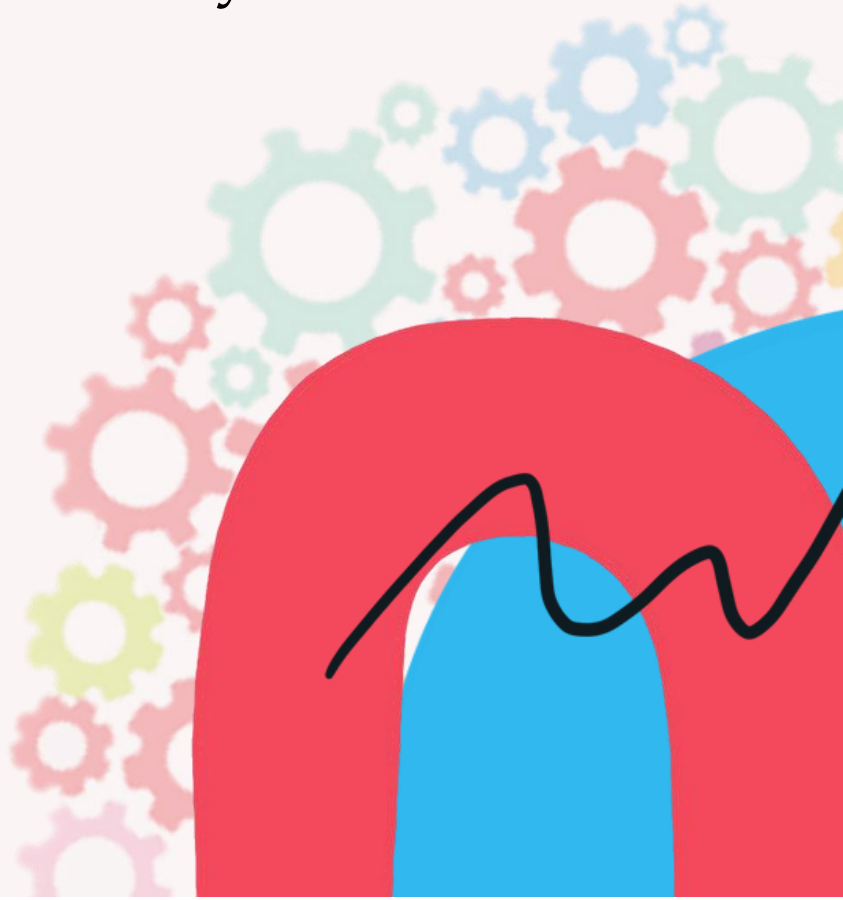




# Yaratıcılık yöntemlerinin kullanılması kapsamında çevrimiçi ve fiziksel sınıf ortamlarının harmanlanması

TICON - Teaching creativity online



Yaratıcılık öğretiminde çevrimiçi ve çevrimdışı ortamları harmanlamak iki durumda kritik olabilir.

1. Hibrit öğretim yapıyorsanız, yani bazı katılımcıların fiziksel olarak sınıfta olduğu, diğerlerinin ise çevrimiçi katıldığı bir ortamda ders veriyorsanız.
2. Tamamen çevrimiçi ders veriyorsanız, ancak kullanmak istediğiniz yöntemler, katılımcıların buldukları yerde fiziksel materyale sahip olmasını gerektiriyorsa.

Çevrimiçi ve çevrimdışı ortamları harmanlamaya yönelik etkinliklerin dikkatli bir şekilde planlanması, öğrenciler arasında çevrimiçi ve karma sınıflarda yaratıcılıkla ilgili etkinliklere katılma konusunda güven ve motivasyon açısından önemli bulunmuştur. Barak ve Usher (2019: 9) mühendislik öğrencilerinin yüzyüze veya çevrimiçi sınıf yapısı dışında birlikte çalışmaya ve sınıflar arasında işbirlikçi çalışma ortamı oluşturmasına teşvik edilmesini önermektedir. Bu durum, hem çevrimiçi hem de karma eğitim ortamlarında motivasyona ve karşılıklı güvene katkıda bulunabilir ve dolayısıyla yaratıcılık alıştırmalarının/sınıflarının genel başarısını artırabilir (Barak ve Usher (2019: 9)).

Bu durumda yaratıcılık gerektiren yazma, çizme veya işçilik gibi görevler önemli rol oynamaktadır.

Katılımcıların elektronik araçlar yerine masalarında fiziksel materyal kullanmalarını gerektiren bir yaratıcılık sürecinin farklı evresindeki çoğunlukla ilham ve çağrışımla ilgili görevlerdir. Bunun nedeni, gerçeklikten kopmak ve yeni bir şey geliştirmek gerektiğinde, mantıksal düşünmeye izin veren bir akış modunda yaratıcılık egzersizlerinin yapılması gerekeceğidir.

Araştırmalar, ekranlar katılımcıların dikkatini dağıttığı ve örneğin otomatik düzeltme programını kullanarak hataları düzeltme ve böylece akışı bozma olasılığını hatırlattığı için, nesnelere yazmak, çizmek ve tasarlamak için elektronik araçlar kullanırken bu duruma ulaşmanın neredeyse imkansız olduğunu buldu. Zaman sınırı sayesinde el yazısı, çizim veya işçiliğin kinestetik deneyimi, farklı evrede yaratıcılığa erişim için elverişlidir ve hikayelerin, resimlerin veya prototiplerin sezgisel olarak ortaya çıkmasını sağlar (Manwaring, 2020).

Dönüm noktası, katılımcıları farklı aşamada yapılanlardan uzaklaştırmak anlamına geldiğinden, başka bir zorluğu temsil eder. Katılımcılar aynı aracı (bilgisayar ekranı) kullanmaya devam ettiklerinde bu uygulama daha zor hale geleceğinden ideal olarak daha aktif olmaya teşvik edilmelidirler. Odalarında yalnız oldukları için, onlara verilen görevlerin yapılabilir ve çekici/komik/rekabetçi olması gerekir (örneğin, "Dışarı çıkın ve en yakın kendinizin bir fotoğrafını çekin ve onu yükleyin" şeklinde bir komut verilebilir. –ilk grup). Bu görevi tamamlayan kazanır.")

Hazırlığa yeterince erken başlayın

Önceden iyi hazırlanmaya başlayın. Hazırlığa ne zaman başlamanız gerektiği, katılımcılarınıza ne kadar kolay ulaşabileceğinize ve materyale erişmelerinin onlar için ne kadar zor olduğuna bağlıdır.

Sınıfta olmayacak olan katılımcılarla hızlı iletişim kurabildiğiniz ve onlardan oturumunuz için normal olarak bir evde mevcut materyalin (örneğin, renkli bir kalem ve bir parça kağıt) hazır olmasını istediğiniz bir durumda, onları bir hafta önceden bilgilendirin. ondan önce onların bu materyali hazırlamalarını beklersiniz. İyi hazırlanmayanların gerekli malzemeyi yerinde hazırlayabilmeleri için 5 dakikalık boş zaman planlayın.

Katılımcıların evde olmasını bekleyemeyeceğiniz belirli materyalleri hazır bulundurmalarını istediğiniz bir durumda (örn. dersten 2 hafta önce.

Fiziksel egzersizlere katılmak

Katılımcıların bir egzersizde kalkıp hareket etmeleri gerektiğinde, fiziksel bir ortamda olduğundan daha aktif veya genel olarak daha eğlenceli olun. Dönüm noktasında dans hareketi yarışması gibi egzersizleri garip, utanç verici veya işe yaramaz hale getirmemek önemlidir. Bunun için kolaylaştırıcılar/öğretmenler tarafından örnekler gösterilmeli ve öğretmenler öğrenciler/katılımcılarla birlikte aktif olarak katılmalıdır. Öğretmenin ilk başlayan olması, öğrenciler için büyük bir teşvik olabilir.

## References

Manwaring, K., 2020. Lines of desire: The phenomenology of long-hand writing in creative praxis. *New Writing* 17 (2), 133-145.

Barak, Miri. Maya Usher. The Innovation Profile Of Nanotechnology Team Projects Of Face-To-Face And Online Learners, *Computers & Education*, Volume 137, 2019, Pages 1-11, ISSN 0360-1315, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.03.012>.