

TASARIM EĞİTİMİNDE YARATICILIĞIN GELİŞTİRİLMESİ: PEYZAJ MİMARLIĞI ÇEVRE TASARIMI STÜDYO ÇALIŞMASI

Doruk Görkem Özkan¹, Elif Merve Alpak² and Tuğba Düzenli³

¹Res. Asst., Department of Landscape Planning and Design Karadeniz Technical University, TURKEY, dorukgorkemozkan@hotmail.com

²Res. Asst., Department of Landscape Planning and Design Karadeniz Technical University, TURKEY, elifmerveakyol@hotmail.com

³ Asst.Prof. Dr., Department of Landscape Planning and Design Karadeniz Technical University, TURKEY, duzenli@gmail.com

Abstract

“Developing Creativity in Design Education: Landscape Architecture Environmental Design Studio Work”

Landscape architecture is a discipline that creates livable places for the users by designing the environment in line with people's needs and desires. In landscape discipline, the designs that are user-centered, different from each other and creative designs should be at the forefront when designing these spaces. Therefore, the landscape architecture education should aim at giving design and creative skills to the students.

The theoretical and practical studio lessons during which master-apprentice relationship is at the forefront are very important in the landscape architecture education to give design and creative skills to the students. In this study, Environmental Design Project 1(edp1) courses that hold an important place in the education program of Karadeniz Technical University Architectural Design Department was considered. Within this course, the design training that is process-oriented and not result-oriented aiming at developing the design and creative skills of students was evaluated.

In this process, firstly the students are given the project title “Coasts and Coastal Activities”. Students are asked to make primarily a literature survey about the coast (abstract-character union, tangible- real coastal examples) and then make a list of coastal activities implemented on the coast. After then, to develop creative skills, they are expected to put forward a function chart by choosing an original activity(main activity) and then identifying the other activities(after-activities) associated with the main activity. They are asked to create their original stylistic approaches in line with their activity lists, an example of emulation as a result of literature survey and the scenario. In this direction, sketches are drawn, and mock-up recommendations are created. One of the suggestions created is selected and spatial configuration, which consists of sizes appropriate to the capacity, reinforcement appropriate to the activity and format, is developed. As a result, with all these process, in addition to the theoretical knowledge, students are taught practically in stages how to organize a space.

Within the context of the course, the final product will be that the students will be able to make plasticism in local design in accordance with the design concept and the user activities, and they will be able to identify the human needs and design activity fields and reinforcement based on this knowledge.

Keywords: Design, Education, Creativity, Landscape Architecture

1. GİRİŞ

1.1. TASARIM EĞİTİMİ

Günümüzde mimarlık disiplinleri değişmektedir. Bu değişimi ortaya çıkaran toplumsal ve çevresel nedenler, peyzaj mimarlığını da içerik ve kapsam olarak değiştirmekte ve geliştirmektedir. Bu değişiklikler ile insan ve fiziksel çevresi, doğal ve kültürel kaynakları, koruma ve yönetme temelinde uzlaştırıcı, sanatı, bilimi, mimarlığı, mühendisliği ve teknolojiyi bir arada kullanarak, çok çeşitli planlama-tasarım, onarım ve yönetim alanlarından biri haline gelmiştir (Gül, A. vd., 2009). Ancak eğitim kurumlarımızın değişen dünya gereksinimlerini karşılayamadıkları ve değişime direndikleri bilinmektedir. Bu direncin en belirgin özelliklerinden birisi, eğitim sisteminin öğrencilerin analitik düşünmesine önem vermesidir (Özkök, A., 2005). Bu değişen gereksinimlerin karşılanabilmesi için, yaratıcı düşünebilen, yaratıcılığı analitik düşünme ile bütünleştirebilen, yenilik yapabilen, problem çözebilen, insanların eğitim kurumlarında yetiştirilmesi gerekmektedir. Ancak Öztürk'e (2010) göre tasarım eğitimi, tasarlanmaya muhtaç bir bilinmezdir. Peyzaj mimarlığı eğitimi de, karar üretme, arazi biçimleme, mekân düzenleme ve insan aktivitelerini organize etmekte şekline tanımlanmaktadır (Rodlek ve Steiner, 1998). Peyzaj Mimarlığı disiplini, farklı disiplinlerden gelen kavramları bünyesinde barındıran çok yönlü bir meslek olduğundan, eğitiminde farklı sistem ve bileşenlerin birbirlerine entegre edilmesi gereklidir. Bu nedenle eğitim sürecinde öğrencilerden tasarım süreçlerini bütünleştirerek amaca uygun yaratıcı tasarımlar üretmeleri beklenmektedir. Karadeniz Teknik Üniversitesi (KTÜ) Peyzaj Mimarlığı Bölümünde öğrencilere tasarım ve yaratıcılık becerisi kazandırmak için usta çırak ilişkisinin ön planda olduğu teorik ve uygulamalı stüdyo dersleri oldukça önemlidir. Tasarım stüdyoları, verilen eğitimin tamamlayıcısı ve yaratıcı süreci destekleyen üretici bir ortam oluşturur. Farklı fikirlerin paylaşılmasıyla oluşan ortak bir atmosfer, sonuç ürüne yansımakta ve bu ürün, sürece katılan tüm öğrenciler tarafından benimsenmektedir. Sonuçta öğrencilere yaratıcılıklarını destekleyen, yaratıcı bir çalışma ortamı sunulmaktadır. Bu ortamda tasarım eğitimi ustalaşma yolunda bir kişilik eğitimi de olarak ele alınır ve stüdyoda genel geçer bir yöntem empoze etmek yerine, her öğrencinin kendi yolunu keşfedebilmesine fırsat verilir. Sonuçta elde edilen tasarlanmış ürün yaratıcı problem çözme aşamasının bir sonucu olarak ortaya çıkar. Çalışmada Peyzaj Mimarlığı bölümü eğitiminde yaratıcılığın ve sıradışı kurgunun ön planda olduğu Çevre Tasarım Proje 1 (ÇTP1) dersi bu kapsamda değerlendirilmiştir. Bu nedenle yaratıcılık kavramı irdelenerek, tasarım süreci ile ilişkisinin belirlenmesi gerekmektedir.

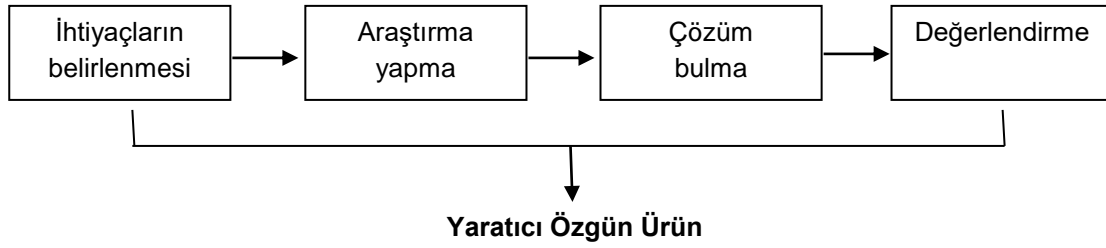
1.2. YARATICILIK- TASARIM SÜRECİ İLİŞKİSİ

İnsanın tüm duyuşsal ve düşünsel becerilerini kapsayan bir kavram olan 'yaratıcılık ve yaratıcı düşünce', insanlık tarihi kadar köklü bir gelişim sürecinden geçerek bugünlere gelmiştir. Yaratıcı düşünce, mimariden tıbbaya kadar tüm bilim alanları için gerekli beceri olmanın yanı sıra eğitimin temel çıktıları arasında sayılmaktadır (Aslan ve Puccio 2006). Günümüz tasarımcısı için tasarımın her alanında, her düzeyinde ve her noktasında yaratıcı olmak kaçınılmaz bir zorunluluktur. Yaratıcılık "yeni ve alışılmamış bir şeyin ortaya konması" süreci olarak tanımlanmaktadır. Bu süreç boyunca farklı bir yol izleme, kalıpların dışına çıkma, bilinmeyene dalmaktan çekinmeme, fikirler arasındaki ilişkilerde başkalarının göremediği noktaları görebilme, yeniliklere açık olma gibi düşünce süreçleri ve kişilik özellikleri vurgulanır (Öncü, 2003). Yaratıcı süreci Ghiselin (1955) yaratıcı aşama olarak ifade eder ve bu aşamayı da subjektif bir yaşamda değişimin gelişmesindeki dönüşümleri olarak tarifler (Akt: O'Neill ve Shallcross, 1994). Temelde yaratıcılık bir tasarımcı ve ürün arasında ortaya çıkan bilişsel mekanizmalar ile oluşan bir tasarlama sürecidir. Tasarlamak, varları birbirleriyle ilişkilendirerek bir var olmayana ulaşma çabasıdır; bu çaba sonucunda ulaşılan var olmayan ise yaratıcılık içeren bir tasarımdır (Öztürk, 2007).

Tasarım her ne kadar somut bir sonuç olsa da tasarımcıyı bu sonuca götüren sürecin soyut oluşu göz ardı edilemez. Tasarım eğitiminin temeli de sonucun ne olması gerektiği değil, sürecin nasıl işleyeceği üzerine olmalıdır. Bu süreçte ortaya çıkan yaratıcılık bilişsel bir yapıya sahiptir ve üretme, keşfetme aşamalarını içerir (Smith vd., 1995). Newell ve Simon'a göre bu bir tür özel problem çözme davranışıdır. Tasarımın değişebilirliği her tasarımcının somut durumları farklı yorumlamasına ve farklı tasarım konularının oluşmasına yol açar.(Alangoya, 2015). 1998'de başlayan Bologna süreci kapsamında da 'Yükseköğretim, toplumda yeniliğin ve yaratıcılığın gelişebilmesi için, her düzeyde sanatsal araştırma ve gelişim temelli olmalıdır' denmekte ve 'öğrenci merkezli' eğitim teşvik edilmektedir (Yüksek Öğretim Kurumu, 2009). Yani tasarım eğitimi, araştırmacı yönü kuvvetli, özeleştirici yapabilen, sorgulayıcı, açık fikirli, üretken, esnek düşünebilen yaratıcı bireyler yetiştirmeyi hedeflemektedir.

Bu kabuller doğrultusunda, KTÜ peyzaj mimarlığı 1. Sınıf eğitiminde, öğrencilerin çözmesi beklenen tasarım aşamaları belirlenmiştir. Tasarım öğrencisinin yaratıcı özgün ürüne ulaşabilmesi için; konu ile ilgili gereksinimlerin farkına varması, bu konu ile ilgili literatür taraması yapması (somut-soyut örnekler bulmak), gerekli bilgi ve verileri toplaması ve bunları değerlendirip problemi çözmesi beklenmektedir (Gazyoda, 2002;

Şentürer, 2004). Özellikle peyzaj mimarlığı birinci sınıf eğitiminde öğrencilerin tasarım becerilerinin ve yaratıcılığın geliştirilmesi hayati bir önem taşımaktadır. Bu nedenle birinci sınıfta öğrencinin hayal gücünü kısıtlamadan, diğer sınıflara göre daha sıradışı ürünlerin ortaya çıktığı bir tasarım süreci izlenir (Şekil 1).

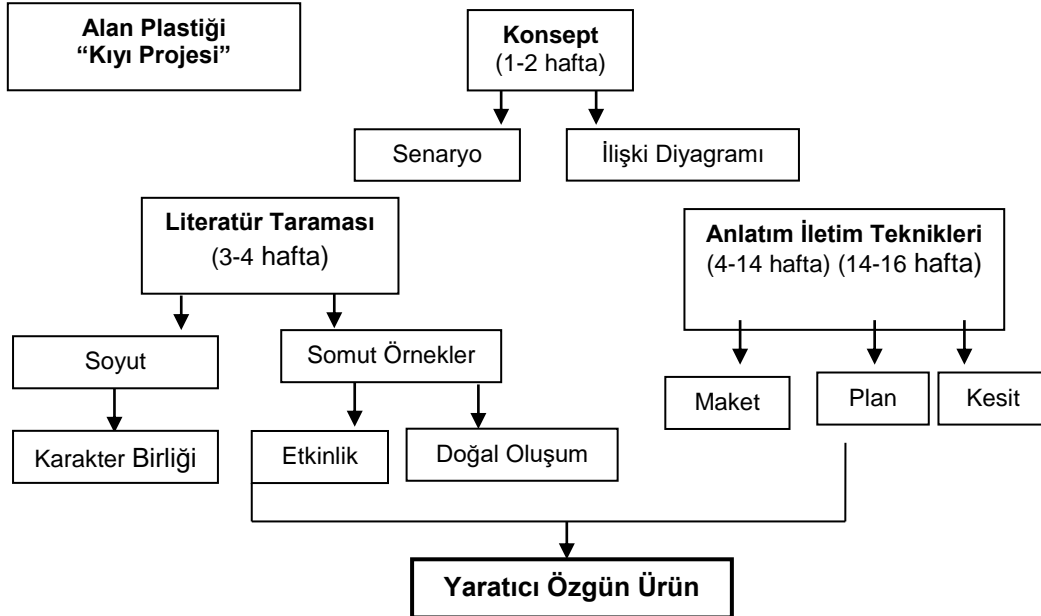


Şekil 1. Peyzaj mimarlığı eğitiminde tasarım süreci

Peyzaj mimarlığı eğitimde tasarım süreçlerinin işleyişi; peyzaj mimarlığı eğitimiyle bireye, problem çözme biçiminin yaratıcı bir düşünce olarak kazandırılması, yaşam boyu kullanılabilecek bir model olarak benimsetilmesi amaçlanmaktadır. Yaratıcılığı geliştirmek için öğrencinin kendi fikirlerini oluşturmalarında destekleyici bir ortam yaratmak gerekmektedir. Bu nedenle tasarım süreci başlamadan önce, 7 kişilik öğretim sorumlusu, sınıfı (70 kişilik) rastgele dağıtılan öğrencilere göre 7 farklı gruba ayırır. Bu 7 grup iki farklı tasarım stüdyosunda tasarım süreçlerine başlar. Tasarım süreci bilinmezlikler içeren zorlayıcı bir süreçtir. Bu süreçte tasarım stüdyoları ilk kez tasarımın yapılmaya çalışıldığı, eş zamanlı olarak yaratıcılığın keşfedilmesi, kullanılması gereken bir yer olarak eğitim sürecini ve geleceğini etkileyecek öneme sahiptir.

2. MATERYAL VE METOD

Bu çalışmada materyal olarak, KTÜ Peyzaj Mimarlığı Bölümü II. Yarıyıl "Alan Plastiği" öğrenci projelerinin (ÇTP I) Araştırma Örnekleri ve sonuç ürün olan tasarım projesinin Plan, Kesit ve Maketleri kullanılmıştır. Çalışma alanı olarak 70 metreye 100 metrelik serbest bir alan öğrencilere verilerek kıyı ve kıyı etkinlikleri konulu özgün ürün ortaya koymaları istenmiştir. 4 öğrencinin projeleri seçilerek, çalışmanın materyalini oluşturan, yaratıcı ürünü tasarlarken öykündüğü soyut-somut örnekleri ve yaratıcı özgün ürünleri incelenmiştir (tasarım süreci). Eğitim programında, I. Yarıyıldaki soyut olarak öğrencilere öğretilen kavramlar, proje derslerinde insan ihtiyaçları ve etkinlikleri doğrultusunda somut tasarımlara dönüştürülür. Bu tasarım süreci 16 haftayı kapsamaktadır (Şekil 2).



Şekil 2. Araştırma Modeli

1.-2. Haftada her öğrencinin, kıyı mekânında kurgulayacakları konsept kapsamında ana etkinliğin ne olduğu ve bunun doğrultusunda etkinlik listelerinin belirlemeleri istenmiştir. 3.-4. Haftalarda bu ana etkinliğin nasıl bir mekansal biçimde gerçekleşebileceğini keşfetmesi için, öğrenciden etkinliğe uygun soyut(tasarımında biçimsel anlamda uyum sağlayan yani karakter birliği sergileyen örnekler) – somut(belirlediği etkinliğe uygun

doğal oluşumlar) örnekler bulmaları istenir. Belirlediği ana etkinlik ve bunun çevresinde oluşturduğu etkinlik listesine uygun örnekler ile bir etkinliğin hangi ölçülerdeki mekânda yapılabileceği öğretilir. Eş zamanlı olarak öğrenciden etkinliklerin birbirleriyle ilişkisini kurdukları bir senaryo yazmaları ve bu senaryoyu ilişki diyagramına dönüştürmeleri istenir. Her öğrencinin seçtiği karakter birliği örneğinin birbirinden farklı olması, böylelikle kendi yaratıcılıklarını da katarak özgün bir biçime ulaşmaları hedeflenir. Bu çalışmada I.aşamının materyali olarak literatür çalışması ile buldukları soyut-somut ve etkinlik örnekleri kullanılacaktır.

Tüm bu aşamaların sonucunda kullanıcı ihtiyaç ve etkinliklerine cevap veren birbirleriyle ilişkili mekânlar kurgulanır. Bu aşama kısa bir süreç değil, haftalarca üzerinde çalışılarak maket olarak ifade edilen bir süreçtir. Böylelikle birbirlerinden farklı ve özgün olan sonuç ürün (Plan-Kesit-Maket) elde edilir. Bu da bu çalışmanın ana materyalini oluşturmaktadır. Bu zor ve güçlü bir süreç olduğu için en uzun çalışma aralığı bu aşamaya verilmiştir. Son iki hafta ise ders sorumlusu tarafından onaylanan bu çalışmaların, öğrenci tarafından Plan, kesit-görünüşlerinin el çizimi ve maket çalışmasının tamamlanmasına ayrılır. Bu çalışmalar da çalışmanın II. Materyali olarak kullanılacaktır (Şekil 2).



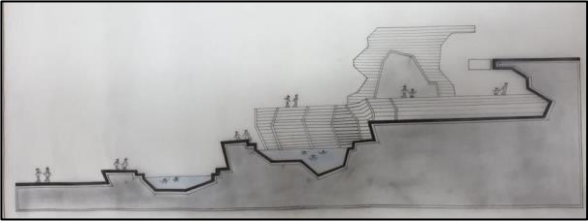



3. BULGULAR

Bulgular kısmında seçilen 4 öğrenci çalışması; Araştırma süreci (soyut-somut ve etkinlik örnekleri), ve yaratıcı özgün ürün (plan-kesit ve maket) açısından değerlendirilerek tasarımda süreç yaklaşımı incelenmiştir.

3.1.1. Nolu Çalışmanın Bulguları

1 Nolu çalışma Büşra Özbey adlı öğrenciye aittir (Tablo 1). Bu çalışmada öğrenci, kıyı ve kıyı etkinlikleri konulu proje kapsamında ana etkinlik olarak “su ile terapi” konseptini belirlemiştir. Belirlediği etkinlik çerçevesinde, literatürde su ile terapi etkinliğinin hangi tür mekanlarda yapılabileceğine ilişkin etkinlik örnekleri bulmuştur.

Tablo 1. Büşra Özbey Tasarım Süreçleri ve Özgün Ürün

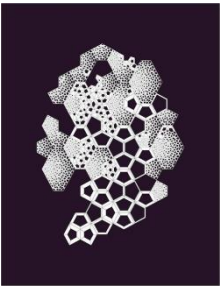
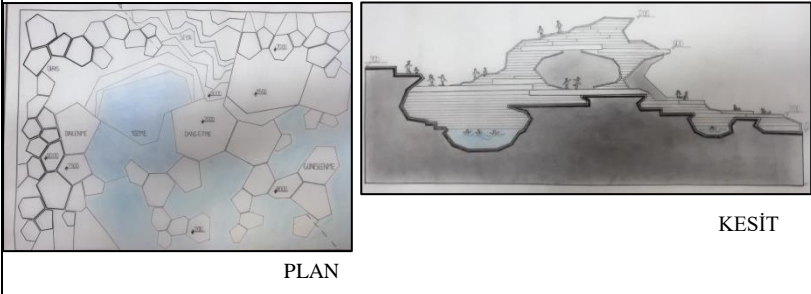

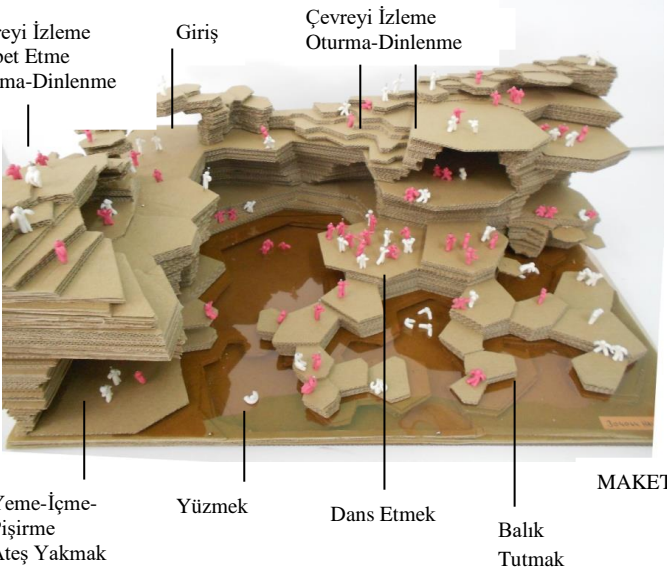

ÖRNEK ARAŞTIRMASI		→	YARATICI ÖZGÜN ÜRÜN	
SOYUT				
			PLAN	
SOMUT				<ul style="list-style-type: none"> Çevreyi İzlemek, Oturma, Dinlenme, Sohbet Etme Giriş, Bilgilendirme ve Yönlendirme Su ile Terapi Yüzmek Serinlemek Yemek-İçme, Sohbet Etme Su ile Terapi Yüzmek Serinlemek Toplu Gösteriler
ETKİNLİK			MAKET	
SU İLE TERAPİ				

Bu etkinliğe yönelik mekânsal biçimlendirmelere ve genel kurguya karar verebilmek için literatürden soyut ve somut örnekleri inceleyerek kendi çalışmasında kullanacağı özgün karakterine ulaştığı tespit edilmiştir. Öğrenci tüm bu 1. Aşamada yaptığı literatür taraması sonucunda keşfetmek, şekillendirmek ve geliştirmek amaçlı oluşturdukları fikirlerini üç boyuta aktardıkları maket çalışmalarına başlamışlardır. 10 haftalık süreç sonucunda ders sorumlusunun eleştirileri doğrultusunda sıradışı, yaratıcı ürüne ulaşılmıştır. Bu üründe Su ile terapinin yanında yüzme, yeme içme, oturma, dinlenme, gösteri, seyir-izleme gibi etkinlikler de kurgulanmıştır. Ulaşılan yaratıcı özgün ürünün el çizimi olarak plan ve kesit çizimlerini yapmışlardır. Böylelikle öğrencinin grafik anlatım yönleri de gelişmiştir.

3.1.2. Nolu Çalışmanın Bulguları

2 Nolu çalışma Halime Kentli adlı öğrenciye aittir (Tablo 2). Bu çalışmada öğrenci, kıyı ve kıyı etkinlikleri konulu proje kapsamında ana etkinlik olarak “kamp yapmak ve dans etmek” konseptini belirlemiştir. Belirlediği etkinlik çerçevesinde, literatürde kamp yapmak ve dans etmek etkinliğinin hangi tür mekânlarda yapılabileceğine ilişkin etkinlik örnekleri bulmuştur.

Tablo 2. Halime Kentli Tasarım Süreçleri ve Özgün Ürün


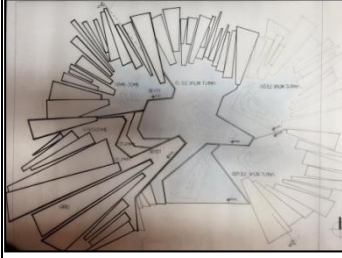
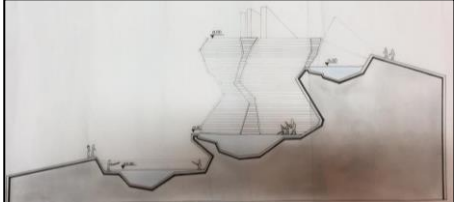



	ÖRNEK ARAŞTIRMASI	YARATICI ÖZGÜN ÜRÜN
SOYUT		 <p>PLAN</p> <p>KESİT</p>
SOMUT		 <p>MAKET</p>
ETKİNLİK		
KAMP YAPMAK VE DANS ETMEK		

Bu etkinliğe yönelik mekânsal biçimlendirmelere ve genel kurguya karar verebilmek için literatürden soyut ve somut örnekleri inceleyerek kendi çalışmasında kullanacağı özgün karakterine ulaştığı tespit edilmiştir. Öğrenci tüm bu 1. Aşamada yaptığı literatür taraması sonucunda keşfetmek, şekillendirmek ve geliştirmek amaçlı oluşturdukları fikirlerini üç boyuta aktardıkları maket çalışmalarına başlamışlardır. 10 haftalık süreç sonucunda ders sorumlusunun eleştirileri doğrultusunda sıradışı, yaratıcı ürüne ulaşılmıştır. Bu üründe kamp yapmak ve dans etmenin yanında yüzme, yeme içme, oturma, dinlenme, gösteri, seyir-izleme, balık tutmak gibi etkinlikler de kurgulanmıştır. Ulaşılan yaratıcı özgün ürünün el çizimi olarak plan ve kesit çizimlerini yapmışlardır. Böylelikle öğrencinin grafik anlatım yönleri de gelişmiştir.

3.1.3. Nolu Çalışmanın Bulguları

3 Nolu çalışma Ezgi Akça adlı öğrenciye aittir (Tablo 3). Bu çalışmada öğrenci, kıyı ve kıyı etkinlikleri konulu proje kapsamında ana etkinlik olarak “balık tutmak” konseptini belirlemiştir. Belirlediği etkinlik çerçevesinde, literatürde balık tutma etkinliğinin hangi tür mekânlarda yapılabileceğine ilişkin etkinlik örnekleri bulmuştur. Bu etkinliğe yönelik mekânsal biçimlendirmelere ve genel kurguya karar verebilmek için literatürden soyut ve somut örnekleri inceleyerek kendi çalışmasında kullanacağı özgün karakterine ulaştığı tespit edilmiştir. Öğrenci tüm bu 1. Aşamada yaptığı literatür taraması sonucunda keşfetmek, şekillendirmek ve geliştirmek amaçlı oluşturdukları fikirlerini üç boyuta aktardıkları maket çalışmalarına başlamışlardır. 10 haftalık süreç sonucunda ders sorumlusunun eleştirileri doğrultusunda sıradışı, yaratıcı ürüne ulaşılmıştır. Bu üründe balık tutma etkinliği temelinde ağ ile balık tutma, olta ile balık tutma, elle balık tutma, yüzme, yeme içme, pişirme, oturma, dinlenme, gösteri, seyir-izleme gibi etkinlikler de kurgulanmıştır. Ulaşılan yaratıcı özgün ürünün el çizimi olarak plan ve kesit çizimlerini yapmışlardır. Böylelikle öğrencinin grafik anlatım yönlerinde gelişmiştir.

Tablo 3. Ezgi Akça Tasarım Süreçleri ve Özgün Ürün

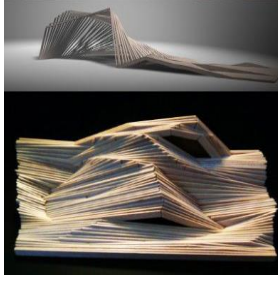
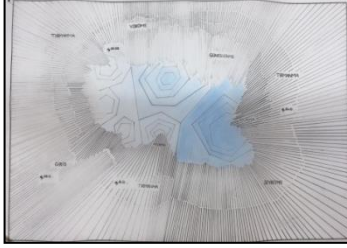
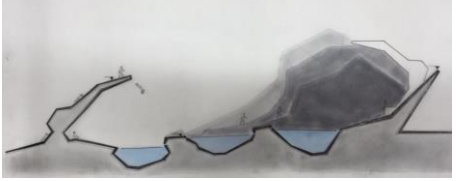



ÖRNEK ARAŞTIRMASI		YARATICI ÖZGÜN ÜRÜN	
SOYUT			
		PLAN	KESİT
SOMUT		 <ul style="list-style-type: none"> Oturma-Dinlenme-Seyretme Giriş, Bilgilendirme ve Yönlendirme Oltayla Balık Tutma Elle Balık Tutma Suyla Buluşma Ağla Balık Tutma Ateş Yakmak- Yemek Piştirme ve Yemek Yemek Oturma-Dinlenme Gezinti Yapmak 	
ETKİNLİK			
BALIK TUTMAK			

3.1.4. Nolu Çalışmanın Bulguları

4 Nolu çalışma Nihal Kandırmaz adlı öğrenciye aittir (Tablo 4). Bu çalışmada öğrenci, kıyı ve kıyı etkinlikleri konulu proje kapsamında ana etkinlik olarak “Tırmanmak ve Atlamak” konseptini belirlemiştir. Belirlediği etkinlik çerçevesinde, literatürde tırmanmak ve atlamak etkinliğinin hangi tür mekânlarda yapılabileceğine ilişkin etkinlik örnekleri bulmuştur. Bu etkinliğe yönelik mekânsal biçimlendirmelere ve genel kurguya karar verebilmek için literatürden soyut ve somut örnekleri inceleyerek kendi çalışmasında kullanacağı özgün karakterine ulaştığı tespit edilmiştir. Öğrenci tüm bu 1. Aşamada yaptığı literatür taraması sonucunda keşfetmek, şekillendirmek ve geliştirmek amaçlı oluşturdukları fikirlerini üç boyuta aktardıkları maket çalışmalarına başlamışlardır. 10 haftalık süreç sonucunda ders sorumlusunun eleştirileri doğrultusunda sıradışı, yaratıcı ürüne ulaşılmıştır. Bu üründe tırmanma ve atlama etkinliğinin yanında yürüyüş, yüzme,

oturma, dinlenme, gösteri, seyir-izleme gibi etkinlikler de kurgulanmıştır. Ulaşılan yaratıcı özgün ürünün el çizimi olarak plan ve kesit çizimlerini yapmışlardır. Böylelikle öğrencinin grafik anlatım yönlerinde gelişmiştir.

Tablo 4. Nihal Kandırmaz Tasarım Süreçleri ve Özgün Ürün

ÖRNEK ARAŞTIRMASI		YARATICI ÖZGÜN ÜRÜN	
SOYUT			
		PLAN	KESİT
SOMUT			
ETKİNLİK		<p>Yürüyüş ve Tırmanma</p> <p>Atlama</p> <p>Su ile Buluşma</p> <p>Oturma</p> <p>Giriş</p> <p>Oturma-Sevretme</p> <p>MAKET</p>	
TIRMANMAK VE ATLAMAK			

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Belirli tasarım ölçütleri aracılığıyla kullanıcının ihtiyaç ve gereksinimlerine yanıt veren mekânlar yaratmayı amaçlayan Peyzaj Mimarlığı disiplini için eğitim sürecinin nasıl olması gerektiği günümüzde hala tartışma konusudur. Tasarım ve yaratıcılık süreçlerini içeren tüm disiplinlerde olduğu gibi Peyzaj Mimarlığı eğitim programlarında da öğrenciye tasarım ve yaratıcılık becerisi kazandırmaya yönelik üslup ve yöntemler oldukça önemlidir. Yaratıcılığın temelini öğrenciye, 1. Sınıf da verilmesi gerektiği açıkça ortadadır. Üst sınıflara geçildikçe sıradışı kurgunun arka planda kaldığı, insan odaklı ve uygulamaya yönelik işlevsel projeler ağırlık kazanmaktadır. Öğrencilerin yaratıcı ürün oluşturduklarının en önemli göstergesi, aynı konu üzerinden yaptıkları projelerde herbirinin farklı etkinlik ve karakterde bir sonuca ulaşmalarıdır. Soyut ve somut örneklerden yola çıkıp bu örneklerden farklı olarak kendi yorumlarını da kattıkları yaşayan mekânlar tasarlamalarıdır.

Tasarım süreçleri ve bu süreçlerin birbiriyle ilişkileri üzerinde ilerleyen bu çalışma, Karadeniz Teknik Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü II. Yarıyıl Kıyı ve Kıyı Etkinlikleri konulu stüdyo çalışması özelinde incelemiştir. Tasarlama eylemi ve tasarım eğitiminde olduğu gibi bu çalışmada da tasarım süreçlerini oluşturan kavramlar ve ilişkileri eşleştirme ve ayıklama yolunu benimsemiştir.

Tasarım süreci birden çok kavram ve bu kavramların birbiriyle olan ilişkilerini kapsayan karmaşık bir süreçtir. Bu yaklaşım modeli, öncelikli olarak öğrencilerin tasarım ve yaratıcılık süreçlerinin gelişimine önemli katkı sağlarken aynı zamanda bütün - parça ilişkisi içerisinde bütünün parçaları ve birbiriyle olan ilişkilerini anlamasında önemli bir rol oynamaktadır. Bu nedenle bu çalışma, akademik eğitim süreci içerisinde

araştırma ve tasarım süreçlerini bir arada inceleyen yol gösterici bir niteliğe sahiptir.

KAYNAKLAR

- 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 JFA 32 (1), 65-89.
- Aslan, A. E., and Puccio, G., 2006, Developing and testing a turkish version of torrance tests of creativethinking: a study of adults. *Journal of creative behaviour*, Massachusetts:40 (3),163-78.
- Gazvoda, D. 2002. Characteristics of modern landscape architecture and its education. *Landscape and Urban Planning*,60 (2002) 117–133.
- Gül, A. Topay, M., Kazaz, S., Erol, E.U., Yılmaz, S., Özgüner, H., Akten, M., Kuş Şahin, C., Örucü, Ö. K., Küçük, V., Akten, S., Eraslan, Ş. 2009. Bologna süreci ve ülkemizdeki peyzaj mimarlığı öğretimine etkisi, *Peyzaj Mimarlığı Akademik İşbirliği Toplantısı (PEMAT) sunulu bildiri*. SDU Or. Fak. Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Isparta. Newell, A. ve Simon H.A. (1972) *Human Problem Solving*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs NJ.
- O'Neill, S. ve Shallcross, D. (1994) Sensational Thinking: A Teaching/ Learning Model for Creativity, *The Journal of Creative Behavior*, 28(2), 75–88.
- Öncü, T. (2003) 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*, 43,1, 2003: 221 -237.
- Özkök, A., 2005, Disiplinlerarası yaklaşıma dayalı yaratıcı problem çözme becerisine etkisi, *Hacettepe üniversitesi eğitim fakültesi dergisi*, 159-167.
- Öztürk, Ö. B. (2005)"Tasarıma ve tasarlayıcılara dair felsefi saptamalar" Yüksek Lisans tezi M.S.G.S.Ü., Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Öztürk, Ö.B. (2007)"İmgesel aritmetik yöntemiyle mekan tasarımı ve tasarım örneği" Sanatta Yeterlik tezi M.S.G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Rodiek, J. E., Steiner, 1998. Special Issue: Landscape Architecture Research and Education.*Landscape and Urban Planning* (42)73-74p.
- Smith S.M., Ward T.B. ve Finke R.A. (1995) *Creative Cognition Approach*, MIT Press, Cambridge, London.
- Şentürer, A. 2004. *Mimarlıkta Estetikte Tasarımda Eğitimde Eleştirel Yaklaşım*. Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- Yüksek öğretim kurumu, 2009, Bologna süreci 2020-yeni on yılda Avrupa yükseköğretim alanı Avrupa yükseköğretimden sorumlu bakanlar konferansı bildirgesi Leuven bildirgesi.