



Co-funded by
the European Union

YUMUŞAK BECERİLER

Genç İstihdamı için
Yumuşak Beceriler

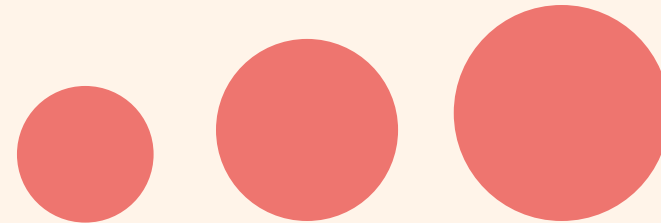
1/25



**SOFT SKILLS
FOR YOUTH
EMPLOYMENT**

2022-1-TR01-KA220-YOU-000087078

YARATICILIK





Co-funded by
the European Union

2/25

YARATICILIK

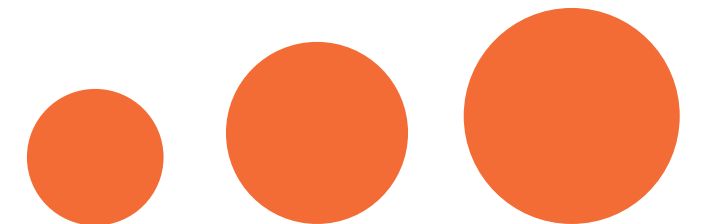


2.0 saat



Bireysel veya Çarpma
8 kişilik
(8, 16, 24'lü gruplar)

- Büyük bir kağıt parçası,
- Renkli kalemler,
- A4 kağıtlar
- Dört kişilik bir grup için malzemeler
 - 1 çiğ yumurta,
 - 4 x A4 kağıt,
 - yapışkan bant,
 - 1 yıkama süngeri
 - 1 makas





EĞİTİMİN AMACI



- Yaratıcılığın geliştirilmesi, bireysel yaratıcı olasılıkların farkına varılması,
- Engelleri yıkmak, sorunları çözmek için yaratıcı bir yaklaşım şekillendirmek,
- İnsanların düşünme ve hareket etme biçimlerindeki sınırlamaların farkına varmalarını ve bunların üstesinden gelmelerini sağlamak, kalıp yargıları keşfetmek.

ADIM 1 - ISINMA ETKİNLİĞİ - (10-15 DAKIKA)



Co-funded by
the European Union

4/25

Bir parça kağıt paylaşmak

Adım 1.

Düz bir A4 kağıdı alın. Sayfayı iki parçaya bölün.
Bu görevi tamamlamak için gereken süre bir ya da iki dakikadır.

Adım 2.

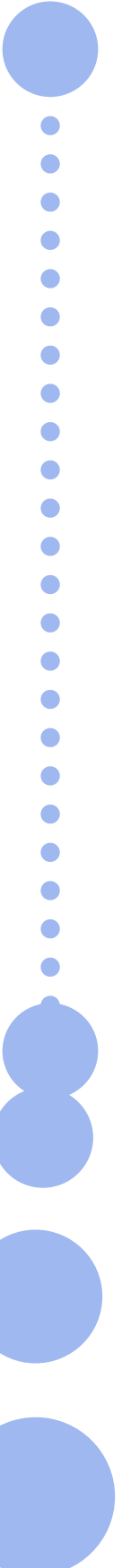
Şimdi 30 saniye boyunca değiştirmek isteyip istemediğinizi düşünün.

Adım 3.

Yine düz bir A4 kağıdı alın.
Sayfayı iki parçaya bölün. Farklı bir şekilde deneyin.
Bu görevi tamamlamak için gereken süre bir ya da iki dakikadır.

Adım 4.

- Öz değerlendirme yapın. Sorulara cevap veriniz.
- Soruna bulduğunuz çözümden memnun musunuz?
 - İkinci seferde performansınızda değişen bir şey oldu mu?
 - Sizi en çok şaşırtan çözümler hangileri oldu?



1. ADIM - ISINMA ETKİNLİĞİ - (10 -15 DAKIKA)



Co-funded by
the European Union

5/25

Eşyalar için yeni kullanım alanları

Adım 1.

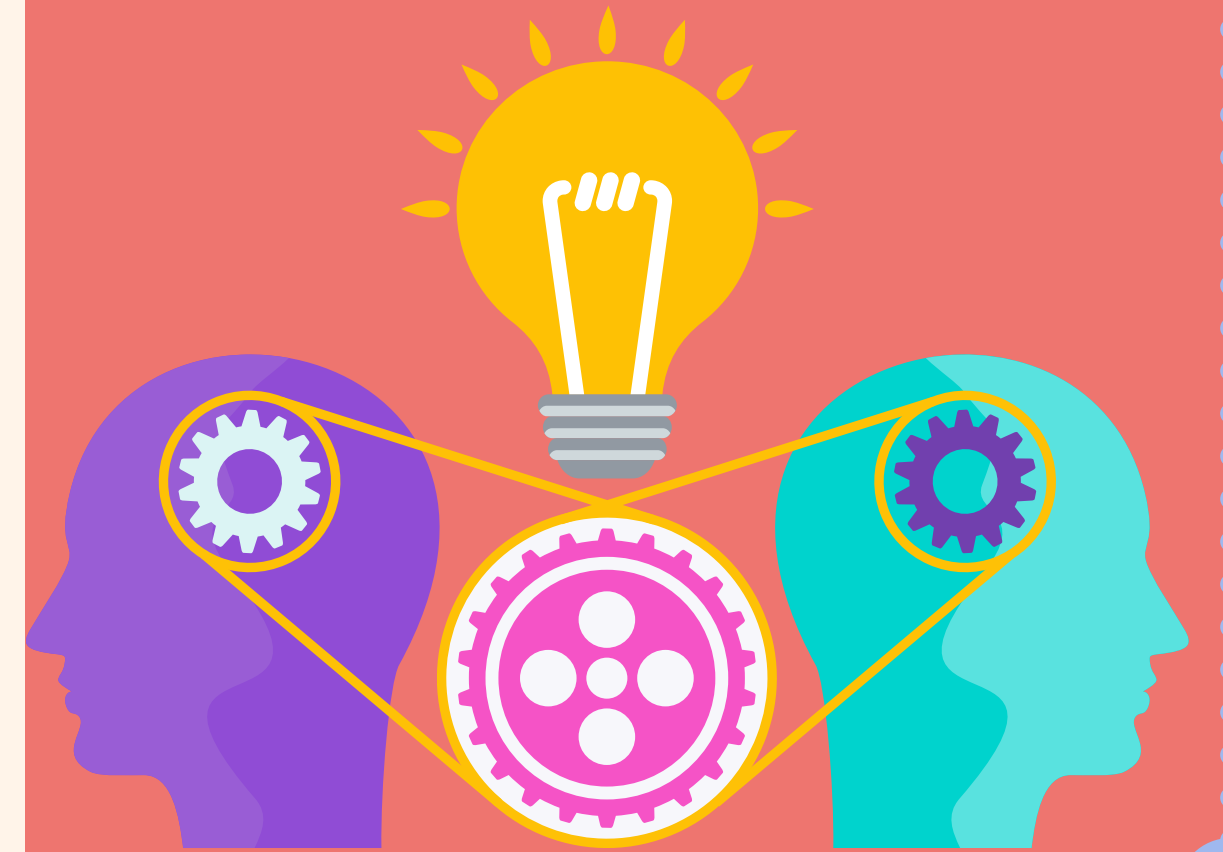
Düz bir A4 kağıdı alın. Listedeki 2 öğe seçin, **seçilen öğeler için** en az **10 yeni kullanım ve yeni kullanım türü** düşünün ve listeleyin: *temizlik fırçası, boş bir masa, kağıtlar için bir sepet, şapkalar, tahta kalem, eski şapkalar, modası geçmiş bilgisayarlar, yıpranmış halılar, sünger, kürdan, silgi, tuğla, ataç.* Bu görev için süre 4 dakikadır

Adım 2.

Tekrar düz bir A4 kağıdı alın. Başka 2 madde seçin ve seçtiğiniz maddeler için en az 10 yeni kullanım ve yeni kullanım türü listelemeye çalışın. Bu görevi tamamlamak için gereken süre 4 dakikadır.

Adım 3.

Yine düz bir A4 kağıdı alın. Şimdi seçilen 4 ürün için farklı yeni kullanımlar veya kullanım türleri listeleyip listeleymeyeceğinizi görmeye çalışın. Bu görevi tamamlama süresi 2 dakikadır.



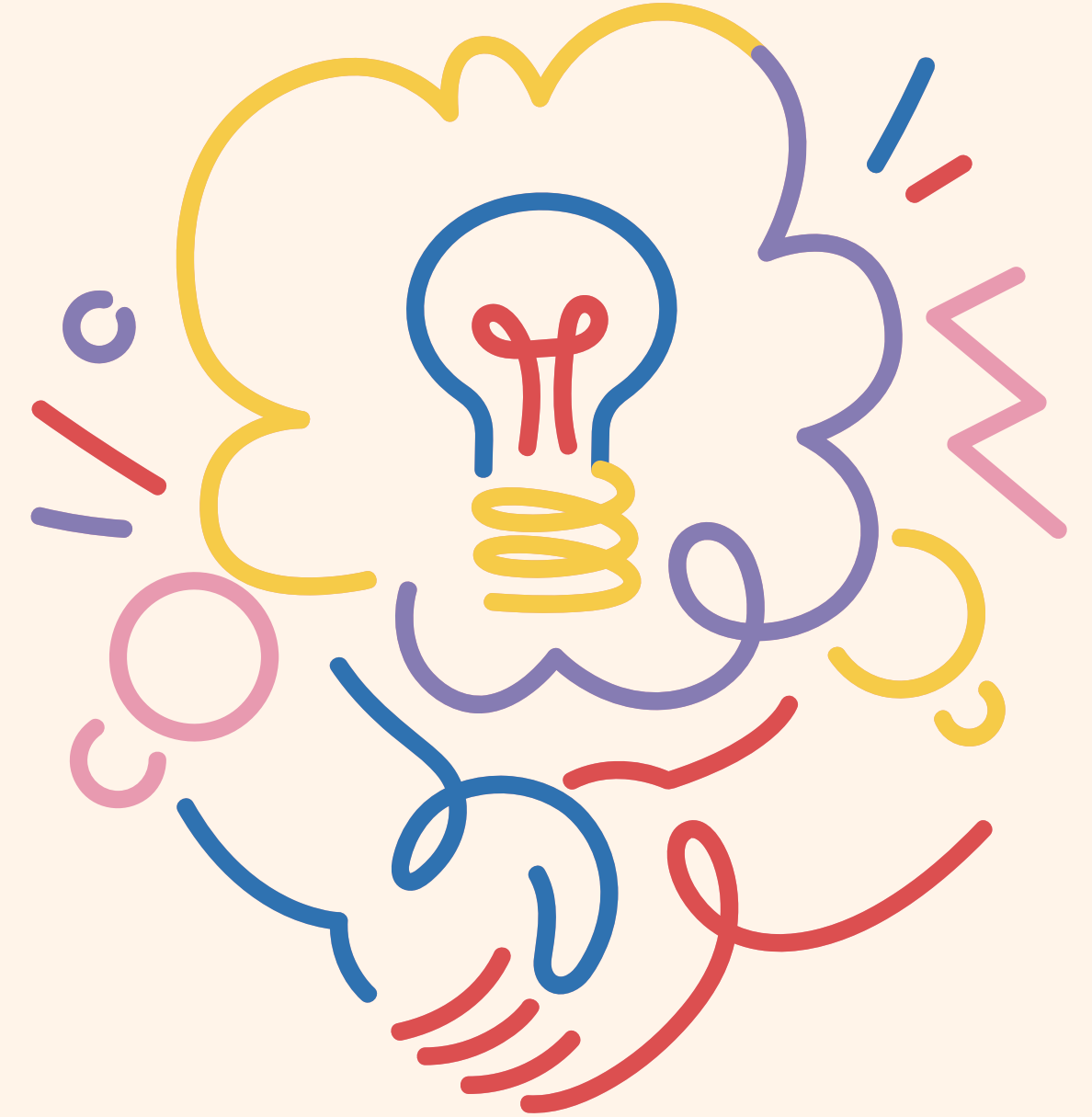
ADIM 2 - YARATICILIĞI ANLAMAK (15 DAKIKA)



Co-funded by
the European Union

6/25

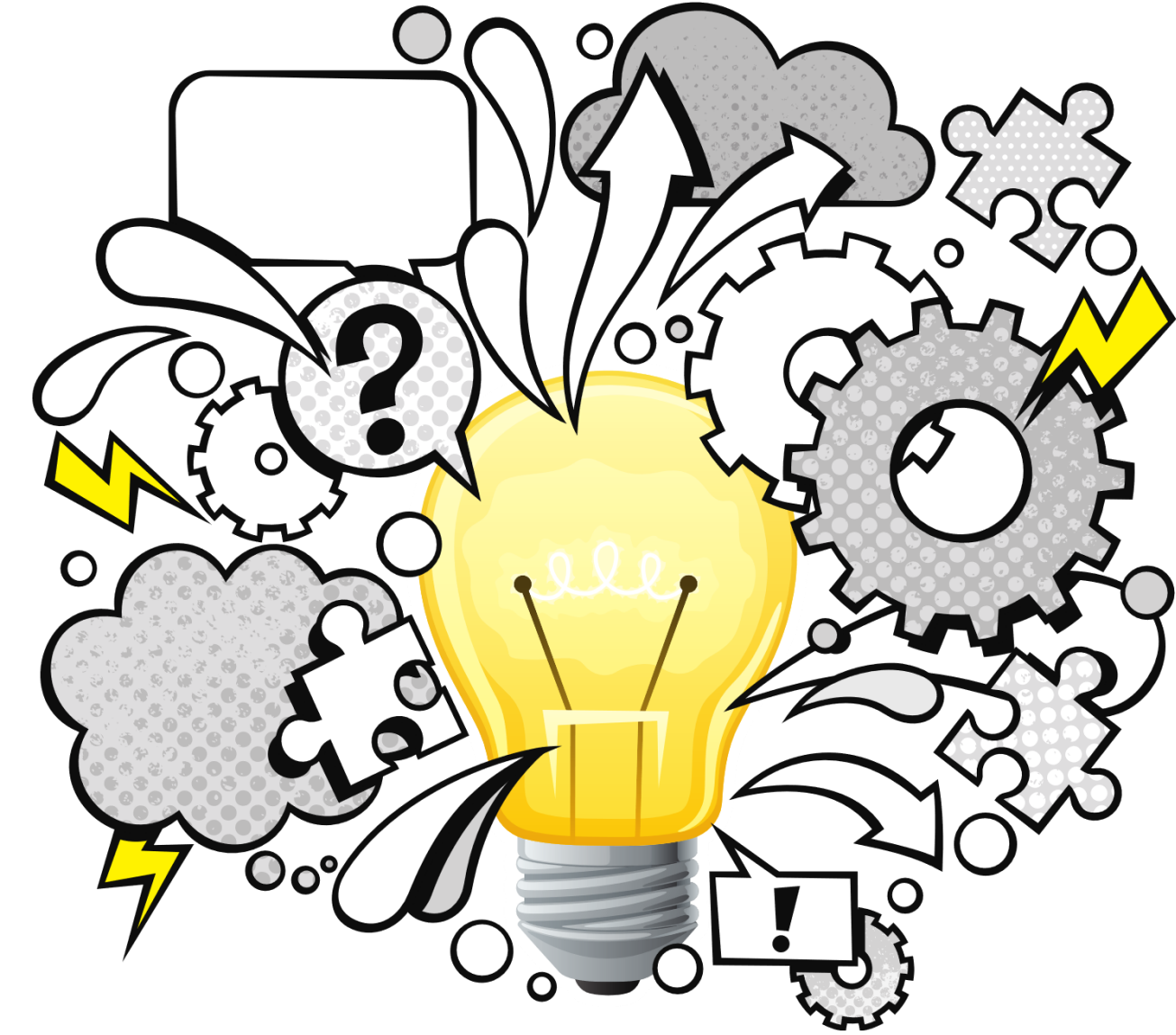
Bir sosyal beceri olarak **yaratıcılık, hayal gücü, eleştirel düşünme ve problem çözme tekniklerini birleştirerek benzersiz kavramlar, cevaplar veya fikirleri ifade etme yolları bulma** kapasitesidir. Yaratıcı düşünme, sorunları yeni açılardan görme ve zorlu konulara orijinal çözümler üretme becerisine sahip olmayı gerektirir. Sanatsal ifade, stratejik planlama ve çeşitli kişisel ve profesyonel bağlamlarda problem çözme, yaratıcılık şemsiyesi altına giren çok çeşitli faaliyetlere sadece birkaç örnektir.





ANLAYIŞ YARATICILIK

Yaratıcılık, yeni malların, hizmetlerin ve prosedürlerin yaratılmasıyla sonuçlanabildiği için işyerinde oldukça saygı görmektedir. Adaptasyon ve sürekli iyileştirme kültürünü teşvik ederek bir kuruluşun ve bireyin genel rekabet gücünü ve başarısını artırır. Bir sosyal beceri olarak yaratıcılık, iletişim, ekip çalışması ve eleştirel düşünme gibi diğer yetenekleri destekleyerek bireyin dinamik ve gelişen çevreyi yönetme becerisini geliştirir.



ANAHTAR BİLEŞENLERİ

YARATICILIK

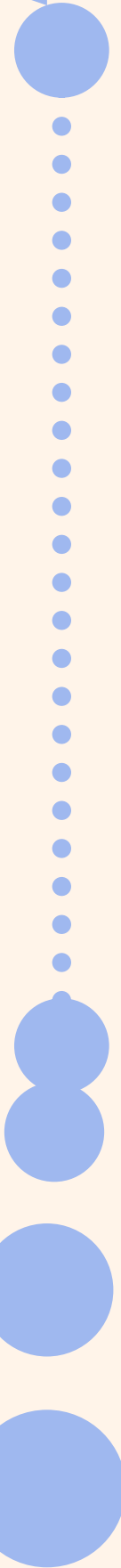


Co-funded by
the European Union

8/25

Yaraticılık kavramı karmaşık ve çok boyutludur ve kişinin bakış açısına ve teorik çerçevesine bağlı olarak temel unsurları değişebilir. Yaraticılığın ana unsurları:

- Hayal Gücü
- Özgünlük
- Farklı Düşünme
- Problem Çözme
- Esneklik
- Merak
- Risk Alma
- Eleştirel Düşünme
- Bilgi Bankası
- Motivasyon



Hayal gücünün geliştirilmesi



Co-funded by
the European Union

9/25

Yaratıcı düşünceyi destekleyen bir zihniyet oluşturmak ve yaratıcılığı teşvik eden faaliyetlere aktif olarak katılmak, hayal gücünüzü geliştirmenin iki yoludur:

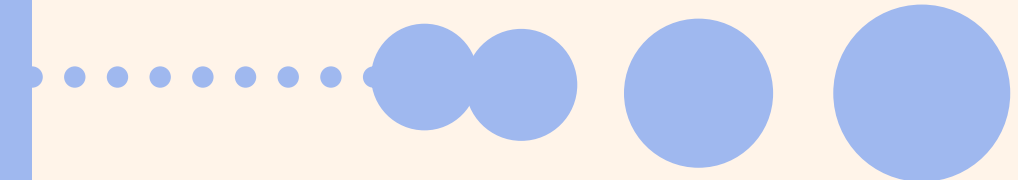
- Yaygın Okuyun
- Farklı Sanat Formlarını Keşfedin
- Farkındalık ve Derinlemesine Düşünme Pratiği Yapın
- Hayal Kurmak
- Oynayın ve Deneyin
- Yaratıcı Yazarlıkla Uğraşın
- Fikirleri Görselleştirin.
- İlişkisiz Kavramları Birleştirin
- Bulmaca ve Zeka Oyunları Çözün
- Seyahat Edin ve Yeni Kültürleri Deneyimleyin
- Başkalarıyla İşbirliği Yapın
- Bilim Kurgu ve Fantezi Okuyun
- Mola Verin



PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ

Problem çözme sanatında ustalaşmak, koşulları değerlendirme, engelleri fark etme ve uygulanabilir cevaplar bulma kapasitenizi geliştirmeyi gerektirir. Aşağıda, sorun çözme yeteneğinizi geliştirecek bazı yöntemler yer almaktadır:

- Sorunu Anlayın
- Bilgi Toplayın
- Hedefleri ve Amaçları Tanımlayın
- Beyin Fırtınası Çözümleri
- Seçenekleri Değerlendirin
- Çözümlere Öncelik Verin
- Kararlar Alın
- Çözümü Uygulayın
- İzleme ve Değerlendirme
- Sonuç Üzerine Düşünme
- Geri Bildirim İsteyin
- Başkalarından Öğrenin
- Analitik Beceriler Geliştirin
- Sürekli Pratik Yapın
- Açık Fikirli Olun



Çok sayıda engel inovasyonu engelleyebilir ve yaratıcı fikirlerin serbestçe paylaşılmasını önleyebilir. Yaratıcı bir ortamı teşvik etmek, bu engelleri tanımayı ve ortadan kaldırmayı gerektirir. Kapsayıcı, şeffaf ve destekleyici bir ortamın teşvik edilmesi, ekiplerin ve bireylerin maksimum yaratıcı potansiyellerine ulaşmalarına yardımcı olabilir.

Yaratıcılığın önündeki tipik engeller aşağıdakileri içerir:

- Başarısızlık Korkusu
- Özerklik Eksikliği
- Olumsuz Geri Bildirim ve Eleştiri
- Uyumluluk ve Grup Düşüncesi
- Zaman Eksikliği
- Sınırlı veya Kaynak Eksikliği
- Verimliliğe Aşırı Vurgu
- Uzmanlığa Aşırı Vurgu
- Çeşitlilik Eksikliği
- Katı Zihinsel Modeller
- Etkisiz İletişim
- Tükenmişlik
- Destekleyici Olmayan Kurum Kültürü





Birden fazla teknik ve araç, organize çerçeveler sunarak, orijinal düşünceyi teşvik ederek ve beyin fırtınasına yardımcı olarak yaratıcılığın büyümesini destekleyebilir.



Zihin Haritalama Yazılımı:

MindMeister, XMind veya MindManager, kullanıcıların fikirleri, ilişkileri ve kavramları doğrusal olmayan bir formatta görsel olarak haritalandırmasına olanak tanıyarak yaratıcı düşünmeyi ve organizasyonu teşvik eder.

Beyin Fırtınası Uygulamaları:

Miro, Stormboard veya Ideaboardz sanal beyin fırtınası oturumlarını kolaylaştırarak fiziksel konumdan bağımsız olarak işbirliğine dayalı fikir üretimini mümkün kılar.

Yaratıcı Problem Çözme Modelleri:

Osborn-Parnes Yaratıcı Problem Çözme (CPS) süreci gibi modeller, problemleri çözmek ve yaratıcı çözümler üretmek için yapılandırılmış bir yaklaşım sağlar.





Tasarım Odaklı Düşünme Araçları:

MURAL veya Adobe XD, tasarım odaklı düşünme sürecini destekleyerek ekiplerin empati kurmasına, sorunları tanımlamasına, fikir üretmesine, prototip oluşturmaya ve yenilikçi çözümleri test etmesine yardımcı olur.



Storyboard Araçları:

Storyboard That veya Boords, storyboardlar oluşturarak görsel hikaye anlatımına yardımcı olur ve anlatı geliştirmede yaratıcılığı teşvik eder.

Çevrimiçi Fikir Üretme Platformları:

Ideaflyp veya Stormz fikir üretimi, işbirliği ve interaktif beyin fırtınası için sanal alanlar sağlar.





Yaratıcılık Kartları:

Oblique Strategies veya IDEO Method Cards, geleneksel düşünceyi bozmak ve yaratıcı çözümlere ilham vermek için ipuçları ve zorluklar sunar.



Beyaz Tahta ve Çizim

Uygulamaları:

Autodesk SketchBook veya Procreate, kullanıcıların dijital olarak eskiz ve çizim yapmasına olanak tanıyarak görsel fikirleri ve yaratıcı ifadeyi teşvik eder.

Dijital Not Alma

Uygulamaları: Evernote veya OneNote, kullanıcıların fikirlerini, düşüncelerini ve ilhamlarını kolay erişim ve yansıtma için dijital bir formatta yakalamalarını ve düzenlemelerini sağlar.





İşbirliğine Dayalı Belge Düzenleme:

Google Docs veya Microsoft 365, gerçek zamanlı işbirliğine dayalı düzenlemeyi destekleyerek grup yaratıcılığını ve ortak fikri teşvik eder.



Zihin Geliştiren Uygulamalar:

Lumosity veya Elevate, yaratıcılık ve problem çözme dahil olmak üzere bilişsel becerileri geliştirmek için tasarlanmış oyunlar ve egzersizler sunar.

Çevrimiçi Kurslar ve Öğrenme Platformları:

Coursera, Udemy veya LinkedIn Learning, bilgi ve becerilerinizi geliştirmek için yaratıcılık, yenilikçilik ve tasarım odaklı düşünme üzerine kurslar sunmaktadır.





İlham Platformları: Pinterest veya Behance görsel ilham sağlar ve yaratıcı çalışmalarını sergileyerek bireylerin güncel trendler ve fikirler hakkında bilgi sahibi olmalarına yardımcı olur.

Ortak Not Alma Uygulamaları: Notion veya Trello, ekiplerin ortak projeler üzerinde işbirliği yapmasına, düşünceleri düzenlemesine ve ilerlemeyi takip etmesine olanak tanıyarak işbirliğine dayalı ve yaratıcı bir çalışma ortamını teşvik eder.

Yaratıcı Yazma Yazılımı: Scrivener veya Ulysses, yazarlara özel özellikler sunarak düşünceleri düzenlemeye ve yaratıcı yazma sürecini geliştirmeye yardımcı olur.

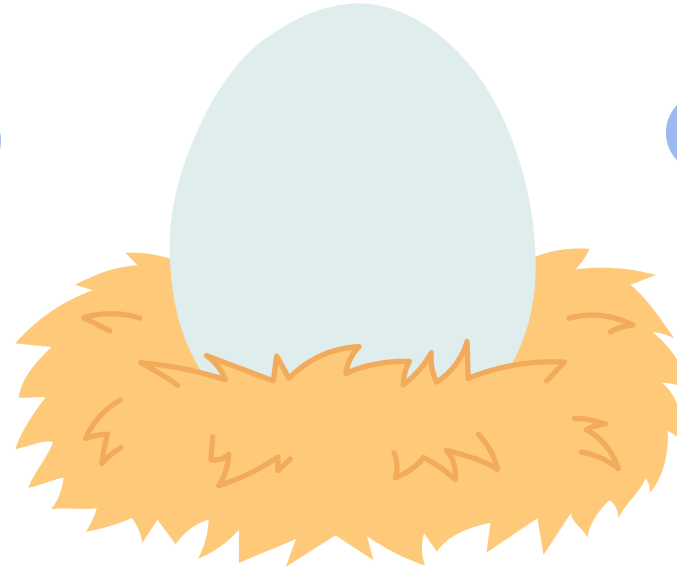
YARATICILIĞI GELİŞTİRMEK İÇİN GÜNLÜK YAŞAMINIZDA YARATICI ALIŞKANLIKLARI BENİMSEMELİ, ÇEŞİTLİ DURUMLARLA İLGİLENMELİ VE BİR DÜŞÜNCE YAPISI GELİŞTİRMELİSİNİZ. YARATICI PROBLEM ÇÖZME KAPASİTENİZ, BU ARAÇLARI YARATICILIĞA KARŞI PROAKTİF BİR TUTUMLA BİRLEŞTİREREK BÜYÜK ÖLÇÜDE ARTIRILABİLİR.





AKTİVİTELER

(İHTİYACINIZ OLDUĞU KADAR ZAMAN)



SÖZLÜ ÖZ
PORTRE
FAALİYET 1

EGG
Etkinlik 2

SCAMPER Tekniği
faaliyet 3

AKTİVİTE 1

SÖZLÜ OTOPORTRE



Görev 1:

Kendinizi tanımlayan kelimeler yazın:

- 5 isim,
- 5 fil,
- 6 sıfat,
- 3 zamir
- 3 bağlaç.

Görev 2:

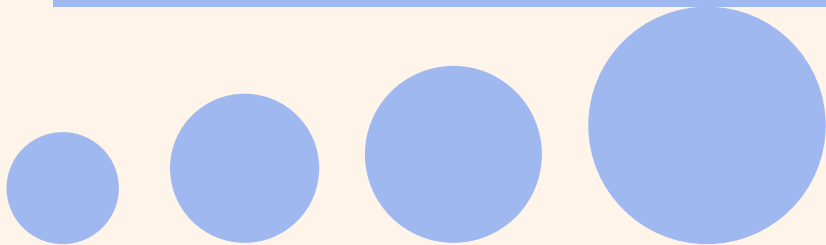
Bunları sizi temsil eden cümleler halinde birleştirin. Yazın.



Görev 3

Bilgilendirme - tüm sorular için cevap

- Sizin için zor/kolay bir görev miydi?
- Hangi fikirler sizi şaşırttı?
- En yaratıcı bulduğunuz fikirler hangileri?
- Diğer fikirleri duyduktan sonra kendi portrenizi değiştirir miydiniz?

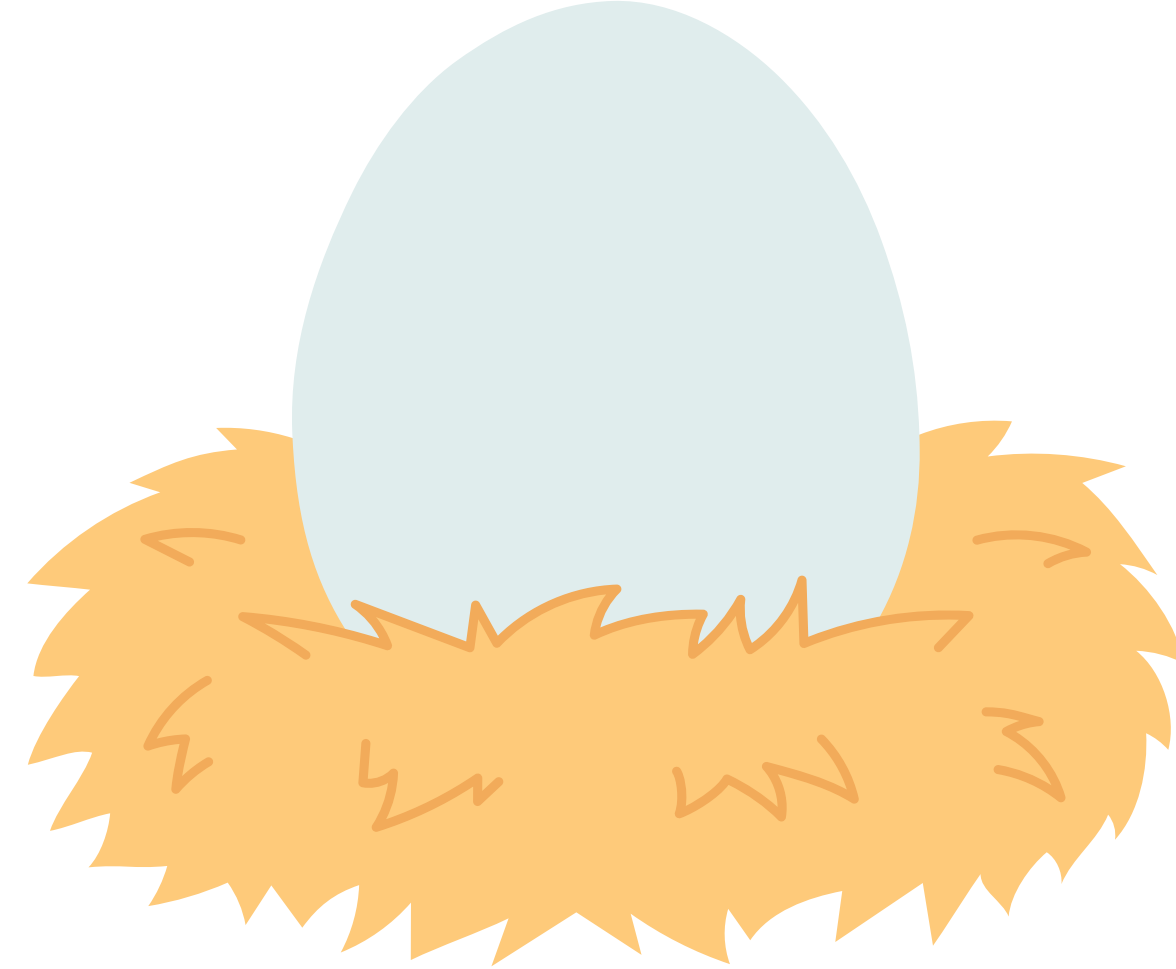




FAALİYET 2 - YUMURTA

Göreviniz yumurtayı merdivenlerden aşağı güvenli bir şekilde yuvarlanabilecek şekilde paketlemek. Görevi tamamlamak için 15 dakikanız var.

Eğer başarısız olduysanız, 5 dakikanızı ayırın ve yumurtayı güvenli bir şekilde aşağı yuvarlamak için nelerin değiştirilebileceğini düşünün.



- Zor muydu?
- Çözümünüzden memnun musunuz?
- Çözümünüzde herhangi bir şeyi değiştirir miydiniz (evet ise, neyi)? Başarılı oldunuz mu, olmadınız mı?



- **Aşağıdakileri ifade eden SCAMPER çerçevesini uygulayın**
İkame, Birleştirme, Uyarlama, Değiştirme, Başka Bir Kullanıma Sokma, Ortadan Kaldırma ve Tersine Çevirme.
- SCAMPER'in her bir unsuru için, bu unsuru mücadelenize nasıl uygulayabileceğinize dair fikirler üretin.

Mücadele 1

Yeni bir çevre dostu ürün için yaratıcı bir pazarlama stratejisi geliştirin.

Mücadele 2

Daha kullanıcı dostu bir akıllı telefon tasarlayın.

Sonraki slaytlarda SCAMPER tekniğini nasıl kullanacağınıza dair bazı ipuçları bulacaksınız. Her görevi tamamladıktan sonra soruları cevaplamaya çalışın.

- Zor muydu?
- Çözümlerinizden memnun musunuz?
- Çözümlerinizdeki herhangi bir şeyi değiştirir miydiniz (evet ise, neyi)?



Mücadele 1

- **Değiştirin:** Fiziksel düğmeleri dokunmaya duyarlı kontrollerle değiştirmeyi düşünün.
- **Birleştirin:** Akıllı telefon özelliklerini artırılmış gerçeklik özellikleriyle birleştirmeyi keşfedin.
- **Uyarlayın:** Akıllı telefon tasarımı engelli kullanıcılar için nasıl uyarlanabilir?
- **Değiştirmek:** Dayanıklılığı veya estetiği artırmak için telefonun şeklini veya malzemesini değiştirin.
- **Başka Bir Amaç İçin Kullanın:** Akıllı telefon belirli bir sektör veya niş pazar için yeniden kullanılabilir mi?
- **Ortadan kaldırın:** Nadiren kullanılan ve tasarımı basitleştirmek için ortadan kaldırılacak özellikleri belirleyin.
- **Tersine çevirme:** İstenen kullanıcı deneyiminden başlayarak ve geriye doğru çalışarak tasarım sürecini tersine çevirin.





Mücadele 2

İkame edin: Geleneksel reklam kanallarını çevreye duyarlı alternatiflerle değiştirin.

- **Birleştirin:** Ürün lansmanını bir topluluk sürdürülebilirlik etkinliği ile birleştirin.
- **Uyarlayın:** Diğer sektörlerdeki başarılı pazarlama stratejileri çevre dostu ürünler için nasıl uyarlanabilir?
- **Değiştirin:** Ambalajı daha çevre dostu ve dikkat çekici olacak şekilde değiştirin.
- **Başka Bir Amaç İçin Kullanın:** Pazarlama stratejisi farklı bir ürün veya pazar için yeniden kullanılabilir mi?
- **Ortadan kaldırın:** Çevre dostu değerlerle uyumlu olmayabilecek geleneksel pazarlama yaklaşımlarını belirleyin ve bunları ortadan kaldırın veya değiştirin.
- **Tersine çevirin:** Topluluk katılımıyla başlayıp ürün farkındalığına doğru ilerleyerek geleneksel pazarlama hunisini tersine çevirin.



SONUÇ VE TOPARLAMA (10 DAKİKA)

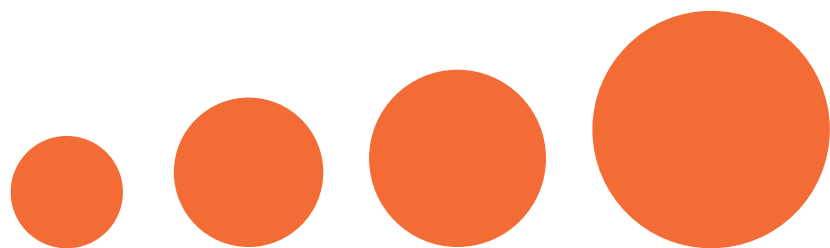


Tüm faaliyetler sırasında nasıl hissettiniz?
Yaratıcılık hakkında ne öğrendiniz?
Kendiniz hakkında ne öğrendiniz?
Neyi geliştirmek veya değiştirmek istersiniz?



TEORİYİ NEREDE BULABİLİRİM? FAYDALI LİNKLER

- <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/creativity-skills>
- <https://hbr.org/2021/06/train-your-brain-to-be-more-creative>
- <https://positivepsychology.com/creativity/>
- <https://www.cambridge.org/elt/blog/2021/12/09/three-lessons-creative-thinking/> <https://www.cambridge.org/elt/blog/2021/02/25/cambridge-life-competencies-creative-thinking/>



REFERANSLA



Co-funded by
the European Union

25/25

- Smith, J. A. (2008). "Dijital Çağda İnovasyon: Kapsamlı Bir Çalışma." *Journal of Creative Technologies*, 15(2), 101-120.
- Patel, S. M. (2014). "Dönüştürücü Liderlik: Yaratıcı Örgüt Kültürleri için Bir Katalizör." *International Journal of Leadership and Innovation*, 7(3), 45-62.
- Johnson, E. L. (2011). "Tasarım Odaklı Düşünmenin Gücü: Ürün Geliştirmede Bir Vaka Çalışması." *Journal of Innovation and Design*, 28(4), 221-240.
- Chen, L. Y. (2016). "Yaratıcı Ekiplerde Kültürlerarası İşbirliği: Stratejiler ve Zorluklar." *International Journal of Cross-Cultural Management*, 12(1), 78-96.
- Garcia, M. R. (2019). "Yaratıcılığın Kilidini Açmak: Sanat ve İş Dünyasındaki Yaratıcı Süreçlerin Karşılaştırmalı Analizi." *Journal of Creative Studies*, 36(3), 189-208.
- Thompson, R. B. (2013). "Yaratıcılığın Teşvik Edilmesinde Farkındalığın Rolü: Boylamsal Bir Çalışma." *Mind and Cognition*, 22(4), 511-530.
- Wang, Q. H. (2015). "İşyerinde Yaratıcılığın Geliştirilmesi: Örgütsel Desteğin Etkisi." *Journal of Applied Psychology*, 42(2), 187-204.
- Robinson, A. G. (2017). "Kutunun Ötesinde: Küresel İşletmelerde Yenilikçi Çözümleri Keşfetmek." *International Journal of Business Innovation*, 10(1), 34-51.
- Park, Y. S. (2020). "Dijital Teknolojiler ve Yaratıcı Eğitim: Güncel Eğilimler Üzerine Bir İnceleme." *Educational Technology Research and Development*, 29(3), 145-162.
- Brown, C. D. (2012). "Sanat ve Bilimin Kesişimi: Disiplinlerarası Araştırmalarda Yaratıcılık Üzerine Bir Çalışma." *Journal of Interdisciplinary Studies*, 18(4), 301-320





SOFT SKILLS FOR YOUTH EMPLOYMENT

2022-1-TR01-KA220-YOU-000087078

Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen grş ve dşnceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliđi veya Avrupa Eđitim ve Kltr Yrtme Ajansı'nın (EACEA) grşlerini yansıtma zorunda deđildir. Ne Avrupa Birliđi ne de EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.



**Co-funded by
the European Union**

