacak derslerin, lise eğitim müfredatlarında hiç var olmaması ya da üniversite sınavlarına hazırlık gibi başka amaçlarla kullanılması sebebiyle etkisizleşmesinin altını çizmektedir. Öğrenciler, sınav odaklı, tek doğrusu olan ve ezbere dayalı ders işleyişini, onların daha yaratıcı ve sorgulayan bireyler olmamalarında bir diğer engel olarak tanımlamaktadırlar. Bununla birlikte, öğretmenin aktif, öğrencinin pasif olduğu ve yaparak öğrenmeye önem verilmeyen lise eğitiminden öğrencinin sürüklendiği tasarım sürecine adapte olmak da öğrencilerin güçlük çektiği bir başka nokta olarak ön plana çıkmaktadır.

Lise eğitimi boyunca farklı düşüncelere ve yaratıcılığa yeterli vurgu yapılmaması,18 öğrencinin tasarımca düşünme başlığında tasarım eğitimine adaptasyonunda problem yaratan bir unsur olarak ortaya çıkmaktadır.

Anketler sonucunda dikkat çeken bir başka nokta ise, öğrencilerin meslekler hakkında yetersiz bilgiye sahip olması ve dolayısıyla meslek seçim sürecini doğru yönetememesidir. Türkiye'de öğrencilerin istek ve yetenekleri doğrultusunda mesleğe yönelmeleri mümkün olmamakta, seçme ve yerleştirme sınav sonuçlarına göre öğrenci kabul edilmektedir. Bu nedenle tasarım bölümlerine gelen öğrenciler mesleğe kişisel olarak ilgi duymamışlarsa, mesleğe yönelik bilgi ve birikimden yoksun olarak eğitim sürecine başlamaktadır. Lise öğrencilerinin mesleki karar envanterinde bulunan 5 faktörden ikisi, "Kendini Yeterince Tanımama" ve "Meslek ve Alan Bilgisi Eksikliği" olarak tanımlanmıştır *(Çakır, 2004)*. Kendi yetenek ve ilgilerinin tam olarak farkında olmayan, seçecekleri mesleğin doğasını ve gerekliliklerini tam olarak bilmeyen lise öğrencilerinin yanlış karar vermeleri mümkündür. Ankete katılan öğrencilerin pek çoğu; tasarım eğitiminde karşılaşacakları derslerin içeriğinden, bu eğitimde ihtiyaç duyacakları becerilerden ve düşünme şekillerinden haberdar olmadıklarından ve bu sebeple de kendilerini geliştirmeye vakit bulamadıklarından bahsetmişlerdir. Ankete katılan öğrencilerden 15'i ise doğru mesleği seçtiklerini düşündüklerini vurgulayarak tasarıma olan ilgileri veya çevrelerindeki bu alanda çalışan insanların etkisi ile mesleğe yöneldiklerini belirtmişlerdir.

Tüm bu adaptasyon eksikliğinin giderilmesi, lise müfredatındaki derslerin içerik ve işlenişinin değiştirilmesi, lise eğitimi veren öğretmenlerin bilinçlendirilmesi ve üniversite sınav sisteminin yapısının değiştirilmesi ile gerçekleşebilecektir.

Ancak, ortaöğrenimde kapsamlı reformlar gerektiren bu düzenlemelerin kısa vadede gerçekleşmesi zor görünmektedir. Oysa öğrencilerin tercih edecekleri bölümü yakından tanımaları ve bu tercihe uygun derslerle birikimlerini arttırmaları, üniversite eğitiminde yaşanması olası sorunları azaltacak bir girişimdir. Tasarıma ilgi duyan öğrencilerin bilinçlendirilmesi ile bu alanda kendi kendilerini yetiştirmeleri,

ek dersler almaları ve farkındalıklarını arttırmaları son derece önemlidir.

Bu anlamda, lisans eğitiminin kalitesini sürekli arttırmayı hedefleyen üniversitelerin, liseden gelecek öğrencilerin üniversite sınavı ya da yetenek sınavına hazırlık çalışmaları yanında bu türden kazanımları sağlayabilmeleri için sürece proaktif olarak müdahil olmaları gerekecektir.

Hâlihazırda üniversitelerin, meslek tanıtım etkinlikleri, yazılı ve görsel bilgilendirici malzemeler, lise öğrencilerine açık dersler ile bu aktif müdahaleyi gerçekleştirmeye çalıştığı gözlemlenmektedir. Makale tüm bu aktivitelerin yanında, deneyimsel öğrenme temelli, daha uzun soluklu ve öğrencinin aktif katılımını gözeten "Tasarım Kampı" uygulamasını önermektedir. Tasarım Kampı ile hedeflenen aday öğrencilere tasarım eğitimine ilişkin bir farkındalık kazandırmaktır. Öğrencilerin tasarım alanındaki eğitim süreçleri ile üniversite tercihi öncesi tanışmaları, hem tasarım eğitimine daha kolay adapte olmalarını sağlayacak, hem de daha sonra pişman olacakları bir karar vermelerinin bir nebze olsun önüne geçecektir.

Deneyimsel Öğrenme Önerisi Olarak Tasarım Kampı

Tasarımcılar ve eğitimciler, yaparak öğrenme ile edinilen becerilerin kolayca unutulmadığını sıklıkla vurgulamaktadırlar. Bu anlamda tasarım eğitiminin algısal ve duyusal ağırlığı düşünüldüğünde; bilgi ve becerinin deneyim, okuma, sosyal etkileşim yolu ile kazanılmasının önemi dikkat çekmektedir *(Turgut ve Cantürk, 2015)*. 20'nci yüzyılın önemli eğitim teorisyenlerinden Dewey'e göre; eğitsel bir deneyim, insan ve nesne arasındaki etkileşim ve bu etkileşimin sonucunda insan ve nesnelerdeki değişim arasında ilişkinin kurulabilmesi olarak açıklanmaktadır *(1938)*. Veri ile bilgi arasındaki fark, bilgi edinme ve öğrenme arasında da mevcut olduğundan, öğrenme ancak davranış değişikliği gerçekleştiğinde sağlanabilmektedir. Kolb *(1984)*, Dewey'in yaklaşımını geliştirerek, bilgi yaratılma sürecini deneyimin kavranması ve dönüştürülmesi olarak tanımlayan deneyimsel öğrenme kuramını inşa etmiştir. Bu kurama göre öğrenme bireylerin deneyimleme süreci ve bu deneyimleri yansıtması ile şekillenmektedir *(Kelly, 1997)*. Deneyime dayalı öğrenme kuramında, öğrencinin yaşamındaki geçmiş olaylar ve gerçekleşmekte olan olaylar kadar öğreticinin uyguladığı etkinlikler ve bunların etkileşimi de önem arz etmektedir. Bu anlamda, öğretim modülünün farklı öğrenmeleri göz önünde bulundurarak tasarlanması, öğrenme eyleminin daha verimli hale gelmesini sağlayacaktır *(Babadoğan, 2000; Kelly, 1997)*. Farklı öğrenme stillerine sahip lise öğrencilerinin, tasarım eğitimi deneyimini kazanabilmeleri için tüm bu farklılıkları kapsayan bir deneyim gerekecektir. Öğrenciler için temel sanat-tasarım eğitimi sadece temel yetenekleri ve tasarım ile ilgili bilgilerin edinildiği süreç değil aynı zamanda kendi rollerini ve sorumluluklarını da anladıkları özel bir yıldır. Bu sebeple de farklı öğrenme stillerine sahip öğrencilerin beklentilerine uygun şekillendirilecek *(Demirbaş ve Demirkan 2007)* daha geniş kapsamlı düşünülmüş ve farkındalık yaratıcı bir pedogojik yaklaşım gerektirmektedir *(Farivarsadri, 2001)*.

Güncel tasarım eğitimi, ürün odaklı eğitim yerine süreç odaklı eğitimi desteklemektedir. Deneyim kaynaklı süreç ile edinilmiş öğrenme, bir çeşit yaşanmışlık içerdiği için öğrenenin bilgiyi ve edinilen olguları daha da içselleştirmesini sağlamaktadır. Öğrencilerin tasarım düşünüşünü içselleştirerek kullanır hale gelmesi, tasarım eğitiminin kazandırmayı hedeflediği becerilerin başında gelmektedir. Kelly *(1997)* öğrenme aktivitesini hiyerarşik olarak aşağıdaki şekilde sınıflandırmıştır:

- Bilgiyi arttırmak.
- Hatırlamak, akılda tutmak.
- Yeni yetenekler ve yöntemler geliştirmek ve gerektiğinde kullanılmak üzere olgular elde etmek.
- Bilgiyi anlamlandırmak, anlamı ve bilgiyi günlük hayata eklemlemek.
- Edinilen bilginin yeniden yorumlanması ile dünyayı anlamlandırmak.



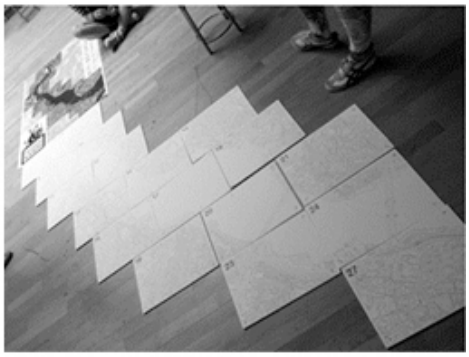
Şekil: 3
Deneyimsel Öğrenme Modeli (Smith ve Kolb, 1986).

Smith ve Kolb *(1986)* ise öğrenmeyi dört ana adımdan oluşan döngüsel bir süreç olarak tanımlamıştır. Bu yaklaşıma göre, somut deneyimlerden oluşan gözlem ve yansımalar soyut kavram ve genelleme oluşturulmasına yol açmaktadır. Daha sonra ise oluşan kavramlar yeni koşullar altında, aktif deneylerle test edilir *(Smith ve Kolb, 1986)*. Somut edinim, deneyimden öğrenme yolu ile kazanılan ve insanlarla etkileşimi içeren bir tür farkındalıktır. Yansıtıcı gözlem ya da yansıtarak öğrenme ise, derinlikli incelemeler yapmak, konuları farklı perspektiflerden irdelemek ve bilişsel süreci anlamlandırmaktan oluşur. Soyut kavramsallaştırma, düşüncelerin mantıksal analizini, sistematik planlamayı, durumun düşünsel anlayışına uygun hareket etmeyi, dolayısıyla düşünerek öğrenmeyi kapsar. Oluşan kavramların yeni durumlarda test edildiği aktif deneme aşamasında ise öğrenci riskler alarak, eyleme yeteneğini ortaya koyarak öğrenir.

Süreç odaklı eğitim için ilham verici bir atmosfere ihtiyaç vardır, atölye çalışmaları sınıf dışı öğrenme aktiviteleri olması sebebiyle formal eğitimden farklı olarak özgür etkileşim ortamı sağlamaktadır *(Civaroğlu, 2003)*. Çalışma kapsamında, deneyimsel öğrenme modelinin bir yansıması olarak öğrencilere sınırları tanımlı bir sorunu çözmeleri yerine, olgulara odaklandıkları, gözlem, kavrayış ve yorum aşamalarını içeren bir deneyim sunan Tasarım Kampı etkinliği önerilmiştir.

Tasarım Kampı, farklı öğrenme biçimlerini destekleyen kapsayıcı içeriği ile Kadir Has Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi'nin lise öğrencilerine yönelik planladığı bir tasarım etkinliğidir. Tanıtım faaliyeti olarak yola çıkılan kamp, bildik meslek bilgilendirme seminerlerinin ötesinde öğrencilerin ilgili öğretim elemanlarıyla birlikte tasarım ve yaratıcı fikir geliştirme sürecini birebir deneyimlemesi amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bir hafta olarak programlanmış Tasarım Kampı, tasarım mesleğine ilişkin geleneksel bilgi aktarımı yerine deneyime dayalı öğrenme modeli ile üniversite adaylarının yaratıcılık eğilimlerine ilişkin bir farkındalık kazanmalarını hedeflemek-

Resim: 1
Tasarım Kampı süreci



tedir. Bir eğitim modülü olarak Tasarım Kampı, farklı öğrenme stillerine sahip lise öğrencilerinin tüm öğrenme süreçlerini yaşayabilmeleri adına Smith ve Kolb *(1986)* tarafından tanımlanan dört adımı içerecek şekilde, aynı zamanda da Kelly'nin *(1997)* tanımladığı hiyerarşide tasarlanmıştır. Tasarım sürecinin keşfi ile öğrencilerin soru sormaya, seçimler yapmaya, alternatifler üretmeye, grup çalışması yapmaya ve çevreye farklı gözden bakmaya dair bir farkındalık kazanmaları beklenmektedir. Kamp kapsamında, fakülte bünyesinde bulunan İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı, Endüstri Ürünleri Tasarımı ve Grafik Tasarım Bölümlerinden yürütücüler ile birlikte ortak bir çalışma gerçekleştiren öğrencilerin tasarıma dair bir farkındalık kazanarak meslekleri tanımaları amaçlanmıştır.

Makaleye konu olan 2013 yılı Tasarım Kampı, düzenlenen 4. Tasarım Kampı olup toplam 15 katılımcı ile bir hafta süresince yürütülmüştür. Bu kampta katılımcılar hem lise öğrencileri, hem de lise mezunlarından oluşmaktadır.

Bir yöntem olarak deneyimsel öğrenme bağlamında tasarım kampı etkinliğinin

- Belirlenen çevre, kültür, insan ve mekan etkileşiminin deneyimlenmesi,
- Bakma, görme ve anlama konularında pratik yapma imkanı sağlanması,
- Edinilen deneyimlerin, derinlikli gözlemlerle farklı perspektiflerden incelenerek anlamlandırılması,
- Oluşan bu anlamlardan soyut kavram ve genellemeler oluşturulması,
- Bilgilerin sınıflandırılması ile yeni bir medyum kullanarak ölçekli kent planında karma malzemeler ile üç boyutlu modeller üretilmesi,
- Öğrenme yetilerinin ortaya koyulması

konularında öğrencilere yol haritası çizmesi hedeflenmiştir.

2013 Yılı Tasarım Kampı çalışması olarak "Kentten Öğrenme" kavramı belirlenmiştir. Bilgilendirme amaçlı giriş toplantısında Kültür Varlıklarını Koruma Yüksek Lisans Programı öğretim üyeleri desteğiyle verilen seminerlerde, İstanbul, Tarihi Yarımada'nın çok kültürlü yapısı, Haliç-Fener-Balat yerleşim aksındaki

mahalle kültürü ve komşuluk ilişkileri tartışılmıştır. Öğrencilere araştırmaları için yapılandırılmış bir konu vermek yerine, kamp yürütücüleri tarafından katılımcıların yürütücüler ile birlikte çevreyi görüp deneyimleyeceği bir program planlanmıştır.

Kentten öğrenme kavramı ile Kadir Has Üniversitesi'nin de içinde bulunduğu Tarihi Yarımada ve Haliç kıyısında bulunan tarihi dokunun bir parçası olan çevre *(yapı, insan, kültürel etkileşim)* tanımlı bir rota üzerinde incelenmiş, öğrencilerin yaşadıkları bu etkileşimden somut deneyimler yoluyla bir tür farkındalık edinmeleri amaçlanmıştır. Deneyimsel öğrenme yöntemi üzerinden kurgulanan kampta kent, coğrafi içeriği, kültürel düzeyi, mimarisi, yerel gelenekleri, yaşam biçimi nitelikleri ile bir bütün olarak incelenmiş; öğrenciler sınıf dışı *(informal)* öğrenme yoluyla kent ile tanışmışlardır. Bu etkinlik ile önemli tarihi mekanlara ilişkin simgeler ve detaylar öğrenciler tarafından medya ve iletişim yöntemleri ile saptanmıştır. Tarihi Yarımada'da kenti oluşturan temsillerin *(anıtsal yapılar)* ve sosyal dokunun oluşturduğu kente dair evrimsel izlerin ortaya konulması, ayrıştırılması ve deşifre edilmesi, "Tasarım Kampı" etkinliği uygulama çalışmasına veri toplamada bir yöntem olarak kullanılmıştır. Kenti mevcut bilgisi ile sınırlı ölçüde tanımanın ötesinde, bireye özgü kişisel deneyimle tanıyarak kendi bilişsel süreçlerini anlamlandırmışlardır. Öğrenciler, verilen ölçekli vaziyet planı ile kendi gözlem ve deneyimlerinden oluşturdukları haritaların kesişimlerini yeni bir medyum kullanarak 3 boyutlu malzemelerden faydalanarak soyutlamışlardır. Öğrenciler, kent kavramı ile ilgili eski deneyimlerinden ve yeni gözlemlerinden doğan kavramlar ortaya koymuştur. Bu bağlamda öğrencilerin ortaya koydukları kavramlar, harita üzerinde yine öğrenciler tarafından ilgili coğrafyanın özelliklerine, tarihi dokusuna veya problemlerine özgü olarak soyutlanmış ve harita üzerine yansıtılmıştır. Bu anlamda Tasarım Kampı tasarım eğitimine, ortamına, yöntemine ve sürecine ilişkin bir farkındalık yaratma çabası açısından önemlidir.

Sonuç

Tasarım eğitimi hakkında fikir sahibi olmak ancak tasarım süreci deneyimi ile mümkün olabilir ki, bu sebeple de eğitimin kendisi sadece teorik okumalar içeren mesleğe giriş dersleri ile değil, bizzat tasarım sürecini içeren projeler ile gerçekleşmektedir.

Elbette, lisede ezberden uzak, birden fazla doğrunun var olabileceği, öğrencinin aktif olarak katılımını esas alan bir eğitim anlayışının yürürlüğe girmesi hem köklü bir dönüşüm gerektirdiğinden, hem de üniversite sınavına hazırlık aşamasının tüm öğrenciler için zaruri bir süreç olması sebebiyle kısa vadede mümkün görünmeyebilir. Türk eğitim sisteminde gerçekleşmesi umulan, yaratıcılığa açık, ezberden ve tek tip öğrenci yetiştirmekten uzak anlayışın pratikte hayata geçmesi uzun vadeli stratejiler arasında yer alabilir. Ancak, tasarım alanında eğitim veren eğitim kurumlarının çeşitli atölye çalışmaları ile lise öğrencilerine kapılarını açmaları, kısa vadede daha pratik ve etkili bir yöntem olarak öne çıkmaktadır. Tasarım becerilerinin üniversite sınavı odaklı lise eğitimi sırasında kısa soluklu seçmeli derslerle tümden kazandırılması elbette mümkün olmayacaktır. Fakat, tüm bu tartışmaların ışığında, lise eğitimi ve üniversite sınavı ile ilgili önerilerin yanında, daha kısa vadeli ve okulların tasarım eğitimi yaklaşımlarına uygun olarak hazırlanmış tanıtıcı etkinlikler, öğrencilerin sağlıklı tercih yapmasında yardımcı olabilecek, aynı zamanda da temel sanat-tasarım dersleri ile fikir edinmesini sağlayacaktır.

Deneyimsel öğrenme kuramına başvurularak şekillendirilmiş atölye çalışmaları, farklı öğrenme biçimlerini destekleyen kapsayıcı yapıları nedeniyle öğrenciye kendilerine özgü öğrenme metodunu seçebilme olanağı sağlamaktadır. Atölye çalışmalarının özgür atmosferi, öğrencilere yaratıcılık ve üreticilik için bir ortam oluşturmaktadır. Yoğun ama kısıtlı zamanda yapılan bu etkinliklerde öğrencilerin birbirleri ile etkileşim içinde olması, fikir alışverişi, tartışma ve geri bildirim almayı desteklemektedir. Öğrencilerin neyi

nasıl öğreneceklerini kendileri kontrol ettikleri ve kendilerine uygun destekleyici içeriği kendileri seçebildikleri için öğrenmenin daha etkili olduğu düşünüldüğünde, bu tür atölye çalışmalarının önemi daha da ortaya çıkmaktadır.

Tasarım kampları, bu türden atölye çalışmalarına bir örnek olarak irdelenmiştir. Bu bağlamda, "Kentten Öğrenme" temasıyla gerçekleştirilen tasarım kampı, öğrencilerin lise eğitiminde yeterince gelişmemiş yaratıcılıklarını ve temel tasarım derslerine adapte olmakta güçlük çektikleri bilgi ve becerileri kapsamakta; onların yaratıcı düşünme, çizim ve üç boyutlu model yapma, kavramsal düşünme, takım çalışması gibi unsurları deneyimlemelerini sağlamaktadır●

Kaynakça

Akbulut, D.2011 Türkiye'de Orta Öğretimden Temel Tasarım Eğitimine Bir Bakış, *1. Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu*, 63-67.

Alangoya, K., A. 2015. Tasarımcı Düşünce Geleneğinin Maceracı Yapısı Ve Kentsel Tasarım Eğitimine Katkısı Üzerine Deneysel Bir Kentsel Tasarım Stüdyosu: "İz Üstünde Taksim Meydanı", *METU Journal of the Faculty of Architecture*,32(1), pp. 65-89.

Arıdağ, l., ve Aslan, A. E. 2012. Tasarım Çalışmaları-1 Stüdyosunda Uygulanan Yaratıcı Drama Etkinliklerinin Mimarlık Öğrencilerinin Yaratıcı Düşünce Becerilerinin Gelişimine Etkisi. *Megaron*, 7(1).

Aslan, N. ve Cansever, B. A. 2009. Eğitimde Yaratıcılığın Kullanımına İlişkin Öğretmen Tutumları. *TUBAV Bilim Dergisi,* 2(3), s. 333-340.

Babadoğan, C. 2000. Öğretim Sitili Odaklı Ders Tasarımı Geliştirme. *Millî Eğitim Dergisi*,147, s. 61-63.

Bentley, T. 1999. *Yaratıcılık*. İstanbul: Hayat Yayıncılık

Bici, E. 2011. Tasarım Eğitimini Lisans Öncesinden Temellendirmek. *1. Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu*, 336-339.

Civaroğlu, A. 2003 Sen'in Ardından. *Mimarlık*, No. 310, march-April 2003.

Çakır, M. A. 2004. Mesleki karar envanterinin geliştirilmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 37(2), 1-14.

Çil, E. 2006. Bir Kenti Okuma Aracı Olarak Mekan Dizim analizinin Kuramsal ve Yöntemsel Tartışması, *YTÜ Mimarlık Fakültesi E-Dergisi*, 1(4), s. 219-233.

Dewey,J. 1938. *Education And Experience*. New York: Simon and Schuster.

Demirbaş, O. O., ve Demirkan, H. (2007). Learning styles of design students and the relationship of academic performance and gender in design education. *Learning and Instruction*, 17(3), 345-359.

Farivarsadri, G. (2001). Critical view on pedagogical dimension of introductory design in architectural education. *Architectural Education Exchange*, 2001, 11-12.

Gedikoğlu, T. 2005. Avrupa Birliği Sürecinde Türk Eğitim Sistemi: Sorunlar ve ÇözümÖnerileri. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(1), s. 66-80.

Karataş, S. 2008. Bilişim Teknolojileri Öğretimi ve Yaratıcılık. *Bilişim Teknolojileri Öğretiminde Sosyo-Psikolojik Değişkenler.* Deryakulu, D. (Ed). Ankara: Maya Akademi Yayın Dağıtım.

Kelly, C. 1997. David Kolb, The Theory of Experiential Learning and ESL. *The Internet TESL Journal*, 3(9), pp. 1-5.

Kolb, D 1984. *Experiential Learning as the Science of Learning and Development.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Nalçakan, H., ve Polatoğlu, Ç. 2008. Türkiye'deki Ve Dünyadaki Mimarlik Eğitiminin Karşilaştirmali Analizi İle Küreselleşmenin Mimarlik Eğitimine Etkisinin İrdelenmesi. *Megaron*, 3(2). 79-103

Schön, D., 1985. *The Design Studio.* RIBA Publications Limited, London.

Senemoğlu, N. 2005. *Gelişim, Öğrenme ve Öğretim; Kuramdan Uygulamaya.* Ankara: Spot Matbaacılık.

Smith, D., & Kolb, D. 1986. *User guide for the learning style inventory: A manual for teachers and trainers*. Boston: McBer and Company.

Sungur, N. 2003. *Işıltılı Bilmeceler.* (Birinci Baskı). İzmit: Sesim Ofset Matbaacılık Ltd. Şti.

Özerbaş, M., A. 2011. Yaratıcı Düşünme Öğrenme Ortamının Akademik Başarı ve Bilgilerin Kalıcılığa Etkisi. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 31(3), s. 675-705.

Öztürk, Ş. 2004. Eğitimde Yaratıcı Düşünme. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18, s. 77-84.

Rosengren, K. E. 1981. Advances in Scandinavia content analysis: An introduction. In K. E. Rosengren(Ed.), *Advances in content analysis* (pp. 9-19). Beverly Hills, CA: Sage.

Salazar, S. M. 2013. Studio Interior: Investigating Undergraduate Studio Art Teaching and Learning. *Studies in Art Education*, 55:1, 64-78

Turgut,H. ve Cantürk, E. 2015. Design workshops as a tool for informal architectural education. *Open House International*, 40(2).

Vaughan, S., Austerlitz, N., Blythman, M., Grove-White, A., Jones, B. A., Jones, C. A., Morgan, S. O., Sally, O., S. ve Shreeve, A. (2008). Mind the gap: expectations, ambiguity and pedagogy within art and design higher education. *The student experience in art and design higher education: Drivers for change*, 125-148.

Zhou, C. & Bénel, A., "From the crowd to communities: New interfaces for social tagging", P*roceedings of the 8th International Conference on the Design of Cooperative Systems,* Carry-le-Rouet, Provence, France, 20-23 Mayıs 2008, 242-250.