



JOURNAL of SOCIAL and HUMANITIES SCIENCES RESEARCH (JSHSR)

Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi

Received/Makale Geliş 09.08.2021
Published /Yayınlanma 29.10.2021
Article Type/Makale Türü Research Article

Citation/Alıntı: Caferoğlu, M. (2021). Tasarım odaklı düşünce yöntemiyle oyun tasarımı: Nunki hikâye bohçası tasarımı örneği. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 8(75), 2563-2576.
<http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.2728>

Dr. Öğr. Üyesi Müge CAFEROĞLU
<https://orcid.org/0000-0002-1224-5721>
Nunki Design, Bursa / TÜRKİYE

TASARIM ODAKLI DÜŞÜNCE YÖNTEMİYLE OYUN TASARIMI: NUNKİ HİKÂYE BOHÇASI TASARIMI ÖRNEĞİ

GAME DESIGN WITH DESIGN THINKING METHOD: NUNKİ STORY SACK DESIGN EXAMPLE

ÖZET

Tasarım odaklı düşünce (Design Thinking), farklı bakış açıları geliştirerek çözüm odaklı, yenilikçi ve yaratıcı fikir yürütmeye dayanan, kullanıcıyı tasarım sürecinin merkezine alan bir metodolojidir. Tasarım odaklı düşünce yöntemi sadece tasarım ya da grafik tasarım gibi alanlarda değil, karşılaşılan sorunları yenilikçi yaklaşımlarla çözmek üzere tüm sektör ve girişimlerde, edebiyattan müziğe, eğitimden bilime ve sosyal yaşama kadar çok geniş bir perspektifte kullanılabilir. Tasarım odaklı düşünce yöntemi, bu araştırmada bir hikâye bohçası oyun tasarımının ürüne dönüştürülme süreçlerinde kullanılmıştır. Neil Griffiths tarafından 1995 yılında geliştirilen hikâye bohçası konsepti, her yaş grubundan tüm çocuklar için hikâyeleri paylaşırken eğlenceli ve interaktif öğrenme ortamı sağlayan, içerisinde tema ile ilgili çeşitli oyuncak, sahne gibi nesnelerin olduğu bez çantalarıdır. Bu araştırmada, tasarım odaklı düşünce yaklaşımı ve ebeveynlerle çocukları interaktif bir yolla hikâye oluşturmaya teşvik eden, çocuk gelişimi için önemli olduğu düşünülen hikâye bohçalarının ortaya çıkış süreçleri ve sağladığı faydalarla ilgili literatür taraması yapılarak örnekler incelenmiştir. Araştırmanın uygulama kısmında, tasarım odaklı düşünce yaklaşımının kullanılması ile şekillenen Nunki Hikâye Bohçası oyun tasarımı süreci örnek olarak sunulmuştur. Nunki Hikâye Bohçası, tasarım odaklı düşünce yaklaşımının, empati, tanımlama, fikir üretme, prototip ve test olmak üzere beş aşamadan oluşan sistemi esas alınarak gerçekleştirilmiştir. Hikâye bohçası, içerisinde yaratıcı hikâye kartları, ahşap Nunki karakterleri, illüstrasyon tekniği ile yapılmış Nunki yıldız haritası ve oyun kartlarından oluşan, çocukların interaktif olarak katılımını sağlayan bir hikâye oyunu olarak tasarlanmıştır. Bu araştırmanın amacı, hikâye bohçalarının çocuklarının gelişimine olan katkısına dikkat çekmek ve tasarım odaklı düşünce yaklaşımıyla tasarımcıların üretimlerini, yaratıcı ve kullanıcı odaklı çözümlerle gerçekleştirebileceklerine dair bir örnek sunmaktır. Dünyada son zamanlarda yaygınlaşmaya başlayan, ülkemizde henüz çok bilinmeyen, hikâye anlatma sanatı aktivitelerini içeren hikâye bohçaları, hayal gücünü geliştiren etkinlikleri kapsayacak şekilde tasarımcılar tarafından ele alınarak özgün bir biçimde tasarlanabileceği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım Odaklı Düşünce, Hikâye Bohçası, İllüstrasyon, Grafik Tasarım.

ABSTRACT

Design Thinking is a methodology that puts the user at the center of the design process, based on solution-oriented, innovative and creative thinking by developing different perspectives. The design thinking method can be used not only in fields such as design or graphic design but also in all sectors and initiatives to solve the problems encountered with innovative approaches, from literature to music, from education to science and social life. The design thinking method was used in the process of transforming a story sack game design into a product in this research. The story sack concept, developed by Neil Griffiths in 1995, is cloth bags containing various toys and props related to the theme, providing a fun and interactive learning environment for all children from all age groups while sharing stories. In this research, literature review was conducted on the emergence processes and benefits of story sacks, which are thought to be important for child development, which encourages parents and children to create stories in an interactive way, with a design thinking approach. In the application part of the research, the Nunki Story Sack game design process, which is shaped by the use of design thinking approach, is presented as an example. Nunki Story Pack is based on the design thinking approach, which consists of five stages: empathy, definition, idea generation, prototype and testing. The story sack is designed as a story game that allows children to participate interactively, consisting of creative story cards, wooden Nunki characters, a Nunki star map made with illustration technique, and game cards. The aim of this research is to draw attention to the contribution of story sacks to the development of their children and to present an

Issue/Sayı: 75

Volume/Cilt: 8

jshsr.org

ISSN: 2459-1149

example that designers can realize their production with creative and user-oriented solutions with a design-oriented thinking approach. It is thought that Story Packs containing storytelling art activities, which have recently become widespread in the world and which are not yet known in our country, and which include storytelling art activities, can be designed in an original way by being handled by designers in a way to include activities that develop imagination.

Keywords: Design Thinking, Story Sack, Illustration, Graphic Design.

1. GİRİŞ

Tasarım odaklı düşünce, içerisinde birçok yaklaşımı ve aşamayı barındıran çözüm odaklı bir düşünce sistemidir. Tasarım odaklı düşünce yönteminde ürün merkezli yaklaşım yerine, kullanıcı ve empati odaklı bir çözüm süreci benimsenerek, yaratıcı fikirler doğrultusunda birçok farklı bakış açısı getirmek amaçlanmaktadır. Belirli alanlarla sınırlı olmayan tasarım düşüncesi, yaşamın birçok alanında uygulanabilen bir yöntemdir ve farklı problemlere sistematik bir bakış açısıyla yenilikçi çözümler getirmeyi amaçlayan yinelemeli bir süreçtir.

Tasarım odaklı düşünce, kullanıcının ihtiyaç duyduğu geri bildirimleri toplamaya, deney yapmaya, prototip modeller oluşturmaya ve döngüsel bir şekilde yeniden tasarlamaya odaklanan bir süreçtir. Tasarım odaklı düşünce, önce geliştirilen ve tasarım görevlerine uygulanan, ancak daha sonra diğer problem çözme türlerine genişletilen bir düşünce biçimidir. Genel olarak fikirleri ararken, tasarım düşüncesi insanların en yaratıcı fikirleri elde etmelerine yardımcı olacak bir yöntem olarak kullanılabilir (Darbellay, Moody & Lubart, 2017:17). Kozan (2021:31), tasarım odaklı düşüncenin bir tasarımcının ürün tasarlarırken, onu doğru ürüne götüren düşünce süreçlerinin tümü olduğunu belirtmektedir. Ayrıca Kozan, doğru düşünce metodolojisi olarak adlandırabilecek bu fikrin, temelinde insan odaklı olmasından dolayı, bu zamana kadar uygulanan birçok metodolojiden daha başarılı olduğunu açıklamaktadır. Empati, tanımlama, fikir üretme, prototip ve test olmak üzere beş aşamadan oluşan tasarım odaklı düşünce sistemi, ürün, hizmet veya tasarımı geliştirmenin, yeni fikirler bulmanın ve yaratıcı düşünmenin çeşitli yollarını sunmaktadır. Bu çalışmada tasarım odaklı düşünce işleyişi çocuklar için tasarlanan hikâye bohçası tasarımı örneğiyle aşamalı olarak ele alınacaktır.

Anlatı yapıları oluşturma ya da onlarla ilişki kurma süreci olarak kastedilen hikâye anlatımı, çocukların yaşamının birçok alanında yaygındır. Erken çocukluk döneminde, hikâye anlatımı çocukların gelişimini desteklemek, kendilerini ifade etmelerine ve dünyayı anlamlandırmalarına yardımcı olmak, iletişim kurmak, tanıma ve hatırlama becerilerini geliştirmek ve akranlarıyla ilişkilerini güçlendirmek için bir araçtır. Çocukların hikâyelerle meşgul olmaları, örneğin; dinleme, okuma, bakma veya onlarla etkileşime girme veya kendilerine ait bir hikâye oluşturmalarına bağlı olarak çok çeşitli teknolojik çözümler, etkileşim seçenekleri ve tasarım yöntemleri geliştirilmektedir (Garzotto, Paolini & Sabiescu, 2010:2). Hikâye anlatıcılığı, görsel, yazınsal ve sözel yöntemlerle bir olayın aktarımını amaçlayan iletişim biçimidir (Wigan, 2012, s.117). Hikâye anlatma geleneği bütün dünya kültürlerinin ayrılmaz bir parçasıdır ve çocuklar sıklıkla kendilerini hikâyeler aracılığıyla ifade etmektedirler. Hikâye anlatma ve hikâye okuma etkinliği yaratıcı bir süreçtir ve çocuklarda okuryazarlık becerilerinin temelini oluşturarak öğrenme ve gelişimlerini desteklemektedir. Hikâye anlatımı çocukların sadece yaratıcılığının şekillenmesine yardımcı olmakla kalmaz, aynı zamanda hayal gücünü tetikler, düşünceye sevk eder, analiz, sentez ve dil yeteneklerini de geliştirir. Eğitimciler ve ebeveynler sadece hikâyeyi okumak yerine, hikâye bohçası ile çocukları hikâye anlatımına dâhil edip, çeşitli malzemelerle hikâyeyi görselleştirerek ve açık uçlu sorular sorarak interaktif bir oyun haline getirebilir ve çocukların gelişimine katkıda bulunabilirler. Sözlü bir hikâye, resimli bir kitap veya seçilmiş herhangi bir tema hikâye bohçasının odak noktasını oluşturur. İşitsel, görsel ve dokunsal öğeleri bir araya getiren hikâye bohçaları, çocukları oyun oynamaya, keşfetmeye teşvik eder, yaratıcı ve eleştirel düşünce fırsatı sunar ve birlikte dinleyip konuşurken çocuklarla yetişkinler arasındaki iletişimi geliştirir.

Bu çalışmada, tasarım odaklı düşünce yaklaşımı ve hikâye bohçalarının ortaya çıkış süreci, özellikleri ve çocuk gelişimine olan etkisi araştırılmış, grafik tasarımcı gözüyle çocuklar için tasarımı yapılan Nunki Hikâye Bohçasının illüstrasyondan üç boyutlu ürüne dönüşene kadar olan süreçteki aşamaları tasarım odaklı düşünce aşamaları kullanılarak sunulmuştur. Tasarım odaklı düşünce yaklaşımı ile tasarımcıların üretim süreçlerinde, tasarım, ürün veya hizmeti iyileştirerek, yenilikçi ve yaratıcı yollar bulabilecekleri düşünülmektedir. Literatür taraması sırasında, hikâye bohçaları ve çocuk gelişimine etkileri ile ilgili az sayıda kaynağa ulaşılabilmektedir. Ülkemizde son yıllarda gündeme gelmeye başlayan hikâye bohçaları araştırılarak alternatif yeni tasarımlar geliştirilebilir. Grafik tasarımcılar, tasarım odaklı düşünce yaklaşımıyla disiplinler arası çalışmalar yürüterek çocukların gelişimi için tasarımlar yapabilir ve sektöre yenilik getirebilirler.

2. TASARIM ODAKLI DÜŞÜNCE

İnsanoğlu var olduğu günden beri karşılaştığı problemlere çözüm bulmak için yaratıcılığını kullanmış ve tasarımcı içgüdüleriyle yenilikçi çözümler geliştirmiştir. Tasarım doğası gereği yaratıcı nitelikteki bir sürecin kendisi olmakla birlikte, bir sorunun çözümü için geliştirilmiş plan ya da fikirdir. Tasarım ilk önce zihinde var olan bir fikirken, bu fikir bir biçim verme dinamiğini içeren bir nesne olarak somutlaşır. Tasarım aşamalı bir süreçtir ve farklı birçok çözüm üretmek amacıyla yenilikçi tekniklerle alışılmışın dışında düşünmeyi gerektirmektedir.

Tasarım birbirinden farklı pek çok ögenin bileşiminden oluşan bir süreçtir. Uygun bir çözüme ulaşmak için ilk aşamada problemin niteliğini ve kaynağını saptamamız, sonrasında çözümüne ilişkin öneriler sunmamız gerekir. Bir tasarım probleminin çözümü zamana ve koşullara göre değişiklik gösterebilir; çünkü tasarım, süregelen bir eylemin o an için belirlenebilen ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik bir öneri getirir. Tasarımın hedefi, var olan veya öngörülen bir problemi çözmektir. Bu doğrultuda tasarımcılar önce problemi tanımlamaya çalışır, daha sonra çözüm bulmak için çok sayıda araştırma yaparlar (Ergüven, 2021:13). Bir tasarımcı, bir ürünün sadece görsel veya estetik özellikleri ile ilgilenmez. Genellikle tasarım denildiğinde en çok bilinen tanım herhangi nesnenin görünümü olarak algılanmaktadır. Ancak tasarım kelimesinin tabanında sadece estetik kaygılar yoktur. Üretilen ürün ya da hizmet aynı zamanda çalışan teknik bir nesnedir, bir çözümdür. Tasarım süreci mükemmel bir problem çözme yöntemidir ve bugüne kadarki en başarılı metot olarak günümüzde popülerlik kazanmıştır (Kozan, 2021:36). Problemlere yenilikçi bakış açısıyla yaklaşmayı sağlayan tasarım, iş dünyasından eğitime ve sosyal hayatın farklı alanlarına kadar birçok sektörde yaygın olarak kullanılabilecek bir problem çözme yöntemi haline gelmiştir.

Düşünme konsepti, tasarımcıların her zaman yaptığı işin bir parçası olmuştur, ancak son yıllarda öne çıkan tasarım odaklı düşünce terimi, tasarımcılar tarafından yapılan soyut işleri vurgulamaktadır. 1960'larda ortaya çıkan bir araştırma, tasarımcıların nasıl tasarım yaptıklarına odaklanmıştır. Tasarım yöntemleri hareketi olarak başlayan şey, yavaş yavaş tasarım düşüncesine yönelik araştırmalara doğru kayarak tasarımcıların tasarım faaliyeti için kullandıkları süreçleri ve yöntemleri anlamaya çalışmıştır. Bu keşif aynı zamanda araştırmacıları tasarım problemlerinin doğasını daha derinlemesine incelemeye yönlendirmiştir (Kimbell, 2011:289). Tasarım odaklı düşünce metodu (Design Thinking), 1991 yılında David Kelley ve IDEO şirketi ile ortaya çıkmıştır. Kelley, 2006 yılında Stanford Tasarım Merkezi'ni kurarak akademi ve tasarım pratiğinde tasarım düşüncesini daha da popüler hale getirmiş ve bu konsept, başarılı hükümet projeleri aracılığıyla kamuoyunun da büyük ilgisini çekmiştir (Geissdoerfer, Bocken & Hultink, 2016: 5). IDEO'nun tasarım danışmanı Tim Brown, insan merkezli bir faaliyet olarak tasarım düşüncesine özel bir vurgu yapmaktadır. Bu yaklaşımın altında yatan şey empati fikridir: tasarımcılar, son kullanıcıların bakış açılarını ve karşılaştıkları sorunları anlama ve yorumlama konusunda istekli ve yetenekli olarak algılanır. Brown'a göre, başarılı bir tasarımın sonucu 3 kaygının kesiştiği noktada var olur: Kullanıcıların bakış açısına göre arzu edilen, teknik olarak mümkün olan ve ticari olarak uygun olan tasarımlardır (Kimbell, 2011:294). Tasarım odaklı düşünce metodu sadece düşünme konsepti değil, aynı zamanda tasarım yapma perspektifinde de çok yönlü olarak eylem gerçekleştirmektir. Tasarım odaklı düşünce, tasarım düşüncesi, kullanıcı merkezli tasarım, deneyim tasarımı, kullanıcı merkezli tasarım, dönüştürücü tasarım ve sosyal yenilik gibi farklı terimlerle de karşımıza çıkmaktadır. Tasarımcılar yenilikçi düşünce yollarını keşfederek geliştirmeye çalıştıkları için, tasarım odaklı düşünce 'kutunun dışında' düşünce olarak adlandırılmaktadır.

Tasarım odaklı düşünce, insanları tasarım sürecinin merkezine yerleştirir ve onların ilgi alanlarını, değerlerini tasarım sürecine dâhil ederek karmaşık problemlere yenilikçi çözümler geliştirmektedir. Tasarım odaklı düşünce metodolojisini dünyada çeşitli kuruluş ve organizasyonlar farklı alanlarda hayata geçirmek için projeler yürütmektedirler. Hollanda Genç Tasarımcılar Vakfı, Türkiye Tasarım Vakfı, Avustralya Suça Karşı Tasarım Merkezi tasarım odaklı düşünce çalışmalarını yürütülen organizasyonlardan bazılarıdır.

Tasarıma dayanan pratiklerin bildik sorun çözme tarzlarına nasıl bir alternatif sunup inovasyonun başını çekebileceğini irdelemek ve sorunlar karşısında bambaşka yaklaşımlar geliştirmek için tasarım pratiklerine başvuran Young Designers Foundation (Genç Tasarımcılar Vakfı, kısaca GT), Hollanda'da 1990 yılında kurulmuştur. Başlarda vakıf, tasarımcılar ve sanatçılarla endüstriyel ortaklar için projeler üzerinde çalışırken, 1990'ların sonlarından bu yana organizasyonun odağı değişmiş ve GT, "Toplum İçin Tasarla" başlığı adı altında, kültürel ve toplumsal değişim bağlamında tasarım projelerine önyak olup bunları geliştiren bir kültürel kuruma dönüşmüştür (Dorst, 2016:35). Genç Tasarımcılar Vakfı

projeleri genelde bir soru ile başlanan ve ardından bir çözümün tasarlandığı “normal” tasarım pratiğinden çok daha farklıdır. GT projeleri toplumsal bir meselenin verdiği işaretle başlar ve bu mesele etrafında açık bir süreç içinde gerçekten sorulması gereken soruları şekillendirmeye çalışır. Bu arayışta yaratıcı özgürlük, ince analiz ihtiyacı ve seçilen yolun geçerliliğine dair keskin bir anlayışla birleştirilir (Dorst, 2016:50). Tasarımcıların problem çözme kapasitesinin dünyayı iyileştirebileceğine inanan Genç Tasarımcılar Vakfı, tasarımcılara fırsatlar, destekler, tanıtım ve bir platform sunmaktadır. Ayrıca vakıf, tasarımcıların toplumsal zorluklara ve karmaşık sorunlara dâhil edilerek tasarım odaklı düşünce yöntemiyle çok daha fazla etki yaratılabileceğini düşünerek organizasyonlar gerçekleştirmektedir.

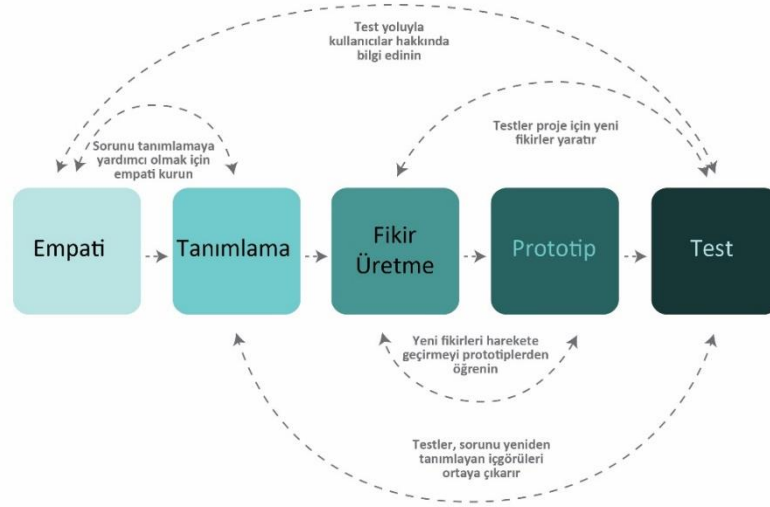
Avustralya'da, Sidney Teknoloji Üniversitesi'yle birlikte Designing Out Crime (Suçu Tasarımla Defet, kısaca STD) adlı bir araştırma merkezi kurulmuştur. Bu merkezin amacı toplumda güvenlik ve emniyeti sağlama tarzımızda devrim yaratmak üzere tasarım pratiklerini kullanmaktır. STD'nin yaklaşımının temel özelliği, her nerede mümkün oluyorsa, suça yönelik "karşı tedbirlerin oluşturulmasından sakınmaktır, zira bu karşı tedbirler kamusal mekânlarımızın ve toplumumuzun dokusunu mahveden bir korku iklimi doğurur (Dorst, 2016:43). Suçu Tasarımla Defet Merkezi'nin üstlendiği birçok proje, partner organizasyonların çok uzun zamandır çözmeye çalıştığı, ama onların bildik sorun çözme stratejileriyle çözemediği sorunlardır. Suçun önlenmesine yönelik çabalar kriminolojide bir alt alanın ortaya çıkmasına yol açmıştır: kamusal mekânları suç faaliyetine daha kapalı kılmak için onlara dönük olarak tasarım ilkeleri belirleyen, çevresel tasarım yoluyla suç önlenmesidir (Dorst, 2016:51). Design Council (2021:4), tasarımcıların, tasarladıkları nesnenin, sistemlerin veya ortamların hangi şekillerde suça açık olabileceğini düşünürlerse ve bunu tasarım sürecinde yeterince erken yaparlarsa, suçun oluşmasını önleyebileceklerini veya en azından suçlu davranışı fırsatlarını azaltabileceklerini belirtmektedir. Ayrıca Design Council, mekânların, ürünlerin ve hizmetlerin suça dayanıklılık göz önünde bulundurularak geliştirildiğinde, tasarımcıların suçluların suç işlemesini daha zor, daha riskli veya daha az çekici hale getirmeye ve insanların güvende kalmasını ve eşyalarını güvende tutmasını kolaylaştırmaya yardımcı olabileceğini vurgulamaktadır. Suçu tasarlamak kullanıcıyı anlamakla başlar ve tasarım odaklı düşünce yöntemleri sayesinde kişilerin ihtiyaçlarını, isteklerini ve yeteneklerini anlayabilmek, tasarım çözümlerinin etkili, kullanılabilir ve sürdürülebilir olmasını sağlamaya yardımcı olacaktır. Bahsedilen organizasyon örneklerinden anlaşılabilir üzere, tasarımcıların tasarım süreci boyunca kullandıkları yaklaşımlar yaratıcı fikirlerle birleşerek tasarım dışında farklı alanlarda da uygulanabilmektedir.

Ülkemizde de Türkiye Tasarım Vakfı, tasarım odaklı yaklaşım ile sosyal ve ekonomik gelişime katkı sağlamayı hedefleyen, genç tasarımcıların gelişmesine destek olan ve nitelikli tasarımın üretilmesine zemin hazırlayan, daha iyi bir dünya için tasarım farkındalığı oluşturmayı hedefleyen kuruluş olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca Türkiye Tasarım Vakfı, 2021 yılı itibariyle 4 -19 yaş aralığındaki çocukların ve gençlerin tasarım yoluyla yaratıcılıklarını keşfettikleri ve geliştirdikleri, dünyada yaratıcı eğitim alanında önde gelen bir okul olan Finlandiya temelli “Arkki” eğitim programlarına da başlamıştır. Yarının dünyası için ve yeni bakış açıları geliştirmek için tasarım odaklı düşünce yöntemi hayatın her alanında ve farklı yaş gruplarında kullanılabilir.

Günümüzde kullanılan tasarım odaklı düşünce sürecinin birçok çeşidi vardır ve bunların üç ile yedi aşaması vardır. Tasarım odaklı düşüncenin tüm çeşitleri, ilk olarak 1969'da Herbert Simon tarafından açıklanan ilkeleri içermektedir. Bu çalışmada, Hasso Plattner Tasarım Enstitüsü tarafından önerilen beş aşamalı model örnek olarak alınmıştır. Bu modele göre tasarım odaklı düşünce; empati, tanımlama, fikir üretme, prototip ve test olmak üzere beş aşamada gerçekleşmektedir (Görsel 1). Dam ve Siang (2018:2), burada bahsedilen beş aşamanın her zaman sıralı olmadığına dikkat etmenin önemli olduğunu, maddelerin belirli bir sırayı takip etmek zorunda olmadığını ve genellikle paralel olarak meydana gelebildiklerini ve yinelemeli olarak tekrarlanabildiklerini belirtmektedirler. Ayrıca Dam ve Siang, bu maddelerin ardışık adımlardan ziyade yenilikçi bir projeye katkıda bulunan aşamaların bir özeti olarak bakılması gerektiğini vurgulamaktadırlar.

1. Empati: Empati, başkalarının yerine geçme, onların hayatlarını anlama ve sorunları onların bakış açılarından çözmeye başlama kapasitesidir. Tasarım odaklı düşünce, tasarımı yapılan insanların yenilikçi çözümlere giden yol haritası olduğu fikrine dayanan empati üzerine kuruludur (Kelley, 2015:21). Empati aşaması sırasında tasarımcı, kullanıcıyı tanımak ve ihtiyaçlarını, isteklerini hedeflerini anlamak için zaman harcar. Bu, insanları psikolojik ve duygusal düzeyde anlamak için gözlemlemek ve onlarla etkileşim kurmak anlamına gelmektedir (Kozan, 2021:47). Kullanıcılar ile doğru bağ kurabilmek ve onları daha iyi anlayabilmek için etkili empati kurma yöntemleri vardır. Bunlar; empati görüşmeleri,

duygu avcılığı, doğal akış sırasında gözlemek ve anahtar kullanıcılar odaklanmadır (Kozan, 2021:50, 51).



Görsel 1. Tasarım Odaklı Düşünce Yönteminin Basamakları (Dam and Siang, 2018:1)

Empati kurma, tasarımcıların kendi varsayımlarını bir kenara bırakarak, kullanıcılara ve onların ihtiyaçlarına dair anlayış kazanılmasına olanak sağlayarak, kullanıcıların deneyimlerini ve motivasyonlarını anlamalarını sağlamaktadır. Empati dinleyerek, deneyimleyerek, araştırarak ya da gözlem yaparak kurabilmektedir.

2. Tanımlama: Bu aşamanın ana fikri sorunu tanımlamaktır. Öncelikle kullanıcıların belirlenmesi, onların yaşadığı sorunların tespit edilmesi ve tasarımcıyı çözüme götürecektir olan anahtar sorunun bulunması gerekmektedir (Kozan, 2021:57). Bu aşamada, empati aşamasında toplanan bilgiler analiz ederek temel problemin ne olduğu tanımlanmaya çalışılır. Tanımlama aşamasında dikkat edilmesi gereken en önemli nokta, problemin kullanıcı odaklı ve ihtiyaca göre tanımlanmasıdır.

3. Fikir üretme: Fikir, Tasarım düşüncesi sürecinin üçüncü aşamasıdır ve tamamen çözüm odaklı fikir üretmek üzerine uygulanan bir süreçtir. Fikir aşamasında, mümkün olduğunca çok fikir keşfedilir ve bu fikirlerden bazıları potansiyel çözümler olmaya devam eder (Kozan, 2021:69). Tasarım ekibi fikir bulma evresinde, tanımlama aşamasında yapılan araştırmalar ve belirginleşen kısıtlamalar üzerine yoğunlaşır. Tasarımcılar, fikir bulmak için değişik yöntemler kullanılmaktadırlar. Fikir bulma yöntemlerinden bazıları: Beyin fırtınası, fikir eskizleri, mevcut denemiş bir tasarımın uygulaması, ürüne yoğunlaşan yukarıdan-aşağıya analitik bir yaklaşım, kullanıcı veya müşteri odaklı aşağıdan-yukarıya bir yaklaşımdır. Fikir bulma aşaması ilerledikçe, tanımlama evresinde herhangi bir yanlış anlaşılma veya hata olup olmadığı, yapılan araştırmaların yeterli olup olmadığı belirginleşir. Şüpheleri yok etmek ve anlaşılmanmış noktaları açıklığa kavuşturmak için, tasarım süreci boyunca geribildirim başvurulabilir. (Ambrose ve Harris, 2019:20). Fikir üretme aşamasında, diğer aşamalardan elde edilen bilgilerle kullanıcıların ihtiyaçları tespit edilerek tanımlanan problemin çözümü için yenilikçi alternatif yollarla fikirler üretilir. Bu aşamadaki üretilen her fikir çok değerlidir ve fikir aşaması yaratıcılığın en yoğun kullanıldığı aşamalardan biridir.

4. Prototip: Prototip aşaması, sürecin etkileşimli ve düşük maliyetli erken ürün deneyim noktası olarak tanımlanabilir. Prototipler bu aşamaya kadar yapılan her şeye uygun olmalıdır. Bu aşamada, kullanıcılarla yapılan görüşmeler, problem tanımı ve bulunan potansiyel çözüm fikirlerini kapsayan bir erken ürün geliştirmelidir. Bu aşamanın en önemli tarafı düşük maliyetli erken bir tasarım deneyimi yaşamasının sağlanmasıdır. Bu aşamada ürünün ya da çözüm birçok noktadan değerlendirilebilir ve deneyimleme şansı yakalanabilir (Kozan, 2021:81). Prototip aşaması deneysel bir aşamadır ve buradaki amaç, ilk üç aşamada tanımlanan sorunların her biri için kısa sürede mümkün olan en iyi çözümü belirlemektir. Bu aşamada, üretilen fikirlerin denenmeye uygun, daha küçük veya birebir ölçekli hali hayata geçirilir.

Prototip, tasarım fikrinin teknik olarak uygulanabilirlik açısından denenmesini ve fiziksel bir nesne olarak çalışıp çalışmayacağını görmeye yarar. Prototip üretildiğinde tasarımın nasıl görüneceğini

sergileyeceğinden, sonucun görsel yönünün de sergilenmesine olanak verir. Tasarım, böylece gerektiğinde üç boyutlu olarak denenmiş olur (Ambrose ve Harris, 2019:22). Prototiplerde gerçekte üretilecek malzemelerin kullanılması gerekmez. Prototipler, ürünün üç boyutlu algılanmasını sağlayacak kâğıt modellerden, dijital ortamlarda yaratılan tasarımlara kadar farklı ve yaratıcı şekilde tasarlanabilir.

5. Test: Test aşaması geliştirilen ve sonuca en yakın olan prototipin ürüne dönüştürülerek gerçek kullanıcılar üzerinde deneyimlenmesi anlamına gelir. Test aşaması sırasında hedef kullanıcıların prototiple nasıl etkileşime girdiği gözlemlenerek değerli geri bildirimler toplanır. Bu aşamada prototipin nerede başarılı olduğu, nerede iyileştirilmesi gerektiği öğrenilebilir ve başlangıç hedefleri ile uyum sağlayıp sağlayamadığı net bir şekilde görülebilir (Kozan, 2021:97). Hataların erken zamanda fark edilmesini sağlayan test aşamasında kullanıcıyla görüşülüp fikirler değerlendirildikten sonra, yeni bir prototip yapılabilir veya mevcut olan prototip üzerinde iyileştirmeler yapılabilir.

Tasarım düşüncesinde hedef, kullanıcıyla empati kurmaya, gözlemlemeye ve sorgulama sürecine yardımcı olmaktadır. Tasarım odaklı düşünce, sorunu insan merkezli yöntemlerle yeniden çerçeveleyerek, beyin fırtınası oturumlarıyla birçok fikir oluşturup, prototip oluşturma ve test etmede uygulamalı bir yaklaşım benimseyerek, bilinmeyen sorunların üstesinden gelmek için son derece yararlıdır (Dam and Siang, 2018:1). Tasarlanan ürün ve hizmetlerde insanlar hakkında bir anlayış geliştirmeye fırsat sağlayan tasarım odaklı düşünce alternatif strateji ve çözüme dayalı bir yaklaşım sağlamaktadır.

David Kelley (2015:19), herkesin dünyaya bir tasarımcı gibi yaklaşabileceğini, dinamik bir problem çözücü olarak bu potansiyeli ortaya çıkarmak için gereken tek şeyin biraz yaratıcı özgüven olduğunu belirtmektedir. Ayrıca Kelley, herkesin yaratıcı olduğuna ve yaratıcılığın sadece çizim yapma, beste yapma veya heykel yapma kapasitesi olmadığını, dünyayı anlamının bir yolu olduğunu vurgulamaktadır.

Tasarım odaklı düşünce, görsel tasarım odaklı değil, kullanıcı odaklı bir düşünce yaklaşımıdır. Burada önemli olan, yukarıda bahsedilen beş aşama izlenerek bir düşünce sistemi oluşturmak ve tasarım odaklı düşüncenin stratejik boyutlarını ve tekniklerini öğrenerek tüm yaşama taşımaktır. Bir problemi sorgulayıp araştırırken çevresel faktörlerin, alışkanlıkların ve kalıpların dışına çıkmak, o problemin gerçek kısıtlamalarını ve yönlerini yansıtan fikirler üretmemize yardımcı olacaktır. Tasarım odaklı düşünce, ürün, hizmet veya tasarımı iyileştirmenin yeni yollarını ortaya çıkarmak için derinlemesine incelemenin bir yolunu sunarak, doğru araştırma yapılmasına, prototip oluşturmaya ve test edilmesine yardımcı olmaktadır. Bu çalışmada örnek olarak, tasarım odaklı düşüncenin beş aşamalı modeli rehber alınarak, bütünsel ve empati kurarak, alternatif strateji ve çözümler geliştirilerek çocuklar için Nunki Hikâye Bohçası tasarımı ele alınmıştır.

3. TASARIM ODAKLI DÜŞÜNCE YÖNTEMİYLE NUNKİ HİKÂYE BOHÇASI TASARIM SÜRECİ

Tasarım odaklı düşünce metodolojisinin tasarım sürecine dâhil edildiği ‘Nunki Hikâye Bohçası’ tasarımında Hasso Plattner Tasarım Enstitüsü tarafından önerilen beş aşamalı model uygulanmıştır. Tasarım problemi belirdikten sonra empati, tanımlama, fikir üretme, prototip ve test aşamalarının uygulandığı tasarım projesi gerekli araştırma, analiz ve denemeler sonucunda hayata geçirilmiştir.

3.1. Empati

Nunki hikâye bohçası tasarımının ilk evresinde tasarım odaklı düşüncenin ilk aşaması olan kullanıcının ihtiyaçlarını ve isteklerini anlamak için empati geliştirme üzerine çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Tasarlanan ürünün kullanıcı ve çevre ile olan ilişkisindeki sorunların her biri çözülmesi planlanan tasarım problemleri olarak belirlenmiştir.

Kitap okumak ve hikâyeler dinlemek çocuklar için oldukça eğlenceli ve çok önemli bir aktivitedir. Ancak, çocukların çoğu hareketsiz oturup bir hikâye dinlemeyi sevmez. Hikâye bohçaları, kitapları ve sözlü hikâyeleri interaktif hale getirerek hikâyelere hayat vermektedir. Sözlü bir hikâye, resimli kitap veya oluşturulan tema ile ilgili çeşitli nesnel aracılığı ile keşfetmeyi, yaratıcılığı, dil, okuma ve anlama becerilerini geliştiren ve hikâye anlatma sanatı aktivitelerini içeren hikâye bohçaları çocukların öğrenme ve gelişimlerini çok yönlü olarak desteklediği için önemli materyallerdir. İnteraktif anlatım olanağı sağlayan hikâye bohçaları, çocuğun etkinliğe aktif katılımını sağlayarak anlatıcı ve dinleyici arasında bağ kurulmasına olanak sağlamaktadır. Ayrıca hikâye bohçaları, hikâye anlatmayı zor bulan

ebeveynlerin çocuklarla keyifli, verimli ve interaktif paylaşım yapabilmesine olanak sağlamaktadır. Özellikle küçük çocuklar hikâyeler ve kavramlarla görsel olarak ilişki kurduklarında, bu durum anlatılanları anlamalarına yardımcı olmaktadır. Nunki Hikâye Bohçası tasarım projesinde problemlerin keşfi için hikâye bohçaları ile ilgili veriler analiz edilerek okul öncesi ve ilkökul çağındaki çocuklar için tasarlanan örnekler incelenmiştir. Nunki Hikâye Bohçası, içerisinde yer alan hikâyeler, ahşap karakterler ve harita tasarımıyla birlikte çocukların iletişim ve dil becerilerini geliştirmek, hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını arttırmak için hem ev hem de eğitim ortamlarında kullanılabilir üzere tasarlanmış eğlenceli, açık uçlu bir oyun olarak tasarlanması planlanmıştır. Yapılan araştırmalar sonucunda hikâye bohçalarının aşağıda belirtilen sorunlar için çözüm olacağı düşünülmüştür.

- Küçük çocukların hareketsiz olmayı sevmemeleri ve interaktif aktivitelere daha eğilimli olmaları
- Tek başına aktiviteyi çok tercih etmeyen çocukların hikâyenin içine girerek, sosyal etkileşiminin arttığı ve aktif katılım sağlayabildiği bir ortamın yaratılması
- Kitap okumakta zorlanan ilkökul çağındaki çocukların kitap okumaya ilgi duyması ve bu ilginin sürdürülebilir olması için motive eden bir aktivite olması
- Öğrenme aktivitesinin fark etmeden ve eğlenceli gerçekleşebilmesi için alternatif bir yöntem olması
- Hikâye anlatmakta ve okumakta zorlanan ve ebeveynlerin çocuklarla daha verimli zaman geçirmeleri için hikâye bohçalarının yardımcı bir araç olduğu düşünülmektedir.

3.2. Tanımlama

Bu aşamada, kullanıcı odaklı ve ihtiyaca göre doğru bir tanımlama yapabilmek ve tasarım problemini daha net belirleyebilmek için öncelikle hikâye bohçaları hakkında literatür taraması yapılmış ve örnekler incelenerek tasarım aşaması için zemin oluşturulmuştur.

3.2.1. Hikâye Bohçaları

Erken çocukluk dönemi çocukların düşünce becerilerinin, hayal gücünün ve sözcük dağarcığının geliştiği, sosyal etkileşimin arttığı, ifade gücünün zenginleştiği, ana dil yapılarının kazanıldığı bir süreç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu dönemde çocukların hikâye kitaplarına karşı olumlu duygu ve düşünceler beslemeleri için, ebeveynler ve eğitimciler tarafından çocukların hikâyelerle tanıştırılması, onlara farklı türlerde hikâyeler sunulması, kendi hikâyelerini oluşturmalarına fırsatlar verilmesi, kendilerini özgün bir şekilde ifade etmelerinin desteklenmesi çocukların dil, bilişsel, sosyal ve duygusal gelişim alanlarında önemli bir yere sahiptir (Dereobalı ve Özcan, 2018:51). Masal ve hikâyelerin zengin yapısı çocukların ilgisini çekerek birçok becerinin gelişimine katkıda bulunmaktadır. Çocuklar hayatı hikâyeler ve oyunlar aracılığı ile öğrenmeye başlarlar. Hikâye bohçaları oyun ve hikâyeyi birleştiren bir ortam oluşturur ve çocukların hikâye anlatımına interaktif bir şekilde dâhil olmasını sağlayarak gelişimlerine çok yönlü katkıda bulunur.

Bir hikâye bohçası, içinde bir hikâye ve bir kitap olan, amaca yönelik yapılmış bir hikâye, sahne donanımı ve diğer aksesuarları içeren bir kumaş çantadan oluşmaktadır. Hikâye bohçası kullanımındaki amaç, okuma aktiviteleri ve paylaşımlı okumayı kalıcı ve eğlenceli bir deneyim haline getirmeye teşvik etmektir (French, 2020:2). İlk hikâye bohçası konsepti, 1995 yılında, Temel Beceriler Ajansı için Ulusal Okuryazarlığı Destekleme Projesi'nin direktörü olan İngiliz eğitimci ve yazar Neil Griffiths tarafından tasarlanmıştır (Kay, 2021:2). Neil Griffiths, hikâye bohçalarını çocukların kitaplardan yararlanması ve en önemlisi eğlenceli bir aktivite olarak öğrenmenin fark etmeden gerçekleşebilmesinin alternatif bir yolu olarak yaratmıştır. Griffiths, hikâye bohçalarının yetişkinlerin çocuklarla kitapları tiyatral, özel, etkileşimli ve eğlenceli paylaşmasına yardımcı olmak için tasarladığını ve tüm yaşlardan ve her kültürden çocuğun okumaya ilgi duymasını bir yolu olduğunu vurgulamaktadır (Gardiner, 2007:53). Hikâye bohçası, ebeveynleri ve çocukları birlikte okumaya ve oynamaya teşvik eden interaktif bir kaynaktır ve birçok becerinin aynı anda kazandırılmasına olanak sağlamaktadır.

Neil Griffiths, boş vakit geçirmek için kitap okuyan çocukların sayısında bir düşüş olduğunu ve birçok insanın bilgi teknolojisini suçladığını, ancak gerçekte çocukları okumaya nasıl motive edeceğini bilen bir aile neslini kaybetmiş olduğumuzu vurgulamaktadır. Ayrıca Griffiths, artık kendi anne babaları tarafından kitap okunmayan çocuklarımız olduğunu, ebeveynlerin kitap okumayı nasıl iyi yapacaklarını bilmediklerini belirtmektedir. Griffiths'in çocukları okumaya teşvik etme konusundaki uzmanlığı, hikâye bohçasını icat etmesiyle doruğa ulaşmıştır. Griffiths “çocukların hikâyeyi canlandırmalarına ve hikâyenin özüne inmelerine olanak sağlayacak kaynakları bir torbaya koyarak hikâye bohçası fikrini

buldum” diye açıklamaktadır (McCrum, 2013:9). Griffiths hikâye bohçaları tasarlamının yanı sıra ebeveynleri de kendi hikâye çantalarını üretmeye teşvik etmektedir.

İsveç’te "Sagopasen" ifadesi ile "masal torbası" anlamına gelen hikâye bohçaları, farklı gelişim alanlarını desteklemek için uygulanmaktadır. Hikâye bohçaları etkinliği ile çocuklarda dil bilgisi, sözcük dağarcığı, matematik, renk ve şekil algısı geliştirilmektedir. Ayrıca değerler eğitiminde, yabancı dil eğitiminde ve daha birçok alanda uygulanmaktadır (URL 3). Hikâye bohçaları, çocukların hayal gücünü geliştirmesinin ve yaratıcılığı desteklemesinin yanı sıra çocukların hem sözlü hem de yazılı dil becerilerini geliştirme potansiyeli vardır.

Hikâye bohçalarının içlerine hikâye kitabı ve çok çeşitli nesnelere ve etkinlikler yerleştirilebilmektedir. Bulmacalar, oyunlar, oyuncaklar, videolar, müzik CD'leri, çeşitli kendin yap kitleri, el sanatları aktiviteleri, boyama ve çizim malzemeleri hikâye bohçasına eklenebilmektedir. Hikâye bohçalarının çoklu duyuşsal yapıları onları görsel ve fiziksel olarak çekici kılmaktadır ve çok sevilen hikâyeler ile ilişkili aktiviteler çocukların pasif gözlemcilerden ziyade aktif olabileceği ve bir hikâyenin ayrılmaz bir parçası haline gelebileceği ideal bir öğrenme ortamı yaratmaktadır (Kay, 2021:2). Çocuklar duygu ve düşüncelerini farklı yollarla ifade edebilecekleri ortamlara ihtiyaç duyarlar. Hikâye bohçası ile yapılan etkinliklerde oluşturulan çok disiplinli interaktif oyun ortamı, çocukların dil ve düşünce yapılarının gelişimini, iletişimlerini ve kendilerini ifade etmelerinin temelini oluşturmaktadır.

Birçok beceriyi bir arada destekleyen hikâye bohçaları ile çocukların öğrenme yeteneklerini geliştirmek, sosyal bağlarını desteklemek için çeşitli projeler gerçekleştirilmektedir. Örneğin, İngiltere’de hikâye bohçaları North Northamptonshire Council Kütüphanesi ve diğer birçok kütüphaneden 1 haftalığına ödünç alınabilmektedir (URL 2).

Hikâye bohçaları, çocuklar için eğlenceli bir aktiviteden daha fazlasıdır ve birçok faydayı içermektedir.

- Çocuklar erken okuryazarlık, dinleme ve yaratıcı oyun becerilerini öğrenirler.
- Çocuklar ve aileler kaliteli zaman geçirirler.
- Güçlü okuryazarlık becerilerine sahip olmayan ebeveynler çocuklarıyla birlikte kitapları ve hikâyeleri paylaşırken daha rahat hissederler.
- Ebeveynler okuma ve ebeveynlik becerilerine güven duyarlar (NWT Literacy Council, 2011:3).
- Çocuklar eşlik eden etkinlikler aracılığıyla hikâyeye girmeye teşvik edilir. Bu sayede çocukların olayları başkalarının bakış açısından görebilirler.
- Duygusal okuryazarlık becerilerini geliştirmeye yardımcı olan hikâye bohçaları, çocukları kendi düşüncelerini ve duygularını keşfetmeye teşvik eder.
- Hikâye anlatımı, çocukların konuşma becerilerini geliştirmeye ve kelime dağarcıklarını artırmaya yardımcı olur.
- Aynı zamanda hikâye bohçaları, çocukların kendi dünyaları veya başkalarının dünyaları hakkında bilgi edinmesine yardımcı olur (Kay, 2021:3).

Hikâye bohçaları kitaplara ve okumaya ilgi yaratmanın ve bu ilgiyi sürdürmenin mükemmel bir yoludur. Hikâye bohçaları kitaba başka bir boyut katarak çocukların o hikâyede neler olup bittiğini gerçekten anlamaları için yardımcı olmaktadır. Bir hikâye bohçası, çocukları oyun oynamaya ve keşfetmeye teşvik etmekle kalmaz, aynı zamanda onların yaratıcı düşüncelerini sağlayarak eleştirel bir şekilde yaratma ve düşünme fırsatları sunmaktadır (URL 2).

Hikâye okumak veya anlatmak herkese göre kolay olmayabilir. Ancak, hikâye bohçasında bulunan destekleyici materyallerle etkinliği bir hikâye anlatmanın ötesine taşıyarak çocuklarla başarılı bir paylaşım yapılabilmesi mümkündür.

Hikâye bohçası aktivitesinde;

- Çocuklarla hikâye ve en sevdikleri kısımlar hakkında konuşulabilir.
- Karakterler ve olay örgüsü hakkında sorular sorulabilir.
- Modeller kullanarak hikâye yeniden anlatılabilir.
- Hikâyedeki insanlar ve yerler hakkında daha fazla bilgi edinilebilir.

- Kitaptaki karakterlerin çizimi veya maketi yapılabilir (URL1).

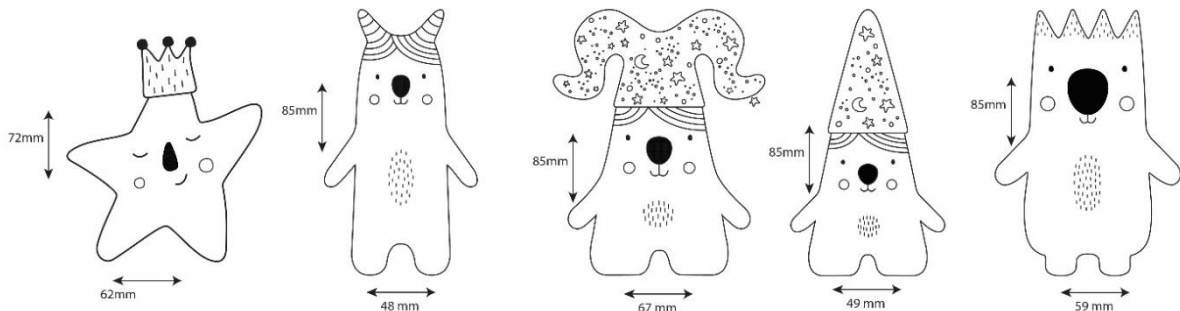
Bu aşamanın şekillenmesi için, kullanıcıların ihtiyaçları belirlenerek, çocukların yaratıcılık, düşünme becerisi, okuma, dinleme, öğrenme ve sosyal bağlarını interaktif bir şekilde destekleyen hikâye bocası ile ilgili araştırmalardan elde edilen bulgular yorumlanmış ve fikir aşaması gerekli için alt yapı oluşturulmuştur. Bu çalışmada yapılan araştırmalar doğrultusunda birçok beceriyi destekleyen hikâye bohçası konsepti Nunki yıldızında yaşayan fantastik karakterlerin dünyasıyla birleştirilerek bir oyun tasarımı planlanmıştır. Hikâye bohçası oyununda, okul öncesi ve ilkokul grubu çocukların ilgisini çekebilecek, açık uçlu sorularla aktif katılımlarını sağlayabilecek hikâyeler yazılması amaçlanmıştır.

3.3. Fikir Üretme

Tasarım odaklı düşüncenin üçüncü aşamasında Nunki Hikâye Bohçası oyun tasarımı için yenilikçi fikirler üretilerek eskiz çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Hikâye bohçaları genellikle kitaplarda yer alan hikâyeler üzerine kurgulanmaktadır. Hikâyelerdeki karakterler, mekân, kostümler, hikâye ile bağlantılı olabilecek el sanatları aktiviteleri hikâye bohçasının içeriğini belirlemektedir. Nunki hikâye bohçasında geleneksel hikâye bohçası konseptinden esinlenilmiş olup, herhangi bir kitaba bağlı kalmadan oyun için özgün üç hikâye yazılması ve bu hikâyelerle ilgili malzemelerin bohçada yer alması planlanmıştır. Nunki hikâye bohçası oyununun bireysel ve grup olarak oynanabilecek şekilde tasarlanmasına karar verilmiştir. Okul öncesi çocuklar için ebeveynleriyle oynayabilecekleri şekilde yönergeler hazırlanmıştır. Hikâye bohçası oyunu için Nunki yıldızının fantastik dünyası illüstrasyon tekniğiyle bir haritaya dönüştürülerek hikâye oyunu için zemin oluşturması planlanmıştır (Görsel 2).



Görsel 2. Nunki Hikâye Bohçası Nunki yıldızı haritası eskizi. **Kaynak:** Müge Caferoğlu arşivi



Görsel 3. Nunki Yıldızı Karakterleri Ahşap Oyuncak Eskizleri. **Kaynak:** Müge Caferoğlu arşivi

Oyunun interaktif hale gelmesi için Nunki yıldızı karakterlerinden Lilo, Lalalum, Mori, Mıkmık ve yıldız karakterlerinin ahşap oyuncaklarının üç boyutlu olarak tasarlanmasına karar verilmiş ve eskizleri hazırlanmıştır (Görsel 3). Çocukların sürekli temas halinde oldukları oyuncaklar, çeşitli sağlık riskleri

oluşturmaktadır. Oyuncak yapımında kullanılan hammaddenin mümkün olduğunca doğal malzemeden üretilmiş olması çocukların sağlığı açısından önem taşımaktadır. Tasarım süreçlerinde sürdürülebilirlik konusu ön planda tutularak tüm malzemelerin doğal kumaş, masif ahşap ve kimyasal içermeyen boyalardan üretilmesi planlanmıştır. Hikâye bohçası oyunu sonunda kazanan veya kaybeden kişinin olmadığı, yaratıcılık ve yardımlaşma süreçlerini barındıran, cinsiyet ayrımının yapılmadığı ve çocuğun olabildiğince aktif kalmasını sağlayacak şekilde planlanmıştır.

Tasarım sürecinin fikir aşamasında bir taraftan prototipler için eskizler geliştirilirken, diğer taraftan hikâye bohçası oyununun hikâye yazımları ve kurgusu eş zamanlı olarak devam etmiştir. Bu aşamada prototipi hazırlanıp daha sonra üretilcek ahşap oyuncaklarla ilgili literatür taraması yapılmıştır. Ahşap oyuncak yapımında kullanılan malzemeler ve yararlanılan teknikler incelenmiştir. Oyuncaklar hakkındaki yönetmelikler doğrultusunda üretim teknikleri malzemeler araştırılmıştır.

3.3.1. Ahşap Oyuncaklar

Sürdürülebilir ve çevre dostu olan ahşap tamamen geri dönüşümlü malzemedir. Zamansız ve uzun ömürlü olan ahşap oyuncaklar nesilden nesile aktarılabilir. Çocuk ahşap oyuncakları eline aldığı anda, ahşabın sıcaklığını ve dokusunu algılayarak ağacın özünü hisseder ve doğa ile uyumu öğrenir. Çocuğun yaşamın döngüsünü anlayabilmesi için çok önemli olan ahşap oyuncaklar, her şeyin bir kaynağının olduğunu algılanabilmesi için önemli bir araçtır.

Ahşap oyuncakların başlıca avantajları şunlardır:

- Ahşap ürünler farklı kokuları ile özellikle gelişme çağındaki çocuklarda koku alma duyularının gelişmesinde rol oynamaktadır.
- Farklı ağırlık ve yüzey çeşitliliği ile dokunma duyusunu geliştirerek, çocukların öğrenme becerilerini gelişiminde yardımcı olur.
- Ahşaba dokunmak, onunla oynamak çocuktaki vücut elektriğini alır.
- Tamamen geri dönüşümlüdür. Marangoz artıklarından, kereste, odun artıklarından da ahşap oyuncak yapmak mümkündür.
- Ahşap oyuncak üretilmesi için mutlaka ileri üretim araçları ve sistemlerinin kullanılması gerekmez. El yapımı, yontma ve oyma ürünler özellikle değerlidir (Sofuoğlu ve Özalp, 2019:123).

Ahşap oyuncaklar hayal gücünü destekleyerek yaratıcılığı geliştirir. Çeşitli tasarım, form ve renklerde karşımıza çıkan ahşap oyuncaklar sadedir ve ses, alarm, ışık gibi fonksiyonlarla dolu olmadığından daha az dikkat dağıtır. Çocuk sadece ahşap oyuncaklara odaklanıp onu kontrol edebilir, oyuncak çocuğu kontrol etmez. Ahşap oyuncaklar farklı yaş gruplarına yönelik birçok kategoride üretilmektedir.

Ahşap malzeme seçiminde ise belirtilen özellikler göz önünde bulundurularak araştırmalar ve denemeler gerçekleştirilmiştir. Homojen olmayan bir anatomik yapıya sahip olması nedeniyle değişen atmosferik koşullar altında üç boyutunda farklı oranlarda hareket ortaya çıkması nedeniyle, ahşap malzeme kullanım öncesinde mutlaka kurutulmalıdır. Ayrıca, oyuncak yapımında kullanılacak ahşapta aşağıdaki özellikler aranmalıdır:

- Düzgün desenli ve budaksız olmalıdır. Bu kural oyuncakların formunun korunması açısından önemlidir.
- Çatlama ve kırılma ortaya çıkmasını engellemek için, en kesitinde yıllık halka aralıklarının eşit olmasına dikkat edilmelidir.
- Çocuk sağlığı ve oyuncak kullanımı açısından reçine keseli veya yoğun reçineli yüzeylere sahip ahşabın kullanılmaması gerekir.
- Kullanıldıkça kolay aşınan ve bir yapıya sahip olmamalı, yeterli sertlikte olmalıdır.
- Zaman zaman oyuncakları ağzına götürerek oynama ihtimali yüksek üç yaş altı çocuk oyuncaklarında Maun, Meşe, Kestane gibi boya, vernik tutma gibi özelliklerini olumsuz yönde etkileyen, tanen maddesi gibi bileşikler içeren ağaç türleri tercih edilmemelidir, bu yaş grubu çocuk oyuncakları genelde boyanmamalıdır. Üç yaş üstü çocuk oyuncaklarında ise su bazlı boya ve vernikler kullanılmalıdır.
- Diğer tüm malzemelerden yapılan oyuncaklarla birlikte ahşap oyuncaklarda keskin kenarlı hatlar kesinlikle bulunmamalı, oyuncak yuvarlak hatlardan oluşturulmalıdır. Böylelikle, çarpma kaynaklı olası kazalar önlenmiş olur (Elibol, Kılıç ve Burdurlu, 2006:39)

Sürdürülebilir ve organik bir madde olarak ahşap oyuncaklar biyolojik olarak parçalanabilir ve geri dönüştürülebilir özelliktedir. Lifli yapısı sayesinde dayanıklı bir hammadde olarak ahşap malzemeden üretilen oyuncaklar dayanıklıdır ve uzun süre kullanıma elverişlidir. Ahşap oyuncaklar üzerlerinde kullanılan boyanın kimyasal içermemesi veya boyasız olarak kullanılması durumunda çevreye daha fazla duyarlıdır. Ahşap oyuncakların üretimi, özellikle el yapımı olduğunda ve malzemeler sürdürülebilir bir şekilde tedarik edildiğinde, şüpheli kimyasallar içerebilen birçok seri üretim plastik oyuncuğa göre çok daha fazla çevre dostu olduğu söylenebilir.

3.4. Prototip

Tasarım sürecinin bu bölümde, ilk üç aşamadan elde edilmiş olan fikir, bilgi birikimi ve tasarım eskizleriyle Nunki Hikâye Bohçası için prototip uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Kumaşa basılması düşünülen Nunki yıldızı haritası bu aşamada kâğıt üzerine çıktı alınmıştır (Görsel 4).



Görsel 4. Nunki Hikâye Bohçası Nunki yıldızı haritası prototip. **Kaynak:** Müge Caferoğlu arşivi

Ahşap oyuncakların üretim yöntemleri ve kullanılacak malzemeler araştırılırken farklı ağaçlardan maket denemeleri yapılmıştır (Görsel 5).



Görsel 5. Nunki Hikâye Bohçası ahşap karakter prototipleri. **Kaynak:** Müge Caferoğlu arşivi

Üç boyutlu olarak denemelerin yapıldığı prototip aşamasında tasarımın uygun olmayan kısımları belirlenerek üretim aşaması için yeni araştırmalar yapılmıştır. Ahşap oyuncaklarda karakterlerin yüzlerini el ile çizme aşaması sürdürülebilir olmayacağı için lazer cnc yöntemiyle çizim metotları araştırılmıştır. Yapılan denemeler sonrasında çizim sonrasında renklendirme işleminin el ile yapılmasına karar verilmiştir. Nunki yıldızı haritası eskizlerinde yazıların okunaklı olmadığı gözlenerek çizimlerin bilgisayar ortamında düzenlenmesine karar verilmiştir. Prototip aşaması sayesinde üretimde zarara dönüşebilecek olası hatalar düzeltilmiştir.

3.5. Test

Bu aşamada geliştirilip ürüne dönüştürülen prototip gerçek kullanıcılar, yani çocuklar üzerinde denenmiştir. Çocukların prototiple girdiği etkileşim gözlemlenmiş, geri bildirimler sayesinde ürün üzerinde düzenlenmeler yapılmasına fırsat sağlanmıştır. Oyun kartları çocuklara okutularak anlaşılması güç olan kısımlar sadeleştirilmiştir. Ahşap karakterlerin çocukların daha rahat oynayabilecekleri şekilde küçültülmesine karar verilmiştir.

Nunki ahşap karakterleri üretiminde, bakteri üretmeyen ve sağlığa faydası olduğu bilinen masif akçaağaç tercih edilmiştir. Masif malzeme gerekli kriterlere uygun olarak seçilmiş ve renklendirme aşamasında EN 71/3 su bazlı boya ve vernikler kullanılmıştır. Harita tasarımı üretilirken doğal keten kumaş tercih edilip, sağlığa zararlı kimyasallar içermeyen boyalarla baskı aşaması gerçekleştirilmiştir. Hikâye bohçasının ambalajı olarak, sürdürülebilir olması sebebiyle pamuklu kumaş kese tercih edilmiş olup, üzerine Nunki logosu nakışla işlenmiştir. Yapılan araştırmalar doğrultusunda hikâye bohçası oyun tasarımının her aşamasında ürünün çocuk sağlığı ve çevreye etkisi gözetilerek üretimler gerçekleştirilmiştir.

Tasarım odaklı düşüncenin tüm aşamalarının yinelenmeli bir şekilde uygulandığı Nunki Hikâye bohçası okul öncesi ve ilkokul çağındaki çocuklar için tasarlanmıştır. Hem bireysel hem de grup olarak oynanabilecek oyun, ebeveyn veya eğitimci yönlendirmesiyle daha interaktif hale getirilebilir. İçerisinde üç özgün hikâye kartının bulunduğu oyunda, 12 adet yer katıyla çocuklar olay örgüsünü takip edebilmektedirler. Yer kartlarının her birinin arkasında çocuklar için yaratıcı sorular veya etkinlikler yer almaktadır. Nunki haritası üzerinde Nunkili karakterlerle birlikte fantastik bir yolculuğa çıkan çocuklar, hikâye kartlarındaki açık uçlu ve yaratıcı sorularla interaktif bir oyunun içine dâhil olurlar. Nunki Hikâye Bohçası ile oynamak için doğru ya da yanlış bir yol yoktur. Nunki karakterleri ve haritasıyla hikâye kartlarıyla oynanabileceği gibi, ebeveynler ve çocuklar yaratıcılıklarını kullanarak sınırsız hikâye alternatifleri de yaratabilirler. Görsel 6'da Nunki Hikâye bohçasının üretimi sonrası görüntüleri yer almaktadır.



Görsel 6. Nunki Hikâye Bohçası üretim sonrası görseller. **Kaynak:** Müge Caferoğlu arşivi

Nunki Hikâye Bohçası, ebeveynler ve çocukların birlikte hikâyeler türettiği, aralarındaki bağı güçlendirdikleri ve yaratıcılıklarını kullandıkları bir aktivite ortamı sağlaması için tasarlanmıştır. Nunki Hikâye Bohçası, yolumuzu aydınlatan, bizi başka dünyalara ışıklandıran hikâyelerle, çocuklara düşüncenin sınırları olmadığını ve hepimizin kendi masalımızın kahramanları olduğumuzu anlatmayı amaçlamaktadır.

Nunki Hikâye Bohçası'nda yer alan malzemeler:

1 adet doğal keten kumaş Nunki haritası 55x70 cm

5 adet Akçaağaç 8,5 cm boyutlarında el yapımı Nunki karakteri (Lilo, Mıkmık, Mori, Lalalum ve yıldız).

3 adet hikâye kartı (arkalarındaki haritada izlenecek yollar işaretlenmiş)

1 adet Nunki yıldızı tanıtım kartı,

1 adet Nunki karakterleri tanıtım kartı,

1 adet rehber notlar kartı,

1 adet boş hikâye kartı,

12 adet Nunki yıldızı yer kartı

1 adet pamuklu kumaş kese.

Empati, tanımlama, fikir üretme, prototip ve test aşamalarından oluşan tasarım odaklı düşünce, bir ürün veya tasarımın işleyiş süreçlerinin kontrolü ve verimliliği açısından oldukça önemlidir. Tasarım odaklı düşünce yöntemiyle alt yapısı oluşturulmuş olan Nunki Hikâye Bohçası oyunu, grafik tasarımcı gözüyle endüstriyel ve geleneksel yöntemler kullanılarak hayata geçirilmiştir. Sürdürülebilir malzemelerle planlanan hikâye bohçası oyununun çocukların çok yönlü gelişimlerine katkıda bulunacağı düşünülmektedir.

4. SONUÇ ve ÖNERİLER

Problem çözme süreci olarak tasarım, yaratıcı süreçleri barındırır ve kendi içerisinde bir sistematigi vardır. Tasarımcılar bir ürünü tasarlarken aynı zamanda bir problemi veya ihtiyacı çözüme kavuştururlar. Tasarımcılar, tasarım sürecinde bir ürünü ortaya çıkarmak için çok yönlü olarak çalışmalarını sürdürmektedirler. 1990'lı yıllardan itibaren kullanılmaya başlanan tasarım odaklı düşünce sistemi, tasarımcıların geniş perspektifli düşünme sisteminden ilham alarak, kullanıcıları tasarım sürecinin merkezine yerleştiren ve karşılaşılan problemlere yenilikçi çözümler sunan bir sistemdir. Tasarım odaklı düşünce sistemi, tasarım alanıyla sınırlı kalmayıp birçok farklı alanda kullanılabilen, farklı problemler için yapılandırılmış çözüm modelleri sunan bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Çözüm odaklı bir sistem olan tasarım odaklı düşünce yapısı, yeni bir ürünün tasarımında, bir hizmetin geliştirilmesi aşamasında, yeni pazarlama alanlarını keşfetmede, sosyal hayatta yaşanan problemlerde kullanılabilir. Tasarım odaklı düşünce ile problem çözümlerinde empati yaklaşımıyla kullanıcıların gerçek ihtiyaçları tanımlanır, yenilikçi fikirler üretilebilir ve prototiplerle testler gerçekleştirilerek maliyet kontrolünü sağlayabilir.

Bu araştırmada, tasarım odaklı düşünce yöntemi ile tasarımı gerçekleştirilen Nunki Hikâye Bohçasının illüstrasyondan üç boyutlu ürüne dönüşene kadar olan süreçteki aşamaları örnek olarak sunulmuştur. Tasarım projesi süresince tasarım problemleri için araştırma ve incelemelere yer verilmiştir. Projenin araştırma bölümünde, disiplinler arası farklı alanlardan bilgilere ulaşılarak, tasarım odaklı düşünce, hikâye anlatma, hikâye bohçaları ile ilgili konular bir konseptte birleştirilmeye çalışılmıştır. Ebeveyn görüşleri, çocukların prototipi test süreçleri kullanıcı merkezli bakış açısı sağlayarak tasarımın gelişmesine katkıda bulunmuştur. Nunki Hikâye Bohçası örneği ile birlikte, sistemli bir şekilde uygulanan tasarım odaklı düşünce yaklaşımının, yeni tasarımların keşfi, kullanıcıların ihtiyaçlarının belirlenmesi, prototiplerle sonradan olabilecek sorunların maliyetlerini azaltılması gibi konularda avantaj sağladığı gözlenmiştir.

Nunki Hikâye Bohçası okul öncesi ve ilkököl çağındaki çocuklar için, cinsiyet ayrımının yapılmadığı hem bireysel hem de grup olarak oynanabilecek şekilde tasarlanmıştır. Nunki haritası üzerinde Nunkili karakterlerle birlikte fantastik bir yolculuğa çıkan çocuklar, hikâye kartlarındaki açık uçlu ve yaratıcı sorularla interaktif bir oyunun içine dâhil olurlar. Nunki karakterleri ve haritasıyla hikâye kartları aracılığı ile oynanabileceği gibi, ebeveynler ve çocuklar yaratıcılıklarını kullanarak sınırsız hikâye alternatifleri de yaratabilirler. Bu tasarım projesinde ebeveynler ve çocukları birlikte okumaya ve oynamaya teşvik edecek, iş birliğine dayalı, interaktif bir ortamda birçok becerinin aynı anda kazandırılmasına olanak sağlayacak bir ürün geliştirilmesi amaçlanmıştır.

Hikâyeler çocukların hayal gücünün gelişimine katkı sağlamaktadır. Hayal gücü gelişen çocuğun yaratıcılık yeteneği de gelişir. Hikâyeler çocukların daha meraklı, soru soran, araştırmacı, empati yapma becerisi güçlü, espri kabiliyeti olan, duygularını ifade edebilen, özgüvenli, kolektif bilince sahip, iletişim yönleri kuvvetli bireyler olmalarında yardımcı olur. Hikâyeler, en etkili iletişim yoludur ve interaktif anlatım anlatıcısıyla dinleyici arasında kuvvetli bir bağ kurar. Eğitimciler ve ebeveynler hikâyeyi sadece okumak yerine, hikâye bohçası kullanarak çocukları hikâye anlatımına dâhil edebilir ve açık uçlu sorular sorarak hikâye anlatımını interaktif bir oyun haline getirebilirler.

Son yıllarda duyulmaya başlanan hikâye bohçalarıyla ilgili tasarımcılar araştırmalar yaparak çocuklar için alternatif yeni tasarımlar geliştirilebilirler. Grafik tasarımcılar, illüstratörler tasarım odaklı düşünce yaklaşımıyla disiplinler arası çalışmalar yürüterek çocukların gelişimi için tasarımlar yapabilir ve sektöre yenilik getirebilirler.

KAYNAKÇA

- Ambrose, G. ve Harris P. (2019). *Grafik Tasarımda Tasarım Fikri. Grafik Tasarım Temelleri 10*, İstanbul: Literatür.
- Dam, R. and Siang, T. (2018). “What is Design Thinking and Why Is It So Popular?” *Interaction Design Foundation*. Erişim adresi: http://athena.ecs.csus.edu/~buckley/CSc170_F2018_files/What%20is%20Design%20Thinking%20and%20Why%20Is%20It%20So%20Popular.pdf. Erişim Tarihi: 20.06.2021.
- Darbellay, F., Moody, Z. & Lubart, T. (2017). “Creativity in the Twenty First Century”, *Springer Nature Singapore*. ISBN 978-981-10-7523-0. file:///C:/Users/M%C3%BCge/Downloads/Introduction.pdf. Erişim: 03.04.2021.
- Dereobalı, N., Özcan, M. (2018). “Erken çocukluk döneminde yapılandırılmamış materyallerle hikâye oluşturmaın önemi”, *Dil Dergisi*, 169 (1), 51-66.
- Dorst, K. (2016). *Yenilikçi Çerçeve, Tasarımın Getirdiği Yeni Düşünce Biçimleri* (Çev., Erkal Ünal). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Elibol, A., Kılıç, A. ve Burdurlu, D. (2006). “Okul Öncesi Çocuk Oyuncaklarında Malzeme Kullanımı ve 4-6 Yaş Çocuklarının Renk Tercihleri”, *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi* 9 (9), 35-44.
- Ergüven, A. (2021). *İyi Tasarım Nedir?* İstanbul: Humanist Kitap.
- Forde, J. and Weinberger, J. (2001). “Developing a Storysack Project within a Sure Start Initiative: Reflections and Emerging Findings on Working Together with Parents To Produce a Community Resource”, *Annual Meeting of the United Kingdom Reading Association*, 6(8), 1-16. Erişim adresi: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED458545.pdf>. Erişim Tarihi: 20.07.2021.
- French, G. (2020). “Experiential Project Presentation (Story Sack)”, *Learning, Teaching & Technology Centre, Technological University Dublin*. Erişim adresi: <https://arrow.tudublin.ie/cgi/viewcontent.cgi?article=1019&context=ltcassess>. Erişim Tarihi: 24.07.2021.
- Gardiner H. F. (2007). “Story Sacks An exciting way of bringing books to life!”. Erişim adresi: <https://dspace.mic.ul.ie/bitstream/handle/10395/2287/Gardiner-Hyland%2C%20F.%20%282007%29%20Storysacks....pdf?sequence=2&isAllowed=y>. Erişim Tarihi: 22.07.2021.
- Garzotto, F., Paolini and P., Sabiescu, A. (2010). “Interactive storytelling for children”, *Games and Virtual Worlds for Serious Applications*. Erişim adresi: DOI:10.1145/1810543.1810613. Erişim Tarihi: 18.07.2021.
- Geissdoerfer, M., Bocken, N. M. and Hultink, E. J. (2016). “Design thinking to enhance the sustainable business modelling process - A workshop based on a value mapping process”, *Journal of Cleaner Production*, 135, 1218-1232. Erişim adresi: DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2016.07.020>. Erişim Tarihi: 6.07.2021.
- Kay, M. (2021). “In Praise of Story Bags. Learning & Development”. Erişim adresi: <https://www.teachearlyyears.com/learning-and-development/view/in-praise-of-story-bags>. Erişim Tarihi: 5.08.2021.
- Kelley, D. (2015). “The Field Guide to Human-Centered Design”. Erişim adresi: <https://www.designkit.org/resources/1>, Erişim Tarihi: 13.05.2021.
- Kimbell, L.(2011). Rethinking Design Thinking: Part I. *Design and Culture*, 3 (3), 285-306.
- Kozan, E. (2021). *Tasarım Odaklı Düşünce*, İstanbul: Abaküs.
- NWT Literacy Council (2011). Storysacks Manual. Canada NWT Literacy Council. Erişim adresi: https://www.nwtliteracy.ca/sites/default/files/resources/storysack_manual_nwtlc.pdf. Erişim Tarihi: 07.08.2021.
- Sofuoğlu, S. ve Özalp, M. (2019). “Masif ağaç malzemenin oyuncak yapımında kullanımı”. *Mobilya ve Ahşap Malzeme Araştırmaları Dergisi*, 2 (2), 120-129. DOI: 10.33725/mamad.664082. Erişim Tarihi: 06.08.2021.
- Wigan, M. (2012), *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*. Görsel Sözlükler Dizisi:04. İstanbul: Literatür.