Article Type:
Research Paper

Original Title of Article:
Examining usability of the six thinking hats technique in playwriting education: Turkey as a case study

Turkish Title of Article:
Altı şapkalı düşünme teknigiinin oyun yazarligi egitiminde kullanilabilirliginin incelenmesi: Türkiye örneği

Author(s):
Özlem BELKIS, Yunus Emre GÜMÜŞ

For Cite in:
Belkis, Ö. & Gümüş, Y. E. (2020). Examining usability of the six thinking hats technique in playwriting education: Turkey as a case study. Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi, 10(1), 147-168. http://dx.doi.org/10.14527/pegegog.2020.006

Makale Türü:
Özgün Makale

Orijinal Makale Başlığı:
Examining usability of the six thinking hats technique in playwriting education: Turkey as a case study

Makalenin Türkçe Başlığı:
Altı şapkalı düşünme teknigiinin oyun yazarligi egitiminde kullanilabilirliginin incelenmesi: Türkiye örneği

Yazar(ler):
Özlem BELKIS, Yunus Emre GÜMÜŞ

Kaynak Gösterimi İçin:
Belkis, Ö. & Gümüş, Y. E. (2020). Examining usability of the six thinking hats technique in playwriting education: Turkey as a case study. Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi, 10(1), 147-168. http://dx.doi.org/10.14527/pegegog.2020.006
Examining usability of the six thinking hats technique in playwriting education:
Turkey as a case study

Özlem BELKIS *, Yunus Emre GÜMÜŞ **

* Dokuz Eylül University, Faculty of Fine Arts, İzmir /Turkey

Abstract

Efforts to define creativity have started in the 20th century, with the emergence and spread of psychology as a modern discipline. The relationship between creativity and art education is frequently researched globally in the last twenty years, but studies on the relationship between creativity and performing arts education are few in number. Researching the relationship between creativity and dramatic writing education in context of theoretical approaches and practical techniques could develop new ideas and practical tools to be used. The current study aims to examine the usability of the Six Thinking Hats Technique, which is a creative thinking practice, in playwriting education in Turkey. The method of the study is based on a review of available literature and a case study. First, the creativity concept and creative processes were examined; then the Six Thinking Hats Technique was adopted to be implemented in composing a play-text. The study groups consisted of eight sophomore dramatic writing students who have completed their third semester in a public university in Turkey. Lastly, the participant’s opinions were analyzed with a final test. The study concludes that the Six Thinking Hats Technique can be used in group studies, genre determination and final production in playwriting education. This technique may also be used to develop new ideas and practice strategies in intra-class group activities during playwriting education.

Article Info

DOI: 10.14527/pegegog.2020.006

Keywords:
Playwriting, Dramatic writing, Playwriting pedagogy, Edward de Bono.

Article Type:
Research paper

Keywords:
Playwriting, Dramatic writing, Playwriting pedagogy, Edward de Bono.

Article Type:
Research paper

Altı şapkalı düşünce teknüğünün oyun yazarlığı eğitiminde kullanılabilirliğinin incelenmesi: Türkiye örneği

Öz

Yaratıcılık kavramını bilimsel olarak tanımlama çabaları 20. yüzyılda psikolojinin modern bir disiplin olarak yaygınlaşmasıyla mümkün olmuştur. Yaratıcılık ile sanat eğitimi arasındaki ilişki üzerine son yıllarda yurt dışında çok sayıda çalışma yürütülmüştür, fakat yaratıcılık ile sahne sanatları eğitimi ilişiği bağlamındaki çalışmalar oldukça sınırlıdır. Bu nedenle dramatik yazarlık öğretmeni ile yaratıcılık arasındakı ilişkisinin teoriler ve teknikler bağlamında araştırılması, öğretimde uygulanması ve uygulamaların değerlendirilmesi yararlı olabilir. Bu çalışmmanın amacı oyun yazarlığı eğitiminde, bir yaratıcı düşünceye pratiği olan Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin kullanılabilirliğini araştırmaktır. Çalışma yöntemi olarak literatür araştırması ve örnek bir uygulamaya dayandırılmıştır. Önceden yaratıcılık kavramı, yaratıcı süreçlerin işleyişi araştırılması, ardından Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin kurgulama aşamasında uygulanması denenmiş, son test ile uygulamaların değerlendirilmesi gerçekleştirilmiştir. Çalışma grubu, Türkiye’deki bir devlet üniversitesinde Dramatik Yazarlık eğitiminin üçüncü dönemi tamamlanmış sezik gün süren öğrenciden oluşturulmuştur. Sonuç olarak Altı Şapkalı Düşünme Tekniği oyun yazarlığı öğretiminin kapsamında kurgulama aşamasında grup çalışmaları, tür belirleme ve final üretimi gibi aşamalarda kullanılabilir görünümlüdür. Bu teknik ayrıca oyun yazarlığı öğretiminin sınıf içi grup uygulamalarında düşünce ve uygulama stratejileri geliştirebilmek amacıyla da kullanılabilir.

* Author: ozlem.belkis@deu.edu.tr
* Orcid ID: https://orcid.org/0000-0001-6124-3506
** Author: yegumus@gmail.com
** Orcid ID: https://orcid.org/0000-0002-2707-5366
Introduction

Art and artist education is a creativity-intense education where creativity is constantly central. In this education, the aim is to produce original art works by successfully combining information and creativity. In this respect, playwriting education involves learning processes in which theatre theories and techniques are combined with creativity. The teaching process, on the other hand, consists of dramatic structural factors (personification, contrast and conflict, action, chain of events, space, atmosphere, etc.) and genres (tragedy, comedy, drama, mockery, etc.) in addition to relevant practices. Studies on playwriting education lie within this framework (Dune, 2009; Egri, 1982; Googch, 1998; Greig, 2005; May, 2011; Neipris 2005; Nutku, 1999; Smiley, 2005). Undergraduate level playwriting courses are practical workshop courses in which the teacher uses his/her aesthetical and technical knowledge to evaluate and guide students to write texts after doing various writing exercises.

One of the most interesting but seldom examined issues in this regard is the effective and productive use of creativity. Gardiner states that the most widespread myth about creativity is that it is an intrinsic, unknown, unanalyzable, incomprehensible, immeasurable and mysterious talent (Gardiner, 2016). A similar approach is common, with regard to writing in general and with regard to playwriting in particular. Writing is thought to have a demonic meaning (Gardiner & Anderson, 2017). In short, a contradiction constitutes the basis of the general idea about writing. Although technical knowledge is central to writing and it may be improved by using various techniques, in fact, it mainly requires a special creative potential that the author inherently bears by birth. One of the significant problems that is faced during playwriting education revolves around this idea. On one hand, students are expected to use their creative potential in the most efficient and original manner. On the other hand, expectations from students are limited by the idea that creativity is a constant potential. At this point, writers may have blocks in mounting or writing stages. While planning the mounting details, everything may become very complicated for the student, who indeed has dramatic structural knowledge. Teachers’ role is evident here helping students solving their problems. The teacher may guide the students or give them some more time to think. This stage may be overwhelming both for the student and the teacher, and raises the following questions: is it enough to know the necessary dramatic structure to write a successful play, how may creative thinking be activated, how can creativity be used more effectively and efficiently, is there a method that may boost creativity? For instance, can the Six Thinking Hats Technique, which is a system that is used to develop creative solutions, be used in playwriting education? One might think that teachers already use the available questions that are useful in the playwriting process. However, in the literature, there have been no sets of systematically or methodologically available questions discussed in an academic framework; all the studies remain limited to sharing experiences, hence we hope that our study contributes to contemporary literature.

This study aims to solve the above-mentioned problems and defines its purpose as to research whether the creative thinking technique, Six Thinking Hats, is usable in playwriting education. In this line of thinking, the main question asked on which the study is as follows: What is the impact of the Six Thinking Hats Technique on the thinking and production of playwriting students when mounting from dramatic material?

In order to answer the research question in accordance with the above stated purpose, available literature was reviewed. Sections include: available literature on playwriting education, creativity and creativity theories, Six Thinking Hats Technique, and theoretical frameworks. Then the Six Thinking Hats Technique was implemented during the mounting practice, and its usability was tested via a case study.

The limitations and scope can be explained as follows: this research may be discussed as an example, but the results are limited to the group in which the research was conducted. The research group contained students who completed third terms in dramatic writing education. Other creative writing practices like poetry, fiction and short story writing were excluded. In this research, the use of Six Thinking Hats Technique in dramatic writing education was examined only in the ‘composing’ stage; other stage of writing a play like dialogue and characterization design were excluded from the scope.
Creativity, Arts and Playwriting Education

The creativity concept is a multifaceted concept that is defined in different ways in different disciplines like science, arts, politics, education, economics, etc. Creativity, which is considered to be an alternative to notions like intelligence and talent, is generally associated with novelty and defined as a method of problem solving. However, defining creativity was only possible after the emergence and spread of psychology as a modern discipline in the 20th century. The first studies that aimed to define and discuss creativity were conducted in Stanford University by Lewis Terman in 1959 (Andreasen, 2017). The most widespread definition of creativity is the ability to develop new ideas or concepts, or to set new connections between already existing ideas and concepts (Erez & Erez, 2017). A set of notions such as creative person, creative product and creative process were used while discussing creativity. For example, Wallas (1926) argues that creative thinking process is made of four stages; preparation, incubation, illumination and verification, hence he has a processual approach. Authors like Lowenfeld (1957), Mackinnon (1962), Guilford (1968) and Torrance (1988) also focused on the processual aspect of creativity and they believe that the concept is an individual way of thinking. Calling creativity “a potential power”, Lowenfeld (1957) defines it as the innate ability of human beings to solve problems instinctively and underlines the conditions that are necessary for creativity to emerge. Read (1948), who puts forth a definition that focuses on creative products, explaining that creativity may be both considered as being created from nothing, i.e. making something that has never existed come into being, or using an existing material in a new way or adopting an existing material to a new situation. The close relationship between creativity and art is frequently emphasized but scientific studies on this issue are few. The results of the available studies are highly controversial and their accuracy is debated. Literature review shows that the relationship between creativity and art education is frequently researched, though only globally, in the last twenty years. However, there are almost no studies about the relationship between creativity and playwriting education. The only two authors who conducted studies on the issue at hand were Paul Gardiner and Michael Anderson (Gardiner 2014, 2016, 2017; Gardiner & Anderson 2015, 2017).

In his Ph.D. dissertation, Gardiner (2014) studied the relationship between playwriting education and creativity focusing on teacher-student relation. At first, he began to examine the instruction of the core elements of playwriting education, i.e. dramatic structure and theoretical knowledge. The research was then extended to include participation, creativity and teacher-student dynamics. It was discovered that teachers tend to have an assumption that students have natural creativity and writing potentials. Gardiner believed that this assumption is like the concept Noble Savage—a concept which was first used in the 17th century by John Dryden (as cited Gardiner, 2014) to imply that the “savage” in question is not “corrupted by civilization”. Noble Savage is also a humanist concept that represents the goodness that is intrinsic in human nature. This indicates that teachers consider themselves as workshop managers or moderators rather than instructors. Still, this notion may be viewed as an anthropological confession on the part of Western civilization the extent that students are assumed to have natural creativities and production potentials; they may be expected to automatically activate this creativity that turns the teaching process into solely an exchange of ideas. Similarly, Evjakova (2017) argues that instructor-student relation during production lessons in drama education “resembles” the relationship between the actor/actress and the director. However, he states that the instructor establishes this relationship more like a workshop manager or sometimes even a psychological consultant, which supports Gardiner’s thesis. Summing up, the relationship between playwriting education and creativity is determined mostly by teachers’ approaches and the education process turns into a process of sharing ideas in order to stimulate existing potentials rather than the transfer of knowledge from one party to another. Furthermore, Gardiner adds that the Noble Savage approach does not support or develop students’ creativities, and instructors are usually not pleased with their products although they believe that students have creative potentials. Gardiner emphasizes that the ability to improve creativity should be supported by an intense learning period, and that a theory-based approach may be more effective. Our study focuses on this point and discusses the possibility to support student creativity by using techniques like the Six Thinking Hat Technique.
Taking into account playwriting as a tool that develops creativity and self-expression rather than only considering it in the context of theatre or aesthetics, Gardiner and Anderson (2015) investigated in research middle and high school students during a playwriting certification program. They found out that the instructors in this program believed in the creative potential inherent in students (what Gardiner called Noble Savage in his earlier study), so they “expected” that this creativity would be activated. Gardiner (2016) suggests that creativity in art education is assumed by the instructor to be a constant, incomprehensible, untouchable, mystical presentiment or potential—what may be referred to as “the myth of intrinsic creativity”. Gardiner argues that playwriting is not a talent that is activated by an innate mythical creativity, and that creativity is not really a qualification; both are teachable in his opinion (Gardiner, 2016, 2017; Gardiner & Anderson, 2017). This point of view paves the way for new methods that may improve and support creativity in playwriting education.

The Six Thinking Hats Technique

Measuring creativity is as important as defining it. The first test, which was used to measure creativity scientifically, was developed in 1966 in the United States of America known as Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT). These tests became highly popular. They consist of 10 tests that measure verbal and non-verbal (shape based) creativity. Today, TTCT is used as a scale in many fields, including hiring processes and education evaluations (Torrance, 1988). TTCT is based on the studies of its forefather, Alfred Binet and Lewis Terman (as cited in Andreasen, 2017), who tried to prove the measurability of creativity by focusing on the relationship between creativity and intelligence. Their study on the measurability of creativity was followed by further studies that aimed to enhance creativity and creative thinking with practical suggestions. The most systematic practical suggestion is the Six Thinking Hats Technique developed by Edward de Bono (2015).

The Six Thinking Hats Technique was designed as an alternative thinking, communication and reasoning method by a Maltese psychologist, Edward De Bono. His book titled Six Thinking Hats, which was published by Oxford University in 1985, was translated into Turkish in 1997 (De Bono, 2015). The six hats in this method that ensure that knowledge and thoughts are produced or stated systematically, symbolize different manners or behavioral patterns. The method was put forth as an alternative to traditional ways of thinking. It aims to move individuals away from stereotyped frames of mind and give them different perspectives. Used for thinking on complex matters, this technique may be effective in both group and individual creativity studies. The Six Thinking Hats Technique makes it sure that groups plan their thinking process consistently and in a detailed manner, which leads to more effective thinking together as a group. Bono defines complexity as the biggest enemy of thought and suggests that the Six Thinking Hats Technique should be as plain and simple as possible. According to Bono, thoughts become “separable” thanks to this technique. Knowledge can be separated from creativity, emotions can be separated from reason, and the most accurate results can thus be reached. The technique also makes it possible for individuals to think outside usual boundaries, which separates ego from performance. The technique, which is used by groups to find solutions to complex problems, consists of six hats with different colors. Each colored thinking hat represents a critical point of view, a different behavioral role. These roles may in general be listed as follows: The White Hat represents information; The Red Hat represents emotions; The Yellow Hat represents optimism; The Black Hat represents pessimism; The Green Hat represents creativity; The Blue Hat represents control (De Bono, 2015; Geissler, Edison & Wayland, 2012; Sheth, 2012; Vernon & Hocking, 2014). The following questions can be raised while considering each hat that Bono put forth to symbolize a different aspect of thinking:

• The White Hat: What do we have? What other information do we need? What is the missing information? What kind of questions should be raised?
• The Red Hat: What does this situation make you feel? What do you think about this issue?
• The Black Hat: What is the worst-case scenario? What kind of problem it causes?
• The Yellow Hat: What is the benefit of thinking problem? What are the positive aspects of this situation? What advantages does it yield?
• The Green Hat: What else is possible? How can this problem be solved using different methods?
• The Blue Hat: What is the solution? What do you think? What should be done next? What have we achieved so far?

When reviewing the available literature, we noticed that the studies that focus on creativity and the Six Thinking Hats Technique have been mainly conducted in the fields of educational sciences and business administration. This technique sounds to be promising, which can be adopted in different educational fields, and be instrument in developing creative thinking in playwriting education.

It is worth noting that reviewing the literature on the Six Thinking Hats Technique chronologically suggests that experimental studies are increasingly yielding more constructive and positive results. For instance, the Six Thinking Hats Technique was adopted in one of the first studies of its kind conducted by graduate students in discussion platforms; yet this study was not influential enough. On the other hand, data from the last tests of the same study revealed that the current technique could be adopted by students in the future (Carl, 1996). In a later dated study, Belfer (2001) stated that the Six Thinking Hats Technique can successfully be used in a learning environment that mainly uses computer based communication and underlines the guiding skills of the instructor in this environment. Besides, another author examined the extent to which the Six Thinking Hats Technique might be used by primary school students to improve high level thinking skills, metacognition, and calculation methods; the study indicated positive results (Paterson, 2006). In addition, Gregory and Masters (2010) reached some efficient and influential conclusions in their work on teacher candidates that learn this technique and implement it especially while teaching about the cyber world. Furthermore, Geissler, Edison and Wayland (2012) investigated the implementation of the Six Thinking Hats Technique on graduate level business administration students to develop critical thinking, creativity, communication, conflict resolution and group work skills. This would increase students’ values as future employees. The researches applied this technique during marketing lessons in order to better prepare the students to the business world, and developed some interactive thinking and debate games based on this technique. This experimental study showed that students did not only learn the technique, but also participated in the discussions in a more stable manner, developed empathy skills, and increased their levels of cooperation. The researchers also prepared some surveys to apply to students in various courses, and reported the results of these surveys. They stated that their games continued to be played; they were easily applied when the aim was to focus on a subject or develop a particular perspective, students were keen on continuing to play them in the future. Dhanapal and Ling (2013), on the other hand, used both qualitative and quantitative data to question how effective the technique was in improving the academic performances of 6th grade high school students by supporting their creativity and increasing their attention. The results indicated that the technique provided a successful thinking strategy, but the researchers also noted that there were differences between students depending on other factors such as interest, behavior, and values.

The technique has also been considered as a possible solution to be used in family and couples’ therapy (Li, Lin, Nelson, & Eckstein, 2008). A study suggested that, as a creative thinking technique, the Six Thinking Hats should be integrated as an innovative component to special education programs at work places (Azeez, 2016). In addition, the Six Thinking Hats Technique was used by nurses in conducting family interviews and focusing on the problem in question. It facilitated the communication between patient, relatives, and health employees (Cioffi, 2016).

In the field of business administration, the technique has been defined as a high level thinking technique (McAleer, 2007) and it was used to improve creative individual and group thinking. The content of the hats has been reinterpreted as six different sub-categories of the human brain’s ability to think, and it was argued that the technique would be influential especially in decision making by creating definite ideas focusing on the problem (Sheth, 2012). The Six Thinking Hats Technique is also considered to have the potential to form the basis for a holistic approach in human resources’ analyses of profit, theme, limitations and solution oriented (Patre, 2016). Another study that examines the Six Thinking Hats Technique in the context of business administration and economy underlines that this technique can be used as an effective method in education (Kivunja, 2015).
Considering the available literature on the Six Thinking Hats Technique in Turkey, all studies have investigated the technique at hand focusing on the field of educational science. One of the first publications tackled the Six Thinking Hats Technique during science lessons in the 6th, 7th, and 8th high school grades in Turkey, it is obvious that both students and teachers had a positive impression about the technique (Koray, 2005). The implementation of the technique as a creative thinking and education technique in primary school social sciences (Ayaz Can & Semerci, 2007), revolution history (Ahtikulaç & Akhan, 2010), German (Kırımcı, 2012), language education in the cyber environment (Bezir & Baran, 2014), natural sciences (Yılmaz, Arıcı, & Dilber, 2017) courses has also been investigated and it was concluded that the technique affected positively academic success and learning levels of students. Furthermore, Ayaz Can and Semerci (2007) clarified that students were more inclined towards using the White Hat. The Six Thinking Hats Technique has also shown positive impacts on the speech and self-expression skills of students (Orhan, Kırbaş, & Topal, 2012). In another study, teachers and teacher candidates argued that this technique was more instrumental compared to traditional methods (Güneş & Demir, 2013). For Unsal, 2017, the current technique is one of the most successful methods of active learning. The technique was also examined with regard to its impacts on the enhancement of creativity during brainstorming and its effect on critical thinking while writing (Bodur, 2018).

Building on the literature reviewed above, there are no studies that analyze the relationship between creativity, Six Thinking Hats Technique and performing arts education, particularly the relationship between playwriting education and creativity. We hope that the present study will contribute to the field in this regard. The Six Thinking Hats Technique being a creative thinking technique might pave the way to using creative potential effectively in playwriting education and reaching a higher performance. The main approach is that creativity is not a constant potential, that it may be developed by using proper tools.

**Method**

This study consists of two stages. The technique was implemented and a semi-experimental method was used in the first stage. In the second stage, a qualitative method was used and participants’ views about the implementation of the technique were examined.

**The First Stage of the Study**

In the first stage, the Six Thinking Hats Technique was implemented by the participants while writing a dramatic text. Story-plot composing, which is one of the most important elements of playwriting education, was chosen for the implementation.

In addition, the implementation model detailed below was tested as a pilot study by one of the researchers of this study. The sentence that would be given to the participants was first turned into a plot by the researcher in two ways: using and non-using the Six Thinking Hats Technique. In this sense, the researcher was able to learn and experience how, at which stage, in which context the technique could be used. The pilot implementation and how the group implementation could be conducted were discussed by the researchers of this study.

The workshop took four hours following these steps:

**Meeting:** After introducing the participants to each other, the rules of the workshop were explained. These rules were voluntary and equal participation on one hand, and that the workshop would not be graded for an academic purpose on the other. Later, an exercise was made in order to break to ice and to remind the participants that different ways of perception and thinking were possible. Here, the participants were asked to draw a house and a button on a paper, and a short evaluation was made about different types of vision and perception.

**Implementation:** The participants were given some papers that contained a sentence suitable to produce a dramatic structure. They were given 30 minutes to turn these sentences into a dramatic text; i.e. to make a plot using these sentences. The exercise sentence that was suitable to turn into a dramatic
text was randomly selected from the book, *Yaratıcı Yazarlık Defteri* (Cavuşoğlu, 2018) (*Notes on Creative Writing*), which includes a set of practices about creative writing. This sentence was: "You learn such a thing about your family secrets from the chest in the basement of the house that your view of life changes completely. You find out that..." (Cavuşoğlu, 2018, p. 10).

**Sharing experiences:** After all participants completed making their plots, they were asked about the most difficult thing during the workshop and at which stages of plot making they blocked. Each participant was given equal amount of time to speak. Here the purpose was to make the participants define the problems by themselves, and to motivate them determining the issue that they need to reconsider and fix. One of the participants was the moderator and guided the group during these discussions. In the end of sharing experiences, it was suggested that creative thinking technique may be influential in asking the participants about the right choices to solve a problem that they had faced, and then solving the problem per se. It was underlined that the Six Thinking Hats Technique may be used with this aim and the participants were asked to listen to the following presentation bearing in mind their experiences that they had and the problems that they faced during the current stage.

**Presentation (Six Thinking Hats Technique):** The technique was presented in 20 minutes, emphasizing the main characteristics, intended purpose, the used areas, and some basic questions.

**Implementation:** Blank papers were distributed to the participants this time, and asked to reevaluate their plots by using the Six Thinking Hats Technique in 30 minutes. They were asked to start from the problems that they mentioned while sharing their experiences, and to re-write using their questions.

**Evaluation:** After all participants completed their second plot, they were asked whether the technique was effective practically in developing their plots, whether it was useful, and they were given the floor to share their experiences. The workshop ended after a final exercise to break the ice.

**The Second Stage of the Study**

In this stage, a survey including 7 questions was distributed to the participants. The main objective of the survey was to collect the participants’ viewpoints on creativity and the Six Thinking Hats Technique that they used in playwriting.

**Data collection instruments:** The questions of the survey that was made in the second stage of the study were multiple choice and open-ended questions as follows:

Q.1. In your opinion, which of the following statements is true?
- Creativity is an innate potential in an individual.
- An individual may increase his/her creative potential, or use it more effectively.
- Individuals who have greater creative potentials become artists.
- Creativity does not matter. What is important is to study and be patient.
- Creativity cannot be interfered, or directed by reason or logic.

Q.2. Have you ever heard of the Six Thinking Hats Technique?

Q.3. If you have, how did you know about the Six Thinking Hats Technique?

Q.4. Do you think that the Six Thinking Hats Technique is useful while making a plot?

Q.5. At what stage of the plot making process was this technique particularly useful?

Q.6. Which hat was more instrumental in guiding your study?

Q.7. Do you think that the Six Thinking Hats Technique is something that you may use in your play writing studies in the future?
The first question of the survey aims to learn about the participants’ ideas about creativity, hence they would have the issues of creativity and creative thinking in mind while answering the other questions. The other questions were asked to know whether the participants had an idea about the technique, and their experiences after using the technique.

**Data collection:** The survey was prepared by using SurveyMonkey and sent survey’s link to the participants via WhatsApp. The data were collected in the same day of the implementation.

**Data analysis:** The answers were analyzed by using content analysis.

**Participants**

As the present study aims to test the use of The Six Thinking Hats Technique in playwriting teaching, the participants were selected from the students who were educated in playwriting. The participants consisted of 8 sophomore dramatic writing students who have completed their third semester in a public university Department of Performing Arts, Dramatic Writing Majors in Turkey. Total number of students who completed third semester in Playwriting education was 11. Participants were selected from the volunteers by snowball method. In dramatic writing education, it is expected that the students learn how to compose a story-plot by the end of the third semester. This is the reason behind choosing this group of the participants in the current study who are also expected to have developed plot making skills which indicates the necessary skills required to make the first plans to produce a text using a dramatic potential material from that. These participants were thus chosen for this study. Of the 11 participants, 4 were women and 7 were men. Their ages ranged from 21 to 26, they come from different socio-economic backgrounds. Gender was not considered as a variable in this study, the genders of the participants were purely random. It should be noted that the effect of gender of the participants on the ability to construct or use the technique may be the subject of another study.

**Findings**

**Findings of the Pilot Implementation**

Before the group implementation, one of the researchers made a pilot study by using the Six Thinking Hats Technique during plot making from a sentence that has dramatic potential. This pilot implementation aimed at discovering, experiencing and evaluating possible outcomes of the group implementation. The researcher assumed that the Six Thinking Hats Technique could be implemented in two different levels: 1) *the author* may approach the issue by *using the thinking hats*, and 2) *the author* may produce action by considering that *the main character* uses the thinking hats.

**Findings of the First Stage (The Experimental Stage) of the Study**

During the first implementation, the participants made a plot by using the dramatic material they were given after being introduced to each other. They stated that the difficulties that they encountered at this stage were as follows: 2 participants "thought that producing a finale was difficult"; 2 participants "found it hard to make a creative and original plot"; 1 participant revealed that "finding nods was a challenge"; 2 participants "faced some obstacles while making the plot in general"; 1 participant stated that "there wasn’t anything that was particularly challenging". Taking into account these comments, it is possible to argue that the participants mostly found it difficult to produce and direct action when they turned the material into a dramatic structure. All the participants also expressed that they "found it hard to build the relationship between space and event". They stated that during the second stage, when they used the Six Thinking Hats Technique and relevant viewpoints (the hats and their corresponding questions), they were able to better focus on the problems that they had while making the plot and they found it easier to solve these problems".

One of the findings was "the participants followed different paths while implementing the technique". Some participants implemented "the hats to the entire plot as well as to themselves as the authors”. For example:
The white hat: What is the sexual orientation of the mother? We need to know why she makes this huge sacrifice.

The red hat: This situation makes me feel that, as the author, I have to distance myself from excessive emotionality. Otherwise, I may not be able to preserve my objectivity about the issue. Such a case would affect the genre because I would like to write a drama that has touches or comedy rather than a heavy tragedy.

The blue hat: I decided not to write a hopeless final. After this encounter, after the shock of finding out about the big secret, the story will end with a young man who is able to forgive the lie that he has been told, who is able to accept everything as it is.” (Participant X’s study)

Another path that the participants followed while implementing the technique was to give details about the stages of the plot by using the Six Thinking Hats Technique (especially the white and red hats), and restructure it in a way that will produce action. For instance:

Before using the technique: “I found the man that has been haunting our family. I located him but my family told me to stay away.”

After using the technique: “It turns out that I have a sibling. All these years, I thought I was an only child. There is a man that has been haunting our family. There must be a reason why he is doing that. I located him but when I told my family that I would solve the problem, they told me to stay away.” (Participant Y’s study)

Before using the technique: “The child goes down to the basement, finds the hidden chest and tries to open it.”

After using the technique: “The child goes down the basement and finds the chest that has been hidden by his father.” (Participant Z’s study)

The participants were not directed towards a particular way of using the technique. They were allowed to choose any hat they wanted and use the corresponding questions. All participants had positive opinions about how the Six Thinking Hats Technique shaped their study.

Findings of the Second Stage of the Study (the Survey)

Participants’ opinions about the technique that they used were shown in the survey. 85.71% of the participants answered the first question about creativity-potential-performance as an individual may increase his/her creative potential, or use it more effectively. 72.43 % of them thought that creativity is an innate potential. 14.29 % of the participants equally supported the idea that people with greater creative potentials become artists, and the idea that working hard is more important than being creative.

All participants except one (87.50 %) said that they had not heard about the Six Thinking Hats Technique before. The one that had heard about the technique learnt it during an implementation at primary school level. 85.00 % of the participants found useful the Six Thinking Hats Technique in dramatic plot making exercises. 57.00 % of the participants stated that the technique made it possible to think in a more organized and multi-directional manner. The most frequently used hat was the white hat (42.86 %). It was followed by the red (14.29 %), the black (14.29 %), the green (14.29 %), and the blue hats (14.29 %), which were all used equally. The yellow hat was never used (.00 %). All of the participants (100.00 %) had positive ideas about using the technique in future studies.

Discussion, Conclusion and Implications

Art education, raising artists and producing artistic works is a highly controversial and complex issue, both within and outside the academia. Myths saying that technique can be taught, skills that are necessary to build a structure can be gained, but creative inventions can only be made by using an innate creative potential still exist. Leaving aside whether this view is correct or not and taking into
account playwriting lessons in which creativity is actively used; it is evident that technical and aesthetical knowledge are given to students at different stages of the curriculum. What is observed is that students face some difficulties in using technical knowledge and skills about structure to make creative and original inventions and innovations. They find it challenging thinking in a way to provoke creativity, or to find the creative way of thinking. This study tested the usability of the Six Thinking Hats Technique to develop creative thinking among playwriting students. The general finding of the study was that the technique is useful and facilitative in plot making.

The Six Thinking Hats Technique can be used as a problem solving method while making the plot initially from dramatic material (the questions of the hats can be used only when necessary, like in crises, nods or finals). In addition, the technique may be implemented to individual characters while directing action. The implementation supported certain aspects of the technique that is also suggested by current literature: flexibility in implementation; giving a strategic form to ways of thinking, which is usable in many different disciplines; making this process funny and applicable for everyone while aiming to be conscious about thinking and its changes, and to improve thinking (McAleer, 2007; Sungur, 1997). Findings of the implementation coincide with the idea that the Six Thinking Hats Technique aims to organize the activity of thinking, which makes it possible for the thinker to think step by step rather than thinking about everything at the same time (De Bono, 2015).

The participants thought that creativity is an innate potential. This approach is, as Gardiner (2016) underlines, one of the most widespread myths about creativity and it may sometimes obstruct creative activity. On the other hand, the participants also thought that creative potential can be used better, that it can be increased. This indicates that they will be open to technical suggestions and studies that aim to increase creative performance. This attitude was proven by their positive ideas about and approaches towards the Six Thinking Hats Technique. Although none of the participants (except for one) had ever heard about the technique before, they thought that it supported and facilitated creativity while making a plot. Except for one, all participants stated that the technique formed a more planned way of thinking thanks to the availability of different points of view. Such opinions about the technique are in line with Lowenfeld (1957) and Maslow’s (as cited in Onur & Zorlu, 2017) definition of creativity as an innate problem solving capacity or an associative act of thinking.

The technique helps the students simplifying their thoughts and giving them a chance to focus on a particular point. This makes it possible to establish different points of view regarding the establishment and development of dramatic structure. The Six Thinking Hats Technique may be suggested as a thinking practice to be used during plot making and other stages of playwriting education.
Giriş

Sanat ve sanatçı eğitimi yaratıcılığın yoğun ve sürekli olarak merkezde olduğu bir eğitimdir. Bu eğitim süresince bilgi ile yaratıcılığın bir araya getirilerek özgün ürünler elde edilmesi hedeflenir. Oyun yazma eğitimi de tiyatro teorisi ve teknikleri yanında yaratıcının aktif olarak kullanılan öğrenecek süreçlerini kapsar. Bu süreçlerin öğretmesi ise genellikle dramatik yapılı oyunları (kışlaştırmak, karşıtlık ve çatışma, aksiyon, olay dizisi, mekan, atmosfer, vb) ile türlerin (tragedya, komedya, dram, fars, vb.) öğretimleri ve bunlarla ilgili temirlenmelerdir. Oyun yazma öğretimi üzerine olan çalışmalar bu çerçevededir (Dune, 2009; Egri, 1982; Googch, 1998; Greig, 2005; May, 2011; Neipris 2005; Nutku, 1999; Smiley, 2005;). Lisans düzeyindeki oyun yazılırları dersleri de eğiticinin oyun yazılırlığına yönelik estetik ve teknik bilgisi ile öğrencilerin çok çeşitli oygraşılarla ürettiği metinlerin değerlendirilmesi, yönlendirilmesiyle ilerleyen uygulamalı atölye dersleridir.

Burada dikkat çeken ve çoğunlukla da gölgede kalan konu, yaratıcılık meselesi, yaratıcılığın verimli ve etkili bir şekilde kullanılmasıdır. Gardiner’ın belirttiğine göre en yaygın yaratıcılık miti, yaratıcının içerisinde, bilinmez, karanızamaz, analiz edilemez, ölçülemez genel bir yetenek olduğu yönündedir (Gardiner, 2016). Genelde yazarlıkta, özellikle oyun yazılırlığında da benzer bir anlayış yaygındır ve yaratıcılığın daemonik bir anlama taşdığı düşünülür (Gardiner & Anderson, 2017). Kisacası oyun yazarlığı hakkındaki genel anlayış, yazarın temelinde aslında bir çelişki yaratmaktadır. O da yazmanın her ne kadar teknik bilgiye yaslansa, çeşitli tekniklerle geliştirilebilecek de aslında yazara ait özel, derin ve doğrudan gelen bir yaratıcılık potansiyeline dayandığına ilişkin inanıştır. Oyun yazma öğretiminde karşilaşılabilecek dikkate değer meselelerden birisi tam bu noktada belirmektedir. Öğrenciden bir yandan dramatik yapı bilgisi ile yaratıcılığın potansiyeli en özgün, en verimli şekilde hareketle geçirmesi beklenir; diğer yandan yaratıcılığın sabit bir potansiyel olduğu fikri, öğrencinin kendi potansiyesini sınırlıyor. Bu noktada oyunçuk çalısmaları ve oyun yazma kurguları çeşitli metinler oluşturabilme; dramatik yapı bilgisi ile aynı anda kurgulara ait metinlerin dilde kullanılaması, yazının tamamen bu yönü ile sınırlanmıştır. Bu aşamada genelde olayı devreye girerek oyun yazarlığı öğrenme problemi çözmesine yardımcı / yol gösterici olabilir veya oyun yazının yolu düşmüs olması için ona zaman tayin edilir. Hem eğitmen hem de öğrencinin sorumluluğu yüklenir, kim asıra da bunaltıcı olabildi bu noktada şu soruların akla gelmesi: İhtiyaç duyulan dramatik yapılı bilgisi sahip olmak tamam mı edici bir oyun yazmak için yeterli midir? Yaratıcı düşünme ve üretimde aynı şekilde nasıl kullanılabilir? Yaratıcılığın oyun yapılı bilgisi ile etkileşime girdiği bir yöntem olabilir mi? Örneğin, yapılı bilgilerin nelerdir, oyun yapılı bilgisi ile etkileşime girdiği bir yöntem olabilir mi? Aklın, oyun yazısının içindeki etkileşimlerin nelerdir, oyun yazılarnın zatenCLUDUĞU, eğitilere ve öğrencilereratulations içinde bu sorulara şeklindeki kurguları verilebilir. Bu nedenle bu konuda deneyim paylaşılmasının ötesi giden, akademik bir çalışma çerçevesinde tartışılması bir yöntem ya da soru dizgesine rastlanmıştır. Çalışmanın bu başlamada alanya katılan kadar sunacağımız umulmaktadır.

Çalışmanın, belirtildiği gibi problemle çözüme kavuşmak için yola çıkmış ve amaci, oyun yazılan yaratıcılık öğretiminde bir yaratıcı düşünme pratiği olan Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin kullanılabilebilirliği araştırır, olarak tanımlanmıştır. Saptanandan bu amaç doğrultusunda araştırmanın temel sorusunu şöyle olusurlmuştur: Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin dramatik malzeme kurgu üretme çalisması sırasında oyun yazdeclaringi için kullanılabilebilir mi? Altı Şapkalı Düşünme Tekniğini alan dramatik malzemeden kurgu üretme çalisması sırasında oyun yazorianCalendarinin kullanılabilebilir mi? Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin dramatik malzemeden kurgu üretme çalisması sırasında oyun yazCalendarinin kullanılabilebilir mi? Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin dramatik malzemeden kurgu üretme çalisması sırasında oyun yazCalendarinin kullanılabilebilir mi? Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin dramatik malzemeden kurgu üretme çalisması sırasında oyun yazCalendarinin kullanılabilebilir mi? Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin dramatik malzemeden kurgu üretme çalisması sırasında oyun yazCalendarinin kullanılabilebilir mi?

Belirtildiği gibi, problemle çözüme kavuşmak için yola çıkmiş ve amacı, oyun yazilan yaratıcılık öğretiminde bir yaratıcı düşünme pratiği olan Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin kullanılabilebilirliği araştırılması, olarak tanımlanmıştır. Saptanandan bu amaç doğrultusunda araştırmanın temel sorusunu şöyle olusurlmuştur: Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin dramatik malzemeden kurgu üretme çalisması sırasında oyun yaz Calendarinin kullanılabilebilir mi? Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin dramatik malzemeden kurgu üretme çalisması sırasında oyun yaz Calendarinin kullanılabilebilir mi? Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin dramatik malzemeden kurgu üretme çalisması sırasında oyun yaz Calendarinin kullanılabilebilir mi? Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin dramatik malzemeden kurgu üretme çalisması sırasında oyun yaz Calendarinin kullanılabilebilir mi? Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin dramatik malzemeden kurgu üretme çalisması sırasında oyun yaz Calendarinin kullanılabilebilir mi?
Araştırmanın kapsam ve sınırlılıkları şöyle açıklanabilir: Bu araştırma bir örnek olarak tartışılabilir, fakat araştırmanın sonuçları uygulanması yapıldığı grupla, 3. Sömestri tamamlamış dramatik yazarlık lisans öğrencileriyle sınırlıdır. Araştırmada şiir, roman ve öykü yazarlığı gibi diğer yaratıcı yazarlık alanları dışında tutulmuştur. Araştırmada Altı Şapkalı Düzenleme Tekniğinin dramatik yazarlık eğitiminde sadece ‘kurgulama’ aşamasında kullanılması incelenmiştir, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimler olan diyalog ve kişileştirme tasarımında uygulanması kapsamında biraz kıskırtmıştır.

**Yaratıcılık, Sanat ve Oyun Yazarlığı Eğitimi**

Yaratıcılık kavramı bilim, sanat, siyaset, eğitim, iktisat gibi farklı disiplinlerin farklı şekilde tanımlayarak kendi alanlarında uyguladıkları çok yönlü bir fenomendir. Zeka ve yetenek kavramlarının alternatif olarak ele alınan, genellikle yenilik ve problem çözüm yönetimi olarak tanımlanan yaratıcılık bilimsel olarak, ancak 20. Yüzyılda, psikolojinin modern bir disiplin olarak yaygınlaşması ile mümkün olmuştur. Yaratıcılığın tanımlanması ve araştırılması yönündeki ilk çalışmalar Stanford Üniversitesinde Lewis Terman tarafından 1959'da gerçekleştirilmiştir (Andreasen, 2017). Yaratıcılık en yaygın kabul edilen tanım olarak görülen dramatik yazarlık eğitiminde, ‘kurgulama’ aşamasında uygulanan Altı Şapkalı Düşünme Tekniği, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğretimindeki diğer birimlerle birlikte, oyun metni yazarlığı öğ...
desteklediği, geliştirmediği; öte yandan öğrencilerinde bir yaratıcılık potansiyeli olduğuna inanmaları rağmen eğitmenlerin de sonuçta memnun kalmadıklarıdır. Gardiner yaratıcılığı geliştirmeye ilişkin becerinin yoğun bir öğrenme süreciyle desteklenmesi gerektiğini, teorik bilgiye dayanmış bir yaklaşımdan daha etkili olabileceğini vurgular. Bizim çalışmamız da bu noktaya odaklanarak öğrencilerin yaratıcılığının bir teknikle, örneğin Altı Şapka Düşünme Tekniği ile desteklenmesini simamakla ilgindir.

Oyun yazarmayı, tiyatro veya estetik bağlamında değil, genel anlamda eğitimin içinde yaratıcılığı ve kendini ifade etmek için araç olarak ele alan Gardiner ve Anderson (2015), otağaç ve örnekle geçmek için çeşitli programları önerirler. Buradaki eğitimin öğrencilerin bir potansiyelinin, bu potansiyelin hareket ve hareket eden bir beceri olduğu, yaratıcılığın da gerçek bir niteliğe sahip olduğunu ileri sürerler (Gardiner, 2016, 2017; Gardiner & Anderson, 2017). Bu bakış açısı da oyun yazarlığı eğitiminin kapılarını, yaratıcılığı geliştirme ve destekleme potansiyeli taşıyan metotlara açar.

Altı Şapkalı Düşünme Tekniği

Yaratıcılığın ölçülmesi, tanımlanması kadar önemsenen bir konudur. Bilimsel kriterlere bağlı kalınarak yorumlanmaya ihtiyaç duyan yaratıcılığı ölçmek için ilk kez 1966’da Amerika Birleşik Devletleri’nde bir test geliştirilmiştir: Torrance Yaratıcı Düşünce Testi. Büyük ilgi gören bu test, sözel ve şekilsel alanında yaratıcılığı ölçen toplam 10 alt testi içermektedir. Torrance testi bugün işe alımlardan eğitim değerlendirmelerine kadar pek çok alanda kullanılmakta ve değerlandırılmiştir (Torrance, 1988). Bu testin öncüleri Alfred Binet ve Lewis Terman’ın yaratıcılığın zekayla olan ilişkisini, zekanın ölçülebilirliğini kanıtlayan çalışmalarına dayanmaktadır (aktaran: Andreasen, 2017). Yaratıcılığın ölçülmesi, yaratıcılığın potansiyeli ve yaratıcı düşünmenin gelişimine amaçlayan çalışmalar, uygulama önerileri izlemiştir. Edward de Bono’nun (2015) geliştirilen Altı Şapkalı Düşünme Tekniği, bu tür çalışmalara bir kavram olarak kabul edilmiştir.

Altı Şapkalı Düşünme Tekniği, Maltalı psikolog Edward De Bono tarafından tasarlanan bir düşünce ve düşünme tekniği, bir iletişim ve akıl yürütme yöntemidir. Oxford Üniversitesi’nden Bono’nun 1985 yılında kaleme aldığı Six Thinking Hats isimli kitabı 1997 yılında dilimize çevrilmiştir (De Bono, 2015). Bilgi ve düşüncenin belirli bir sistem ve düzeni oluşturması için kullanlan bu teknik, grup çalışmalarda yaratıcı düşüncenin bir potansiyel olarak görülmesini amaçlar. Yaratıcılığın ölçülmesi, yaratıcılığın potansiyeli ve yaratıcı düşünceyi geliştirmeyi amaçlayan çalışmalar, uygulama önerileri izlemiştir. Edward de Bono’nun (2015) geliştirilen Altı Şapkalı Düşünme Tekniği, bu tür çalışmalara bir kavram olarak kabul edilmiştir.  

Altı Şapkalı Düşünme Tekniği, yerel dilde bir düşünce ve düşünme teknigidir. Öğrencilerin yaratıcılığını ölçmek amacıyla kullanlan bu teknik, grup çalışmalarda yaratıcı düşünceyi amaçlar. İlişki ve düşüncenin belirli bir sistem ve düzeni oluşturması için kullanlan bu teknik, grup çalışmalarda yaratıcı düşünceyi amaçlar. Altı Şapkalı Düşünme Tekniği, bu tür çalışmalara bir kavram olarak kabul edilmiştir.

Altı Şapkalı Düşünme Tekniği, yerel dilde bir düşünce ve düşünme teknigidir. Öğrencilerin yaratıcılığını ölçmek amacıyla kullanlan bu teknik, grup çalışmalarda yaratıcı düşünceyi amaçlar. İlişki ve düşüncenin belirli bir sistem ve düzeni oluşturması için kullanlan bu teknik, grup çalışmalarda yaratıcı düşünceyi amaçlar. Altı Şapkalı Düşünme Tekniği, bu tür çalışmalara bir kavram olarak kabul edilmiştir.
Beyaz şapka: Elimizde ne var? Var olan bilgiler nelerdir? Daha başka hangi bilgiler gerek? Eksik bilgiler nelerdir? Gerekli bilgiler nasıl elde edilir? Ne tür sorular sorulmalıdır?

Kırmızı şapka: Bu durum ne hissettirdi? Bu konu hakkında ne düşünüyorsun?

Siyah şapka: En kötü ihtimalle ne olabilir? Büyün bize ne gibi zararlar olabilir?

Sarı şapka: Bunun faydaları nedir? Bu durumun olumlu yönterleri nelerdir? Hangi avantajları sağlıyor?

Yeşil şapka: Daha başka ne olabilir? Bu sorunun farklı yollarla nasıl çözümlenebilsin?

Mavi şapka: Hangi karara vardı? Ne düşünüyorsun? Şu ana kadar neler geçmiş?

Alanyazına bakıldığında çalışmamızın konusu olan yaratıcılık ve Altı Şapkalı Düşünme bağlamındaki çalışmaların daha çok eğitim bilimleri ve işletme alanlarında üretildiği görülüyor. Bu teknik, farklı eğitim alanlarında kullanılabileceğini gibi oyun yazarlığı öğretiminde yaratıcı düşünceyi geliştirmek için de yolk olabildir.

Altı Şapkalı Düşünme Tekniği üzerine yapılan çalışmalar kronolojik bir yaklaşım inceleştirdiğinde özellikle deneySEL çalışmaların gittikçe daha olumlu ve yapıcı sonuçlar ürettiği belirtilir. Özellikle bu alanda yapılan ilk çalışmaların biriyle yüksek lisans öğrencilerinin farkındalığını göstermiş, fakat daha sonra bir etkinini görüldüğü bildirilmiştir. Öte yandan bu çalışmanın son test verilerinde bu öneme göre öğrencilere ileride kullanılacağına ilişkin bulgular da rastlanmıştır (Carl, 1996). Daha sonra yapılan bir çalışmada, Belfer (2001) öğrencilere konusunda özellikle bilgisayar ortamındaki iletişim ve eğiticinin bu iletişim yönlendirdiği önemine vurgu yaparak Altı Şapkalı Düşünme Tekniğini'nin öylesi bir öğrenme ortamında başarılı olabileceğini ortaya koymuştur. 2006 tarihli bir çalışmada ise Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin ilkokul öğrencilerinin üst düzey düşünce becerisi, üstbiliş ve hesaplama süreçlerinin öğrenme süreçlerinde geliştirici bir yöntem olarak kullanılmasını araştırılmış, olumlu yönde sonuçlar alınmıştır (Paterson, 2006). Gregory ve Masters (2010) bu tekniği öğretmen adaylarının öğrenme ve öğrenme süreçlerinde, özellikle de sanal dünyayı öğrenenlerin kullanımını ve eğiticinin bu educationda başarıya katkıda bulunabilecek, geliştirici ve arasındaki rolünün bu sonucunun etkisini belirtmiştir. Geissler, Edison ve Wayland (2012) ise işletme eğitimi alan lisans öğrencilerinin eleştirel düşünce, yaratıcılık, iletişim, analiz ve çözümlük gelişimleri ve grup çalışmalarını becerileri gibi çalışan değeri yükseltmesi için geliştirilmiş bir öğrenme ortamına ihtiyaç duymaktadır. Araştırmaların bitshuffle için öğrenmeler, becerileri ve eğitiminin olumlu bir şekilde etkileşimli öğrenme süreçlerinde, özellikle de sosyal alanların öğrenmelerin birlikte çalıştırılması, bu teknigi pazarlama derslerine uyarlanmıştır, bu teknikte dayanan etkileşimli öğrenmeye ve eğitim oyunları geliştirilmiştir. Bu deneySEL çalışmaların sonuçları öğrencilerin teknikleri öğrenmekle kalmayıp daha dengeli bir tartışma geliştirilmesidir, empati becerilerinin geliştirildiği ve işbirliği düzeylerinin artırıldığı göstermiştir. Araştırmalar geliştirildikleri eğitimi çeşitli kurslarda alan öğrencilere daha sonra uygulamaları anketlerde de bu teknIGIN kullanılmaya devam ettigini, bir konuya odaklanmak, özel bir perspektif geliştirme Bekleştirmek zorunludur. Bu literatürdeki çevirmeler ve çalışmaların sonucu öğrencilerin teknikleri öğrenmekle kalmayıp daha dengeli bir tartışma geliştirilebilirlerini, empati becerilerinin geliştirildiğini ve işbirliği düzeylerinin artırıldığını göstermiştir. Çalışmanın sonuçları, tekninin başarılı bir düşünme stratejisi sunduğunu göstermek, öte yandan öğrencilere daha daha dengeli bir düşünme stratejisi sunduğunu göstermiştir, öte yandan öğrencilere tutum, ilgi alanları gibi faktörlere bağlı olarak da farklılık gösterdiği izlenmiştir.

Teknik, ayrıca aile ve çift terapisinde, terapinin danışma esnasında kullanılabileceği bir sorun çözme yöntemleri olarak (Li, Lin, Nelson, & Eckstein, 2008) ele alınmıştır. Sosyal Hizmet uzmanları ile yapılan bir çalışmadı yaratıcı düşünce Tekniğini olarak Altı Şapkalı Düşünme Tekniğini inovatif bir bireysel oranı gösterecek bir çoğunlukla kolayca uygulanlığı ve uygulanılmak da daha yole ve stok altında oldukları bildirilmiştir. Dhanapal ve Ling (2013) yaratıcı düşünce, analiz ve çözümlük gelişimi ve grup çalışmalarda becerileri gibi düşünme becerilerini kazanmaları için Altı Şapkalı Düşünme Tekniğini kullanması üzerine çalışlardır. Araştırmaların bitshuffle için öğrenmeler, becerileri ve eğitiminin etkileşimi etkileşimi hem net hem neticilikleri dayalı bir düşünmeye katkıda bulunmuştur. Araştırmacılar teknikleri geliştirildikleri eğitimi çeşitli kurslarda alan öğrencilere daha sonra uygulamaları anketlerde de bu teknigin kullanılmaya devam ettiği, bir konuya odaklanmak, özel bir perspektif geliştirme Bekleştirmek zorunludur. Bu literatürdeki çevirmeler ve çalışmaların sonucu öğrencilerin teknikleri öğrenmekle kalmayıp daha dengeli bir tartışma geliştirilebilirlerini, empati becerilerinin geliştirildiğini ve işbirliği düzeylerinin artırıldığını göstermiştir. Çalışmanın sonuçları, tekninin başarılı bir düşünme stratejisi sunduğunu göstermek, öte yandan öğrencilere daha daha dengeli bir düşünme stratejisi sunduğunu göstermiştir, öte yandan öğrencilere tutum, ilgi alanları gibi faktörlere bağlı olarak da farklılık gösterdiği izlenmiştir.

İşletme alanındaki çalışmalarla ise üst düzey yaratıcı düşünce olarak tanımlanan (McAleer, 2007) bu teknik bireysel düşünme ile grup ortak yaratıcı düşünceyi geliştirmek için kullanılmış, insan beyninin altı farklı düşünme yeteneği olarak yorumlanmıştır ve özellikle karar verme aşamasında soruna odaklanarak net
düşünceler üretmede başarılı sonuçlara ulaşacağı ileri sürülmüştür (Sheth, 2012). Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin insan kaynakları analizlerinde de konsept, kar, sınırlıklar ve çözümleme yönelik bütünçü bir kavrayışa zemin olacağını düşünlüyordur (Patre, 2016). Altı Şapkalı Düşünme Tekniğini yine işletme ve ekonomi bağlamında araştıran bir başka çalışma da bu tekniğin efektif bir eğitim yöntemi olarak kullanılabilirliğini vurgulamaktadır (Kivunja, 2015).

Altı Şapka Düşünme Tekniği konusundaki yurt içi çalışmalara bakıldığında, bu çalışmaların tümünün eğitim bilimleri alanında gerçekleştirildiği görülmektedir. Konuyla ilgili yayınlanmış ilk çalışmalardan birinde 6., 7. ve 8. sınıf fen derslerinde Altı Şapka Düşünme Tekniği bir öğretim tekniği olarak kullanılmış hem öğretmen hem öğrencilerin görüşlerinin olumlu yönde olduğu belirtilmiştir (Koray, 2005). Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin ilk öğretim sosyal bilgiler (Ayaz & Semerci, 2007), İnkılap Tarihi (Altıkulaç & Akhan, 2010), Almanca (Kırbaş & Topal, 2012), sanal ortamda dil öğretimi (Bezir & Baran, 2014), fen bilimleri (Yılmaz, Arıcı, & Dilber, 2017) derslerinde yaratıcı düşünce ve öğretim teknikleri olarak kullanılmıştır. Öğrencilerin beyaz şapka kullanmak konusunda daha etkili davranmaları, çözmeleri ve çözümlere yönelik bir kavramsal bakıştır (Koray, 2005). Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin ilköğretim sosyal bilgiler (Ayaz & Semerci, 2007), İnkılap Tarihi (Altıkulaç & Akhan, 2010), Almanca (Kırbaş & Topal, 2012), sanal ortamda dil öğretimi (Bezir & Baran, 2014), fen bilimleri (Yılmaz, Arıcı, & Dilber, 2017) derslerinde yaratıcı düşünce ve öğretim teknikleri olarak kullanılmıştır. Öğrencilerin beyaz şapka kullanmak konusunda daha etkili davranmaları, çözmeleri ve çözümlere yönelik bir kavramsal bakıştır (Koray, 2005). Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin ilköğretim sosyal bilgiler (Ayaz & Semerci, 2007), İnkılap Tarihi (Altıkulaç & Akhan, 2010), Almanca (Kırbaş & Topal, 2012), sanal ortamda dil öğretimi (Bezir & Baran, 2014), fen bilimleri (Yılmaz, Arıcı, & Dilber, 2017) derslerinde yaratıcı düşünce ve öğretim teknikleri olarak kullanılmıştır. Öğrencilerin beyaz şapka kullanmak konusunda daha etkili davranmaları, çözmeleri ve çözümlere yönelik bir kavramsal bakıştır (Koray, 2005). Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin ilköğretim sosyal bilgiler (Ayaz & Semerci, 2007), İnkılap Tarihi (Altıkulaç & Akhan, 2010), Almanca (Kırbaş & Topal, 2012), sanal ortamda dil öğretimi (Bezir & Baran, 2014), fen bilimleri (Yılmaz, Arıcı, & Dilber, 2017) derslerinde yaratıcı düşünce ve öğretim teknikleri olarak kullanılmıştır. Öğrencilerin beyaz şapka kullanmak konusunda daha etkili davranmaları, çözmeleri ve çözümlere yönelik bir kavramsal bakıştır (Koray, 2005).

Görüldüğü gibi yaratıcılık, Altı Şapkalı Düşünme Tekniği ile genelde sahne sanatları, özellikle oyun yazarlığı eğitimi sırasında bu bir çalışma bulunmamaktadır. Çalışmanın ilk aşaması bu bağlamda kâğıda bir kartıkbırığıyanın da hedeflenmemiştir. Oyun yazarlığı eğitiminde yaratıcı potansiyelin etkili bir şekilde kullanılmaması ve daha etkili bir performans sağlanması için bir yaratıcı düşünce pratiği olan Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin kullanılabilirliğini araştırılarak temel yaklaşımların, yaratıcılığın sabit bir potansiyel olmadığı, geliştirilebileceği ve bunun için araçlara ihtiyaç duyulduğu belirtilmiştir.

Bu çalışma, iki aşamalıdır. İlk aşamada teknünün denemesi hedeflenmiş ve yari deneyel bir yöntem kullanılmıştır. İkinci aşamada uygulama hakkındaki görüşlerin incelenmesi hedeflenmiş, nitel veri toplama ve analiz yöntemi kullanılmıştır.

Çalışmanın İlk Aşaması

Bu aşamada, Altı Şapkalı Düşünme Tekniği’nin dramatik metin oluşturulurken kullanılmasi denemiş, deneme için oyun yazarlığı eğitiminde en çok üzerinde durulan birimlerinden birisi olan malzeme kurgulama aşaması seçilmiştir. Aşağıda aktarılan uygulama modeli, araştırmacının denetimi altında online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanmıştır. Yani grup çalışması katılmıcılara verilecek olan cümlelerin, bunun üzerine online olarak uygulanabilir bir deneyim ve düşüncede alani oluşturulmuştur. Pilot uygulama ve grup uygulamasının nasılı yapılabileceği üzerine ilgilenen olasılar katılmcılara değerlendirilmelidir.
Uygulama: Katılımcılara dramatik yapı üretmeye uygun bir cümlelerin yer aldığı kâğıtlar dağıtılmış, 30 dakika süreleri olduğu ve bu süre içinde verilen cümleleri dramatik bir metne dönüştürmeleri, yanı verilen cümleden bir kurgu üretmeleri istenmiştir. Verilen egzersiz cümleleri, bir dizi yazma temini (alıştırması) içeren Yaratıcı Yazarlık Defteri (Cavuşoğlu, 2018) adlı kitaptan dramatik yapıya dönüştürmeye elverişli olanlar arasından rastgele seçilmiştir. Söz konusu cümle şudur: “Evin bodrum katındaki sandıkta aile sırlarınız saklı ve öyle bir şey öğreniyorsunuz ki hayata bakışınız tamamıyla değişiyor. Meğer...” (Cavuşoğlu, 2018, p. 10).

Deneyim paylaşımı: Tüm katılımcıların kurgu çalışması bittikten sonra bu çalışma esnasında en çok hangi noktada zorlandıkları, kurgulamanın hangi aşamasında tıkanma yaşadıkları sorulmuştur. Her katılımcıya eşit konuşma süresi tanınarak görüşler alınmıştır. Bu deneyim paylaşımı sırasında araştırmacılardan biri moderatör olmuştur ve grupu yönlendirme çalışması yapmıştır. Deneyim paylaşımının sonunda yaratıcı düşünce tekniklerinin, kararsızlığın bir problem deceivede çözüne kavuşmasında etkili olabileceği belirtilerek, Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinden bu konuda yararlanabileceğini vurgulanmış, izleyen sunumu az önceki deneyim ve karşılaştıkları düşündükleri problemleri de düşünerek dinlemeleri önerilmiştir.

Sunum (Altı Şapkalı Düşünme Tekniği): Teknik, ana hatları, kullanım amacı ve alanları da belirtilerek temel soru başlıklarının da yer aldığı 20 dakikalık bir sunum ile aktarılmıştır.

Uygulama: Katılımcılara bu kez boş kağıtlar dağıtılarak yine 30 dakika içinde, önceki uygulamada oluşturdukları kurguyu Altı Şapkalı Düşünme Tekniği ile yeniden değerlendirikleri, deneyim paylaşımında ifade ettikleri sorunlardan başlayarak şapkaları ve sorularını kullanarak yeniden yorumlama çalışması söylemiştir.

Değerlendirme: Tüm katılımcıların ikinci kurgu çalışmaları bittikten sonra tekninin, kurgularını geliştirmede faydali, kullanışlı olup olmadığını sorulmuştur, deneyimlerini paylaşmaları istenmiştir. Son olarak yapılan bir buz kırma egzersiz ile atölyenin sona erdiği bildirilmiştir.

Çalışmanın ikinci aşaması
Bu aşamada, grup uygulamasının ardından katılımcıların görüşlerini öğrenmek amacıyla 7 soruluk bir anket uygulanmıştır. Bu anket, katılımcıların yaratıcılık hakkındaki yargıları ve uygulamada kullandıkları Altı Şapkalı Düşünme Tekniği hakkındaki görüşlerini öğrenmek amacıyla planlanmıştır.

Veri toplama araçları: İkinci aşama olarak planlanan ankete katılacakları şapkaları ve açıktarıştırmalara yer vermektedir.

1. Sizce aşağıdaki ifadelerden hangisi doğru?
   • Yaratıcılık bireyde doğuştan gelen bir potansiyeldir.
   • Birey, yaratıcılık potansiyelini daha iyi kullanabilir, arttırabilir.
   • Yaratıcılık potansiyeli diğerlerinden fazla olan bireyler sanatçı olurlar.
   • Yaratıcılık önemli değildir, önemli olan çalışmak ve sabırdır.
   • Yaratıcılığa müdahale edilemez, akıl ve mantıkla yönlendirilemez.

2. Altı Şapkalı Düşünme Tekniğini daha önce duymuş musunuz?

3. Altı Şapkayı Düşünme Tekniğini daha önce duyduyorsunuz nereden duyduğunuz?

4. Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin dramatik kurgu çalışmasında faydalanmış mısınız?

5. Bu teknik, kurgulama sürecinde hangi aşamada nasıl etkilemektedir?

6. Çalışmanınızı yönlendirirken hangi renkteki şapkanın daha işlevsel olduğunu düşünüyorsunuz?

7. Altı Şapkalı Düşünme Tekniğini sonraki oyun yazarlığı çalışmalarınızda kullanılabileceğiniz bir teknik olduğunu düşünüyorsunuz?
Anketin ilk sorusunda katılımcıların yaratıcılık hakkındaki yargılarının öğrenilmesi amaçlanmıştır. Böylece bu soruları yanıtlarken explicit yaratıcılık ve yaratıcı düşünmeye yönelmeleri hedeflenmiştir. Sonraki sorular Altı Şapkalı Düşünme Tekniği, tekninin bilinilirliği ve kullanım deneyimi hakkındaki görüşlerin öğrenilmesini hedeflemiştir.

Verilerin toplanması: Anket, SurveyMonkey programı kullanılarak hazırlanmış, anket linki WhatsApp uygulaması aracılığıyla katılımcılara gönderilmiştir. Veriler uygulamanın yapıldığı gün toplanmıştır.

Verilerin analizi: Sorulara verilen yanıtların içerik analizi kullanılarak kodlanmıştır. Katılımcılar Bu araştırmada, Altı Şapkalı Düşünme Tekniği’nin oyun yazarlığı öğretiminde kullanımının denenmesi amacıyla için katılımcılar da oyun yazarlığı eğitimi alan öğrencilerden seçilmiştir. Katılımcılar, bir devlet üniversitesinde Sahne Sanatları Bölümü Dramatik Yazarlık Ana Sanat Dalı’nda oyun yazarlığı eğitimi alan üçüncü yarıyıl öğrencileri (11 kişi) arasından günlükünün esasına göre kartopu yöntemi ile seçilmiş 8 kişiden oluşmaktadır. Dramatik yazarlık eğitimi döneminde öğrencinin üçüncü yılı sonunda dramatik potansiyel taşıyan bir malzemeden dramatik bir metin üretmek için ilk planlamaya, yani kurgu yapma becerisini, kazanmış olması beklenir. Katılımcılar, hedeflenen uygulama için bu nedenle seçilmiştir.

11 katılımcının %4’si kadın, %7’si erkek, yaşları 21-26 arasında değişmekte, farklı sosyo-ekonomik düzeylerden gelmektedir. Cinsiyet, bu araştırmada bir değişken olarak ele alınmamıştır, katılımcıların cinsiyetleri tamamen tesadüfidir. Belirtilmelidir ki, katılımcıların cinsiyetinin kurgulama becerisine veya tekniği kullanmaya etkisi başka bir araştırmının konusu olabilir.

Pilot Uygulamaya İlişkin Bulgular

Planlanan grup uygulamasından önce araştırmacılardan biri, dramatik niteliği doygun olan cumleden kurgu üretme çalışmasını Altı Şapkalı Düşünme Tekniği kullanarak pilot uygulama olarak gerçekleştirmiştir. Bu ön uygulama ile amaçlandığı gibi, grup uygulamasının ölasıkları değerlendirilmiştir, deneyimlenmiştir. Bu pilot uygulamada Altı Şapkalı Düşünme Tekniğinin iki farklı şekilde uygulanabilen olduğu görülmüştür: 1) yazarın düşünce şapkalarını kullanarak konuya yaklaşması, aksiyonu üretmesi 2) ana karakterin aksiyonu kurgulama becerisini ve tekniği kullanmaya etkisi başka bir artıştanın konusunu olabilir.

Çalışmanın Birinci Aşaması Olan Deneysel Uygulamaya İlişkin Bulgular

Grup uygulamasında tanışma bölümünden sonraki birinci uygulamada katılımcılar kendilerine verilen dramatik malzeme ile bir oyun kurgusunu oluştururlar, burada zorlukları noktaları şöyle ifade etmişlerdir: 2 katılımcı final üretmektedir, 2 katılımcı özgün ve çarpıcı bir kurgu oluşturmakta, 1 katılımcı düşüm noktaları bulmakta, 2 katılımcı kurgunun genelinde zorlandığı belirtirken 1 katılımcı herhangi bir konuda zorlanmadığını ifade etmiştir. Bu ifadelerden yola çıkarak öğrencilere malzemeleyi dramatik yapma dönenştürürken en çok zorlukları aşmanın aksiyon üretmek ve yönlemdirmek olduğu söylenebilir. Katılımcılar ayrıca mekân ve olay arasındaki ilişkiyi kurmakta zorlandıklarını ifade etmişlerdir. Altı Şapkalı Düşünme Tekniği ve ilgili bakış açılışları (şapkalar ve sorular) kullanarak yaptıkları ikinci uygulamada ise kurgulamada karşılaştıkları sorunlara daha iyi odaklandıkları ve sorunu daha kolay çözümlerini belirtmişlerdir.

Tekniğin uygulanmasında katılımcıların farklı yollar izledikleri görülmüştür. Bazı katılımcılar Altı Şapkalı Düşünme Tekniğine ilişkin şapkaları kurgunun tamamına ve yazar olarak kendilerine yöneltmişlerdir. Örneğin:

Beyaz şapka: Annenin cinsel yönelimi nedir? Bu büyük fedakârlığı ne için yaptığı bilgi gerekıyor.

Kırmızı şapka: Bu durum yazar olarak bana ağırdal bir duyguhalıktan uzak kalmanın gerektiğini hissettiriyor. Aksi takdirde konuya olan mesafevi koruyamayabiliriz. Bu durum türü de belirleyebilir.

Cünkü ağır bir trajedidense yer yer komedî unsurlarının olduğu bir dram yazardan isterim.
Mavi şapka: umutsuz bir final yazmama kararım pekişti. Bu yüzleşme sonrasında kendisinden saklanan büyük gerçeğin şokundan sonra, kendisine söylene n yalanı affeden ve her şeyi olduğu gibi kabul edebilecek bir genç kalır hikayeden gelir.” (Katılımcı X’in çalışması)

Tekniğin uygulanmasında katılımcıların izledikleri bir başka yol ise kurgunun aşamalarının Altı Şapkalı Düşünme Tekniği ile (özellikle de beyaz ve kirmizi şapkalar ile ) ayrıntılandırılması, aksiyon üretmek şekilde boyutlandırılmasıdır. Örneğin:

Tekniği kullanmadan önce: “Ailemize musallat olan adami bulduk. Yerini tespit ettim, ancak ailem uzak durmamı söyledi.”

Tekniği kullandıktan sonra: “Meğer bir kardeşim varmış. Bunca yıldır tek çocuğum sanıyordum. Ailemize musallat bir adam var. Bize musallat olmasının, rahatsız etmesinin bir sebebi olmalı. Yerini araştırdım, buldum. Sorunu çözeceğimi söylediğimde ailem uzak durmamı söyledi.” (Katılımcı Y’nin çalışması)

Tekniği kullanmadan önce: “Çocuk, bodrum katına inip hep saklı olan sandığı bulur ve uğrayarak çalma.”

Tekniği kullandıktan sonra: “Çocuk, bodrum katına inip babası tarafından saklanmış olan sandığı bulur.” (Katılımcı Z’nin çalışması)

Katılımcılara tekniğin kullanımı konusunda bir yönlendirme yapılmamıştır. Her biri istedikleri şapka ve sorularını kullanarak çalışmışlardır. Altı Şapkalı Düşünme Tekniği’nin çalışmayı nasıl şekillendirdiğine ilişkin tüm katılımcı olumlu ifadeler kullanmışlardır.

Çalışmanın İkinci Aşaması Olan Ankete İlişkin Bulgular

Katılımcıların deneyimledikleri teknik hakkındaği görüşleri anket aracılığıyla öğrenilmiştir. Katılımcılar yaratıcılık-potansiyel-performans bağlamındaki ilk soruda bireyin yaratıcılık potansiyelini daha iyi kullanabileceğini/arlabileceğini (%85.71) ve yaratıcılığın bireyde doğuştan gelen bir potansiyel olduğunu (%71.43) düşünmekteydiler. Katılımcılar, yaratıcılık potansiyeli diğerlerinden fazla olan bireylerin sanatçı olduğu ve yaratıcılığın değil işçiliğin daha önemi olduğu fikirlerini eşit oranlarda (%14.29) benimsemişlerdir.

Altı Şapkalı Düşünme Tekniği’ni biri hariç diğer katılımcılar daha önce duymadıklarını ifade etmişlerdir. Bir katılımcı ilköğretim düzeyindeki bir uygulamada karşılaştığını belirtmiştir. Katılımcıların % 85.00’i Altı Şapkalı Düşünme Tekniği’nin dramatik kurgu çalışmasına kullanılmasını faydali bulmuşlardır. Bu katılımcıların %57.00’si tekninin daha planlı ve daha çok açıdan düşünülmeyi önleyerekshitligini belirtmiştir. Uygulamada en yoğun olarak beyaz (%42.86) şapkanın kullanıldığı görülmektedir. Kirmızı (%14.29), siyah (%14.29), yeşil (%14.29) ve mavi (%14.29) şapkalar eşit oranlarda kullanılıyordu. Katılımcıların tamamı gelecek çalışmalarında bu tekninin kullanmak konusunda olumlu tutum taşıdıklarını ifade etmişlerdir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Sanat eğitim, sanatçı yetiştirme ve eser üretme gerek akademi içinde gerekse dışında oldukça karmaşık ve tartışmalı bir yapıdır. Tekniğin öğretilebileceği, yapının kurulmasında ilgili becerinin kazandırılabilmesi fakat yaratıcı buluşların ancak doğuştan gelen yaratıcılık potansiyeli ile ilgili olduğu metlere de dolu kalmadıktan sonra. Bu görüşün doğru ya da yanlışığını bir kenara bırakarak yaratıcılığın aktif olarak kullanıldığı oyun yazarlığı derslerine bakıldığında olur. oyun yazarlığına ilişkin teknik ve estetik bilginin öğrenciyi mutfreット içinde çeşitli işlemlerde kazandırıldığı mukammaktadır. Gözlenen, öğrencilerin bu teknik yapılı bilgi ile becerisini daha yaratı cóz ve özgün bir buluşu ifade etmek, yaratıcılığı kısa bir süre içinde düşüncede ya da düşünce biçimini bulmakta zorlanıkları yönündedir. Bu çalışma, oyun yazarlığı öğretiminde öğrencilerin yaratıcı düşünceleri geliştirilebilirler için Altı Şapkalı Düşünme Tekniği’nin kullanılması sinanın bir çalışmamız ve genel sonucu, bu teşhisini kurgulama aşamasında faydali ve kolaylaştıracı olduğu.
Altı Şapkalı Düşünme Tekniği özünde bir problem çözme yöntemi olarak, dramatik malzemenin ilk kurgusunda kullanılabileceği gibi (şapka sorularının ilk asal düğüm noktası, kriz ya da final gibi belirli bölümlerde sadece ihtiyaç adına uygulanması da söz konusu olabilir) oyun kişilerine de aksiyonu yönlendirmeleri için tek tek yönlendirilebilir. Altı Şapkalı Düşünme Tekniği’nin uygulamada esneklik tanması, farklı disiplinlerin kullanımına uygun olarak düşünce sürecine stratejik bir form kazandırması, düşünmenin farklıda olmayı, değişimini ve düşüncenin gelişirmesini hedeflerken bu süreç eğlenceli ve herkes için uygulanabilir kalmış (McAleer, 2007; Sungur, 1997) gibi özelliklerinin gerçekleştirilerek uygulamada deneyimlenmiştir. Araştırmanın grup uygulamasında ulaşılan bulgular, Altı Şapkalı Düşünme Tekniği’nin “düşünme faaliyetlerini belli bir düzene sokmak ve böylece düşünüren her şeyi aynı anda değerlendirir, her defasında bir düşünme faaliyetini şekillendirmesini sağlamak” (De Bono, 2015) amacıyla da ortuşmüştür.

Katımcılar, yaratıcılığın doğuştan gelen bir potansiyel olduğunu düşünmektedir. Bu yaklaşım, Gardiner’in (2016) de vurguladığı gibi yaratıcılık potansiyelinin daha iyi kullanılabileceği, yaratıcılık potansiyelinin daha iyi kullanılabileceği, yaratıcılığı doğuştan gelen içgüdüsel bir problem çözme kapasitesi ya da çağrışma dayalı bir düşünme eylemi gibi ifadelerle tanımlayan Lowenfeld (1957) ve Maslow gibi araştırmacıların görüşleriyle (Maslow’dan akt. Onur & Zorlu, 2017) de uyumludur.

Tekniğin öğrencilere düşüncelerini sadeleştirme ve tek bir noktaya odaklanma kuralını uygulamaya yardımcı olabilmesi için dramatik malzemenin kurgulamasında ve işletilmesinde ilgili farklı açıların gelişirilmesi bu düşünme tekniği ile mümkün olabilir. Altı Şapkalı Düşünme Tekniği’nin oyun yazarlığı öğretiminin kurgulama aşamasında ve diğer aşamalarında bir düşünme pratiği olarak kullanılması önerilebilir.
References

Altıkulaç, A., & Akhan, N. (2010). 8. sınıf inkılap tarihi ve Atatürkçülük dersinde yaratıcı drama yöntemi ve altı şapkalı düşünceye teknünün kullanılarak öğrencinin başarı ve tutumlarına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11 (3), 225-247.

Andreasen, N. C. (2017). *Yaratıcı beyin dehanın nörobilimi*. Ankara: Aklçelen Kitaplar.

Ayaz Can, H., & Semerci, N. (2007). Altı şapkalı düşünme tekniğinin ilköğretim sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin akademik başarısına etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 32 (145), 39-52.

Azeez, R. (2016). Six thinking hats and social workers’ innnatiave competence: An experimental study. *Journal of Education and Practice*, 7 (24), 149-153.

Belfer, K. (2001). De Bono’s six thinking hats technique: A metaphorical model of communication in computer mediated classrooms. In *EdMedia + Innovative learning* (pp. 113-116). Norfolk: Association for the Advancement of Computing in Education.

Bezir, Ç., & Baran, B. (2014). Second life ortamında altı şapka düşünme tekniğinin dil öğretimi sürecine katkıları. *Eğitim ve Bilim*, 39 (171), 392-406.

Bodor, K. (2018). Writing by putting on Edward de Bono’s six hats: critical thinking in writing. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 13, 138-149.

Carl, W. (1996). Six thinking hats: argumentativeness and response to thinking model. In *The Annual Meeting of the Southern States Communication Association* (p. 42). NY: Rochester Institute of Technology.

Cavuşoğlu, M. (2018). *Yaratıcı yazarlık defteri*. İstanbul: Yitik Ülke Yayınları.

Cioffi, J. (2016). Collaborative care: Using six thinking hats for desicion making. *International Journal of Nursing Practice*, 23 (e12593), 1-7.

De Bono, E. (2015). *6 Şapkalı düşünme tekniği*. (E. Tuzcular, Trans.) İstanbul: Remzi Kitabevi.

Dhanapal, S., & Ling, K. (2013). A Study to investigate how six thinking hats enhance the learning of environmental studies. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 1(6), 20-29.

Dunne, W. (2009). *Tools to develop characters, cause scenes, and build stories – The dramatic writer’s companion*. Chicago and London: The University of Chicago Press.

Egri, L. (1982). *Piyes yazma sanati*. (S. Taşer, Trans.) İstanbul: Yazko Yayınları.

Erez, S., & Erez, Y. (2017). *Yaratıcılık: Aklımızın Sınırlarını aşmak*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Evjakova, D. (2017). Directing in student theatre: From educator to Director. *RI.DE (Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance)*, 22 (2), 220-225.

Gardiner, P. (2017). Playwriting and flow: The Interconnection between creativity, engagement and skill development. *International Journal of Education & The Arts*, 18 (6), 1-24.

Gardiner, P. (2016). Playwriting pedagogy and the myth of intrinsic creativity. *RI.DE: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 21 (2), 247-262.

Gardiner, P. (2014). *Teaching playwriting: Dramaturgy, creativity, and agency*. Unpublished doctoral dissertation. Sidney: The university of sidney.

Gardiner, P., & Anderson, M. (2018). Structured creative processes in learning playwriting: Invoking imaginative pedagogies. *Cambridge Journal of Education*, 48 (2), 177-196.

Gardiner, P., & Anderson, M. (2015). Why playwriting? Dealing with the ‘big Issues’ and empowering student voies. *Drama Australia Journal*, 39 (2), 122-134.

Geissler, G., Edison, S., & Wayland, J. (2012). Improving students’ critical thinking, creativity, and communication skills. *Journal of Instructional Pedagogies*, 8, 1-8.

Gooch, S. (1998). *Oyun yazmak*. (F. Ofluoğlu, Trans.) İstanbul: MitosBOYUT Yayınları.
Gregory, S., & Masters, Y. (2010). Six hats in second life: Enhancing preservice teacher learning in a virtual world. In Proceding of International Conference on Teaching and Learning with Technology (pp. 2-6). University of New England.

Greig, N. (2005). Playwriting, a practical guide. London and New York: Routledge.

Guilford, J. P. (1968). Intelligence, creativity and their educational implications. Robert R. Knapp.

Kivunja, C. (2015). Using De Bono’s Six thinking hats model to teach critical thinking and problem solving skills essential for success in the 21st century economy. Creative Education 6 (3), 380-391.

Koray, Ö. (2005). Altı düşünme şapkası ve nitelik sıralama tekniklerinin fen derslerinde uygulanmasına yönelik öğrenci görüşleri. Kuram ve Uygulama Dergisi, 3 (3), 379-400.

Li, C.-S., Lin, Y.-F., Nelson, J., & Eckstein, D. (2008). Hats off to problem-solving with couples. The Family Journal Counseling and Therapy for Couples and Families, 16 (3), 254-257.

Lowenfeld, V. (1957). Creative and mental growth. New York: Macmillan.

Mackinnon, D. W. (1962). The nature and nature of creative talent. American Psychologist, 17, 484-495.

May, S. (2011). Yaratıcı yazarlık. (P. Özcân, Dü., & F. Yanık, Trans.) İstanbul: Optimist Yayım ve Dağıtım.

McAleer, F. (2007). A thinking strategy for tomorrow’s gifted leaders: Six thinking hats. Güted Education Press Quarterly, 21 (2), 10-12.

Neipris, J. (2005). To be a playwright. New York and London: Routledge.

Nuttu, H. (1999). Oyun yazarlığı. İstanbul: MitosBoyut Yayınları.

Onur, D., & Zorlu, T. (2017). Yaratıcılık kavramı ile ilgili kuramsal yaklaşımlar. ITOBİAD: Journal of the Human and Social Science Researches, 6 (3), 1535-1552.

Orhan, S., Kirbaş, A., & Topal, Y. (2912). GÖrsellerle desteklenmiş altı şapka düşünme tekniğinin öğrencilerin konuşma becerilerini geliştirmesine etkisi. Turkish Studies: International Periodicals for Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 7 (3), 1893-1909.

Osborn, A. (1957). Your Creative and mental growth. New York: Macmillan.

Paterson, A. (2006). Dr. Edward de Mono’s six thinking hats and numeracy. Australian Primary Mathematics Classroom, 11 (3), 11-15.

Patre, S. (2016). Six thinking hats approach to hr analytics. South Asian Journal of Human Resources Management, 3 (2), 191-199.

Read, H. (1948). Education through art. Oxford: Panthenon.

Sheth, M. (2012). Six thinking hats. Asian Journal of Management Research, 2 (2), 814-820.

Smiley, S. (2005). Playwriting – The structure of action. New Heaven and London: Yale University Press.

Sungur, N. (1997). Yaratıcı düşünce. İstanbul: Evrim Publishing.

Torrance, E. P. (1988). The nature of creativity as manifest in its testing. In R. J. Sternberg (ed.), The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives (pp. 43-75). Cambridge University Press.

Unsal, S. (2017). Felsefe dersinde aktif öğrenme tekniklerinin kullanımı. GEFAD, 37 (3), 1013-1040.

Vernon, D., & Hocking, I. (2014). Thinking hats and good men: Structured techniques in a problem construction task. Thinking Skills and Creativity, 14, 41-46.

Wallas, G. (1926). The art of thought. New York: Harcourt, Brace § World.

Yılmaz, M., Arıcı, F., & Dilber, R. (2017). Altı Şapkali düşünme tekniğinin 7. sınıf öğrencilere akebdirim ve öğretim başarılardına etkisi. Researcher: Social Science Studies, 5 (8), 128-139.
