



PEYZAJ MİMARLIĞINDA TEMEL TASARIM DERSİNİN ÖĞRENME VE YARATICILIK SÜRECİNE ETKİLERİ

EFFECTS ON LEARNING AND CREATIVITY OF BASIC DESIGN COURSE IN LANDSCAPE ARCHITECTURE

Tuğba DÜZENLİ¹ - Elif Merve ALPAK² - Görkem Doruk ÖZKAN³

Öz

Temel Tasarım, tasarımla uğraşan bütün disiplinler için özgün, önemli ve zorunlu bir derstir. Bu ders sürecinde öğrenciler, alanlarına dair temel kavramları öğrenirken tasarım öge ve ilkelerini uygulamalı çalışmalarla kavrarlar. Tasarım bir çeşit sorun çözme eylemi olarak ele alındığında, Temel Tasarım dersi bu eylemin en temel aracı olan yaratıcı düşünmeyi öğrencilere öğretmektedir. Gerçeği ve verilen sorunu analiz etmek, kavramsal olarak parçalarına ayırmak, fikir üretmek ve somut yaratıcı bir sonuca varabilmek Temel Tasarım dersinin içeriğini oluşturur.

Tasarım eğitimcilerinin özgün yöntemler aracılığıyla bilgi üretmeleri ve bu yöntemleri tüm tasarım eğitimcileriyle paylaşmaları gerekmektedir. Bu çalışmada da soyuttan yaratıcı somut ürüne varan yaratıcı bir tasarlama yönteminin ve öğrenime etkilerinin paylaşımı amaçlanmaktadır. Peyzaj Mimarlığı eğitiminde 1. Sınıfta verilen Temel Tasarım dersinin soyut kavramlardan, somut mekânsal kurguya varan süreci incelenerek, bu sürecin eğitime katkıları ortaya konmuştur. Bu bağlamda çalışmanın ilk aşamasında; Karadeniz Teknik Üniversitesi Peyzaj mimarlığı Bölümü Temel Tasarım Dersinde öğrencilerin dönem içi ve final çalışmalarını örneklendirilerek incelenmiştir.

İkinci aşamada ise anket çalışması yapılarak; öğrencilerin bu dersi ne kadar öğretici ve ne kadar yaratıcı buldukları araştırılmıştır. Böylece temel tasarım dersinin süreci incelenmiş ve yaratıcılık ile öğrenmeye etkileri belirlenmeye çalışılmıştır. Sonuçta öğrencilerin temel tasarım sürecini öğretici ve yaratıcı bir süreç olarak değerlendirdikleri belirlenmiştir. Öğrencilerin; bu derste tasarımcı kimliklerini geliştirdikleri de çalışmanın sonuçlarındandır.

Anahtar Kelimeler: Tasarım Eğitimi, Temel Tasarım, Yaratıcılık, Öğrenme, Peyzaj Mimarlığı

Abstract

Basic Design is a unique, essential and compulsory statement for all disciplines dealing with design. In this course, students learn basic concepts about their fields while they learn design elements and principles with applied studies. When design is considered as a kind of problem-solving action, Basic Design course teaches students to think creatively, which is the most basic tool of this action. Analyzing the truth and the given problem, conceptually dividing it into pieces, generating ideas and achieving a concrete creative result constitutes the content of the Basic Design course.

Design educators need to produce information through original methods and share them with all design trainers. In this study, it is aimed to share creative designing method and learning effects that reach to creative concrete product. The process of reaching concrete spatial fiction from the abstract concepts of the Basic Design lesson given in the 1st class in Landscape Architecture education has been examined and the contribution of this process to education has been revealed. In the first phase of study in this context; In the Basic Design course of the Landscape Architecture Department of the Karadeniz Technical University, the students' semester and final studies are exemplified.

In the second stage, a questionnaire study was carried out; It was researched how much educational and imaginative the students find this course. Thus, the process of the basic design course has been examined and the effects of creativity and learning have been tried to be determined. As a result, it was determined that the students considered the basic design process as a teaching and creative process. Also the study results showed that the students have developed their designers' identities in the course process.

Keywords: Design Education, Basic Design, Creativity, Learning, Landscape Architecture

¹ Yrd.Doç.Dr., Karadeniz Teknik Üniversitesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, tugbaduzenli@gmail.com

² Arş.Gör., Karadeniz Teknik Üniversitesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, elifmerveakyol@hotmail.com

³ Arş.Gör., Karadeniz Teknik Üniversitesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, dorukgorkemozkan@hotmail.com

1. Giriş

Tasarım kavramı ile ilgili olarak birçok farklı tanım ve yaklaşım bulunmaktadır. Birçok araştırmacıya göre tasarım bir problem çözme sürecidir, bazı araştırmacılara göre karar verme, kimilerine göre ise deneme-yanılma sürecidir (Önal, 2011). Yani tasarım genellikle; “bir faaliyet için gerekli olan şemaların veya planların hazırlanması süreci” olarak tanımlanırken, “yaratıcı sürecin kendisi” olarak da ele alınabilir. Tasarım sürekli problem çözme sürecinin bir parçasıdır (Newel ve Simon, 1972). Ve bu doğrultuda tasarım, “belirsizlikler içerisinde karar vermek” (Asimow, 1962), “çeşitlilik azaltmak” (Best, 1969), “fiziksel bir yapının doğru fiziksel bileşenlerini bulmak” (Alexander, 1964) gibi çeşitli tanımlarla ifade edilmiştir. Bayazıt (1994) en temel tanımı ile tasarlama bir plan ya da eskiz yapmak üzere zihinde canlandırmak, biçim vermek ya da üretilerek zihinde canlandırılan bir plan ya da bir şeydir demiştir (Önal, 2011).

Tasarım eğitimi de tıpkı tasarlamak gibi bir eylemdir ve her eylem gibi yöntemsel bir alt yapı gerektirir. Tasarım eğitiminin temel vurgusu sonucun ne olması gerektiği değil, sürecin, yöntemin nasıl işleyeceği üzerine olmalıdır (Özkan vd., 2016). Temel Tasarım eğitimi, öğrencinin algılama, izlenim, gözlem, araştırma, çağrışım, buluş, bilgi, değerlendirme ve daha birçok düşünsel süreçlerini devreye sokarak alanı ile iletişim içerisine girmesini sağlarken bir yandan da yeni düzenlemelerle özgün formlara ulaştıran bir süreç niteliği taşımaktadır (San, 2010; Pazarlıoğlu Bingöl, 2005).

Tasarım eğitimi, görmekle başlar. Görsel düşünmekle, aklının ve gönlünün işleyişini görsel olarak tanımlamakla sürer. Temel Tasarım Eğitiminin amacı, görsel duyarlılığın kazanılmasıdır. Görsel duyarlılık; kişinin bir ürün veya mekan tasarlamasında yararlı olabilecek bir ‘göz zevki’ nin ötesinde bir vizyonu tanımlayarak ürüne dönüştürme becerisidir. Alışlagelmiş temel tasarım eğitimi, bir görsel kompozisyonu oluşturan unsurlar ve ilkelerin öğretilmesi üzerine yapılandırılmıştır. En bilindik temel tasarım eğitim süreci kapsamında; nokta, çizgi, renk gibi elemanların bütünlüğü, bunları bir kompozisyonda birleştirerek düzene ulaştıran tekrar, egemenlik, denge, zıtlık, harmoni gibi tasarım ilkelerinin uygulamalı kullanımı yoluyla öğretilmesi amaçlanır (Wong,1993; Thiel, 1981; Wender ve Roger, 1995; Yılmaz, Mumcu, Düzenli ve Özbilen, 2016).

Temel Tasarım dersinde sezgisel öğretim metotları kullanıldığı için üniversite eğitiminin ilk döneminde öğrencilerin en zorlandığı derslerden biridir (Aydınlı, 1996). Pek çok araştırmacı (Cross, 1999; Çubukçu ve Gökçen Dünder, 2007; Hejduk, 1989; Denel, 1998) tasarım süreci ve yaratıcılık konusunda öğrencilerin birçoğunun sorun yaşadığını belirtmiştir. Bu ders yazılı metin ve formüllerle çalışmaya alışkın öğrencilere oldukça yabancı gelecek çizgiler, yüzeyler, hacimler, renkler ve dokulardan oluşan soyut bir dünyadır (Günay, 2007). Amaç öğrencilerin düşünmelerini ve fikir üretmelerini sağlamaktır (Doğan, 2009; Denel, 1998). Bu sebeplerle de diğer derslere göre soyut bir anlatım diline sahiptir. Somut dünyadan toplanan bilgiyi tekrar işleyerek soyut bir görsel anlatıma dönüştürme sürecinde öğrencinin görsel algılama ve düşünme becerisi gelişmektedir (Tekel, Görür, Memlük ve Ceylan, 2015).

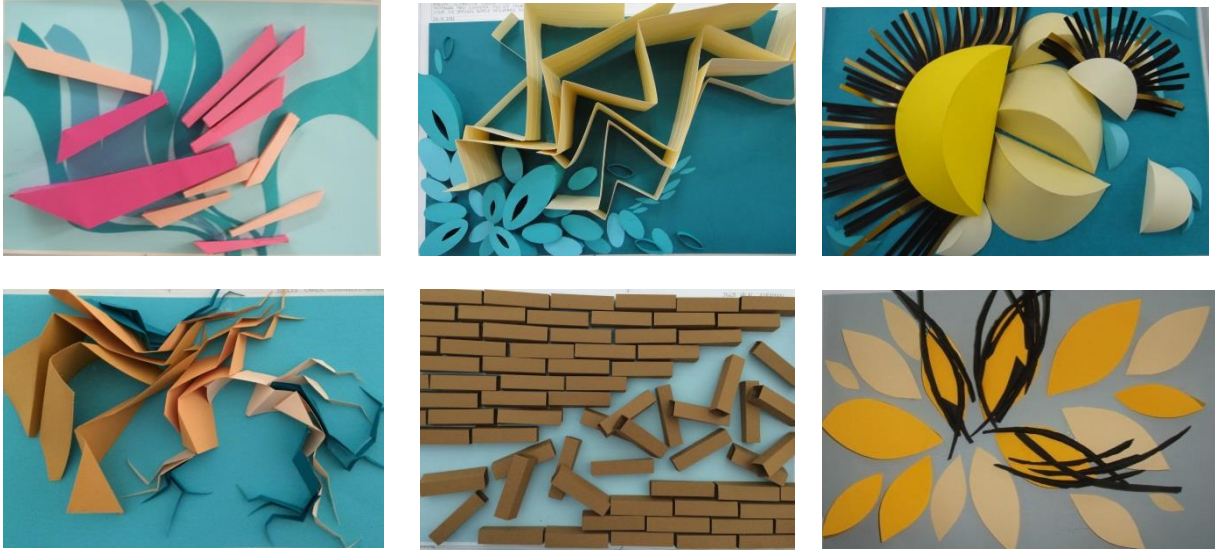
Dönem içinde yapılan çalışmalar tasarımsal ilişkileri anlama ve ilişki kurma yetilerini geliştirmeye yoğunlaşır. Ancak tasarım; insan gereksinimleri doğrultusunda ve insan için yürütülen bir etkinliktir. Bu nedenle tasarım etkinliğinden öncelikle beklenen; yaşamsal nitelik ve verime katkı yani işlevseldir. Tasarım eğitiminin kazandıracığı duyarlılık, bu anlamda toplumsal açıdan önem taşır. Çünkü tasarımcı aslında insanların ve toplumun yaşayışlarını tanımlamaktadır. Bundan dolayı temel tasarım dersinin soyut sürecinin sonunda insan ihtiyaçlarına yanıt veren somut mekânsal bir kurgu oluşturulması önemlidir.

Bu çalışmada da Karadeniz Teknik Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü Temel Tasarım dersinin süreci, dönem içi ve dönem sonu ürünleri ele alınmıştır. Bu süreçte kavramları ne kadar öğrendikleri, yaratıcılıklarının ne kadar geliştiği araştırılmıştır.

2. MATERYAL VE YÖNTEM

1. Aşama

KTÜ Peyzaj Mimarlığı Bölümünde, 1. yarıyıl öğrencilerine verilen “Temel Tasarım (4+4)” adlı ders kapsamında gerçekleştirilen dönem içi ödev örnekleri Şekil 1’de gösterilmiştir. Bir dönem boyunca yapılan bu ödevler sonucunda öğrencilerin öğrendikleri kavramlar doğrultusunda ortaya koydukları final uygulamaları ise çalışmanın materyalleridir. KTÜ Peyzaj Mimarlığı Bölümü Temel Tasarım dersi; soyut öge ve kavramlardan yola çıkarak düşünsel bir zeminde başlayıp, insan ihtiyaçlarına cevap verecek mekânsal kurgu tasarımıyla sonlanmaktadır. Bu aşamada dönem başından sonuna kadar izlenen bu soyuttan somuta geçiş süreci açıklanmış ve uygulamalar incelenmiştir.



Şekil 1. Dönem İçi Uygulama Örnekleri

2. Aşama- Anket

Dönem sonunda öğrencilere dersin kazanımlarına yönelik anket yapılmıştır. Bu da çalışmanın ikinci kısmını oluşturmaktadır. Anket öğrencilerin dersi ne kadar öğretici buldukları, ve sürecin yaratıcılıklarını ne kadar geliştirdiği sorularına yanıt bulmak amacıyla yapılmıştır. Dersi alan 68 öğrenciye 5’ li skala verilerek puanlama yapmaları istenmiş, puanlama 1 (çok az), 2 (az), 3 (orta), 4 (iyi), 5 (çok iyi) olarak derecelendirilmiştir.

Anket iki kısımdan oluşmuştur; ilk kısımda maket yapımının tasarım sürecine yönelik, ikinci kısımda ise öğrenmelerine yönelik etkileri sorgulanmıştır. Ankette 5’ li skala verilerek puanlama yapmaları istenmiştir, 1 (çok az), 2 (az), 3 (orta), 4 (iyi), 5 (çok iyi) olarak derecelendirilmiştir.

Temel tasarım dersinin yaratıcılığa katkılarının neler olduğu belirlemeye yönelik olarak;

- Ders farklı biçimler üretme açısından ne kadar faydalıdır,
- Ders özgün mekânlar tasarlama açısından ne kadar faydalıdır,
- Ders özgün bir tarz geliştirme açısından ne kadar faydalıdır soruları sorulmuştur.

Temel tasarım dersinin öğrenim süreçlerine katkılarının neler olduğu belirlemeye yönelik olarak;

- Ders süresince kavramları ne kadar öğrendikleri,
- Ders sürecinde etkinliğe uygun biçim bulmayı ne kadar öğrendikleri,
- Ders sürecinde ölçü-biçim-mekan ilişkisini ne kadar öğrendikleri,
- Ders sürecinde kavramlardan mekânsal kurguya geçişi ne kadar öğrendikleri,
- Ders sürecinde bir bina çevresi tasarlamayı ne kadar öğrendikleri sorulmuştur.

Ayrıca son olarak dersin sürecinin eğitim hayatlarında tasarımcı kimliklerini geliştirmekte yararlı olup olmadığı sorulmuştur.

3.BULGULAR VE TARTIŞMA

3.1. Aşama 1'in bulguları

Dönem içi her ders, soyut tasarım kavramlarına ilişkin problemler haftalık ders içerikleri doğrultusunda (çizgi, yön, biçim, ölçü, değer, doku, renk, tekrar, armoni, kontrast, koram, birlik, egemenlik, denge); iki boyutlu renksiz anlatım tekniklerinden, renkli ve üç boyutlu anlatım tekniklerinin kullanımına doğru giden bir yol izlenerek çözülmüştür (Tablo 1).

Her öğrenci ile birebir çalışılmıştır (Şekil 2). Dönem sonunda ise tüm bu uygulamaların sonucunda öğrenilen tasarım öge ve ilkeler doğrultusunda öğrencilerden; kullanıcı ihtiyaç ve etkinliklerine cevap veren birbirleriyle ilişkili mekânlar kurgulayarak 1/200 ölçeğinde bir bina çevresi tasarlamaları istenmiştir. Bu final aşaması kısa bir süreç değil, haftalarca üzerinde çalışılarak maketle ifade edilen bir süreçtir. Bu süreçte dönem içi uygulamalarından farklı olarak insan ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik mekânsal kurgu içeren sonuç ürün (Maket) elde edilir (Tablo 2). Bu da bu çalışmanın ana materyalini oluşturmaktadır. Kavramlardan mekânsal kurguya geçiş zor ve güçlü bir süreç olduğu için en uzun çalışma aralığı bu son aşamaya verilmiştir. Dönem içi uygulamaları bir derste yapılırken final uygulaması son 4 haftada sürekli eleştiri alıp geliştirilerek yapılmıştır. Bu aşamada öğrencilerden oturma mekânları, gösteri vb. etkinlik alanları, ulaşım, giriş, topoğrafya içeren bir bina çevresi ve tasarımın devamı niteliğinde bina cephesi çözümlenmeleri ve özgün bir biçimsel kurgu yaratmaları istenir. Son hafta ise ders sorumlusu tarafından onaylanan bu çalışmaların, öğrenci tarafından teslim maketinin tamamlanmasına ayrılır.



Şekil 2. Atölye Çalışması

Tablo 1. Problemler ve Örnek Uygulamalar

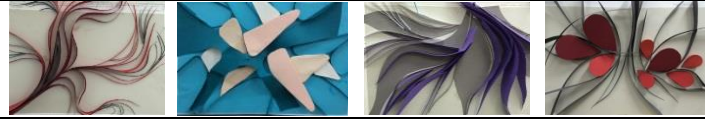
PROBLEMLER	KONU	ÖDEVLER
1. Çalışma alanınızın içerisinde verilen elemanları dilediğiniz yönde geçirerek o şekilde organize ediniz ki buradaki form anlayışınızda doğru çizgiler arasında yön bakımından birbirleriyle armoni (uyum) ve kontrast (zıt) durumlar bir arada belirlenmiş olsun.	Çizgi	
2. Çalışma alanınızın içinde verilen elemanları dilediğiniz yönde geçirerek o şekilde organize ediniz ki; buradaki form anlayışınızda çizgilerin kesişmesi sonucu oluşacak biçimler arasında, birbirleri ile kontrast (zıt) durumlar belirlenmiş olsun.	Armoni Kontrast	
3. Çalışma alanınız içinde verilen elemanları (tasar öğelerini) o şekilde tasarlayınız ki; buradaki form anlayışınızda kullandığınız tasarım öğesi ya da öğeleri (çizgi, yön, biçim, ölçü), alanınızın tümünde dokuların psikolojik özelliklerinden yalnız yumuşak doku özelliğini yansıtmış olsun.	Yumuşak Doku	
4. Çalışma alanınız içinde verilen elemanları (tasar öğelerini) o şekilde tasarlayınız ki; buradaki form anlayışınızda kullandığınız elemanlar, alanınızın tümünde dokuların psikolojik özelliklerinden yalnız sert kaba doku özelliğini yansıtmış olsun.	Kaba Doku	
5. Çalışma alanınız içinde dilediğiniz sayı ve ölçüde oluşturacağınız biçimlere uygulayacağınız renkleri o şekilde organize ediniz ki; buradaki form anlayışınızda, yapacağınız tasarımın tümünde renklerin psikolojik özelliklerine göre <u>sıcak-soğuk renkler</u> arasında <u>uyum</u> ve <u>zıtlık</u> birlikte algılanmış olsun.	Sıcak Soğuk	
6. Çalışma alanınıza uygulayacağınız renk ve doku özelliğini dikkate alarak oluşturacağınız biçimleri; <u>şekil zemin</u> bağlantısına göre <u>şekil</u> anlatımları güçlü enerji alanları (<u>aktif alanlar</u>), zemin anlatımları ise şekil anlatımlarından arda kalan <u>zayıf</u> enerji alanları (<u>pasif alanlar</u>) olarak algılanmış olsun.	Şekil Zemin	
7. Şekil- zemin ilişkileri uyarınca alanınızın renk ve doku özelliklerini dikkate alarak yapacağınız tasarımda oluşturacağınız biçimleri o şekilde organize ediniz ki; çalışma alanınızın tümündeki tasarım, derinlik anlatımlarından <u>örtme yolu</u> ile çözümlenmiş olsun.	Örtme	
8. Şekil- zemin ilişkileri uyarınca alanınızın renk ve doku özelliklerini dikkate alarak yapacağınız tasarımda oluşturacağınız biçimleri o şekilde organize ediniz ki; çalışma alanınızın tümündeki tasarım, derinlik anlatımlarından <u>saydamlık yolu</u> ile çözümlenmiş olsun.	Saydamlık	
9. Şekil- zemin ilişkileri uyarınca alanınızın <u>renk</u> ve <u>dokusal</u> özelliklerini dikkate alarak yapacağınız tasarımda oluşturacağınız biçimleri o şekilde organize ediniz ki; çalışma alanınızın tümündeki tasarım, <u>derinlik</u> anlatımlarından <u>ilkel ölçü derecelendirmesi yolu</u> ile çözümlenmiş olsun.	İlkel Ölçü	
10. Çalışma alanınızın tümünü kullanarak, alanınızın renk ve dokusal özelliğine göre o şekilde organize ediniz ki; <u>zemin</u> anlatımları, <u>şekil</u> anlatımlarından arda kalan <u>pasif</u> anlatımlar olarak algılanırken, şekil ifadeleri <u>etkili çevre yolu</u> ile sağlanmış olsun.	Etkili Çevre	
11. Çalışma alanınızın özelliğini ve alanınızda tasarlayacağınız tasarım öğelerini (biçim-ölçü, yön, renk, doku, değer) armoni ve kontrast açısından değerlendirerek, çalışma alanınızda varsayacağınız en az iki eksen üzerinde yapacağınız organizasyonda, tasarım ilkeleri uyarınca <u>eksensel koram</u> sağlanmış olsun.	Koram	
12. Alanınızın bütünü kullanarak seçeceğiniz elemanları belirli tasarım ilkeleri uyarınca organize ederek oluşturacağınız elemanlar ya da ünitelerle öyle bir tasarım yaratınız ki; buradaki form anlayışınızda, <u>geçiş prensibinden</u> (alt yol) faydalanılarak bir birlik ve dolayısıyla bir şekilsel denge sağlanmış olsun.	Alt yol	
13. Seçtiğiniz düzlem elemanlarını, belirli tasarım ilkelerine göre bir araya getirerek çeşitli mekânlar elde ediniz. Bu suretle oluşturacağınız üç boyutlu sistemde öyle bir tasarım meydana getiriniz ki; buradaki form anlayışınızda, elde etmiş olduğunuz çeşitli karakterlerdeki mekânların tasarım ilkelerine göre organizasyonu, bir denge, egemenlik ve birlik sağlamış olsun.	Egemenlik Birlik Denge	

Tablo 2. Final Çalışmaları**1. Çalışma****Esinlenen Dönem İçi
Soyut Temel Tasar Çalışmaları****Dönem Sonu Somut Mekân Kurgusu**Üretilen mekânsal
biçimi bina cephesi ile

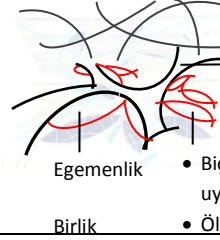
- Biçim üretme
- Özgün mekân tasarlama
- Topografya çözümü

Biçim analizi

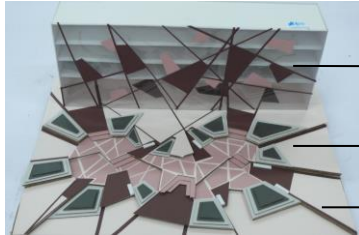
- Biçimde, tekrar ve uyum
- Ölçüde kontrast

2. Çalışma**Esinlenen Dönem İçi
Soyut Temel Tasar Çalışmaları****Dönem Sonu Somut Mekân Kurgusu**Üretilen mekânsal
biçimi bina cephesi ile

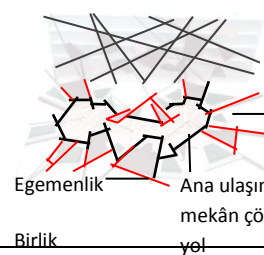
- Biçim üretme
- Özgün mekân tasarlama
- Topografya çözümü

Biçim analiziAna ulaşım aksı ile
mekân çözümünde üst
yol

- Biçimde, tekrar ve uyum
- Ölçüde kontrast

3. Çalışma**Esinlenen Dönem İçi
Soyut Temel Tasar Çalışmaları****Dönem Sonu Somut Mekân Kurgusu**Üretilen mekânsal
biçimi bina cephesi ile

- Biçim üretme
- Özgün mekân tasarlama
- Topografya çözümü

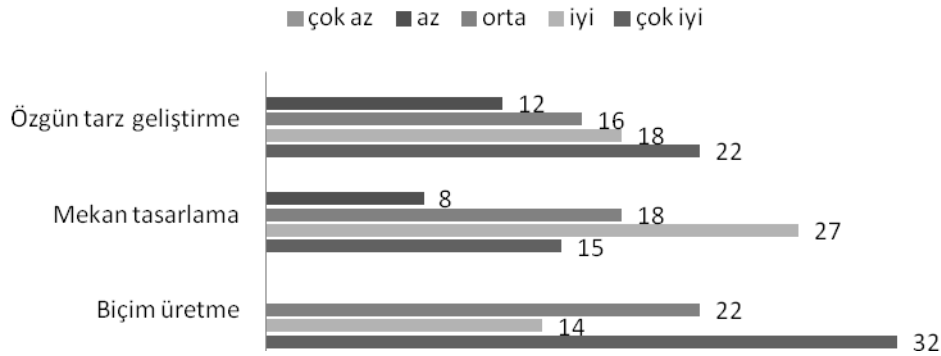
Biçim analizi

- Biçimde, tekrar ve uyum
- Ölçüde kontrast

Ana ulaşım aksı ile
mekân çözümünde üst
yol**3.2. Anketin Bulguları*****Temel Tasarım Dersinin Yaratıcılığa Etkilerine İlişkin Bulgular***

Temel tasarım dersinin yaratıcılık sürecine etkilerini belirlemek amacıyla sorulan sorularda en yüksek frekans değerini “biçim üretme” ve “özgün tarz geliştirme” almıştır (Şekil 3). Yani temel tasarım dersi yaratıcılık sürecine; öğrencilerin biçim üretebilme

becerilerini geliştirmesi ve kendilerine özgü yaratıcı bir tarz oluşturabilmeleri açısından çok iyi derecede fayda sağlamıştır. Ders “mekân tasarlama” açısından da sürece iyi derecede yardımcı olmuştur.



Şekil 3. Temel Tasar Dersinin Yaratıcılığa Etkileri

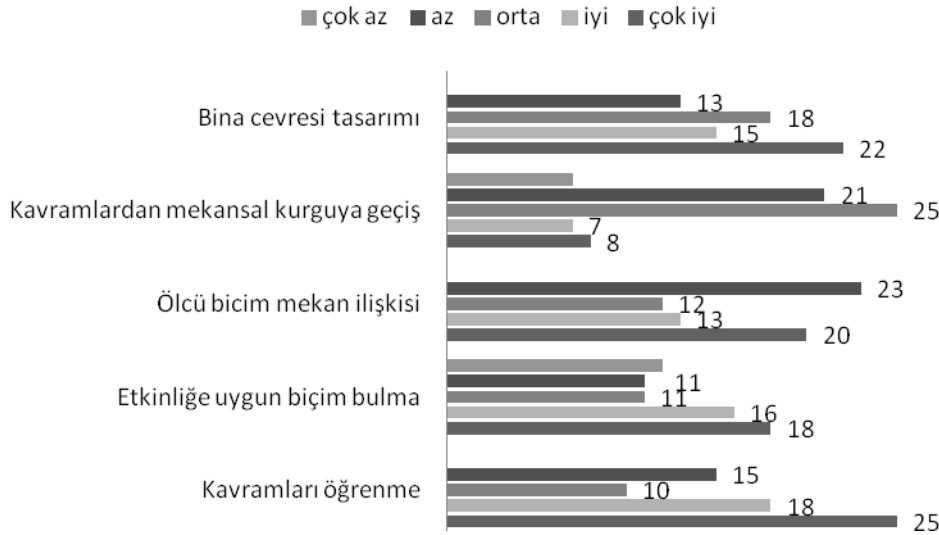
Kavramların yaratıcılık sürecine etkilerindeki farklılıkların istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını belirlemek için SPSS (v. 23.0) kullanılarak One-Sample T testi yapılmıştır. Testin sonuçları dersin yaratıcılık sürecini; biçim üretme, özgün tarz geliştirme, özgün mekan tasarlama açısından istatistiksel olarak farklı etkilediğini göstermektedir ($p < 0.01$) (Tablo). Dolayısıyla temel tasarım dersinin, öğrencilerin yaratıcılık sürecini geliştirme konusunda önemli bir faktör olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır.

Tablo 3. Dersin Yaratıcılık Sürecinde Yarattığı Farklılıkların Değerlendirilmesi

	t	df	Std. Deviation	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Biçim üretme	38,622	67	,885	4,147	3,93	4,36
Özgün mekân tasarlama	32,505	67	,944	3,721	3,49	3,95
Özgün tarz geliştirme	27,973	67	1,101	3,735	3,47	4,00

Temel Tasarım Dersinin Öğrenme Sürecine Etkilerine İlişkin Bulgular

Temel tasarım dersinin öğrenme sürecine etkilerini belirlemek amacıyla sorulan soruda en yüksek frekans değerini “kavramları öğrenme” açısından cevabı almıştır (Şekil 4). Yani temel tasarım dersi öğrenme sürecine soyut kavramların öğrenilmesi açısından çok iyi derecede katkı sağlamıştır. Öğrenciler ders sürecinde; etkinliğe uygun biçim bulma, ölçü-biçim-mekan ilişkisini kurgulama ve bina çevresi tasarlamayı da de iyi derecede öğrenmişlerdir. Sadece kavramlardan mekansal kurguya geçişi orta derecede öğrendikleri görülmüştür çünkü bu soyuttan somuta geçilen zor ve deneyim gerektiren bir süreçtir, ileriki sınıflarda alınacak diğer dersler yardımıyla öğrenim derecesinin yükseleceği düşünülmektedir.



Şekil 4. Temel Tasar Dersinin Öğrenme Sürecine Etkisi

Kavramların sürece etkilerindeki farklılıkların istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını belirlemek için SPSS (v. 23.0) kullanılarak One-Sample T testi yapılmıştır. Testin sonuçları dersin öğrenme sürecini; kavramları öğrenme, etkinliğe uygun biçim bulma, ölçü-biçim-mekan ilişkisini kurgulama, bina çevresi tasarlama ve kavramlardan mekansal kurguya geçiş açısından istatistiksel olarak farklı etkilediğini göstermektedir ($p < 0.01$) (Tablo 4). Dolayısıyla temel tasarım dersinin, öğrencilerin öğrenme sürecini geliştirme konusunda önemli bir faktör olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır.

Tablo 4. Dersin Öğrenme Sürecinde Yarattığı Farklılıkların Değerlendirilmesi

	t	df	Std. Deviation	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kavramları öğrenme	26,641	67	1,170	3,779	3,50	4,06
Etkinliğe uygun biçim bulma	18,361	67	1,460	3,250	2,90	3,60
Ölçü biçim mekân ilişkisi	22,913	67	1,238	3,441	3,14	3,74
Kavramlardan mekânsal kurguya geçiş	20,565	67	1,132	2,824	2,55	3,10
Bina çevresi tasarımı	26,935	67	1,126	3,676	3,40	3,95

Temel Tasarım Dersinin yararlarına ilişkin bulguların karşılaştırılması

Bu aşamada temel tasarım dersinin yaratıcılığa ve öğrenme sürecine etkileri karşılaştırılmıştır. Yapılan ANOVA testi sonucunda dersin; öğrenme sürecine tasarım sürecine sağladığından daha çok katkı sağladığı ortaya konmuştur (Tablo 5)

Tablo 5. Dersin Süreçlere Etkisinin Değerlendirilmesi ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
	Grup içi	11,922	64	,186		
	Toplam	87,598	67			
Yaratıcılık Süreci	Gruplar arası	51,047	3	17,016	130,931	,000
	Grup içi	8,317	64	,130		

Toplam	59,364	67
--------	--------	----

Bu nedenle temel tasarım dersi ile öğrenme süreci (kavramları öğrenme, etkinliğe uygun biçim bulma, ölçü-biçim-mekan ilişkisini kurgulama, bina çevresi tasarlama, kavramlardan mekansal kurguya geçiş) ve bu sürecin öğrencilerin eğitim hayatlarında tasarımcı kimliklerini geliştirmekteki yararı arasındaki ilişkiyi belirlemek için korelasyon analizi yapılmıştır (Tablo 6). Bu sonuçlara göre öğrenme sürecinde, “etkinliğe uygun biçim bulma” ile “ölçü biçim mekan ilişkisini kurgulamak” faktörleri en çok birbirleriyle ilişkili çıkmıştır. Tüm faktörler öğrenme sürecinde etkili olmuştur. Ayrıca tasarımcı kimliklerini geliştirmek ile “kavramları öğrenme”, daha sonra “etkinliğe uygun biçim bulma” ve “bina çevresi tasarlama” ilişkili kavramlar olarak belirlenmiştir. Yani öğrenciler en çok tasarım kavramlarını öğrendiklerinde tasarımcı kimliklerinin geliştiğini hissetmişlerdir. Kavramlardan mekansal kurguya geçişte öğrenciler zorlandığından bu faktör tasarımcı kimliklerini geliştirmeye en az ilişki kurmuştur.

Tablo 6. Öğrenme Sürecinin İlişkili Olduğu Kavramlar

	1	2	3	4	5
(1) Kavramları öğrenme	-	,951**	,923**	,635**	,942**
(2) Etkinliğe uygun biçim bulma		-	,962**	,704**	,958**
(3) Ölçü biçim mekan ilişkisini kurgulama			-	,631**	,939**
(4) Kavramlardan mekansal kurguya geçiş				-	,657**
(5) Bina çevresi tasarlama					-
Tasarımcı kimliği geliştirme	,926**	,906**	,867**	,651**	,901**

**Korelasyon 0.01 seviyesinde önemlidir (2-tailed).

4. TARTIŞMA ve SONUÇ

Tasarım ve yaratıcılık süreçlerini içeren tüm disiplinlerde olduğu gibi Peyzaj Mimarlığı eğitim programlarında da öğrenciye tasarım becerisi kazandırmaya, öğretmeye yönelik üslup ve yöntemler oldukça önemlidir. Temel Tasarım dersi; sezgisel öğretim metotları kullanıldığından üniversite eğitiminin ilk döneminde öğrencilerin en zorlandığı temel derslerden biridir. Temel tasarım dersinin yaratıcılık ve öğrenme süreciyle ilişkileri üzerinde ilerleyen çalışmada dersin sürecinin eğitimindeki faydaları ortaya konmuştur.

Çalışmada ele alınan “Temel tasarım” dersinin; özellikle öğrencilere “biçim üretme” becerisi kazandırarak “yaratıcılıklarına” ve “soyut kavramları” öğretmek “öğrenmelerine” fayda sağladığı; böylece dersin öğrencilerin “yaratıcılık ve öğrenme” süreçlerine önemli ölçüde katkı sağladığı belirlenmiştir. Ayrıca dersin kavramlardan mekansal kurguya ulaşan süreci; tasarım öğrencilerinin kendilerine özgü tasarımcı kimliği geliştirmelerine de yardım etmiştir.

Temel Tasarım eğitiminin amacı öğrenciye öğrenmeyi kolaylaştıran algı ve duyu gücünü ve olaylara çok yönlü yaklaşarak sorunlara çözüm getirebilecek, yaratıcı yeteneği vermektir (Dostoğlu, 2003; Erzen, 1976). Bu çalışmada da temel tasarım dersinin; yaratıcılığı geliştiren öğretici süreçleri içerdiği ortaya konmuştur.

Sonuç olarak; Temel Tasarım eğitiminde özgün programlar oluşturup, öğrencilerin çağdaş uygulamalarla tanıştırılması sağlanmalı, onların fikirlerine önem veren soyut ve somut kavramları içeren uygulamalı yaratıcı bir eğitim anlayışı izlenmelidir.

Kaynakça

- Alexander, C. (1964). *Notes on the synthesis of form*. Harvard University Press, Oxford.
- Asimow, A. (1962). *Introduction to design*. Prentie-Hall, New York.
- Aydınlı, S. (1996). An approach to architectural education based on hermeneutical understanding. *ACTA Politechnica Scandinavia*, Ci 105, 97-101.
- Bayazıt, N. (1994). *Endüstri ürünlerinde ve mimarlıkta tasarlama metotlarına giriş*. Literatür Yayıncılık, İstanbul, Türkiye.
- Best, G. (1969). *Method and intention in architectural design, design methods in architecture*. Lund Humphries.
- Cross, N. (1999). Design research: a disciplined conversation. *Design Issues*, 15 (2), 5-10.
- Çubukçu, E. ve Gökçen Dünder, Ş. (2007). Can creativity be taught? An empirical study on benefits of visual analogy in basic design education. *ITU AZ*, 4 (2), 67-80.
- Denel, B. (1998). *Temel tasarım ve denetim*. In N. Teymur & T.A. Dural (Eds.), *Temel tasarım/temel eğitim* (pp. 29-34). Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi Yayınları.
- Doğan, Ç. E. (2009). *Mimarinin görselliği ve temsil*. Dosya 17: Mimarlık ve mekân algısı. Mimarlar Ankara Odası Şubesi, Ankara (pp.32-36).
- Dostoğlu, T. N. (2003). Dosya: Mimarlık eğitiminde tasarım stüdyolarına farklı yaklaşımlar, mimarlık eğitiminde ilk yıl mimari tasarım stüdyosu Uludağ üniversitesi örneği. *Ege Mimarlık*, 47 (3), 15-19.
- Erzen, J. N. (1976), Eğitim estetik süreç olarak yorumu ve mimarlık eğitimi. *ODTÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi*,: 2 (2), 175-185.
- Günay, B. (2007). Gestalt theory and city planning education. *METU Journal of Faculty of Architecture*, 24(1), 93-113.
- Hejduk, J. (1989). *Education of an architect: The Irwin S.Chanin School of Architecture of the Cooper Union*, Rizzoli International Publications, New York.
- Newell, A. ve Simon H.A. (1972). *Human problem solving*. Prentice-Hall, Englewood Cliffs NJ.
- Önal, G. (2011). Architectural design process in creativity and cultural schema context. *Uludağ University Journal of the Faculty of Engineering*, 16 (1), 155-162
- Özkan, D.G., Alpak, E.M. ve Düzenli, T. (2016). Tasarım eğitiminde yaratıcılığın geliştirilmesi: peyzaj mimarlığı çevre tasarımı stüdyo çalışması. *IJASOS- International E-Journal of Advances in Social Sciences*, 4,136-143.
- Pazarlıoğlu, B. M. (2016). Temel tasarım eğitiminde kavramdan üç boyuta geçişe yönelik bir uygulama örneği. *İdil Dergisi*, 21 (5) Issue 21, 339-362.
- San, İ. (2010). *Sanat eğitimi kuramları*. 3. Baskı. Eylül. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Tekel, A., Görer T.N., Memlük, O. ve Ceylan K. A. (2015). Temel tasarım eğitiminde öğrencilerin görsel algı becerilerinin gelişim sürecinin sorgulanması. *Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyum ve Çalıştayı- Disiplinlerarası Tasarım*, 22-27 Nisan 2015, Ankara.
- Thiel, P. (1981). *Visual awareness and design*. Seattle: University of Washington Press.

- Uluoglu, B. (2000). Design knowledge communicated in studio critiques. *Design Studies*, 21, 35-58.
- Wender, W.V. ve Roger, J. (1995). The designlife space: verbal communication in the architectural design studio. *Journal Of Architectural And Planning Research*. 12 (4), 319-336.
- Wong, W. (1993). *Principles of form and design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Zelanski, P. & Fisher, M. P. (1996). *Design principles and problems*. Belmont: Thomson Wadsworth.
- Yilmaz S., Mumcu S., Düzenli T. ve Özbilen A. (2016). Analyzing the unity concept in design on student works: A case study of architectural design course. *Inonu University Journal of Art and Design*, 6, 1-12.