



Hv.Öğ.Yzb. **Nail DOĞAN**
Hv.Astsb.MYO K.İğİ

Problem Çözmede Yaratıcı Davranmak

Yaşamımızın önemli bir parçası haline gelen sorunlar dün vardı, bugün de var, yarın bugünden daha çok karmaşık olacaklardır. O sorunlarla yaşamaya alışmak değil, onlarla baş etmeyi öğrenmek en temel hedefimiz olmalıdır. Hiçbir problem çözümsüz değildir. Aslında insan yaşamı problemler ve bunların çözümü ile bir anlam kazanmaktadır. Eğitimci L.A. Averil'in de belirttiği gibi *“zahmete değer tek yaşam biçimi problemleri olan bir yaşamdır;”*



Problem çözme, problemin ya da amacın belirlenme süreci, bu problemin çözümü için yeni fikirlerin üretilmesi, üretilen yeni fikirlerin denenmesidir. Yaşantımızı düzenlerken günlük hayatın her dakikasında belirli problemlerle karşılaşır, bunları çözmek için çözüm yolları arar ya da kendimiz için bazı amaçlar belirleriz. Genelde çalışanlar yeni bir ürün üretirken, yapılan harcamaları azaltmaya çabalar, ya da varolan sistemin iyi şekilde işlemlerini sağlarken bir takım problemlerle karşılaşır ve onlarla bire bir ilgilenmek zorunda kalırlar. Halbuki günlük yaşantımızda problemlerimizden kaçmaya ya da onları bastırmaya çalışırız.

Günlük yaşamda karşılaştığımız pek çok **problem** tek boyutlu değil, çok boyutludur ve **yaratıcı** düşünmeyi gerektirir. *Yaratıcılık, değişik durumlarda esnek, akıcı, özgün, alışılmıştan farklı bir şekilde düşünmeyi kapsar.*

Özgünlük, benzersiz cevaplar üretme olarak tanımlanmaktadır.

Esneklik, değişen koşullara uyum sağlama yeteneğidir. Öğretmenler düzenleyecekleri farklı ortamlarla bireylerin esnek düşünmelerini destekleyecek alıştırmalar yapmalarına yardım edebilirler.

Akıcılık, fikirlerin hızlı bir şekilde sıralanmasıdır. Örneğin; *bireylere beyaz ve yenilebilir şeyleri sıralayın diye sorulduğunda; süt, ekmek, un, patates ezmesi, şeker, tuz diye sıralayan çocuğun akıcılık puanı, bunlardan sadece süt, un, şeker gibi daha az yiyecek adı verenden daha yüksektir.*

Birey yaşamının başlangıç yıllarında, daha çok ihtiyaçlarının giderilmesine yönelik yalın ve basit problemlerle karşılaşır; ileriki yıllarda daha karmaşık nitelikte çok yönlü problemlerle karşı karşıya gelmektedir. Bu problemler ne ölçüde cesaretle karşılanır ve çözülebilirse bireyin yaşama uyumu da o ölçüde başarılı olur. Özellikle bireyin iş yaşamına başlamasından itibaren karşılaştığı problemlere çözüm getirebilmesi, hem kendine olan güveni artıracak, hem de iş yaşamında olumlu yönde gelişmelerin ortaya çıkmasını sağlayacak uygun zemin yaratacaktır. Bu da, önce bireyin sonra çevresinin gelişmesi demektir.

Problem çözme sürecinde üzerinde durulması gereken en önemli husus karar verme sürecidir. Problem çözenin aşamalarını ele alıp incelemeyen önce bireyin kendisine sorması gereken soruların sorulması gerekir. Bu aşamada kendinize soracağınız sorular problem çözme ko-

nusuna nasıl baktığınız konusunda size önemli ipuçları verecektir. Problemlere bakışınızı ve algılamınızı netleştirmek için aşağıdaki soruları cevaplandırmanızda yarar vardır.

KENDİNİZE SORACAĞINIZ SORULAR

Problemlerle genellikle nasıl ilgilendiğinizi ve onları nasıl ele aldığınızı düşünerek, şu soruları cevaplayınız:

- Bir sorunun farkına varmakta, onu algılamakta kimi zaman yetersiz kaldığım oluyor mu?
 - Bazı sorunlarla yüzleşmenin zorluğu nedeniyle, onları görmezden geldiğim oluyor mu?
 - Sorunları çözmek için bir şeyler yapmak yerine, onları görmezlikten geldiğim oluyor mu?
 - Bir sorunu yeterince uzun süre göz ardı edersem, kendiliğinden ortadan kalkacağını umduğum oluyor mu?
 - Gerçek sorunun ne olduğunu ortaya çıkarmadan, çare olduğunu düşündüğüm girişimlere hızla kalkışma eğilimi taşıyor muyum?
 - Yanlış bir karar verdiğim zaman, daha sonra karar verme konusunda şevkim kırılıp isteksiz mi, davranıyorum?
 - Bir sorunu çözmeye kalktığım da nereden başlayacağımı bulmakta güçlük mü çekiyorum?
- Bu sorunların çoğuna “evet” cevabını verdiyseniz, problem

Problem Çözmede Yaratıcı Davranmak

10

çözme konusundaki tutum ve alışkanlıklarınızı gözden geçirmeniz gerekir.

EĞER:

- Sorunu algılayıp onun farkına varma konusunda hızlı davranıyorsanız,

- Soruna göğüs germeye, onunla yüzleşmeye kararlıysanız,

- Hiçbir şey yapmadan oturup beklemektense, bir karar vermenin daha doğru olduğunu eminseniz,

- Acele harekete geçmeden önce, sorunun teşhis edilip saptanması gerektiğini algılamışsanız,

- Sorunu ele almadan önce gevşeyip rahatça düşünerek zihninizi gerçekleştiriyorsanız,

- Sorunlarla geç kalmadan, bir an önce uğraşmayı kararlaştırdıysanız,

Problem çözme konusunda önemli gelişmeler gösteriyorsunuz demektir.

YARATICI PROBLEM ÇÖZME TEKNİKLERİ

SCAMPER

Bu problem çözme yöntemi Osborn tarafından bulunmuş ve Robert E. Eberle tarafından geliştirilmiştir. *Scamper düşünce sürecini teşvik eden ve yaratıcılığı yönlendiren bir tekniktir; mantıksal kalıpların ilerisini görmemizi sağlayan bir araçtır. 1-12 yaş çocukları arasında çok etkilidir.*

S (substitute) Yerine koyma: Burada amaç bir kişiyi ya da nesneyi bir başka şeyin yerine koymaktır. Örnek: *Çamaşır askısının yerine ne kullanılabilir?*

Ağaç, televizyon anteni... vb.

C (combine) Birleştirme: Burada amaç cisimleri bir araya getirmek, birleştirmektir. Örnek: *Çamaşır askısını bir kir denetleyicisi ile birleştirirseniz gömleklerin kirliliği mi temiz mi olduğunu da anlarsınız.*

A (adapt) Uyarılama: Uyarılamada amaç herhangi bir duruma ya da amaca uydurmak için değişiklik yapmaktır. Örnek: *Çamaşır askısına bir koku bandı eklenerek elbisenin dış çevreden gelen kötü kokulardan etkilenmesi önlenir.*

M (modify) Biçimlendirme-büyütme, küçültme: Burada orijinal nesne alınır, oranları büyütülür veya şekli küçültülür, kullanmak istediğimiz amaca göre daha hafif ya da daha yumuşak yapılabilir. Örnek: *Ça-*

maşır askısının şekli nasıl değiştirilebilir. Daha ağır yapılırsa sonuç ne olabilir ya da daha hafif yapılırsa ne işimize yarar?

P (put to other uses) Orijinal kullanımının dışında kullanma: Çamaşır askısını başka ne için kullanabiliriz.

E (eliminate) Eleme: Elimizde bulunan durumun veya nesnenin hangi bir bölümünü veya bir parçasını çıkartırsak ne olur. Örnek: *Çamaşır askısının boyası çıkarılıp kaba kauçukla kaplanırsa naylon elbiseler ve gömlekler kolay kolay kaymaz.*

R (reverse-rearrange) Yeniden düzenleme: Elimizdeki nesneyi ya da durumu tamamen değiştiririz. Örnek: *Çamaşır as-*

kısı tamamen nasıl değiştirilebilir, bir bölümü iptal edilip tek taraflı kullanılabilir.

ROL YAPMA

Burada istenilen kişinin kendisini bir başka nesne, durum ya da kişi yerine koymasındır. Bu teknikte olayların çözümüne, kişinin bir başkası ile etkileşim içerisinde durumu canlandırma ve süreci ona göre devam ettirerek ulaşılr (Higgins, 1994). Örnek: *İki tane öğrenci kavga ediyor ve aralarındaki sorunu çözemiyorlar. Öğretmenleri rehberliğinde birbirlerinin rollerini değiştirerek olayı tekrar yaşarlar ve çözüme diğerinin durumundan ulaşmaya çalışırlar.*

RESMİNİ ÇİZME

Bazen durumu ya da problemi görselleştirerek daha kolay çözebiliriz. Bu çözüm yolu alternatifler yaratmak için de kullanılır. Higgins'e göre sağ elini kullananlar için yaratıcılık genellikle beynin sağ tarafının fonksiyonudur. (solaklar için tam tersi) Beynin sağ tarafı görsellikle daha ilgilidir. Bunun sonucu olarak resmini çizmek yaratıcı süreç için yardımcı bir tekniktir. Eğer problemi görebiliyorsak gerçek çözüm bulma şansımızı arttırabiliriz.

Ayrıca resim çizerek problemde kaçırdığımız ayrıntıları yakalayabilir ve problemi bir bütün olarak görebiliriz. (Higgins, 1994)

DÜŞÜNCE HARİTASI

Bu teknik ana kavramlarla bir bütünlük içerisinde iç içe geçmiş bir şekilde çalıştığını gösteren araştırmalar üzerinde kurulmuştur. Beyin esas konuyla ilgili düşünceleri yerleştirmek için yollar arar.

Düşünce haritası bireysel beynin fırtınası sürecidir. Öncelikle problemi bir kağıdın ortasına yazarız ve yuvarlak içerisine alırız. Daha sonra problemin ana bölümlerini yuvarlağın dışarısına oklar çıkararak işaretleriz. Daha sonra ana bölümlerden ayrıntıları çıkarırız. Zamanla birbirine benzer soruların farklı dallarda yer aldığını görürüz ve bunları



Problem Çözmede Yaratıcı Davranmak

10

ortak noktalarda birleştiririz. Böylelikle sorunun çözümüne daha net ulaşılır.

Örnek: *Öğrencinin derse ilgisizliğinin çözümü için düşünce haritası oluşturma.*

arasındaki fark eleştirinin sürece eklenmesidir.

Basamakların özeti:

- Problem belirlenir.
- Problem analiz edilir. (Problem'in sahibi nasıl bir durum

da en iyi birbiri ile ilişkisi olmayan kişiler, nesnelere veya varlıklar arasında ilişki kurmaya çalışarak yapabiliriz.

Brutethink genelde benzer hiçbir yanı olmayan iki şeyi yan yana getirip aralarındaki ilişkiyi yeni çözüm yolları üretmeyi sağlar. Örneğin *şirkette çalışan birisinin "hangi yollarla patronumla aramdaki ilişkiyi geliştirebilirim" diye bir sorunu var. Rast gele bir kelimeyi seçiyor; kalem: Sonra kalemi inceleyerek problemin çözümü için bir bağlantı arıyor.*

Silgi: *Biz sürekli geçmişteki hatalarımızı biriktiriyoruz; onları arada bir silmemiz gerekir.*

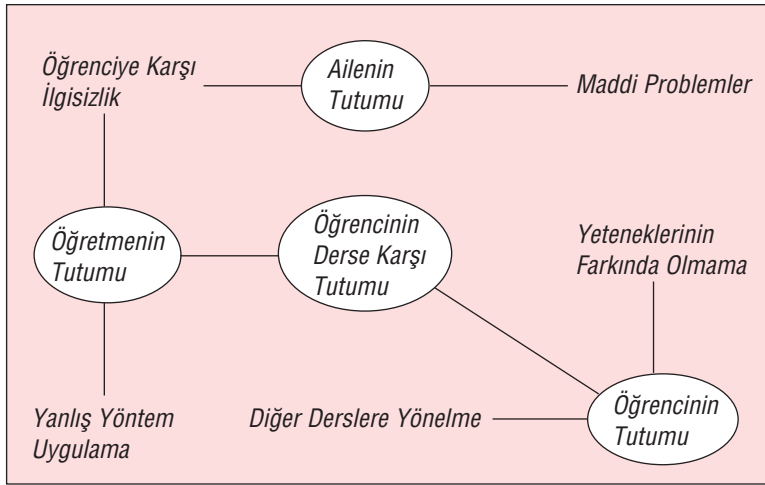
Gövde: *Bana başarabileceğimden çok iş veriyor. İş sınırlarımı aşıyorum, yardıma ihtiyacım var.*

Sarı: *Patronla karşılaşmaya ve açıkça konuşmaya cesaretim yok, belki işten sonra bir yemekle konuşabiliriz.*

Uç: *patronun desteği ve takipleri hep gecikiyor. Bu da beni mali olarak yıpratıyor. Başka yerden destek bulabilir miyim?*

Altın halka: *Kazançlı hesaplar peşinde olmadığımı düşünüyorum. Acaba işe bağımlılığımı nasıl gösterebilirim?*

Ucuza: *Bizim komisyon planlarımız iş yerindeki diğerleriyle eşit değil. Acaba yeni bir plan mı yapmalıyım?*



SYNECTICS

Bu bir grup tekniğidir ve paralellikler, mecaz anlamlar, çağrışımlar üzerinedir. Görünüşte birbiri ile ilgisi olmayan kişiler, nesnelere ve ürünler arasında ilişki bulmaya yardımcı olur. Genelde 7 kişi ile kullanılır: Problemin sahibi, bir yardımcı ve 5 tane diğer üyeden oluşur. 3 tane ana varsayım üzerine kurulmuştur:

• Belirli bir seviyeye kadar herkeste bir yaratıcılık potansiyeli vardır.

• Yaratıcılık entelektüel ve duygusal olmadan çok, duygusal ve irrasyonel olanla ilgilidir.

• Bu duygusal kısımlar eğitim ve pratikte kullanılabilir.

Synectics ile beyin fırtınası

olduğunu, ne gibi çözümler denendiğini ve ne gibi sonuçlar alındığını söyler.)

• Amaçlar ve düşünceler belirtilir. (Burada herkes bireysel düşüncelerini listeler.)

• Grubun amaçları ve istekleri listelenir.

• Problem sahibi bunlar arasında olası bir çözüm belirler.

• Problem sahibi bu çözümün 3 tane güçlü, 3 tane de zayıf yönünü belirler.

• Grup hep birlikte bu olası çözümü tartışır. (Mihalco, 1991)

BRUTETHINK

Orijinal fikirler elde etmek için beynimizde hep yeni setler, desenler oluşturmalıyız. Bunu

Bundan sonra ona düşen sadece uygun olan çözümü seçmektir.

Basamakların özeti:

1. Problem için yeni bir çözüm yolu gerekiyorsa önce rast gele bir kelime seçilir. (kelime seçimi ya sözlüğe bakarak ya da aşağıda verilen kelimelere bakarak yapılır.)

2. Seçilen kelimeyle ilgili seçenekler saptanır.

3. Kelimenin özellikleriyle problem arasında bağlantılar kurulur.

4. Düşünceler listelenir.

CLEVER TREVOR

Ne kadar çok insanla iletişime geçerse o kadar çok çözüm örneğiyle karşılaşma imkanımız olur. İnsanlar problemlerini çözerken kendilerine bir sınır çizerler ve o sınır içindekilerle yetinip çözüm ararlar. Clever Trevor'da ise;

1. Problemin bulunduğu alandan tamamen uzak ve farklı bir mekandan birileriyle konuşulur. Örnek: *Bir markette uzmanlar tavukların sadece fiyatlarına bakılarak alındığını söylüyor. Ama ev hanımları ile yapılan konuşmalar sonucu tavukların alınırken fiyatlarına değil de derisinin koparılmamış olmasına dikkat edildiği ortaya çıkıyor.*

2. Etrafımızı dikkatli, çalışkan, problem hakkında çok bilgisi olmayan ama etrafını iyi izleyen, senden farklı inanışları olan farklı düşünebilen insanlarla çevrelemeliyiz.

3. Karşılaştığımız yabancıların yaratıcılığını fark etmeliyiz. Örnek: *İşlerin durgunluğundan şikayet eden bir motel sahibi kazancını arttırmanın yollarını arar. Her gün karşılaştığı çöp toplayıcısı ile bir gün konuşurken adamın "Ben sizin yerinizde olsam pizza satardım. Her gün çöpten yüzlerce boş pizza kutusu topluyorum." Demesi motel sahibinin sorununa hiç tanımadığı birisinden çözüm bulunmasına olanak tanımıştır.*

4. İnsanları dinlemek de sorunlarımızın çözümüne yardımcı olabilir.

RENK BANYOSU

Sahip olduğumuz özellikler bizim davranışlarımızı ve enerji-

mizi renklendirirler. Renk banyosu tekniği ile bir problemi çözerken yaratıcılığımızı engelleyen nedenleri ortadan kaldıralırız. Zorlukların üstesinden gelirken neşeli olabilir, ağır bir işte çalışırken kendimizi dinlenmiş hissedebilir, iş arkadaşlarımıza karşı duyarlı ve yardım sever olabilir, rakiplerimize karşı ılımlı olabilir ve ihtiyacımız olduğunda yaratıcı olabiliriz.

Kırmızı: Düşünceleri canlandırır. Canlılığı, üretimi ve yaşamın devamını temsil eder.

Turuncu: İlimli, neşeli ve duygusal. Başkalarını etkilemek istediğimizde turuncuya bürünürüz.



Problem Çözmede Yaratıcı Davranmak

10

Sarı: Duyarlı ve ilham verici. Yaratıcı olmak istediğimizde, yeni düşünceler bulmak istediğimizde, sarı renge bürünürüz.

Yeşil: Bütünlüğü ve başkalarına karşı empatiyi ifade eder.

Mavi: Dinlendirici bir özelliğe sahiptir.

Koyu mavi: Yaratıcılık için orijinal kavramlar aradığımızda bu renge başvururuz.

Mor: Radikal düşünceler bulmak istediğimizde, tam olarak farklı şeyler yapmak istediğimizde bu renge bürünürüz.

Basamakların özeti:

1. Öncelikle bir 10-15 dakika dinleniyoruz ve her şeyden sıyrılmaya çalışıyoruz.

2. Daha sonra bir renk seçip onun özelliklerini gözümüzün önüne getiriyoruz.

3. Hayal gücümüzle seçtiğimiz rengin başımızdan ayak ucuna kadar tüm bedenimizi sarıdığını düşünüyoruz.

4. En sonunda hayal ettiğimiz rengin özelliklerini içinde bulunduğumuz durum için doğrulamaya çalışıyoruz.

PROBLEM ÜZERİNE UYUMA

Problem çözmenin en kolay yollarından birisi de uzun süre derinlemesine düşündüğümüz bir durum üzerine uyumaktır. Bunun altında yatan neden ise bilinç altımızın biz uyurken çalışmaya devam etmesidir. Bazen problemin çözümü rüyamızda

açıklanır. Olaylar, sonuçlar gözümüzün önünden geçer ya da biz bire bir olayda yer alırız.

Özellikle yatmadan önce problemin üzerinde ayrıntılarıyla çalışmalıyız. Eğer gece yarısı ya da sabah çözümü ilgili bir çok alternatif ile uyanırsak hemen bir yerlere not etmeliyiz. Uyanırken problem üzerine düşünmeye devam etmeli, rüyamızda bulduğumuz alternatifleri çözüm önerisi olarak değerlendirmeliyiz. (Higgins, 1994, s. 104)

İKİ KELİME TEKNİĞİ

Kelimelere verdiğimiz anlamlar bizim problem çözme yeteneğimizi kısıtlayabilir. İki kelime tekniğinde problemin önemini belirten iki kelimeyi ele alırsınız; bunlar üzerinde durursunuz.

Örnek: *Bir yayının evinde problem, gazetede satış oranının düşüklüğüdür. Burada iki önemli kelime gazete ve düşüktür. Bunlar ele alınarak problem geliştirilir.*

Gazete	Düşük
Haber	Yetersiz
Yazarlar	Yetersiz
Makaleler	Kalitesiz
Fiyat	Fazla
İçerik	Yetersiz

Bu şekilde sınıflandırılan kelimeler daha sonra karşılıklı geliştirilerek problem belirlenir. Aynı şekilde çözüm önerileri de üretilir.

SONUÇ

Problemlerin ortaya çıkması kaçınılmazdır. Ancak bu problemlere takım ruhu halinde zamanında müdahale edilmesi ortaya çıkacak bir çok problemi önleyecektir. Burada en tehlikeli durum, problemin görmezden gelinmesi ya da yok sayılmasıdır. Böyle bir yaklaşım önce bireylerin çalışma motivasyonunu olumsuz yönde etkileyecek, daha sonra ise kurumun zarar görmesine hatta yok olmasına neden olabilecektir. Problemlerle baş etmenin en etkili yolu, sürekli gelişmekten ve ortaya çıkan ihtiyaçları karşılamakta geçer. Böylece hem çağın gerekleri karşılanmış, hem de sunulan ürün ve hizmetlerin kalitesi artırılmış olur.

KAYNAKLAR

- “Öğrenme Ürünleri ve Öğretimi”, “Problem Çözme ve Öğretimi”, Prof. Dr. NURAY SENEMOĞLU, Burdur, Temmuz - 1999 “koniks.com”, A.ARSLAN
- “How can you help children solve problems”, Church, Ellen, Scholastic-early-Childhood-Today, V.13 no7 Nisan 1999, s.28-37
- “SCAMPER for student creativity”, Glenn, Robert. E. Education Digest V.62 no 6 Şubat 1997, s.67-68
- “101 Creative Problem Solving Techniques”, Higgins, James M. New Management Publishing Company, United States, 1994
- “Thinkertoys, A Handbook of Business Creativity”, Michalco, Michael, Ten Speed Press, United States, 1991.

ÇANAKKALE

Bir destan yazdı ÇANAKKALE'de,
On Sekiz Mart'ta tarihe geçti Mehmed'im,
Yurdun dört yanından koştu milletim,
İstiklal uğrunda namus yolunda.

Bomba şimşek kol geziyor siperde,
Düşmana geçit vermiyor yerinde,
Vurulmuş yatıyor sancak elinde,
İstiklal uğrunda namus yolunda.

Bölemedi vatanımı asırlardır haçlı,
Yiğitler kapmıştı şehadet bayrağını,
Dini, kitabı, bayrağı birdir İlah'ı,
Uğraşma bir daha yersin yoksa tokatı.

*Hüseyin TOPHAN
Hv. Svn. Kd. Uzm. Çvş.*