

OYUN MEKÂN LARI TASARIM ÖLÇÜTLERİNİN  
“YAPILANDIRILMIŞ ÇEVRE” BAĞLAMINDA  
DEĞERLENDİRİLMESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü

TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi

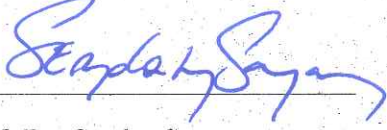
TUĞÇE KÖK

Yüksek Lisans

TASARIM ANA BİLİM DALI  
TOBB EKONOMİ VE TEKNOLOJİ ÜNİVERSİTESİ  
ANKARA

Ağustos 2016

Bu tezin Yüksek Lisans derecesi için gereken tüm koşulları yerine getirdiğini onaylarım.



Prof. Dr. Serdar Sayan  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

Bu tezi okuduğumu ve kapsam ve içerik olarak Sosyal Bilimler Enstitüsü Tasarım Ana Bilim Dalında bir yüksek lisans tezi olabilecek yeterlikte olduğuna kanaat getirdiğimi onaylıyorum.



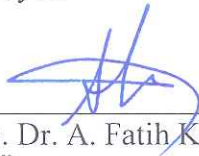
Yrd. Doç. Meryem Yalçın  
Tez Danışmanı




Prof. A. Müge Bozdayı  
Tez Jüri Üyesi



Doç. Nur Ayalp  
Tez Jüri Üyesi



Yrd. Doç. Dr. A. Fatih Karakaya  
Tez Jüri Üyesi



Yrd. Doç. Betül Bilge  
Tez Jüri Üyesi

Tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada her türlü kaynağa eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.



---

Tuğçe K k

## ÖZET

# OYUN MEKÂN LARI TASARIM ÖLÇÜTLERİNİN “YAPILANDIRILMIŞ ÇEVRE” BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

Kök, Tuğçe

Yüksek Lisans, Tasarım Bölümü

Tez Yöneticisi: Yrd. Doç. Meryem Yalçın

Ağustos 2016

Çocuklar gerçek deneyimleri; çevrelerini, nesnelere ve fikirlerin birbiriyle nasıl ilişkilendirildiğini keşfederek kazanırlar. Çocuk mekânları, çocukların bu deneyimleri kazanmalarında etkin bir yere sahiptir. Bu mekânların tasarım kurgusunda, çocukların ergonomik, duyuşsal, algısal ve zihinsel boyutları yer alır. Çocuk ne kadar fazla uyarıcı ile tanıştırılırsa, onun çeşitli alanlardaki gelişimi de o kadar desteklenir. Mekân içerisinde yaratılan çeşitlilik öğrenme ve oyun olanaklarını artıracığından çocukların bu doğrultuda gelişimine daha fazla katkısı olacak ve bu katkı da ilerideki yaşamı üzerinde etkin bir rol oynayacaktır.

Çalışmanın konusu; günümüzde kapalı mekânlarda oldukça yaygınlaşan “çocuklar için tasarlanan oyun alanlarında mekân-donatı ilişkisini ışık, doku, renk, malzeme ve form açısından incelenmesi ve bu mekânların çocuk gelişimi ve algısı üzerindeki etkisi” nin değerlendirilmesidir. Araştırmada oyun kavramı ve kuramları, çocukların mekân algısı, çocuk oyun mekânları, yapılandırılmış çevre, mekânsal uyarıcı ve deneyimin çocukların oyun algısının mekânsal yansımaları olan ışık, renk, doku ve malzemenin oyun alanlarındaki kullanımları değerlendirilmektedir. Daha sonra hızla çoğalan oyun mekân çeşitleri incelenerek durum tespiti yapılmış olup, ardından mekân tasarımı ve çocuk gelişim uzmanı kişilere uygulanan araştırma anlatılmıştır.

Bu çalışmada, çocuklar için tasarlanan oyun mekânlarında çocuk gelişimi, tasarım süreci ve tasarım kriterleri ele alınarak mevcut oyun mekânları değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmede, çocuklar için tasarlanmış oyun mekânlarında göz ardı edilen gereksinimler, oyun mekânlarında kullanılması gereken

renk, doku, ışık ve malzeme kriterleri incelenmiştir. Aynı zamanda çocuk oyun alanları tasarımında iki farklı disiplin olan mekân tasarımının ve çocuk gelişiminin oyun mekânlarının tasarım ölçütleri değerlendirilmektedir. Çocuk gelişimine yeterli ve doğru katkıyı sağlaması açısından mekân tasarımında pek çok nokta büyük öneme sahiptir. Çalışma; bu noktalar üzerine değerlendirmelerde bulunacaktır.

**Anahtar Kelimeler;** Oyun mekânları, Yapılandırılmış Çevre, Işık, Renk, Doku, Malzeme.



## **ABSTRACT**

### **EVALUATION OF PLAY SPACES' DESIGN DIMENSIONS WITHIN THE CONTEXT OF “STRUCTURED ENVIRONMENT”**

Kök, Tuğçe

Master of Design

Supervisor: Assist. Prof. Meryem Yalçın

August 2016

Children gain real experiences by discovering and associating their environment, the objects and ideas around them. Children spaces have an effective place for gaining these experiences. In addition, design set-up of children spaces covers children' ergonomic, sensory, perceptual and mental developmental dimensions. Since the learning medium and development of children is play, the subject area is play spaces; the more children encounters stimulation of different fields, the better they are supported by their environment and this improvement of diversity of learning and opportunities are encountered in play spaces.

In this respect, the subject of the study is; indication of design dimensions of proliferating play spaces in various multi-purpose interior spaces emphasizing space-furnishings relations besides light, colour, texture and material on children development and their spatial perception. In accordance the study assesses; concept and theories of play, children' perception of play, type of play spaces, structured environment, spatial stimulation and experience which affects children' spatial apprehension through light, colour, texture and material. Afterwards a survey study is applied to evaluate design dimensions which were established to determine in the literature review and observational study around 60 play spaces to the experts of space designer and early child pedagogic'.

So, the evaluation of the design process and criteria's to handle current state of play spaces. This evaluation is the assessment of disregarded requirements and criteria's of light, colour, texture and material in the play spaces. Therewithal research of design dimensions with experts of two different disciplines whom are

spatial designer and early child pedagogic’ which is a crucial issue because of the developmental contribution on children. Thus, the study will make an evaluation on all above mentioned argument.

**Key Words;** Play Spaces, Structured Environment, Light, Colour, Texture, Material.



## TEŐEKKÜR

TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesindeki eğitimime başladığım günden itibaren desteğini ve deneyimini esirgemeyen Sn. Prof. A. Müge BOZDAYI'ya ve bu çalışma süresi boyunca her ihtiyacım olduğunda yardımına koşan ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen tez danışmanım Sn.Yrd. Doç. Meryem YALÇIN'a sonsuz teşekkürler. Çalışmamın sayısal veri analiz kısmında büyük bir sabırla sorularımı cevaplayarak yardım ve desteğini esirgemeyen Sn. Yrd. Doç. Dr. A. Fatih KARAKAYA'ya sonsuz teşekkürler.

Hayatım boyunca desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen ve beni her konuda cesaretlendirerek güç veren babam Yaşar KÖK'e, annem Hatice KÖK'e, ağabeyim Ali KÖK'e, dostlarım İdil SAK'a ve Pelin ATAV'a teşekkür ederim.



## İÇİNDEKİLER

ABSTRACT .....	vi
TEŞEKKÜR.....	viii
İÇİNDEKİLER .....	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ .....	xi
TABLOLAR LİSTESİ.....	xii
GİRİŞ .....	13
1.1.Kavramsal Çerçeve .....	13
İKİNCİ BÖLÜM.....	18
2.1. Oyun Kavramı.....	18
2.2. Kuramlar .....	20
2.2.1. Jean Piaget'in Oyun Kuramı.....	20
2.2.2. Montessori Kuramı .....	23
2.2.4. Waldorf Kuramı.....	27
2.2.5.Froebel'in Kuramı.....	28
2.2.6.Froebel Oyuncakları .....	30
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM .....	33
MEKÂN ALGISI, ÇOCUK VE OYUN MEKÂN LARI .....	33
3.1. Mekân Algısı ve Çocuk.....	33
3.2. Oyun Mekânı ve Çocuk .....	35
3.3. İç Mekânda Çağdaş Oyun Çevreleri .....	39
3.3.1. Alışveriş Merkezi Oyun Alanları.....	42
3.3.2. Çocuk Müzeleri.....	44
3.3.3. Tematik Oyun Mekânları.....	46
3.3.4. Eğitim Yapılarında Oyun Alanları.....	48
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	51
OYUN MEKÂNİ BAĞLAMINDA YAPILANDIRILMIŞ ÇEVRE, MEKÂNSAL UYARIM VE DENEYİM; IŞIK, RENK, DOKU VE MALZEME .....	51

4.1. Çocuk Gelişiminde “Yapılandırılmış Çevre” .....	51
4.2. Mekânsal Uyarım .....	58
4.3. Mekânsal Deneyim.....	60
4.4. Oyun Mekânlarında Işık, Renk ve Doku ile Uyarım ve Deneyim .....	64
4.4.1. Mekânda Renk .....	64
4.4.2. Mekânda Doku.....	69
4.4.3. Mekânda Işık.....	71
BEŞİNCİ BÖLÜM.....	75
5.1. Yöntem.....	75
5.2. Araştırma Sınırları.....	76
5.3. Anketin Tasarımı ve Uygulanışı .....	76
5.4. Verilerin Değerlendirilmesi .....	77
5.4.1. Katılımcılar .....	78
5.4.2. Veri Analiz Süreci .....	79
5.4.3. İstatiksel Analiz .....	79
5.5. Bulgular.....	79
ALTINCI BÖLÜM .....	89
TARTIŞMA VE SONUÇ.....	89
KAYNAKÇA.....	98
ÖZGEÇMİŞ .....	113

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Froebel'inYapı Blokları ve Geometrik Şekillerden Oluşan Eğitim Araçlarıdır (Dudek, 2000). .....	30
Şekil 2. İncelenen Oyun Mekânlarından Oluşturulan Kolâj Çalışması (Ankara, İstanbul).....	39
Şekil 3-4. Hazır Mekânda ve Oyun Ekipmanları Oluşturulmuş Oyun Mekânı (Ankara, Alışveriş Merkezi Örneği). .....	40
Şekil 5-6. Hazır Mekânda ve Oyun Ekipmanları Oluşturulmuş Oyun Mekânı (Ankara, Alışveriş Merkezi Örneği).....	40
Şekil 7-8. Alışveriş Merkezi Oyun Mekânı Örneği (Ankara).....	43
Şekil 9. Çocuk Müzesi Örneği (Ankara).....	45
Şekil 10-11. Tematik Oyun Mekânları Örneği (İstanbul).....	47
Şekil 12-13. İlkokulda Duvar Yüzeylerinin Bilimsel Öğretim Aracı Olarak Uygulanması Örneği (Ankara). .....	48
Şekil 14. Çocukların Hayal Gücünü, Keşif, Özgürlük ve Macera Yaşatan Bir Yaklaşım Örneği (San Francisco,2006). .....	49
Şekil 15. Ağaç Gövdesinden Esinlenen Danimarka'da Bir Gündüz Bakım Evi, Çocukların Farklı Mekân Olanakları ile Farklı Mekânsal Deneyimler Yaşatılmaktadır (Mosteadı, 2006). .....	49
Şekil 16. EYFS (Early Years Foundation Stage)'nin Çocuk Gelişimi ve Eğitimi İçin Belirlediği Dört Ana Prensipten Birinin (http://www.eriding.net/eyfs/).....	61
Şekil 17. Çocuk Mekânlarında Işık, Renk, Doku ve Malzeme.....	64
Şekil 18. Renk Kodlama Örnekleri (www.coolhunter.com).....	67
Şekil 19. Çocuk Mekânlarında Renk Kullanımı Örneği.(Nido Stella, İtalya, 2005, ZPZPartners, Mosteadı, 2006). .....	67
Şekil 20. Oyun Mekânında Aydınlatma Örnekleri. Nido Stella, İtalya, 2005, ZPZPartners, (Mosteadı, 2006). .....	72
Şekil 21. Oyun Mekânlarının Renk, Doku, Malzeme Ve Işık Değişkenleri Bağlamında Değerlendirilmesi. ....	88

## TABLULAR LİSTESİ

Tablo 1. Bir Oyun Mekânının Oluşumunda İç İçe İlişkilenen Yapılandırılmış Çevre, Mekânsal Algı, Uyarım ve Deneyim, Oyun Mekân ve Çocuk .....	53
Tablo 2. Çocuk Gelişimini Destekleyen ‘Yapılandırılmış Çevre’ Duyumsal Verilerin Mekânsal Algı, Uyarım ve Deneyim İlişkisi.....	54
Tablo 3. Çocuk Gelişimini Destekleyen Oyun Mekânı Oluşumu .....	56
Tablo 4. Demografik Bilgiler Tablosu .....	78
Tablo 5. Oyun Mekânlarında ‘Tasarım Kriterleri’ nin Eğitim Düzeyine ve Mesleki Deneyimine Sahip Uzmanlar Tarafından Değerlendirilmesi. ....	81
Tablo 6. Renk, Doku, Malzeme ve Işık/Aydınlatmanın Tasarım Kriterleri Bağlamında Değerlendirilmesi. ....	82
Tablo 7. Oyun Mekânlarında Kullanılan ‘Oyun Ekipmanları’ nın Farklı Eğitim Düzeyine ve İş Deneyimine Sahip Uzmanlar Tarafından Değerlendirilmesi.....	83
Tablo 8. Açık Uçlu Soruların Disiplinlere Göre Sınıflandırılması. ....	84
Tablo 9. Açık Uçlu Soruların Kodlanmasında Kullanılan Terim Sözlüğü. ....	87

# BİRİNCİ BÖLÜM

## GİRİŞ

### 1.1. Kavramsal Çerçeve

Çocuklar için, öğrenme süreçleri ve düzeyleriyle çevre arasında sıkı bir bağ olduğu “Deneysel Psikoloji” sayesinde ortaya koyulmuştur. Fiziksel ve sosyal çevrenin oluşturduğu uyarıcıların çocuklar için bir deneyim, keşif ve öğretmeye dönüştüğü gerçeği; çocuklar için tasarlanan mekânların önemini vurgulamaktadır (Dudek 2000, 2001; Gür, 2004; Weinstein ve David 1987; Moore, 1987).

Bu öğrenme süreçleri ve kavramlarla ilgili de pek çok teori geliştirilmiştir. Bunlardan biri olan eleştirel teoriye göre, eleştirel pedagoji insanların aşına olduğu günlük aktivite ve uygulamalara meydan okuyabilir, okul sistemi içinde iktidar ve bilgi arasındaki ilişkiyi keşfederek bilginin sosyal olarak inşa edildiğini ve güç yapılarından derinden etkilendiğini savunur (Barakett J. ve Cleghorn A., 2008).

Burke’nin çalışmasında yer alan şu bölüm de, eleştirel pedagojik savunmayı destekler niteliktedir: “Eleştirel pedagoji bilgiyi oluşturan yöntemleri sorgular, yetişkinlerin sahip olduğu mekânsal ayarlamalara meydan okur, bilgiyi kontrol eder ve çocuklara aktarır.” Eleştirel pedagojinin bu niteliği, çocuk ve çevresi hakkındaki doğrudan ilişkiyi netleştirmektedir. (Burke C., 2005).

Çocuklar, sosyal çevreyle olduğu kadar fiziksel çevreyle de ilişki kurma gereksinimi duyarlar. Bu ilişki, çocuğun mekânsal deneyimi yani biyolojik, fiziksel, sosyal, kültürel ihtiyaçlarını karşılayan veya karşılamayan nesnelere, mekânlar yoluyla oluşur. Dolayısıyla, çocuğun çevresi ile etkileşimi, çevrenin çocuğa sunduğu imkânlarla bağlıdır. Çocuk ne kadar fazla uyarıcı ile tanıştırılırsa, çeşitli alanlarda gelişimi o kadar desteklenmiş olur. Mekân içerisinde yaratılan çeşitliliğin öğrenme ve oyun olanaklarını artıracakları düşünülürse, bu durumun çocukların gelişimine de daha fazla katkı sağlayacağı sonucuna ulaşılır.

Erken çocukluk döneminde, onların hem fiziksel hem de zihinsel gelişimi “oyun” aracılığı ile mümkün olmaktadır. Oyun, bir çocuğun gelişim döneminde en önemli aktivitelerden biridir. Bu aktivite, çocukların bir nesneyi veya mekânı algılamasında, o mekânı ve mekândaki nesnelere ‘deneyimleme’inde etkilidir. Çocuklar için oyun oynamak, çevrelerini ve kendilerini keşfetme ihtiyacını karşılamaktadır.

Bu ihtiyaç anlayışı için farklı görüşler söz konusudur. Örneğin; Montessori oyununun kendi doğasından kaynaklanan bir önemi olmadığını, oyunun sadece çocuğun toplumsallaşması açısından önem kazandığını belirtirken; (Onur, B. ve Güney, N, 2004), çocuk psikologlarının ve doktorlarının ortak kanısı, oyunsal aktivitelerden yoksun büyümenin çocukların zihinsel, fiziksel ve sosyal gelişimlerini olumsuz yönde etkilediğidir. Her iki kabul de çocuklar için oyunun oldukça önemli bir yerde olduğunu göstermektedir.

Oyun, çocukların eğlenmesinde, öğrenmesinde, rahatlamasında, büyümesinde, kendini ve bedenini keşfetmesinde büyük rol oynar. Fakat çocuk gelişiminde oyun ne kadar önemliyse oyunun oynandığı mekân da aynı derecede önem taşımaktadır. Oyunun gerçek hayattan mekân olarak ayrılması, onun mekânla ilişkisini başlatan en önemli etmendir (Pilavcı G. 2014, s.34). Oyun, mekân tasarımından önce oluşmuş ve gelişmiştir. Bu ilişki, oyunun gündelik hayattan ayrı bir mekân yaratma zorunluluğunun önemini açıkça göstermektedir.

Foucault'un mekân kavramına göre; oyunu şekillendiren mekân değil, mekânı şekillendiren oyundur (Foucault M., 1992). Bu açıdan bakıldığında, insanın mekânı kavrayışından ziyade, oyunu kavrayışı önemlidir. Bir oyun mekânının tanımlanmasında önemli unsur mekânsal özellikler değil, oyunsal özelliklerdir. Bu noktada, oyunun mekânı tasarım ile ilişkisi ve kurgusu çocuk gelişimi açısından ele alınması gereken bir konudur (Pilavcı G.,2014, s.35).

Çocuk gelişimciler çocuk mekânlarının çocuğun biyolojik, gelişimsel özellikleri ve ihtiyaçlarına göre kurgulanmasını 'Yapılandırılmış Çevre' olarak tanımlamaktadır. Çocukların mekânı algılaması; oyunu doğru 'deneyimlemesi' ve 'uyarıcılar' ile karşılaşması sayesinde olmaktadır. Dolayısıyla; bu çalışma, yapılandırılmış çevre olarak oyun mekânlarına, çocukların mekân deneyimi ve mekânın uyaranları olarak ışık, renk, doku ve malzeme özelinde odaklanmaktadır.

Özetle, çocuk gelişimi süresince çevresi ile etkileşim içindedir. Oyun kadar mekân da çocukların fiziksel ve zihinsel gelişimlerinde etkili bir yere sahiptir. O nedenle, bu mekânların anonim değil, çocuğa ve oyun mekânına özgü tasarlanmış

olması gerekmektedir. Çocuklar oyun oynarken her türlü devinimi doğallık içinde yaparlar (Canlı G., 2014 s.9). Fakat kapalı oyun mekânlardaki birbirine benzeyen atmosfer ve oyun ekipmanları çocukları oldukça yapay bir ortamın içine sürüklemektedir. Oysaki oyun ekipmanları, mekânın kurgusunu tamamlayan, mekâna ve çocuklara özgü yapısal elemanlardan oluşmalıdır. Oyun, kurgusu bakımından kendine ait sınırlar içerisinde oynanan bir aktivite olduğu için oyun mekânlarındaki mekânsal uyarım ve deneyim de mekâna özgü, oyun kurguları dâhilinde düşünülmelidir.

### **Araştırma Sorunu**

Kapalı oyun mekânlarının hızla çoğalması ve bünyesinde çoklu gereksinimi karşılaması bakımından bu mekânların oldukça yaygın bir biçimde kullanılmasını beraberinde getirmiştir. Bu eksende çocuk oyun alanları gelişi güzel çoğalmış, ancak niteliksel olarak yetersiz düzeyde bir donanım kurgusu içerdiği gözlenmiştir. Bu yetersizliğin nedeni oyun mekânlarına karşı olan ticari bakış açısıdır.

Oysa çocuk mekânlarının; yukarıda bahsi geçtiği gibi kapsamlı ve karmaşık bileşenleriyle birlikte düşünülmesi ve mekânların oluşumunda baştan kurgulanması, yapılandırılması gerekmektedir. Çünkü çocukların mekânsal uyarımı ve deneyimi mekânın sunduğu imkânlar sayesinde sağlanmaktadır. Bu mekânlar çocukların gelişimini ve algısını önemli ölçüde etkilemektedir. Bu nedenle, bahsi geçen mekânlar çocuk gelişimi açısından yapılandırılmalı, çocuk-mekân ilişkisi baştan kurgulanmalıdır.



Bu kapsamda çalışmada öncelikli olarak *oyun kavramı ve kuramları, oyun mekanları, yapılandırılmış çevre, mekânsal uyarım ve deneyim* konuları literatür çalışmalarıyla desteklenip, ardından, oyun alanları kullanımı ve oyun alanı seçimleri sorularına verilen cevaplarla şekillendirecektir. Bu noktada var olan çocuk oyun alanları değerlendirilerek, var olan tasarım problemleri saptanacaktır. Böylece verilen cevaplar ve yapılan araştırmalar doğrultusunda ideal çocuk oyun alanları tasarım ölçütleri, özellikle *ışık, renk, doku ve malzeme* özelliğinde belirlenecektir. Araştırma evreni, 2015-2016 yılında Ankara'daki çocuk gelişimci ve tasarımcılar oyun mekânlarını çocuk gelişimi açısından, uzman görüşü olarak değerlendirilmek üzere, anket tekniği uygulayarak veri toplanacaktır. Araştırma yöntemi, beşinci bölümde detaylı olarak anlatılmaktadır. Bu verilerin, iç mekânlardaki oyun alanlarının çocuk gelişimi için yapılandırılmış çevre olması gerektiğinin algılanması, oyun mekânlarının tasarım kriterlerine ışık tutması ve bu mekânların oluşumunda göz önünde tutulması hedeflenmektedir.

## İKİNCİ BÖLÜM

### 2.1. Oyun Kavramı

Oyun başlığı altındaki ilk kuramsal çalışmayı yapan Hollandalı tarihçi ve araştırmacı J.Huizinga onu:“başka türlü olma bilincinin alışılmış hayatın yanında, ona eşlik ederek bulunduğu, amacı, belirli sınırları olan ve gerilim, sevinç duygularının eşliğinde yaşanan bir eylem” olarak tanımlar. Bu tanım, oyun oynama eylemindeki temel duyguyu vurgulamaktadır.

“Oyunun teorik anlamda birçok tanımı vardır, genellikle her bir tanım kendi öğretisini ve altında yatan bakış açısını yansıtır.” (Schwartzman, 1976; Sutton-Smith, 2001; Wood, 2009). Bu açıklama doğrultusunda şu örnekler verilebilir; Isenberg ve Quisenberry,2002 yılında yaptıkları ortak çalışmada eğitsel bakış açıları doğrultusunda oyunu ‘dinamik, aktif ve yapıcı davranış’ olarak tanımlamışlardır. Mallaby(2008) ise oyunun bir aktivite değil, ‘eğilim’ olduğunu savunur (Isenberg JP. ve Quisenberry N., 2002). Bunların sonucunda oyuna geniş, bütünleyici bir tanım hazırlamak zorlaşmaktadır. Zira bu bağlamda oyun farklı biçimlerle, değişiklik fonksiyonlara atfedilebilmektedir. Çalışmada ise, çocuklar tarafından adlandırılan ve iç mekânda eyleme geçirilen tüm aktivite ve davranışlar oyun kapsamında değerlendirilecektir.

Oyun oynamak, bir çocuk için ne derece vazgeçilmez ise; bu hakkı da aynı ölçüde önemlidir. Nitekim çeşitli metinler ve bildirimlerle de bu hakları korunma altına alınmıştır. Oyun hakkı ve oyun alanları hakkını da kapsamak üzere çocuk haklarıyla uğraşan-UNICEF ve IPA (International Play Association) olmak üzere iki uluslararası kuruluş vardır.

1959 yılında Birleşmiş Milletler İnsan Hakları Yasası ile bağlantılı olarak bir Çocuk Hakları Bildirgesi yayınlanmıştır. Bu bildirgenin 7. Maddesi “Çocuğa Eğitimde olduđu gibi, oyun oynamada da tam fırsat tanınmalıdır; toplum ve kamusal ve otorite bu hakkı yerine getirmeye çalışmalıdır.” şeklindedir.

20 Kasım 1989 tarihinde Birleşmiş Milletler tarafından kabul edilen Çocuk Hakları Bildirgesi'nin 31. Maddesinde çocukların boş zaman geçirmeye, dinlenmeye, yaşlarına uygun oyun oynamaya, kültürel ve sanatsal etkinliklere katılmaya hakları olduğunu vurgulamaktadır (Gür ve Zorlu, 2002).

Günümüzde oyuna karşı baskın olarak sergilenen bakış açısından dolayı, çocuk oyunları ile ilgili teorik literatür genellikle oyunların üretkenliğe olan etkisine odaklanmaktadır. Pellegrini (2004), bunlar için“gelişimsel, bilişsel, çevresel, biyolojik ve sosyal fonksiyonlarının araştırılması” örneğini vermektedir. Yine de oyunun etkilerinden çok, bir bütün olarak ‘etken’ vasfı üzerinde durulması, yani önemli bir eğitsel araç oluşu konusunda farklı alanlardan pek çok araştırmacı hemfikirdir. Dolayısıyla, temelde oyunun nitelikleri konusunda tüm çalışmalar, oyunun belli karakteristik özellikler gösterdiği üzerine görüş birliğine varmışlardır. Varılan en temel nokta ise, oyunun kültür ve coğrafyaya göre farklılık gösterse de,

belli bir çatının altında toplanıp yorumlanması mümkün olan bir özelliğe sahip oluşudur(Çukur D. ve Özgüner H., 2008).

Oyun kavramı için pek çok farklı teori ve bakış açısı doğrultusunda değişen tanımlar söz konusu olsa da; duyuşsal, bilişsel, duyuşsal anlamda çocuk gelişiminde kilit bir önem taşıdığı sonucuna rahatlıkla varılabilir. Özgüveni yüksek ve başarı odaklı bireylerin yetişmesinde oyunun rolü oldukça büyüktür. Bu ekseninde oyun ile ilgili birçok kuram geliştirilmiştir. Bu çalışmalardan, *Piaget*, *Montessori*, *Lev Semonvich Vygotsky* ve *Waldorf Kuramları* öncü olmaları nedeniyle incelenmiş olup, çocuk gelişimi ve mekân algısı üzerine açıklayıcı olması açısından da aşağıdaki gibi ele alınmıştır.

## **2. 2. Kuramlar**

### **2.2.1. Jean Piaget'in Oyun Kuramı**

Piaget (1936)'e göre oyun kuramı bilişsel gelişime dayanmaktadır. Bu kuramda oyun erken çocukluk döneminin bir özelliğidir ve akılcı düşüncenin başlamasıyla yok olur. İnsan zekâsının gelişimi, özümleme ve uyum işlemleri doğrultusunda tamamlanır. Bu nedenle bütün canlıların gelişiminde bu iki ögenin önemli olduğu vurgulanmaktadır. Yine Piaget oyunun; alıştırıcı, sembolik ve kurallı olmak üzere üç evreye sahip olduğunu belirtir.

Piaget (1967)'e göre oyun, bilişsel gelişim kuramına dayanarak, çocuğun tekrarlar yoluyla sahip olduğu bilgi ve becerilerini geliştirecek ve ileriki yaşamında da ona aynı şekilde yardımcı olacak bir araç olarak değerlendirilmektedir. Buna göre

çocuğun sadece oyun oynaması değil, aynı zamanda oynadığı oyun türü de onun bilişsel gelişiminin göstergesidir(Onur B. ve Güney N. 2004).

Piaget'e göre çocuğun algısal-bilişsel gelişimde birbirini izleyen dört aşama ortaya çıkmaktadır. Bu aşamalar;

**Şema(Bilişsel Yapı);**Dünyayı anlama ve yorumlamada bize yardımcı olan bilgi kategorileridir. Piaget'e göre şemalar hem bilgi kategorisidir hem de bilgiyi elde etme sürecidir. Yani tecrübe gerçekleştikçe, yeni bilgi var olan şemalara ekleme yapmak için kullanılmaktadır. Örneğin; yeni doğan bir bebeğin ilk şeması reflektif bir özellik taşır ve bu nedenle ilk şeması emmedir. Zaman içinde edindiği tecrübeler ile bu şemaya eklemeler yapmaktadır (Piaget J., 1967).

**Adaptasyon(Uyum – Uzlaşma);** Piaget (1967)'e göre fiziksel fonksiyonların kaynağı olan adaptasyon, aynı zamanda zihinsel fonksiyonlarında oluşumunda temel bir yere sahiptir. Adaptasyon, özümleme ve düzenleme olarak ikili süreçte gerçekleşmektedir.

**Özümleme(Özümleme – Asimilasyon);** Kişinin eylemlerini, fikirlerini, gelenekleri ve insanları kendi aktivitesine kattığı birleştirme sürecidir. Düzenleme ile sürekli olarak dengelenen süreç sayesinde çocuk, kendini süre gelen çevreye ayarlamayı öğrenir. Özümleme ve düzenleme arasındaki en önemli fark özümlemenin öznel bir durum olmasıdır. Özümlemede kişi yaptığı şeyleri ve deneyimlerini üzerine ekleyerek ilerler fakat düzenlemede yeni bilgi ya da tecrübeleri var olan şemaları değiştirir. Çocuk, çevreden anladıklarını ve tecrübe

edindiklerini özümleme ve düzenleme arasında denge kurmaya çalışır. Piaget bu duruma dengeleme adını vermektedir.

**Dengeleme;** Özümleme ve düzenleme arasında denge kurmaya çalışmaktır. Bilişsel gelişim ve dengeleme üzerinde etkili kavramları açıklamak için “Bir varlık dengelemeyi gerçekleştirebiliyorsa, onu bilişsel gelişiminde daha üst safhalara ulaşması için teşvik eden nedir?” sorusu temel alınmıştır. Piaget’in bu soruya cevap olarak bulduğu kavramlar ise; olgunlaşma, tecrübe, sosyal etkileşim ve dengeleme olmuştur (Güngör H., 2002).

Piaget, Werner ve Bruner’in kuramları çocuk gelişimini dönemlere ayırarak incelemeleri bakımından benzerlik gösterse de, görüşlerinin ayrıldıkları noktalarda gelişimsel psikolojiye katkılarda bulunmuşlardır (Lawton, Joseph T., Ruth A. vd., 1980). Piaget ve Werner temelde Kant’ın felsefesine ilgi duyarlar. Kant, insan düşünce yapısında tecrübeyi, önceden varsayarak tanımlamaktadır. Piaget ve Werner Kant’ın geliştirdiği kavramlarda gelişimin mümkün olabileceği çözümler aramaktadırlar. Her ikisi de, gelişimsel dönüşüme açıklama getirme kaygısı taşıırken Bruner ise Piaget ve Werner’in aksine imgelem üzerine odaklanmaktadır. Üç kuramcıda insan gelişiminin bir dizi ilerleyici ve birbirinden farklı, fakat birbiriyle bağlantılı safhaların bir araya getirdiği sistemlerden oluşuyor olması konusunda hem fikirdirler (Glick J.,1992).

Piaget (1967) için çocuk; yetişkinlerin küçük ölçeklisi olarak görülmemektedir. Ona göre çocuk, kendi dünyasını kurmuş ve çoğu zaman yetişkinlere anlaşılmasız gelen varlıklardır. Piaget bu durumu, bilişsel düzeyler

arasındaki farklılığı çözümlmek için kullanmaya çalışır. Bu bağlamda, Piaget'in bilişsel şemaya dair atıfta bulunduğu aşamalar, oyun mekânlarının kurgusu içerisinde ele alınması gereken konuları açıklamaktadır.

Piaget kuramında, algısal ve bilişsel gelişimde birbirini izleyen dönemleri ele alarak algı sürecinde çocuğun deneyimler yoluyla öğrenmesi gerektiğini vurgulamıştır. Bu sonuçtan yola çıkılarak oluşturulan hipotezlerde çocukların deneyimleme yolu ile öğrenmesi ve bu deneyimleri özümsemesi ele alınmıştır. Piaget'in oyun kuramı gelişim psikolojisinin temellerini oluşturmaktadır. Bu kuramdan sonra yeni oluşan kuramlarda Piaget etkileri görülmekle birlikte görüşlerin ayrıldığı noktalarda bulunmaktadır. Bu nedenle Piaget'nin oyun kuramından sonra yeni oluşan kuramlar da ele alınarak çalışmanın temelini oluşturan yapılandırılmış çevre, mekânsal deneyim ve uyarım, ışık, renk, doku, malzeme alt başlıkları desteklenmektedir.

Montessori kuramında ise çocukların somut deneyimler yoluyla öğrenmesi oyun mekânının çocuk gelişimi açısından yapılandırılması yönünde çalışmaya katkı sağlamıştır.

### **2.2.2. Montessori Kuramı**

Montessori'ye (1870-1952) göre çocuklar, mantıksal, araştırmacı ve ruhsal öğeleri bir arada barındıran doğal bir zekâyâ sahiptirler. Vygotsky'nin aksine Montessori hayali oyunlara pek önem vermemiş, oyunun bir amacı olması gerektiğinin üzerinde durmuştur (Sevinç M., 2003).

Bu eğitim sistemine göre oyun öğrenmeyi çağrıştıran bir etkinlik olarak yorumlanır. Çocuğun özgürlüğünün sağlanması, onun iç disiplin ve özgüven konusunda başarılı olmasını sağlar. Montessori, bu görüşü “oyun çocuğun işidir” ifadesini kullanarak eğitim görüşünü sosyal uyum olarak nitelendirir. 19.yüzyıl eğitim felsefecisi olan Carlotta Lombroso (1896, s.117), oyunun tanımı ve önemini şöyle belirtmektedir:

“Oyun, çocuk için bir iştir; çalışmanın yetişkin için olduğu gibi oyun da çocuk için ciddi ve önemlidir; oyun çocuğun gelişim araçlarından biridir ve nasıl bir ipek böceği sürekli olarak yaprak yeme gereksinimi duyuyorsa çocuk da oyun oynama gereksinimi duyar” (Elkind D., 1999: 90).

Montessori kuramında, çocuk mekânlarının çocukların işlevsel kullanımına uygun ve özgür yapıda tasarlanması ve düzenlenmesi gerektiğini savunmaktadır. Bunun nedeni ise, duyu organları ile şekilleri, renkleri ve materyalleri özgürce *keşfetmelerini* sağlamaktır. Değişik materyaller ile yapılandırılmış çevrelerde verilen eğitimin çocukların zihinsel, duyuşsal ve motor gelişimlerine önemli etkilerindedir (Yalçın M., 2011). Bu kuram da iki temele dayanır;

1. Çocuk oyun mekânında bütün etkinlikleri kendi özgür iradesiyle seçip katılmalıdır.
2. Çocukların katılacağı bütün oyun etkinlikleri, onların öğrenme evreleri dikkate alınarak gerçekleştirilmelidir(Oktay A., 2005).



Montessori, oyun mekânları ve eğitim materyallerinin birlikte kullanılması sonucu, öğrenmeye dayalı oyunların da ortaya çıkacağını söyler. Sınırlar içindeki özgürlüklerin de, yine sosyal zekâ gelişimi açısından oldukça önemli bir nokta olduğunu belirtir.

Çalışmanın veri toplama kısmında Montessori kuramından yola çıkılarak ‘sınırların belirleyiciliği’ kriteri ele alınmıştır. Tasarımcı ve çocuk gelişimci uzmanlar sınırların belirleyiciliği kriterini önemli bulmuş, sonuçlar birbirine yakın çıkmıştır. Ayrıca, Montessori kuramında değinilen çocukların somut deneyimler yoluyla öğrenmesi mekânda oyun deneyimini kurgulamakta oldukça yol göstericidir.

### **2.2.3. Lev Semonvich Vygotsky Kuramı**

Vygotsky (1967)’nin görüşünde oyun, çocuğun hayali bir duruma ilişkin yaratısıdır. Bununla birlikte oyun bilişsel bir faktörlerden ziyade sosyal baskılardan ortaya çıkan bir üründür. Ona göre oyun, çocuğun kendine güven duygusunu ve çeşitli alanlarda beceri kazanmasını sağlayacak bir olgudur. Bu nedenle, oyunun duyuşsal bilişime olduğu kadar, bilişsel gelişime de katkı sağladığı düşüncesini savunmaktadır.

Vygotsky (1985)’e göre bireyin gelişiminde bağlı olduğu sosyal ve kültürel doku da önemlidir. Çünkü çocuk zihni sadece kendi keşifleri sonucu meydana gelmez, çevre ve onun sunduklarıyla birlikte, kavramsal aletler zihinsel gelişime yardımcı olmaktadır (Palmer vd. 2001,35).

Vygotsky, sistematik, dikkatli bir araştırma programı önermemenin dışında kabul edildiğinde, psikolojik boyuta yönelik yeni bir bakış açısının oluşmasını sağlayabilecek bir dizi kavram önermektedir.

Oyun icat edilmemiş; aksine çocuklar tarafından keşfedilmiş yeni bir oluşumdur. Bu oluşum çocukların hayatında gerçek yaşam deneyimlerini ve onlara ilişkin öğeleri kapsar. Böylelikle Vygotsky'e göre oyun büyük ölçüde güdülenmiş davranışsal oluşum olarak görülür (Ahioğlu N, 1999). Dolayısıyla oyun için tasarlanmış mekânında *edimsel* olması gerekmektedir.

Özellikle erken çocukluk döneminde oyun çocuğun fiziksel ve bilişsel gelişimi için önemli bir faktördür. Çocuklar, oyun oynarken içinde buldukları ortamdan uzaklaşıp, özgürce davranabildikleri düşünceler dünyasına geçerler. İmgesel durum ve imgesel durumdaki dolaylı kurallar, Vygotsky'nin oyunu nitelerken kullandığı birbiriyle ilişkili iki temel öğedir;

“İmgesel durum, sadece “-miş” gibi oyunun değil, aynı zamanda kurallı oyunların da belirleyici bir niteliğidir. Çocukların davranışlarına, kazandıkları rollerden dolayı getirilen kısıtlamaları dikkate aldığımızda, mevcut dolaylı kurallar görünür hale gelmektedir. Burada ki bilişsel çaba da: "Gerçek yaşamda çocuğun gözden kaçırdığı şey, oyunda bir davranış kuralı haline gelmektedir" (Vygotsky, 1933-1967, s.9). Yani, oluşturulan oyun mekânının sosyal ortamlar yaratması ve kurallı alanlar sunması gerekmektedir.

Özetle oyun, çocuğa hayal dünyasını genişletme imkânı tanımaktadır. Bu bağlamda Vygotsky, erken çocukluk döneminde oyunun bilişsel gelişim açısından yararlarını, daha ileriki yıllarda başarılı bir eğitim boyunca ortaya çıkacak öğrenme ve gelişimin önemli bakımlardan bir prototip olarak yorumlamaktadır. Vygotsky oyunun çocukların psiko-sosyal gelişimini desteklemesi yönüne vurgu yapmaktadır.

#### **2.2.4. Waldorf Kuramı**

1919 yılında Rudolf Steiner tarafından ortaya atılan Waldorf kuramına göre çocukların yaşları ve gereksinimleri sürekli değişmektedir. Bu doğrultuda her bir olgu onların zihinsel gelişimleri açısından oldukça önemlidir. Bireysel ihtiyaçlar, duygu, düşünce ve hareket kapasitesi de bu ölçüde değişkenlik göstermektedir.

Waldorf'un yaklaşımında temel amaç çocuğu bütünüyle eğitmektir. Bu eğitimi sağlarken çocukta benlik bilincini uyandırmak hedeflenmektedir. Benlik kavramı, çevre ve kalıtım ile birlikte insanın varoluşunu etkileyen en önemli üç kavramdandır. Çocuklarda bu duygunun gelişebilmesi için irade, duygu ve düşünce unsurlarının geliştirilmesi gerekmektedir (Schmitt-Stegmann A., 1997). Waldorf'un bireysel gelişim ile çevre bağlamı çocuk mekânlarındaki *özerklik* kriterinin altını çizmektedir. Çocuk mekânda ne kadar etkinse o kadar psiko-sosyal olarak gelişebilir.

Waldorf'a göre erken çocukluk döneminde çocuğa akademik bilgi vermek yerine, bedensel gelişimi ve bunun sağlanması adına oyun oynaması telkin edilmesini gerektirir.

Waldorf'un oyuna yaklaşımında temel ilkeleri şu şekilde maddeleşebilir:

- Çocuk, edindiği tecrübeler ve öğrenme arasında bir bağ kurduğunda daha ilgili olmakla birlikte bu tecrübeler doğrultusunda öğrenmeyi tamamlar.
- Her çocuğun farklı özelliklerde ve farklı ihtiyaçlara sahip olduğu göz ardı edilmeden bütün yeteneklerini geliştirip en iyi seviyeye getirmek hedeflenmektedir.
- Çocukların edindiği tecrübeleri öğrenmelerine uyguladıklarında eğitimde bir üst aşamaya geçilmelidir.
- Oyun çocuğun sosyal, fiziksel ve psikolojik gelişimini destekleyen bir anahtardır. Bu gelişimi en üst seviyede tamamlayabilmek için çocuğun öğrenme ve üretme coşkusunu daha çok hissetmesini sağlamak gerekmektedir (Nicholson, W. 2000).

Waldorf çalışmanın ana kurgusunda yer alan deneyimin tüm boyutlarıyla yaşanması gerektiğini vurgulamaktadır. Bunu sağlanması gereken oyun kurgusunu yaşatabilecek fiziksel şartlar oluşturulması gerekmektedir. Çocukların deneyimleyerek öğrenmesini ele alan bir diğer kuramcıda Froebel'dir.

### **2.2.5. Froebel'in Kuramı**

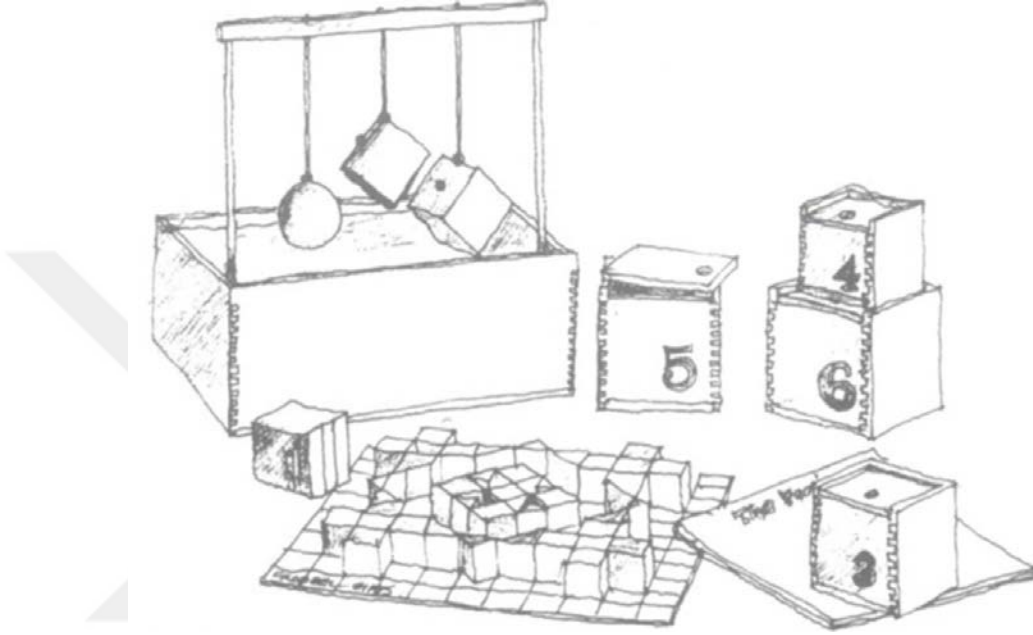
Friedrich Froebel'e göre (1782- 1852), oyun çocuğun içtenlikle ve gerçek bir biçimde kendini anlatabildiği en önemli araçtır. Froebel, oyunun çocuk için ileriki yaşlarda yaşam tohumlarının atıldığı önemli bir zaman dilimi olduğunu savunmaktadır.

Çocuk oyun ortamında geçirdiği zaman diliminde, eğlenmenin yanı sıra öğrenmelidir. Froebel, oyunun çocukların tüm gelişim alanlarını etkilediğini savunarak oyunu çocukların iç dünyasını yansıtan bir ayna olarak düşünmektedir. Oyun, çocukların yeteneklerini ve bireysel ihtiyaçlarını ifade etmeyi sağlayan önemli bir iletişim aracıdır (Koçyiğit S. ve Kök M., 2007).

Froebel'in kuramında çocuğun bir nesnenin dışını kavradıktan sonra içini keşfetmek istediği şeklinde ki saptaması günümüze kadar önemini korumaya devam etmiştir. Çocuklar tarafından kavranılan nesne *keşfetme* duygusu yaratarak daha yüksek düzeyde yaratma duygusu oluşturmaktadır. Onların gelişimini yavaşlatmamak adına verilen oyuncaklar tam biçimlendirilmiş olmamalıdır. Çünkü tam olarak biçimlendirilmiş oyuncaklar çocukta *yaratıcılık ve merak* duygusu uyandırmamaktadır.

Bunun yanı sıra “çocuk kendi başına keşfedemediği oyun ve oyuncaklarda çeşitlilik kavramını görememektedir.” (Yalçınkaya T. 1997).Çocuklar için verilen oyuncaklar çocuğu eğlendirip oyalarken aynı zamanda onun düşünme, arama-bulma ve parçalarına ayırarak keşfetme yeteneklerini de geliştirir.

## 2.2.6. Froebel Oyuncakları



**Şekil 1. Froebel'in Yapı Blokları ve Geometrik Şekillerden Oluşan Eğitim Araçlarıdır (Dudek, 2000).**

- Düzgün tahta küplerin her yüzeyinde farklı resimler yer almaktadır.
- Köprü, kule ve ev gibi yapılar yapmak için hazırlanmış boyanmış bloklardan oluşmaktadır.

Özellikle erken çocukluk döneminde, çocuklar için bloklarla yapılan çeşitli yapıtlar ve onlarda canlandırılan roller de sosyal gelişime önemli katkılarda bulunur. Yani; yeni, özgün yapıtlar oluşturarak yaratıcılıklarını geliştirmekle birlikte kendilerine olan güvenlerinin artmasına yardımcı olur.

Çocuklar tarafından en fazla kabul edilen oyuncak türü olan bloklar, rahatça oynamaları ve sınırlandırılmamaları için olabildiğince çok sayıda olmalıdır. Alschuler ve Hattwik (1947)'e göre bloklar yolu ile çocuklar günlük hayatın içine girerek gerçek hayat hakkında bilgi sahibi olabilmektedir. Çocuklar bloklar yardımıyla sadece hayatın gerçeklerini değil aynı zamanda etrafındaki olayları ve dünyayı da keşfederek bunları birbirine bağlamayı öğrenmektedirler (Alschuler H. ve Hattwik W.B., 1947).

Froebel oyun araçları yanında, oyun türleri hakkındaki görüşlerini de farklı bir biçimde sınıflandırmıştır: Biliş formları, Yaşam formları, Güzellik formlarıdır.

Froebel oyunun, çocukluk dönemini en iyi gözlemleyip değerlendiren eğitimcilerin başında gelmektedir. Özellikle anaokulu alanında yaptığı yeniliklerle bilinen Froebel'e göre oyun çocuk için bir gereksinimdir. Bu nedenle çocuğa her şey oyun yoluyla öğretilir. Çocuğun oyun yolu ile öğrendiği her şey daha kalıcı ve anlamlı olmaktadır. Çünkü ona göre oyun; çocuğun tüm yaşamını belirleyen bir çekirdektir (Bruce T., 2003).

Oyun ve çocuk ilişkisi üzerine yapılan çalışmalar, çocuklara oldukça geniş bir kapasite sağlamaktadır. Oyunun sağlık, mutluluk ve zihinsel gelişim vaat ettiğini savunan eğitimciler, onun çocuklar üzerindeki etkilerini olumlamaktadır.

Çocukların zihinsel, bilişsel süreçlerine oldukça destek olan oyun; bunun için farklı materyallerden yararlanır. Oyuncaklar kadar, hatta belki de daha önemli olan

oyun mekânlarının da bu doğrultuda büyük bir özenle; dikkatli bir şekilde hazırlanması gerekmektedir. Çalışmanın devamında da bu noktaya değinilecektir.

Bu bağlamda, Piaget, Montessori, Lev Semonvich Vygotsky, Waldorf ve Froebel kuramlarının vardığı ortak nokta çalışmanın çıkış noktası olan çocuk mekânlarının fiziksel özelliklerini destekler niteliktedir. Yapılandırılmış çevre bağlamında oluşturulan mekânlarda ele alınan kuramlardan Piaget, Froebel ve Montessori'nin oyun kuramı irdelenerek çalışmanın veri toplama kısmının çatısı oluşturulmuştur. Froebel'in çocukların yaratıcılığını destekleyen blok yapıları onların sosyal gelişimine katkı sağlarken, Montessori de çocuk mekânlarının özgür yapıda tasarlanarak işlevsel kullanımının çocukların zihinsel, duyuşal ve motor gelişimine katkı sağladığı ortaya koyulmuştur. Piaget, kuramında algı sürecinde çocuğun deneyimler yoluyla öğrendiğini vurgulayarak çocuk mekânlarındaki yapılanmanın deneyim yaratması yönündeki gereksinime işaret etmektedir.

Ele alınan kuramlarda oyunun; çocuk gelişimi için ne kadar kapsamlı bir içeriğe sahip olduğu çeşitli yönleriyle ifade edilmektedir. Özellikle, çocukların oyun yoluyla kazandıkları deneyimin arttırılması söz konusu olduğunda; oyun mekânları tasarımının fizyolojik, psiko-sosyal, biyolojik yönlerden tüm boyutları ile ele alınması gerekmektedir. Dolayısıyla çocuğun, oyun ve mekân algısı oldukça kapsamlı ele alınması gereken bir konu olup, oyun mekânının tasarım ölçütleri ile ilişkilendirilmesi gerekmektedir. Üçüncü bölümün kapsamı çocuğun mekân algısı ve oyun mekânlarını ile ilişkisini açıklamaktadır.



## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### MEKÂN ALGISI, ÇOCUK VE OYUN MEKÂNLARI

#### 3.1. Mekân Algısı ve Çocuk

Görsel algı, yorumlama, anlama ve tanımlama yeteneklerinin ortak birleşimidir (Brown T., 2008: 2). Mekân kavramı üzerine pek çok kez, farklı düşünürler değişik fikirler ortaya atmıştır. Ortak paydalar söz konusu olabildiği gibi, farklılıklar da bu düşünceler arasında zaman ortaya çıkmaktadır.

Werner, Piaget, Kant ve Berkeley mekânı anlamak için önce mekânın kökenini keşfetmek ve o mekânın oluşumuna ve gelişimine odaklanırken, Descartes bir filozof olarak mekâna daha farklı bir perspektiften bakmış, mekân kavramı üzerine düşünmüştür (Moss P. ve Petrie P., 2005).

Çocukların mekânsal algısını ele alarak mekânsal organizasyonu kademelere ayıran Piaget ve Inhelder (1967) ise mekânın çocukların zihinsel gelişimlerine katkı sağladığını ve çocuk mekânları oluşturmak için önce çocukların algı dünyalarını anlamak gerektiğini vurgulamışlardır (Akaroğlu G. ve Dereli E.,2012).

Alqudah, 2003 yılında hazırladığı çalışmasında çevre ve oyun alanının üzerinde durmuş ve onları çocukların fiziksel ve bilişsel gelişimi için önemli noktalar olarak saymıştır. Ona göre, çocuk farklı mekânlar deneyerek mekân algısını geliştirebilir. İç-dış, üst-alt, açık-kapalı gibi çeşitli kavramların öğrenilebilmesi için

de mekân çeşitliliği önem arz etmektedir. Her alan ve her mekân, yeni bir düzey ve kavram için çocukta farklı bir algı yaratabilir. Bu sayede çocukların mahrem, yarı mahrem ve ortak mekân olmak üzere *kişisel mekân*, *mahremiyet* gibi psiko-sosyal gereksinimlerini karşılayabilirler.

Bunun yanında yaş ve cinsiyetin etkili olduğu algı konusunda çocuklar; fiziksel çevreyi yetişkinlere oranla daha hassas ve dikkatli kavrarlar. Erken çocukluk döneminde, çocukların mekânın şeklinden ve tasarımından etkilenmesi, çocuğun hal ve davranışlarına yansımaktadır. Yapılan çalışmalarda çocukların mekân özelliklerine karşı tepkileri belirlenmiştir (Alakoç D.vd, 2009). Çocuğun yaşadığı çevre; *düzen* bakımından çocuk için bir takım etkiler oluştururken, bu çevrede kendisine ait bir oyun mekânının ve bu oyun mekânında çocuğun rahatlıkla kullanabileceği mobilya ve oyun ekipmanlarının bulunması, yani çocuk açısından *erişilebilir* olması, çocuğun algısında ve gelişiminde büyük etkiye sahiptir (Yener ve Kılıç 2004). Bununla birlikte, çocukların algısal ve fiziksel gelişimi oyun mekânlarında özgürlükleri sağlanabildiği oranda biçimlenmektedir. Çünkü farklı yaş grubundan çocukların çevre algısı da birbirinden farklıdır. Bu nedenle, çocuklar için tasarlanan mekânlarda çocukların hangi yaşta neyi öncelikli olarak algıladığını bilmek ve mekânı bu kriterler ışığında tasarlamak gerekir. Bu kriterlere uygun olarak tasarlanan mekânlarda çocuklar kendilerini rahat hissederken, aynı zamanda çevresiyle daha kolay etkileşime girmesi ve sosyalleşmesi sağlanmaktadır (Theemes T, 1999). Bu konuya tez kapsamında bakılacak olursa çocukların algısı onların yaş grubuna ve cinsiyetine göre değişiklik göstermektedir.

Ayrıca, çocukların algı düzeyinin mekân bilincine erişebilmesi, çocuğun çeşitli alan görmesi ile mümkündür. Bir oyun mekânı çocuğa biçim, boyut, sayı, parçalar arası ilişki vb. gibi kavramları geliştirmesi için yardımcı olmalıdır (Alqudah Y., 2003). Mekânı oluşturan ışık, renk, doku ve malzeme bu anlamda birçok boyutu ile mekânın işlevini deneyimleyerek keşfetmesini, öğrenmesini, anlamasını ve öğrendiklerini özümsemesini sağlamaktadır. Bu nedenle, çocuk mekânı oluştururken çocukları birden fazla uyararla tanıştırmak farklı deneyimler edinmelerini sağlamak gerekmektedir.

### **3.2. Oyun Mekânı ve Çocuk**

Çevre ve alan, çocukların oyun potansiyelini etkileyebilir. Oyunun gerçek hayattan mekânsal olarak ayrılması ise onun mekânla olan ilişkisini başlatan en önemli etmendir. Oyun, kurgusu bakımından kendine ait sınırlar içerisinde oynanan bir aktivite olup, oyun-mekân ilişkisini sağlayan en önemli unsurdur (Pilavcı G.,2014, s.34). Oyunun mekânla ilişkisini başlatan etmenlerin başında ilk olarak oyunun gerçek hayattan mekân olarak ayrılması gelmektedir. Bu nedenle gündelik hayattan ayrı bir mekân yaratma gereksinimini ortaya koymaktadır.

Foucault'un mekân kavramına göre; oyunu şekillendiren mekân değil, mekânı şekillendiren oyundur (Foucault H., 1992). Bu açıdan bakıldığında, insanın mekânı kavrayışından ziyade oyunu kavrayışı önemlidir. Bu nedenle, bir oyun mekânının tanımlanmasında önemli unsur mekânsal özellikler değil, oyunsal özelliklerdir. Bu noktada, oyunun tasarım ile ilişkisi devreye girer. Bir tasarım ürünü olarak oyun mekânı, oyuna ve bulunduğu çevreye uygun olmalıdır (Pilavcı G.,2014, s.35).

Alqudah'a göre de, oyun mekânı tasarlanırken dikkat edilmesi gereken kriterler şöyle sıralanabilir:

“Oyun alanı tasarımı; aktif-pasif oyun, kurallı-kuralsız, dramatik-fantastik oyun, kas aktivitesi gibi farklı aktivitelerin ayrılmış ancak ilişkili bir bölgelemesi demektir. Oyun alanları arasında çocuk seçim yapabilmelidir. En sessiz olan aktiviteyi merkeze yerleştirip, aktif olanlar çeperlerde yer almalıdır. Çocuk oyun alanlarında dolaşım (sirkülasyon) döngüler şeklinde ve aktivite bölgelerini tarif eder şekilde olmalıdır.”(Alqudah Y., 2003).

Oyun alanı ve oyun mekânı tasarımı çocukların iletişim ve yaratıcılık becerileri ile doğru orantılıdır. Çocuk oyun ortamında özgürdür. Oyun çocuğun öğrenimini kamçılayan, zihinsel becerilerini ve yaratıcılığını uyandıran bir etkinliktir (Moore G., 2000). Bu nedenle çocuk için yaratılacak mekânda çocuğun söz sahibi olması, onun istek ve ihtiyaçlarına yer verilmesi, çocuğun toplumun bir parçası olduğunu hissettirmeye dair atılacak bir adım olacaktır (Çay R., 2006). Bu nedenle çocuklar için işlevsel bir oyun mekânı oluştururken bazı önemli fiziksel faktörler göz önünde bulundurulmalıdır.

Hughes F., (2009)'a göre bir oyun mekânında olması beklenen kriterler temel olarak şu şekilde sıralanabilir:

- Çocuklara enerji-güç kullanabilecekleri oyun imkânları sağlayarak fiziksel aktivitelerine katkıda bulunmalıdır.
- Fiziksel öğeler beş duyu organını uyarmalıdır.

- Çocukların doğal ve yapay malzemeleri dokunma duyusuyla deneyimlemesine, çeşitli alet ve ekipmanları kullanarak her türlü malzeme erişimine imkân tanınmalıdır.
- Çocuklara zorluklar, yeteneklerinin sınırlarını görebilecekleri fiziksel etkinlik ve oyunlar sunmalıdır.

Oyun, çocukların hayatında onların kişisel ve fiziksel gelişimlerine katkıda bulunan önemli bir faktördür. Çocuklar oyun oynarken sadece oyunu algılayarak hayal kurmazlar ayrıca içinde buldukları mekânı ve mekânı oluşturan geliştirici ve eğitici özellikleri de algılayarak deneyimlemeyi öğrenirler (Yazıcı S., 2004). Oyun mekânı tasarımı bu bakımdan oyun kurgusu içerisinde yapılandırılmalı mekân-oyun ilişkisi baştan düşünölmelidir. Yeterli donanıma sahip ve çağdaş birer oyun mekânın kurulması çocuk için zorunlu bir ihtiyaçtır ve yetişkinler için de görev olarak tanımlanmaktadır (Gür Ş. ve Zorlu T., 2002).

Özetle, oyun mekânlarının oluşumunu etkileyen tasarım ölçütleri; oyun kavramı, oyun kuramları, çocukların mekan algısı ve oyun mekanlarıyla ilgili yapılan literatür taramasından elde edilmiştir. Bu ölçütler arasında *Erişilebilirlik*, *Güvenlik*, *Estetik*, *Kişisel Mekân*, *Yaratıcılık*, *Düzen*, *Zorlayıcı*, *Hiyerarşi* ve *Özerklik* kavramları çocuk-mekân ilişkisi bakımından önemli bulunmuştur. Şöyle ki, Waldorf, Montessori ve Theemes (1999) *Erişilebilirlik* üzerinde durmaktadır. Çünkü çocukların mekânda etkin olabilmelerinin temeli, onu kullanabilmeleri bağıdır. Bunun içinde mekânın çocukların antropometrik boyutlarına uygun ve mekânda bağımsız olabilmeleri

gerekmektedir. *Güvenlik ve kişisel mekân*, Piaget ve Vygotsky'e göre çocukların özgür davranabilmeleri ve psiko-sosyal gelişimleri açısından önemlidir. Ayrıca, tüm kuramcılarının yanında, özellikle Froebel, Montessori ve Moore (2000) oyunun ve fiziksel çevrenin *zorlayan (düşündüren) ve keşif* değerlerinin gerçek yaşam deneyimleri sunduğunu ve tüm gelişim alanlarını etkilediğini savunmaktadırlar. Waldorf ise çocukların benlik gelişiminin temelini ve çocuğun mekânda etkin olabilmesinin *hiyerarşi ve özerklik* olguları sayesinde oluşabileceğini vurgulamaktadır.

Bu bağlamda oyun mekânlarındaki bahsi geçen ölçütler beşinci bölümde detaylı olarak anlatılacak olan anket çalışması içerisinde çocuk gelişimi ve mekân tasarımı disiplinlerinden uzman kişiler tarafından değerlendirilmiştir.

Bahsi geçen literatür kısmının yanında iç mekanlarda oldukça yaygınlaşan ve çeşitlenen 60'a yakın oyun mekanı tüm boyutları ile incelenmiştir. Çocukların sıklıkla kullandığı bu mekânların tasarımı çocuk gelişimi açısından aşağıda değerlendirilmiştir.

### 3.3. İç Mekânda Çağdaş Oyun Çevreleri



**Şekil 2. İncelenen Oyun Mekânlarından Oluşturulan Kolâj Çalışması (Ankara, İstanbul).**

İncelenen 60'a yakın oyun mekânları Ankara ve İstanbul da bulunan Alışveriş Merkezi, restoran, çocuk müzesi, tematik oyun mekânı ve eğitim yapısından oluşmaktadır. Bu oyun mekânlarında mekân sahipleri, yöneticiler ve ebeveynler ile bire bir görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler doğrultusunda seçilen oyun mekânlarının tasarımları incelenip çocuk gelişimi değerlendirilmiş olup olumlu ve olumsuz yönler belirlenmiştir. Ayrıca, mevcut oyun mekânları hakkında edinilen bilgiler doğrultusunda durum tespiti yapılarak genel bir bakış açısı kazanılmıştır. Bu ve literatür çalışmasında derlenen bilgiler baz alınarak beşinci bölümde ayrıntılı

olarak anlatılan niceliksel çalışma çeşitli üniversitelerden, mekan tasarımı ve çocuk gelişim uzmanlarına uygulanmıştır.



**Şekil 3-4. Hazır Mekânda ve Oyun Ekipmanları Oluşturulmuş Oyun Mekânı (Ankara, Alışveriş Merkezi Örneği).**



**Şekil 5-6. Hazır Mekânda ve Oyun Ekipmanları Oluşturulmuş Oyun Mekânı (Ankara, Alışveriş Merkezi Örneği)**



Bu kapsamda çalışmanın bu bölümünde, iç mekânlardaki oyun alanlarının mevcut durumu değerlendirilecektir. İncelenen oyun mekânları çocukların deneyimleyerek öğrendiği, çağdaş iç mekânlarda sıklıkla yer verilen oyun mekânlarıdır. Dünya’da ve Türkiye’de çok yaygın olarak kullanılmasından ötürü tez kapsamında Alışveriş Merkezlerindeki oyun mekânları özellikle ele alınmıştır. Ayrıca, çocukların deneyim yoluyla öğrenmesinin etkin olduğu mekân örnekleri oluşturması nedeniyle Çocuk Müzeleri, Tematik Oyun Mekânları ve Eğitim Yapılarına yer verilmiştir. Bu sınıflamanın dışında yemek yeme mekânlarında, otel veya tema parklara çalışmada yer verilmemiştir. Bu mekânlar işlevsel kurgu açısından iç mekânlarının oluşum kurguları birbirinden farklı olduğu için, belirli bir sınıflama içerisine alınamamaktadır. Şöyle ki, yemek yeme ve/veya otel içindeki oyun mekânlarının kurgulanması ve planlanması işletme özelliklerine göre (bazen hiç oyun mekânı bulunmamaktadır) değişebilmektedir. Tema Parkları ise dış yoğunlukla mekân olduğu için çalışma kapsamına alınmamıştır.

Ayrıca, Çocuk Müzeleri, Tematik Oyun Mekânları ve Eğitim Yapılarındaki oyun mekânları çalışmanın temel kurgusu olan oyun yoluyla çocukların deneyimleyerek öğrenme kavramını temel alarak biçimlenmiş olmaları bakımından önem taşımaktadır. Bu mekânlar çocuk gelişimi için yapılandırılmış çevre, mekânsal uyarım ve deneyime örnek teşkil etmektedir. Çalışma kapsamında seçilen Alışveriş Merkezlerindeki oyun mekânları (Şekil 2-3, Şekil 4-5), Tematik Oyun Mekânları, Çocuk Müzeleri ve Eğitim Yapıları ileriki bölümde detaylı olarak anlatılacak olan

oyun mekânlarında yapılandırılmış çevre, mekânsal deneyim ve uyarım konusuna altyapıyı oluşturacaktır.

### **3.3.1. Alışveriş Merkezi Oyun Alanları**

Alışveriş merkezleri, büyük bir teknik ve pazarlama uzmanlığıyla insanların dikkatini çekerek ve davranışlarını yöneterek onları alışveriş yapmaya teşvik etmektedir. Hopkins (1994)'e göre, davranışları yönetmek ve insanların dikkatini çekme yöntemi bir takım görsel, işitsel, kokusal ve sıcaklık vb. ipuçlarının birlikte kullanımıyla gerçekleştirilmektedir. Bunlar mekân tasarım, atmosfer ve müzik seçimi başlıkları altında yöneticiler tarafından organize edilebilir.

Öte yandan, geçmişe oranla toplum olarak en çok tercih edilen kapalı mekânlardan biri olan alışveriş merkezleri; çocuklu ailelerin birçoğu tarafından gerek iklimlendirme, gerekse birçok ihtiyacı aynı anda karşılayabilme açısından tercih edilmektedir (Baker G.H., 1951).

Yöneticiler satışı ve ziyaretçi sayısını arttırmak üzere alışveriş merkezlerinde etkinlikler düzenlemektedir. “Fakat alışveriş merkezleri çocuklar ve yöneticiler arasında bir çatışmaya neden olmaktadır. Çocuklar için oluşturulan oyun alanlarında alışveriş merkezi içinde kullanılan aynı duyuşsal uyarıcılara maruz kalmaları çocuklarda dikkat dağınıklığı ve duygusal problemlere neden olmaktadır.” (Bloch P., Ridgway M. ve Dawson S., 1991).



**Şekil 7-8. Alışveriş Merkezi Oyun Mekânı Örneği (Ankara).**

Bu kadar tercih edilen bir alanda oluşturulan oyun mekânları çocukların fiziksel, algısal, gelişim ve ihtiyaçları açısından ele alınması gereken bir öneme sahiptir. Fakat Türkiye’de bulunan alışveriş merkezlerindeki çocuk oyun mekânları dış ülkelerdeki çağdaş oyun alanlarından oldukça farklıdır. Bu tip mekânların ülkemizde gelişigüzel artması ve birbirine benzemesi, çocuğun gelişimsel ihtiyaçlarını karşılayamamasına neden olmaktadır. Alışveriş merkezlerinde oyun alanlarının baştan amacına uygun tasarlanmamış olması ve oyun ekipmanlarının standartlaşmış olması oyunun ve çocuk mekân ilişkisinin özgünlüğünü yansıtması açısından tezettir. Bunlara ek olarak incelenen çocuk mekânlarının görsel açıdan ve ses bakımından yoğun olması çocukların gelişimleri ve duyuşsal algıları açısından yorucudur. Birçok ülkede tasarımcılar tarafından özel olarak tasarlanan, farklı disiplinlerin bir araya gelerek oluşturulduğu yapılar çocuklar için geliştirici ve eğitici

özellik taşımaktadır. Farklı malzeme ve dokular bir araya getirilerek çocukların duysal gelişimlerini daha eğlenceli bir biçimde geliştirmek hedeflenmektedir. İncelenen çocuk oyun mekânı örneklerinde ise, birbirine çok benzeyen standart oyun ekipmanları, hazır oyun parkurları ve aletlerin olduğu görülmektedir. Ayrıca bu mekânlarda yoğun ışık, renk ve doku gibi görsel ve işitsel olarak yorucu detayların bulunduğu da tespit edilmiştir.

### **3.3.2. Çocuk Müzeleri**

Çocuk Müzeleri de, çocuk eğitiminde etkin bir biçimde kullanılmaya açık, birer kapalı alan haline gelmiştir. Bu olanağın doğru kullanılması; çocuğun eğlence alanı olarak tanımlanan bir alanda farkında olmadan ve gerekenden fazla eğitim nesnelerinin uyarısına maruz kalmadan birikim ve bilişsel yetenek kazanmasını sağlamaya yöneliktir.

Müzedede yapılan eğitim, okuldaki eğitimi zenginleştirici, destekleyici ve tamamlayıcı bir potansiyele sahiptir. Müze eğitimi zihinsel kavrayış yanında empati bağlar kurmayı, merak etmeyi, eleştirel bakmayı ve deneyimleyerek beceriler kazanmayı da sağlamaktadır. Çocuk Müzeleri, deneyimleyerek çeşitli alanlarda öğrenmeyi ve mekân yoluyla çocuk gelişimini sağlamaktadır.



**Şekil 9. Çocuk Müzesi Örneği (Ankara).**

Çocuk Müzeleri özgür bir ortamda, rahat ve etkileyici bir öğrenme modeli sunar. Beş duyunun birlikte kullanımını (keşfederek, araştırarak, hissederek, gözlemleyerek ve uygulamalara katılarak) sağlar. Dolayısıyla mekânsal uyarıcı ve deneyimlemeye oldukça iyi bir örnek teşkil etmektedir. Yani, sergileri, atölye çalışmalarını, yayınları da içeren, sadece öğrencileri değil, aileleri, yetişkinleri de içine alan çok daha geniş etkinlikleri kapsamaktadır (Gökmen, 2014; Baykan, 2007). Bu anlayışla dünyanın pek çok ülkesinde, sıra dışı yöntemlerle çocuk, genç ve yetişkinlerin yaşantılarına etki eden ve öncelikle eğitimi amaçlayan çocuk müzeleri ile bilim, teknoloji ve keşif merkezleri birbiri ardına açılmaya başlamıştır. Oldukça

etkileşimli mekân tasarımı olan çocuk müzeleri, çocuklara teknik, bilimsel, tarihsel deneysel gezilerin yanında eylem, gözlem ve deneyim sağlamaktadır.

### **3.3.3. Tematik Oyun Mekânları**

Tematik oyun mekânları çocukların sosyal gelişimlerine katkıda bulunmak için eğlenirken öğrenmeyi hedefleyen projeler uygulanmaya başlanmıştır. Bu oyun mekânları deneyim yoluyla öğrenme incelenen mekânlarda da gözlemlenmiştir. Aşağıda yer verilen tematik oyun mekânları deneyim tasarımı içerisindeki mekânın önemini açıkça vurgulamaktadır. Çocuklar mekân yoluyla öğrenmeyi birebir tecrübe ederken, mekânın onlara sunduğu imkânlar sayesinde gerçek deneyimler kazanabilmektedirler. Ayrıca, çocuk mekânlarında deneyim tasarımının çocuk gelişimi açısından yapılandırılmasına ve çocuğa özgü olmasına örnek teşkil edilmektedir.

Tematik oyun mekânları çocuklara, rol model aldıkları karakterleri ve meslekleri gerçekçi mekân yoluyla ve kostümlerle destekleyerek deneyimleme imkânı sunmaktadır. Erken çocukluk döneminde bu tarz eğitici aktivitelerde polis, doktor, hemşire, itfaiyeci kostümü giyerek ve mesleğe uygun mekânlarda oyunun içinde bulunması oyunu gerçekçi kılmaktadır (Şekil 10-11).



**Şekil 10-11. Tematik Oyun Mekânları Örneği (İstanbul).**

Bir işi ya da mesleği o kostümlerle oyun içinde öğrenerek ve eğlenerek deneyimleyen çocuğun yaşam becerileri ve özgüveni artar. Oyunlar, çocuklar için yaşam becerilerini arttırmayı hedefleyen eğlenceli bir yoldur (Plummer D. M., 2008, s. 28). Bu açıdan tematik oyun mekânları eğlence ve öğrenme arasındaki dengeyi kurarak çocuklara mekân yoluyla enteraktif bir oyun ile öğrenme ortamı sunmaktadır.

Tematik oyun mekanları, çocukların öğrenim sürecini bir mekanın çocuklara sunduğu gerçek ortamlar sayesinde deneyim haline getirerek, bu süreci istekli bir hale getirmektir (Okan Z., 2003). Bu şekilde çocuğun oyun oynarken aynı zamanda yaptığı işi öğrenmesi sağlanmaktadır. Oyunlarla birlikte öğrenmeye başlayan çocuklarda özgüven artışı, başarı duygusunu tatmak ve çıkarımlar yapabilme gibi

gelişimler ortaya çıkmaktadır. Oyunlar, belirli yaşam becerilerini çocuklara eğlenceli bir şekilde öğretirken, edindikleri karakterler sayesinde kendilerini başkalarının yerine koymayı, farklı rollerle taklit yeteneğini öğretmektedir (Ateşçi E. ve İslamoğlu G). Ülkemizdeki deneyim yoluyla öğrenme sağlayan tematik oyun mekânlarından görüntüler yukarıda yer almaktadır (Şekil 10-11).Oyun mekânlarında deneyim yoluyla öğrenmenin görüldüğü bir diğer alanda eğitim yapılarıdır.

### 3.3.4. Eğitim Yapılarında Oyun Alanları

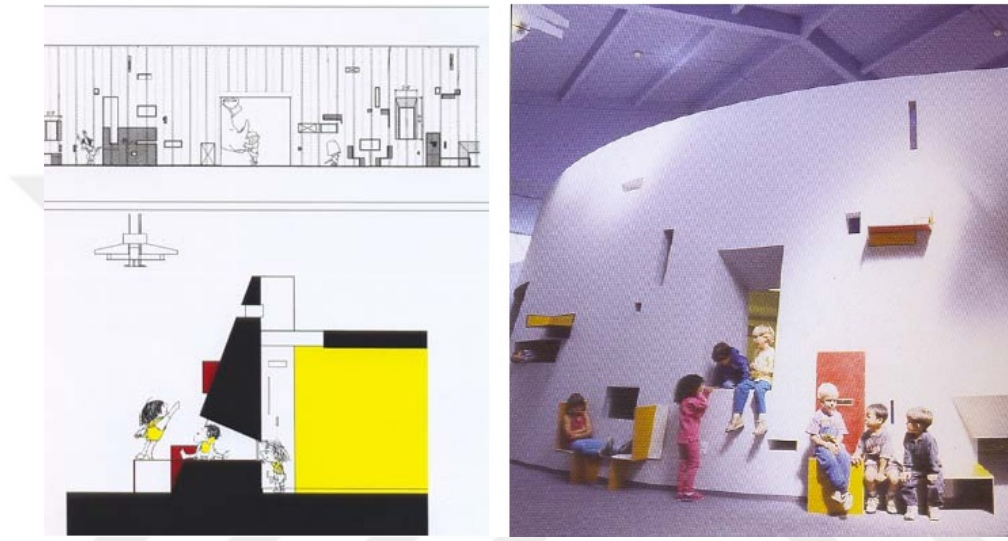
Öğrenme eyleminin çok yönlü olduğu düşünüldüğünde, mekânın çeşitlilik sunması, çocukların o ortam içerisinde kendi deneyimleri ile tecrübe edinmelerine imkân sağlayacaktır. Çocukların eylemin içinde etkin rol oynaması mekânsal deneyim açısından önemlidir. Okul öncesi eğitim merkezleri ve ilkokul yapılarında çocukların deneyimleyerek öğrenmesi oldukça yaygınlaşmıştır.



**Şekil 12-13. İlkokulda Duvar Yüzeylerinin Bilimsel Öğretim Aracı Olarak Uygulanması Örneği (Ankara).**



Çocuklar bu sayede didaktik eğitim yerine mekânın, donanımın amaçlanan öğretilerini ve yetileri bizzat deneyimlemektedir (Şekil 12-13,Şekil 14,Şekil 15). Bu kurgu içerisinde mekân uyarıcı, çocuk ise deneyimin aktif bir öznesidir.



**Şekil 14. Çocukların Hayal Gücünü, Keşif, Özgürlük ve Macera Yaşatan Bir Yaklaşım Örneği (San Francisco,2006).**



**Şekil 15. Ağaç Gövdesinden Esinlenen Danimarka'da Bir Gündüz Bakım Evi, Çocukların Farklı Mekân Olanakları ile Farklı Mekânsal Deneyimler Yaşatılmaktadır (Mosteadi, 2006).**

Yapılan arařtırmalarda çocukların çevresel algılarının gelişiminde okullarda edindikleri deneyimlerin etkili olduđu fikri ortaya koyulmuřtur (Malone K. ve Tranter P., 2003). Bu nedenle anaokulu ve kreşlerde kullanılan özgün tasarımlar çocukların ileride daha yaratıcı bireyler olmasını sağlamaktadır. Alıcı olarak çocuğun mekânsal deneyimin içeriğini, hem kavramsal hem de fiziksel olarak algılayarak, bu bilgilerin ortaya çıkmasını sağlayabilmektedir (Koç B., 2012).

Bu bilgiler ışığında, çocuk mekân ilişkisinin çeşitli yönlerden çocuk gelişimini desteklediği ortaya çıkmaktadır. Çocuk mekânlarının tasarım ölçütleri sağlanmak istenen deneyim bilinçli ve/veya bilinçsiz olarak yaygın olarak kurgulanmaktadır. Burada asıl soru şudur; bir oyun mekânı oluşumunda hedeflenen deneyim ve bu deneyim doğrultusunda oluşturulması gereken mekânsal uyarıcılar nasıl olmalıdır? Çocuk-Mekân-Oyun ilişkisi iç mekânda nasıl yapılandırılmalıdır? Bu mekânın çocuk gelişimine etkisi nedir? soruları dördüncü bölümde irdelenmektedir. Bu kapsamda oyun mekânlarında yapılandırılmış çevre, mekânsal deneyim ve uyarım sözel ve şematik olarak açıklanmıştır.

## **DÖRDÜNCÜ BÖLÜM**

### **OYUN MEKÂNI BAĞLAMINDA YAPILANDIRILMIŞ ÇEVRE, MEKÂNSAL UYARIM VE DENEYİM; IŞIK, RENK, DOKU VE MALZEME**

#### **4.1. Çocuk Gelişiminde “Yapılandırılmış Çevre”**

‘Yapılandırılmış Çevre’ hangi ölçekte olursa olsun bir mekânın ve/veya yerin çocuk gelişimi açısından oluşturulması ve tasarlanması olarak tariflenebilir (Korpela vd., 2002).Çocuk gelişimini destekleyen çevreler, çocukların yaş, cinsiyet, fizyolojik, psiko-sosyal ve fiziksel özelliklerine ve gereksinimlerine göre yapılandırılır (Read, 2007; Stankovic ve Stovic, 2007; Stankovic, 2006). Bunun yanında çocukların algısının çok yönlü uyarılması, onları yoğun biçimde mekânda etkin kılmaktadır (Pallasmaa, 2005).

Yapılandırılmış çevre, içerisinde çocuğun mekânı deneyimleyerek öğrenmesi ve gelişmesi üzerine kuruludur. Bunun yanında çocuk gelişimindeki temel amaç, çocukların fikirlerini araştırabilecekleri, esnek, düşündürücü çeşitlilik sunan, mahremiyet, özerklik ve güvenlik gereksinimlerini karşılayabildikleri bir ortam yaratmaktır (Poyraz H. ve Dere H., 2003). Çocuklar için yapılandırılmış çevre, çocukların etkinliklerini ve özdenetimi geliştirmesi için düzenlenir ve aktif öğrenme ortamı sunar.

Aktif öğrenme ortamında, çocukların kişisel ilgi ve niyete dayalı etkinliklerde bulunabilmesi, özgün malzemelerden oluşan oyun mekânı imkânları sağlanabilmesi, gerekli mekânsal uyarım ve mekânsal deneyimi yaşatmaktadır. Örneğin, çocukların materyalleri keşfetmek için tüm duyularını kullanarak deneyim kazanması, aradaki bağlantıları çözmesine ve materyalleri kazandığı deneyimlerle değiştirip birleştirmesine yardımcı olmaktadır (Read ve Markopoulos, 2008; Pullman ve Gross, 2004).

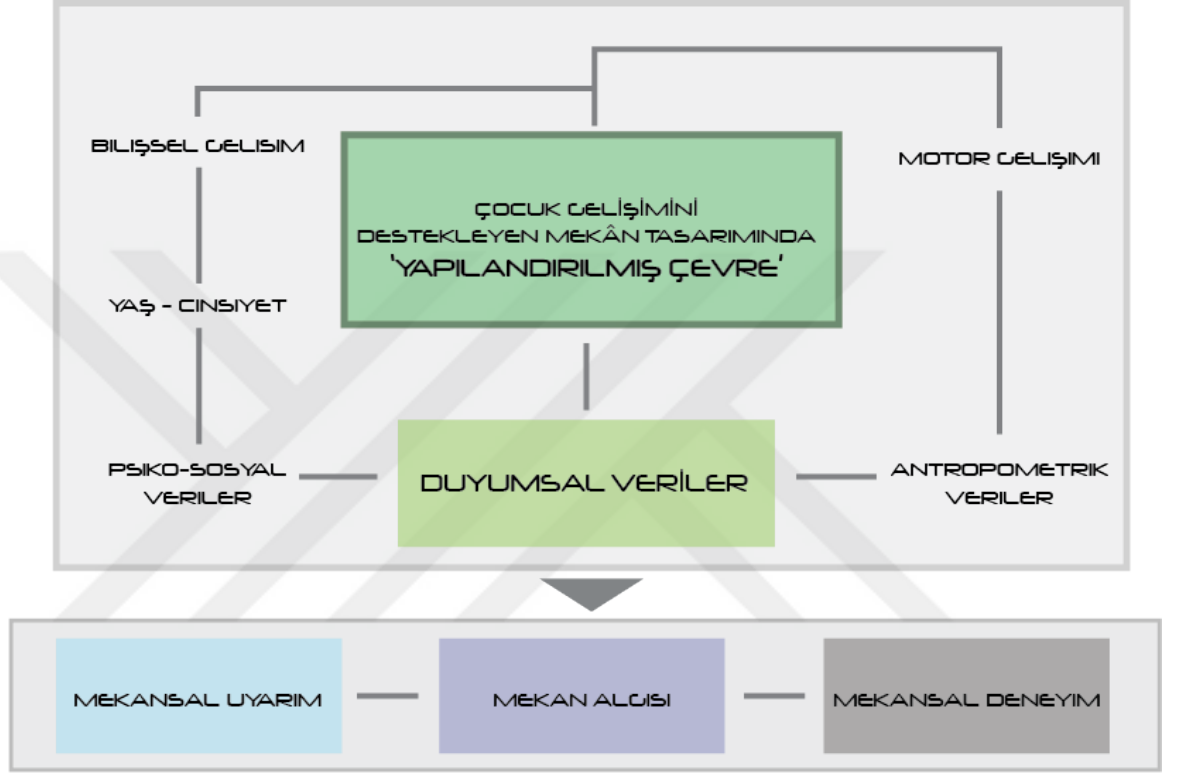
Dolayısıyla, mekânın çocuk gelişimi açısından yapılandırılması demek çocuğun mekânsal deneyimini kazanması ve tasarlamasıyla ilişkilidir. Bununla birlikte, gerekli mekânsal uyarıcıların sağlanması çocukların gelişimi için büyük önem taşımaktadır. Bu kurgu içerisinde gerçekleşen döngü, birbirini etkileyen bütünün parçalarını oluşturmaktadır. Oyun mekânlarında bahsi geçen ilişki *mekânın yapılandırılması, mekânsal deneyim ve uyarım, mekân algısı, oyun-mekân-çocuk* ilişkisi kurgusu içerisinde bütün olarak çalışmaktadır (Tablo 1.)

**Tablo 1. Bir Oyun Mekânın Oluşumunda İç İçe İlişkilenen Yapılandırılmış Çevre, Mekânsal Algı, Uyarım ve Deneyim, Oyun Mekân ve Çocuk**



Tablo 1’de, oyun mekânın bir yapılandırılmış çevre, mekânsal uyarım ve deneyim, çocuk mekân, çocuk oyun ilişkisi ve çocukların mekân algısı ile iç içe ilişkisinin bir bütün olduğunu yansıtmaktadır. Bu öğeler de bağlantısal analizler çerçevesinde sıralanıp açıklanacaktır. Bu kurgu içerisinde ‘Yapılandırılmış Çevre’ çocukların bilişsel, psiko-sosyal, ergonomik, yaş ve cinsiyetine bağlı duyumsal veriler oluşturmaktadır. Bunların da çocuklarda mekân algısını, mekânsal uyarımı ve deneyimi ile etkileşim içinde bulunarak bir bütünü oluşturması gerekmektedir (Tablo 2).

**Tablo 2.Çocuk Gelişimini Destekleyen ‘Yapılandırılmış Çevre’ Duyumsal Verilerin Mekânsal Algı, Uyarım ve Deneyim İlişkisi**



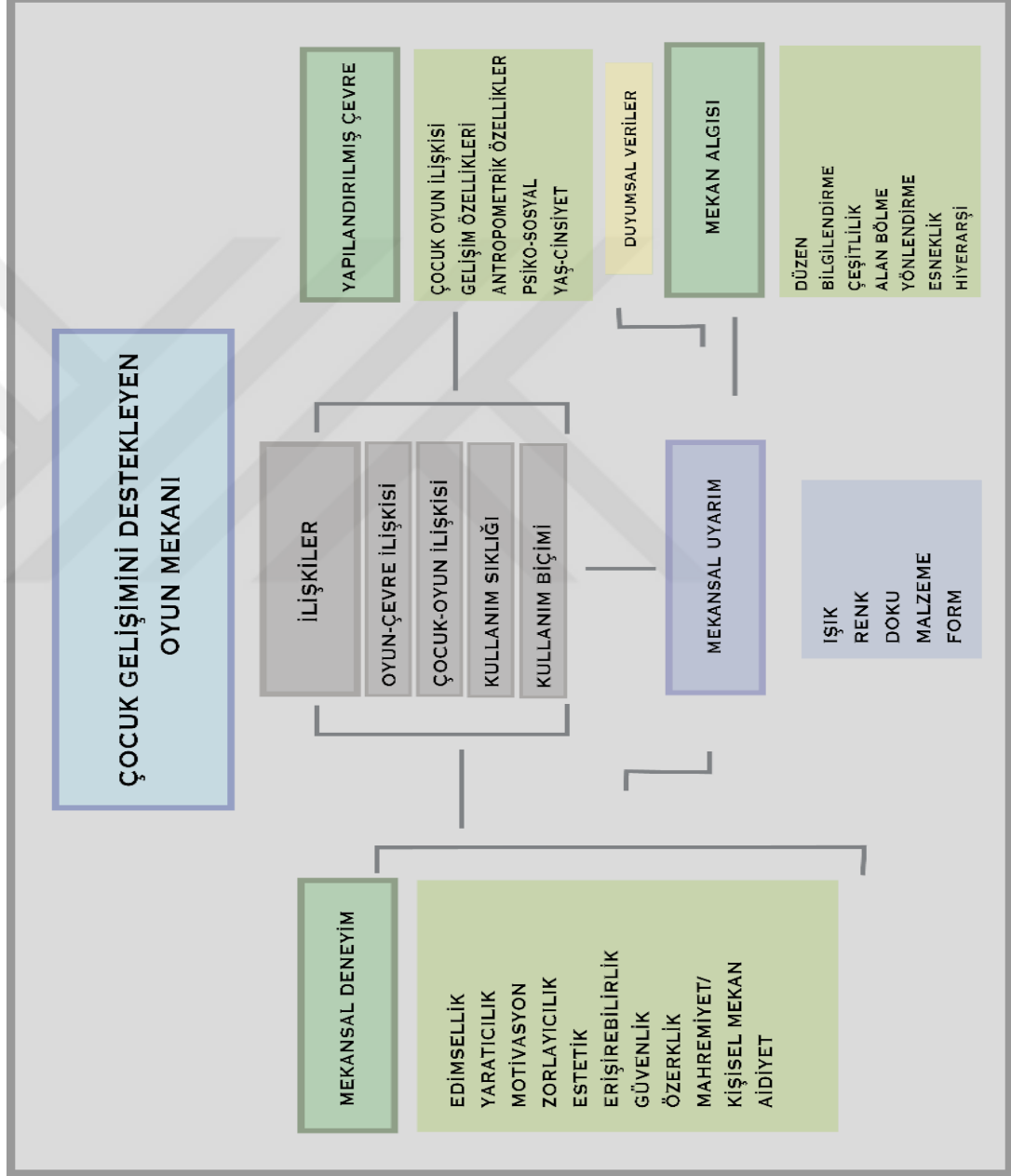
Tablo 2’de, çocuk gelişimini destekleyen yapılandırılmış çevrenin alt bileşenlerinin; bilişsel ve motor gelişim, yaş, cinsiyet, antropometrik ve duyuşsal verilerden oluşan döngüsünün çocukların mekân algısının etkileşimini; tüm bu öğelerin çocuklar için bir mekânsal uyarım olduğunu ve mekân algısını etkilediğini, dolayısıyla çocukların mekânsal deneyim ile ilişkisini açıklamaktadır.

Çocukların mekânsal uyarım ve deneyimi mekânın sunduğu imkânlar sayesinde çocukların gelişimini ve algısını etkilemektedir. Bu nedenle, tablo 2’de açıkladığı gibi çocuk gelişimi ve gereksinimleri iyi anlaşılmalı ve doğru mekânsal

uyarıcılar ile bu mekânlar çocuk gelişimi açısından yapılandırılmalı, çocuk-mekân ilişkisi çocuğun etkin olabileceği uyaran ve deneyimler açısından kurgulanmalıdır.

Yapılandırılmış çevre, içerisinde çocuğun mekânı deneyimleyerek öğrenmesi ve gelişmesi üzerine kuruludur. Bunun yanında çocuk gelişimindeki temel amaç, çocukların fikirlerini araştırabilecekleri, esnek, düşündüren çeşitlilik sunan, mahremiyet, özerklik ve güvenlik gereksinimlerini karşılayabildikleri bir ortam yaratmaktır (Poyraz H. ve Dere H., 2003). Bu bilgiler ışığında ‘yapılandırılmış çevre’, temel olarak çocukların etkinliklerini yapabilmesi ve özdenetim sağlayabilmesi için düzenlenir ve etkin olabildikleri ortamı sunar.

Tablo 3.Çocuk Gelişimini Destekleyen Oyun Mekânı Oluşumu





Tablo 3, çocuk gelişimini destekleyen oyun mekânının ana gövdesini oluşturan temel ilişkiler, *yapılandırılmış çevre, mekân algısı, mekânsal uyarım ve deneyiminin* alt bileşenlerini açmaktadır. Çalışma oyun mekânı bağlamında yapılandırılmış çevre tasarım ölçütlerini şu şekilde kurgulamaktadır: Ana kurgu çocuk, mekân, oyun ilişkisi, kullanım sıklığı ve biçimini mekânsal deneyim ve yapılandırılmış çevre ile ilişkilendirmektedir.

Çalışma kapsamında oluşturulmuş çerçevenin başlıca öğelerini oluşturan alt yapısal bileşenler şöyledir; Mekânsal deneyim: *edimsellik, yaratıcılık, motivasyon, zorlayıcılık, estetik, güvenlik, özerklik, mahremiyet, kişisel mekan* (Hughes F., 2009; Read ve Markopoulos, 2008; Read, 2007; Alqudah Y., 2003; Moore G., 2000) Yapılandırılmış Çevre: *çocuk gelişimi, gelişim özellikleri, antropometrik ve psiko-sosyal veriler, yaş-cinsiyet* (Pilavcı G., 2014; Hughes F., 2009; Alqudah Y., 2003; Korpela vd., 2002; Gür Ş. Ve Zorlu T., 2002); Duyumsal veriler yoluyla mekan algısını: *düzen, bilgilendirme, çeşitlilik, alan bölme, yönlendirme, esneklik, hiyerarşi* (Hughes F., 2009; Brown T., 2008; Alqudah Y., 2003; Moore G., 2000; Theemes T., 1999) olarak ve son olarak mekânsal uyarımı: *ışık, renk, doku, malzeme ve formdur* (Day C. Ve Midbjer A., 2007; Dalkea H. vd., 2006; Dalke vd., 2005; Dee C., 2001). Tüm bu öğeler bir oyun mekânı oluştururken düşünülmesi gereken tasarım ölçütleri olup, bir bütün olarak değerlendirilmesi gerekmektedir. Çalışmanın ilk üç bölümünde oyun mekânlarında çocuk-oyun-mekân ilişkisi, oyun mekânları ve yapılandırılmış çevre anlatılmıştır. Dördüncü bölümde ise, oyun mekânlarında mekânsal uyarım ve

mekânsal deneyim, çocukların mekân algısını etkileyen ışık, renk ve doku boyutları ile detaylı bir şekilde anlatılacaktır.

## 4.2. Mekânsal Uyarım

İnsan çevresiyle sürekli etkileşim halindedir. Etkileşim çevreden gelen uyarılar ile başlar, bu uyarılar duyu organları ile alınır, bilişim, değerlendirme gibi zihinsel süreçlerden geçirilir. Zihinsel sürecin sonunda mekâna yönelik geri ileti, davranış şeklinde gerçekleşir (Koç B., 2012) Çocuklar, gelişim süreçlerinde sürekli alıcı rolünde oldukları için çevrenin tüm olumlu ve olumsuz etkilerine açıktır. Çocukların çevreye verdiği tepkileri, davranışlarını oluşturur.

Mekândaki ışık, renk doku, form ve malzeme çocukların mekân algısını yönlendiren ve oluşturan başlıca öğelerdir. Çünkü erken çocukluk döneminde duyu organları oldukça etkin bir şekilde uyarılırlar. Bunun yanında, çocukların gereksinimlerini karşılayan, çocuğa ait olduğunu hissettiren, hareketini özgür kılan güvenli mekânlar yaratılmalı ve çocuğun düşünmesine, merakla araştırıp deneyimleyerek öğrenmesine, yeteneklerini keşfedip geliştirebilmesine olanak tanınmalıdır. Olumlu uyarılarla doğru bir şekilde tasarlanmış ortamlar; çocukların da gelişiminde doğru deneyimlere sebep olur.

“Parçadan çok bütünü algıladıklarından ötürü ayrıntısı olmayan çeşitli şekiller, öncelikle algıladıklarından ötürü özellikle ana renkler, uyarıcı olma veya konsantrasyon gerektirme ihtiyacına göre sıcak veya soğuk renkler, dokunma duyusunun gelişimi açısından, mekanı ve nesnelere değişik açılardan farklı perspektif

algularıyla görmelerini ve mekân ilişkilerini kavramalarını sağlayacak farklı yüzey ve konumlar, yaratıcılıklarını geliştirecek tamamlanmamış ve doğal öğeler, hareket etme dürtülerine yanıt verecek hareketli objeler ve doğal öğeler, kendilerine güven ve saygılarının gelişmesini sağlayacak çocuk boyutlarına uygun öğe ve mekanlar, güvenliklerini sağlayacaktır.” (Çukur ve Delice, 2011; Şener, 2001; Bradley, 1994)

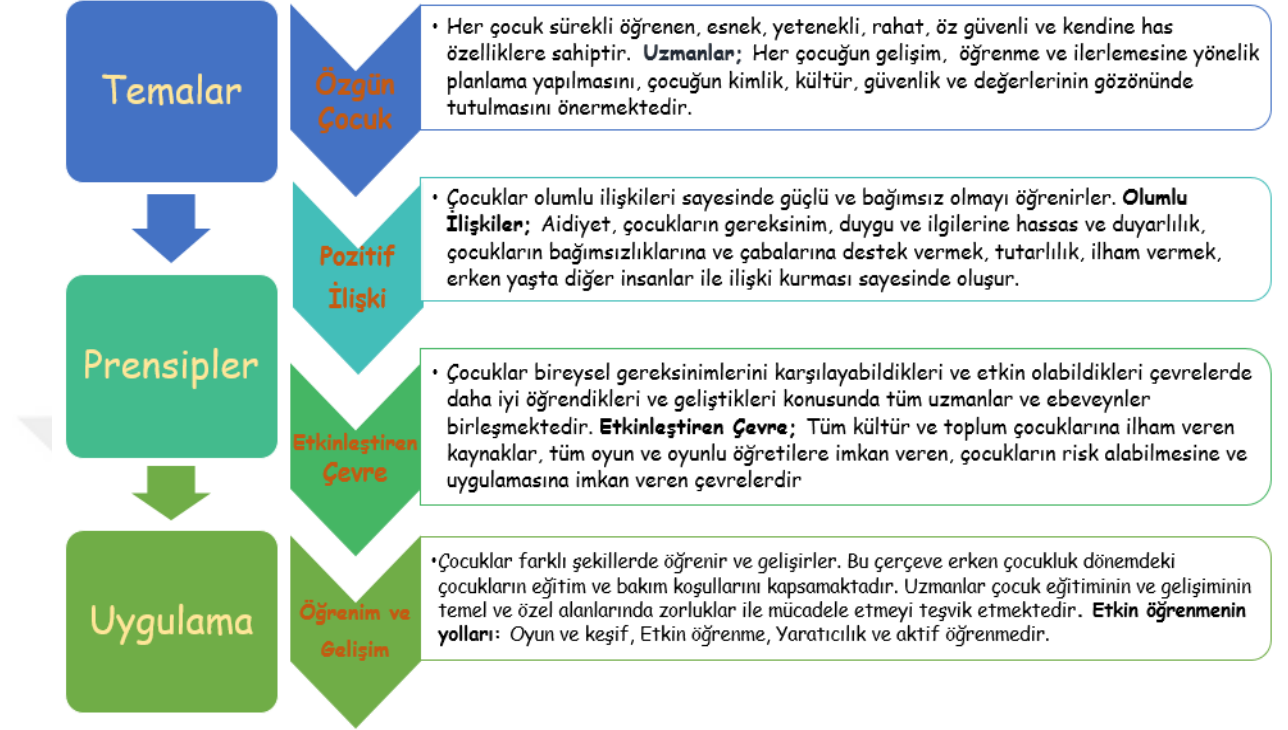
Dolayısıyla, mekânsal uyarıcılar *düzen, bilgilendirme, çeşitlilik, alan bölme, yönlendirme, esneklik, hiyerarşi* iç mekân ölçeğinde çocukların duyuşsal algısını etkileyen ve çocukların gelişimini destekleyen mekânsal deneyimler sağlamaktadır.

### 4. 3. Mekânsal Deneyim

Ekolojik sistemler teorisi, çocuk gelişimini çevresel bir bakış açısıyla, bireylerin deneyimlerini iç içe birbirine bağlayan bir sistemdir. Deneyim tasarımının fiziksel içeriği deneyimin somut safhalarına dayanır. Collier (1994)'e göre fiziksel içerik, fiziksel öğeler, tasarımı destekleyici ve etkileyici öğeler psikolojik yönden kullanıcıyı etkilemektedir. Bu etkilerle birlikte duyumusal kazançlar; görüş, koku, ses veya mahremiyet ve/veya güvenlik gibi duygular ortaya çıkmaktadır. Çoğu çalışma bu duyguları ortaya çıkaran veya etkili fiziksel içeriği vurgulayan niteliktedir (Mehrabian & Russell, 1974; Nasar, 1988; Statis, 1999).

Deneyim, tasarım kavramının fiziksel içeriği destekleyen bakış açısı ile metafor veya tema altyapı elemanlarını kullanmaktadır (Alben, 1996; Carbone & Haeckel, 1994; Pine & Gilmore, 1998). Etkili psikolojik içerik veciz, kuvvetli ve tüm iç mekân duyumusal öğelerini yansıtan ve tüm kavranabilir donanımlar gibidir (Pine & Gilmore, 1998). Ayrıca, mekânın çocuğun aidiyet duygusunu desteklemesi, onun olan bir mekânı daha aktif kullanarak, daha etkin bir biçimde mekânla etkileşime girebilmesi olarak açıklanmaktadır.

Her çocuğun farklılığı düşünülerek kurgulanmış zengin içerikli mekânlarda bireyler, edindikleri ilgi alanı aracılığıyla bulunduğu yer ile ilişki kurabilirler. Alben (1996) niteliksel deneyim ölçütlerinde tutarlılık olması ve etkileşim tasarımının tarzının belirtilmesi gerektiği düşüncesini vurgulamıştır (Davenport & Beck, 2002; Gobé &, 2001; Pine & Gilmore, 1998, 1999; Reichheld, 1996; Schmitt, 1999).



**Şekil 16. EYFS (Early Years Foundation Stage)'nin Çocuk Gelişimi ve Eğitimi İçin Belirlediği Dört Ana Prensip (<http://www.eriding.net/exfs/>).**

Piaget, çalışmalarında çocuğun fiziksel koşullar ile etkileşim içerisinde olduğunu ve gelişim sürecinin çevrede oluşan değişimlere uyum sağladığını belirtmiştir. Fiziksel çevre çocuğun öğrenme süreci boyunca bir laboratuvar görevi görmektedir. Ayrıca Piaget, çocuk mekânlarının (Şener E. A., 2001) esnek düzenlenmesi, kurgunun değiştirilebilmesi ve dönüştürülebilmesi gerektiğini savunmaktadır.

Mekânın bütünü değişken, dönüşken ve esnek mekân anlayışında tasarlanması, çocuğun bedensel ve zihinsel gelişim ihtiyaçlarına cevap vermektedir. Çocuklar yaşadıkları çevrede, nesnelere ve fikirlerin birbiriyle nasıl ilişkilendirildiğini keşfederek gerçek deneyimler kazanmaktadırlar. Bu deneyimler,

çocuğun mekân içerisindeki örüntüyü algılayıp etkin olabilmesi sayesinde oluşmaktadır.

Kartezyen düşüncenin hâkim olduğu dönemde mekân ve beden ayrı ayrı birer fiziksel gerçeklik olarak ele alınmaktaydı. Fakat mekân, fiziksel varoluşun dışında onun bir parçası olan ve onu etkileyen beden ile birlikte ele alınması gereken çok yönlü bir kavramdır (İnce B.,2015). Mekânın fiziksel özelliğinin yanı sıra bedenle iletişim halinde olan yönleri mekânsal deneyimi ortaya çıkarmaktadır.

Beden, algısı ve duyuları bakımından mekândan ayrı düşünülmemeyecek bir kavramdır. Böylece, mekân farklı bakış açılarıyla değerlendirilmeye başlanmıştır. Mekân ile ilk defa karşılaşan beden, onu algılamaya ve gözlemlemeye başlar ve burada geçirdiği zaman süresince kendini mekânsal deneyimin içinde bulur. Mekân ile bedenin ilişkisinde mekânın imkânları ve bedenin katkıları deneyimin çeşitlenmesinde büyük önem taşımaktadır (Merleau-Ponty M., 2014).

Mekânsal deneyimde en önemli faktör algıdır. Beden mekânla karşılaştığı anda onu keşfetmeye, tanımlamaya çalışır. Bu esnada algı devreye girer ve böylece mekânsal deneyim ortaya çıkar. Algı her bireyin kendine özel, bireyin kendi deneyimleriyle birlikte değişip gelişen öznel bir süreçtir. Gündelik yaşamın pratikleri, kültürel bilgi birikimleri ve deneyimler bireyin algı mekanizması üzerinde etkili olmaktadır. Algı farklı disiplinler tarafından ele alındığında, duyuların algıya yardımcı olduğu fikri önemli bulunmuştur.

Gestalt Teorisinde de olduğu gibi algılamada görsel algı ve görme duyusu en önemli faktördür. Bu nedenle algılamada yakınlık, devamlılık, uzaklık, benzerlik gibi kavramlar çeşitli kurallarla birlikte bir süreci meydana getirmektedir (Cüceloğlu D., 1993).

Algılama sürecinde sadece görme duyusu değil, koklama, tatma, işitme ve dokunma duyularını hep birlikte ele almak gerekmektedir. Çünkü bu süreç, bütün duyularla birlikte gerçekleşmektedir. Bir mekânı algılamada, mekânsal bellek ve mekânın algılanarak bellekte kodlanması süreçleri yer almaktadır. Şöyle ki; mekânı algılama aşamasında insanlar görme, işitme, dokunma, koklama ve denge duyuları ile mekânı bütünüyle duyumsamaktadır. Bu da çocukların mekânsal algı sürecinde görme ve dokunma duyuları aracılığıyla mekânsal deneyimleme yaşadığını göstermektedir.

Özetlenecek olursa tez çalışması bir yapılandırılmış çevre olarak oyun mekânının tüm yapısal öğelerini çocuk için bir uyarım ve deneyim aracı olduğunu vurgulamaktadır. Oyun mekanlarında deneyim; *edimsellik, yaratıcılık, motivasyon, zorlayıcılık, estetik, güvenlik, özerklik, mahremiyet, kişisel mekan* (Hughes F., 2009; Read ve Markopoulos, 2008; Read, 2007; Alqudah Y., 2003; Davenport & Beck, 2002; Gobé &, 2001; Moore G., 2000) çalışma kapsamında önemli bulunmuştur. Bu yapılandırılmış çevrede çocukların duyularını uyararak onlara mekânda ‘deneyimleyerek öğrenmeyi’ sağlayan *ışık, renk ve doku* özelinde irdelenecektir.

#### 4.4. Oyun Mekânlarında Işık, Renk ve Doku ile Uyarım ve Deneyim

Mekânın en önemli unsurları olan ışık, renk ve doku ve bu öğelerin yaşattığı uyarım ve deneyim oldukça kapsamlıdır. Erken çocukluk döneminde duyuların ön planda olması çocuk mekânı tasarımında önem arz etmektedir. Çalışma anket kısmında bahsi geçen duyumsal öğelerden; mekânda *düzen, bilgilendirme, çeşitlilik, yönlendirme, esneklik ve hiyerarşinin* (Day C. Ve Midbjer A., 2007; Dalkea H. vd., 2006; Dalke vd., 2005; Dee C., 2001) çocukların mekân algısındaki etkilerini irdelemektedir.



Şekil 17. Çocuk Mekânlarında Işık, Renk, Doku ve Malzeme

##### 4.4.1. Mekânda Renk

1960'ların başında ortaya konulan teorilerde renklerin çocukların öğrenimini en etkin şekilde desteklemesi tartışması bu konuda yapılan çalışmaları çeşitlendirmektedir. Bu teoriler de, erken yaştaki çocukların yalnızca sıcak renkleri tanıdığı teorisi üzerine geliştirilmiştir (Day C. ve Midbjer A., 2007).



Gibson, Ecological Theory of Visual Perception (1986)'a göre çocukların yetişkinlere oranla çevresinden edindiği bilgi çok yoğun ve karmaşıktır. Çocuklar doğuştan etkin algılayıcıdırlar. Bu yüzden onlar doğuştan araştırma, keşfetme, ilgilenme, bilgi edinme, çevresinde ki cisimleri ayırt etme motivasyonuna sahiptirler. Çocuklar çevrelerinde bulunan zengin bilgi kaynakları tarafından güdülenerek uyarılmaktadırlar (Day C. ve Midbjer A., 2000).

Renklerin birçok etkisi göz önüne alındığında, uygun renklerin görme duyusunu koruyabildiği, insanların çalışmasını kolaylaştıran bir ortam oluşturabildiği, fiziksel ve mental sağlığı iyi yönde etkileyebildiği ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla tedirginlik, asabiyet, ilgisizlik ve davranış bozuklukları doğrudan ve bilinçsiz tasarlanmış renklendirme ve ışıklandırmaya dayalı uygunsuz çevre koşullarıyla ilişkilendirilebilir (Manav B., 2015).

“Erken çocukluk döneminde çevreden daha fazla bilgi alınır ve onların çevredeki değişiklikleri betimleme yeteneği zamanla gelişir. Renklendirme, birçok materyalde kolayca değiştirilebildiği için ideal bir tasarım unsurudur. Renk aynı zamanda beyinde kodlama ve tanıma süreçlerinde önemli rol oynar. Renkler görsel hafızanın gelişmesine yardım ederken aynı zamanda bir çevredeki şekillerin ve sinyallerin anlaşılmasına katkıda bulunabilir” (Birren F., 1978).

Smith (2008)'e göre renk, kullanıcının psikolojisini, davranışlarını ve aynı zamanda algısını etkilemekte ve mekânın atmosferini tanımlamaktadır. Bu nedenle çocuk oyun mekânlarının tasarımında doğru renklerin kullanılması onların zihinsel ve bedensel gelişimi açısından büyük önem taşımaktadır.

6 yaşına kadar çocuklar daha açık ve canlı renkleri (kırmızı sarı ve turuncu türevleri) tercih ederler. Bu yaşlarda aktivite odaklı güdülenmiş olup, hisleri ve düşünceleri tarafından motive edilirler. Erkek çocuklar, kırmızı rengi kızlara göre daha uzun süre benimserler (Day C. ve Midbjer A.,2007). Steiner'a göre küçük çocuklar renkleri yetişkinlerden farklı şekilde deneyimlerler.

7 yaşından küçük çocuklar için renklerin insanın içini ısıtması ve iyiliği temsil etmesi, o rengin fiziksel görünüşünden daha önemlidir. Onlar iç dünyalarını çevreleri kadar canlı deneyimlerler ve 'içsel renkler' -iç dünyalarındaki tamamlayıcı görüntü, ruh halleri üzerinde daha baskın bir etkiye sahiptir (Birren F., 1978).

Çocuklar her zaman aynı tipte atmosfere sahip bir çevrede bulunmamalıdır. Onlar durmaksızın farklı şeyler yapar, araştırır, maceraya atılır, hayal eder, yaratımda bulunur ve yok ederler. Daha sonra yorulur, kabuğuna çekilir, somurtur, oraya buraya koşturur, işbirliği yaparlar. Durumlarına ve faaliyetlerine uyum sağlamak veya durumlarını iyiye götürmek için çocuklar birçok farklı atmosfere (karanlık-aydınlık, canlı-mat, aktif olunan-hayal kurulan) ihtiyaç duyarlar. Farklı yaşlar, günün farklı zamanları, mevsim ve hava durumu farklı aktiviteleri beraberinde getirir, dolayısıyla bu aktivitelerde farklı ruh hallerine yol açmaktadır (Towell J. L., 2005).



**Şekil 18. Renk Kodlama Örnekleri** ([www.coolhunter.com](http://www.coolhunter.com))

Renkler, renk kodlaması ile farklı alanları ayırt etmekte, alanın önemli özelliklerini belirtmekte, birbiriyle fonksiyonel olarak bağlantılı alanları göstermekte ya da çevre için önemli bir bilgiyi ön plana çıkarmakta kullanılabilirler. Bu yüzden bazı önemli yapılarda renkleri kullanmak, görsel baskınlık sağlayarak algıda ve yön bulmada büyük katkı sağlamaktadır (Dalke vd., 2005).



**Şekil 19. Çocuk Mekânlarında Renk Kullanımı Örneği.**(Nido Stella, İtalya, 2005, ZPZPartners, Mostead, 2006).

Ayrıca “tasarlanan oyun mekanlarında, çocuğun uyarana karşı konsantre olma yeteneğinin uygun renk kullanımıyla bir ilişkisi olduğu” ileri sürülmektedir (Reinartz ve Reinartz 1975, Frostig, et al.1966’dan aktaran; Tuğrul vd., 2001).Renkler sayesinde sakin bir ortam yaratılabilir, hareket kontrol altına alınabilir ve algı kolaylaştırılabilir (Olds, 1989’dan aktaran; Read, et al., 1999).

Çevreyi canlı tonlarla ve parlak ara renklerle, renklendirmek çocukların duyuşsal uyarımlarını geliştirir (Read M.,2003). Bu üç özelliğın kombinasyonu, gerçek ayırt edilebilir renkleri belirler. Diğeri bir taraftan bir rengin fiziksel özellikleri, gerçek alanların hangi metotla dönüştürüleceğini sunmaktadır. Renklerin kullanımı altı gruba ayrılabilir; *tanımlama, ilerleme, duygusal, estetik, yönlendirme, boyutlandırma* (Ladau, 1988). *Tanımlama*; temel olarak bir objenin bir alandaki sınırlarını sabitler. Tanımlama, gözümüzün kesin bir şekilde objenin şeklini ve konumunu ayırt etmesini sağlayacak şekildedir. *İlerleme*: Alanın renklendirilerek yapılandırılması, hem okul çağı çocuklarına hem de küçük çocuklara aynı şekilde yardım etmektedir.

*Duygu*: Renkler kültürel ve fiziksel olmak üzere iki farklı tepki sağlar, bu tepkiler fiziksel dahi olsa genellikle kültürel olanlar tercih edilmektedir.

*Estetik*: tarihsel ve yaratıcı kaynaklara dayanarak tanımlanan bir kavramdır. Estetik anlayışın belirli özellikleri arasında kültür, tarz ve tasarımla olan ilişkisi yer almaktadır. *Yönlendirme* bir şekle ya da alana dair kişi algısının belli bir amaca

yönelik olarak deęiştirilmesidir. *Boyutlandırma*, bir cismin ya da alanın odaęını komşu objelerin türünden ya da alanın çevresi türünden tanımlamaktadır.

Renkler bireyleri psikolojik ve fizyolojik etkisi altına alarak sinir sistemi fonksiyonlarını ve hormonal aktivitelerini etkiler; estetik ve duygusal deęerleri uyarırken dięer duyuların uyarılmasına yardımcı olurlar. Renk kavramı tecrübelerle ilişkilendirildięinde ise insan hayatında yön bulma, fonksiyonları birbirinden ayırma, simgesel anlam, estetik, kimlik kazanma vb. kavramları oluşturmaktadır. Özellikle erken çocukluk döneminde renk algısı ve renk tercihi kavramları çok önemlidir.

Bu bilgiler doęrultusunda renklerin simgesel ve işlevsel kullanımı ön plana çıkmaktadır. Çocuklar mekânı deneyimlerken renk, ışık, doku ve form gibi uyarım elemanlarına ihtiyaç duymaktadır. Çocuęun eęitiminde ve gelişiminde uyarıcı bir etki sağlamak için sınıflandırma, görsel algı, nesnelere arası mekân ilişkisi, görsel bellek alanlarına yönelik renk kullanımı ve şekil zemin ayırımına ihtiyaç vardır. Dolayısıyla bir oyun mekânı tasarlanırken, renkte zıtlık veya uyumu zeminden tavana, duvardan donatı elemanlarına kadar düşünülerek tasarım kurgusunun amaca uygun olması gerekmektedir.

#### **4.4. 2. Mekânda Doku**

Bir mekânda bulunan canlı ya da cansız, hareketli ya da hareketsiz bütün varlıklar kendini ifade eden bir doku düzenine sahiptir. Dokunun görme yoluyla zihne ulaştırdığı etki objelerin görsel dokusunu oluşturur. Bu görsel dokular çizgi,

renk, motif ve tonlar ile meydana gelmektedir ve insan üzerinde farklı duygular oluşmasını sağlamaktadır.

Bu sistemler ve onların altında yatan nöro-psikolojik mekanizmalar; Gescheider, Verrillo ve onların çalışma arkadaşları tarafından yürütülen deneylerle iyi bir şekilde karakterize edilmiştir. Dokular algılanırken, eş zamanlı olarak birçok duyu organımız bu mekanizmanın içinde yer almaktadır. Örneğin, doku yüzeyinin dokunsal olarak incelenmesine genellikle görsel ve diğer duyu organları eşlik eder; genellikle dokunulan yüzeyin yapısını görebiliriz ve sıklıkla dokuyu incelerken parmaklarımızdan çıkan sesleri duyabiliriz (Guest et al.,2002).

Aslında, duyu organları ayrı ayrı değerlendirildiğimizde, dokuların ayırt edilmesi dokunarak yaptığımız seslerle (Lederman J., 1979), sadece dokunuşla (Miyaoaka et al., 1999) ve görüntüyle (Lederman J. ve Abbott, 1981) başarılı bir şekilde algılanabilmektedir.

Çocuk oyun mekânları oluşumunda renk ile birlikte dokunun da önemi büyüktür. Çocuk fiziksel çevreyi algılamak ve tanımak için çeşitli sayıda duyu organına ihtiyaç duymaktadır. Buldukları çevrede var olan uyarıcıları göz, kulak ve diğer duyu organlarıyla fark ederek o çevreye adapte olmaya çalışırlar.

Dokunun algılanışının şeklin algılanmasından farklı olması durumunun kanıtı çeşitli davranışsal çalışmalar, beyin-görüntüleme çalışmaları ve nöro-psikolojik çalışmalardır. Bunlardan bazılarında da, çalışmada belirtilen çıkarımı destekleyen

‘doku algılama sürecinin genel olarak şekil algılama sürecinden farklı olduğu’ gösterilmektedir.

Dokular, renkler gibi şekillerin yüzeyinde birliktelik ve çeşitlilik sağladıkça, insanların dokunma duyusu ile hissettikleriyle bağlantı kurmasını sağlamaktadır. Doku örüntüsü ölçekli olarak kabadan inceye doğru ayarlanabilir ve yan yana ya da azalan bir şekilde pürüzlüden pürüzsüze doğru düzenleyerek mekân tasarımında çocuklara farklı bilgiler kodlanabilir (Dee C., 2001). Örneğin; Doku örüntüsü, ilgi, bilgi, ödül, eğlence kaynağı olarak ve eğitim için bir araç olarak kullanılabilir. Doku örgüsü alanlardaki değişiklikleri belirtmek için, alanların fonksiyonlarını ve özelliklerini göstermek için, hangi oyun parçasının doğru ya da yanlış olduğuna kadar daha birçok şeyi belirtmek için kullanılabilir.

Mekân algısında büyük bir öneme sahip olan doku, mekânın görsel değerlerine etki ederken aynı zamanda mekân malzeme arasındaki ilişkiyi de kapsayan önemli bir kavramdır. Çünkü bir mekânın oluşumunda kullanılan malzeme o mekâna dokusu ile katılmaktadır (Aytem N., 2005).

#### **4.4.3. Mekânda Işık**

Işık, yalnızca nesnelere algılamak için değil onları tanımak, anlamlandırmak ve zihinsel süreçlere katkı sağlayarak görsel performansı kolaylaştırmak için önemlidir (Grangaard E. M., 1995). Ayrıca fizyolojik olarak uyku ve uyanıklık gibi çok çeşitli bedensel işlemleri düzenler ve farklı dalga boylarındaki ışıklar kan basıncını, nabzı, solunum sıklığını, beynin işlevselliğini ve biyoritmini etkiler. Wurtman(1975)’e

göre; “Işık, su ve yiyeceklerden sonra vücut fonksiyonlarını kontrol eden en önemli çevresel etkidir.”(Wurtman R. J., 1975).



**Şekil 20.Oyun Mekânında Aydınlatma Örnekleri. Nido Stella, İtalya, 2005, ZPZPartners, (Mosteadi, 2006).**

Işık kavramında parlaklık, renklendirme, yön, zıtlık ve zaman gibi parametreler tasarım kriterleri açısından oldukça önemli bir yere sahiptir. Bu parametreler aydınlatma ve mekân tasarımını önemli ölçüde etkilerken aynı zamanda ışıklandırma duyguları çağrıştırmak için önemli bir rol oynar.

Ayrıca, aydınlatma, güvenlik, erişilebilirlik, ilgi çekici çevreler ve görsel uyarılma, stresin azalması,yer duygusu ve mekânsal yönelme hissi, yol ve yön bulmadaki kolaylık, enerji verimliliği gibi öğeler ışık ve aydınlatmanın yardımıyla



bugün anlamlandırılan noktaya gelmiştir (Dalkea H., vd., 2006). Dolayısıyla, oyun mekânında ışık/aydınlatma çocukların mekân algısı üzerinde etkin bir uyarıcı ve deneyimleme aracıdır.

Çocukların oyun türüne ve mekân çeşidine kullanılacak duyuşsal veri kaynağıdır. Çünkü daha önceki bölümlerde de belirtildiği gibi özellikle çocuklarda mekânsal deneyim; duyuların, mekânın ve bedenın bir araya gelmesinden oluşan bir süreç olduğundan o mekânı renk, doku, ışık ve malzeme bakımından algılamak tamamen duyumsama ile gerçekleşebilir (Day C. Ve Midbjer A., 2007; Dalkea H. vd., 2006; Dalke vd., 2005; Dee C., 2001).

Tüm bu bilgiler oyun mekânlarının tasarım ölçütlerinden ışık, renk, doku ve malzemeyi tüm detaylarıyla ortaya koymaktadır. Tüm bu detayların ele alınmasındaki hedef oyun mekânlarında bu dört öğenin hem çocukların algısal ve fiziksel özellikleri açısından ve hem de mekânın fonksiyonu açısından doğru değerlendirilebilmesi için mekân tasarımcılarına ışık tutmasıdır.

Ayrıca, ışık, renk, doku ve malzemenin oyun mekânlarında çocukların fiziksel çevresel uyarımı ve deneyimi kapsamında değerlendirilmiştir. Beşinci bölümde çocuk gelişimi ve mekân tasarımı konusunda uzman kişilere uygulanan anket çalışması ile literatür kısmında elde edilen bilgilere ampirik veri sağlanmıştır. Bunun yanında, dördüncü bölümde 60'a yakın oyun mekânı incelenerek mekân tasarımları konusunda durum değerlendirmesi ile bahsi geçen uzmanlar tarafından çocuk gelişim ve mekân tasarımı disiplinleri açısından oyun mekânlarının tasarım

ölçütlerinin alt bileşenlerine yaklaşımları karşılaştırılmıştır. Bu sayede oyun mekânlarının tasarım ölçütlerine ideal bir bakış açısı getirilmesi hedeflenmektedir.



## BEŞİNCİ BÖLÜM

### 5.1. Yöntem

Bu çalışma, oyun ve oyun mekanlarını literatür araştırmasıyla destekleyip, daha sonra oyun alanları kullanımı ve oyun alanı seçimleri sorularına verilecek cevaplarla şekillendirilmiştir. Bununla birlikte gözlem olarak 60'a yakın oyun mekânı bu araştırmayı desteklemektedir. Bu noktada var olan çocuk oyun alanları değerlendirilerek, tasarım problemleri saptanmıştır. Böylece verilen cevaplar ve yapılan araştırmalar doğrultusunda ideal çocuk oyun alanları tasarım kriterleri belirlenecektir. Araştırma evreni, 2015-2016 yılında Ankara'daki çocuk gelişimci ve tasarımcılar oyun mekânlarını çocuk gelişimi açısından uzman görüşü olarak değerlendirilmek üzere anket tekniği uygulayarak veri toplanacaktır. Bu sayede, oyun mekânlarında; ışık, renk, doku ve malzeme kullanımında *mekân algısı, düzen, bilgilendirme, çeşitlilik, alan bölme, yönlendirme, cinsiyet, yaş grubuna uygunluk ve mekânda çeşitlilik* kriterlerinin iki disiplin arasında ilişki kurulması beklenmektedir. Ayrıca, iç mekânlardaki oyun alanlarının çocuk gelişimi için yapılandırılmış çevre olması gerektiğinin algılanması, oyun mekânlarının tasarım kriterlerine ışık tutarak, bu mekânların oluşumunda etkili olmasının sağlanması hedeflenmektedir.

### **5.1.1. Hipotezler**

H1: Oyun mekânlarında, mekân tasarımcıları ve çocuk gelişim uzmanlarının tasarım ölçütleri açısından fark bulunacaktır.

H2: Çocuk gelişim uzmanları ve mekân tasarımcılarının oyun mekânlarında ışık, renk, doku ve malzeme kullanımını açısından fark bulunacaktır.

H3: Oyun mekânlarında mekân tasarımcıları ve çocuk gelişim uzmanları arasında oyun ekipmanları açısından fark bulunacaktır.

### **5.2. Araştırma Sınırları**

Araştırma evreni, 2015-2016 yılında Ankara’da Bilkent, Çankaya, Başkent, Atılım, Ankara, Gazi, Hacettepe ve Orta Doğu Teknik Üniversitelerinde görev yapan mekân konusu çalışmış çocuk gelişimci ve çocuk mekânı çalışmış mekân tasarımcıdır. Bu araştırmada bir ön-test yapılmış ve çalışmanın güvenilirliği yapılan testte cronbach’s alpha değeri 0.68 olup güvenli çıkmıştır (bkz EK 3). Yapılan çalışma sonucunda iç mekânlardaki oyun mekânlarının çocuk gelişimi açısından bir “yapılandırılmış” çevre olarak tanımlanmasının ve çocuklara yönelik mekânlarda tasarım kriterlerine ışık tutması hedeflenmektedir.

### **5.3. Anketin Tasarımı ve Uygulanışı**

Anket dört bölümden oluşmaktadır; birinci bölümde yaş cinsiyet ve eğitim düzeyi gibi demografik bilgilerin yanında katılımcıların çocuk gelişimci ve tasarımcı olup olmadığı ve uzman kişilerin meslekteki tecrübesi sorgulanmaktadır.

İkinci bölümde oyun mekânlarını yapılandıran tasarım kriterleri: *Erişilebilirlik, Güvenlik, Estetik, Kişisel Mekân, Yaratıcılık, Düzen, Zorlayıcı, Sınırların Yönlendiriciliği, Hiyerarşi ve Özerklik* gibi bağımsız değişkenli boyutlar değerlendirilmiştir. Çalışmanın ana kısmı olan üçüncü bölümde çocukları mekânsal anlamda uyaran ve deneyim kazandıran duyuşal boyutlar; *Işık, Renk, Doku ve Malzeme* başlığı altında bağımsız değişkenler olarak değerlendirilmiştir.

Katılımcılar her dört boyutu *Mekân Algısı, Düzen, Bilgilendirme, Alan Bölme, Yönlendirme, Cinsiyet, Yaş Grubuna Uygunluk, Mekânda Çeşitlilik* başlıkları altında değerlendirmiştir. Oyun ekipmanları ise *Farklı Oyun Olanakları Sağlaması, Güvenlik, Çocuk Gelişimi, Erişebilirlik, Mekân Algısı, Düzen ve Dizilim, Özerklik/Hiyerarşi/Mahremiyet, Estetik, Zorlayıcı, Yaş, Mekâna Uygunluk* bağımlı değişkenleri katılımcıların iş deneyimi ve eğitim düzeyine göre karşılaştırılmıştır. Dördüncü bölüm ise açık uçlu sorulardan oluşmaktadır.

İç mekân ve iç mekânı oluşturan kavramsal öğelerin ilişkilendirilmesi sonucunda belirlenen, iç mekân çocuk alanlarının oluşum kriterlerinden yola çıkarak hazırlanan anket soruları EK 2’de bulunmaktadır.

#### **5.4. Verilerin Değerlendirilmesi**

Bu çalışmada, çocuk gelişimi ve ‘yapılandırılmış çevre’ bağlamında oyun mekânları ışık, renk, doku ve malzeme değişkenleri bakımından çocuk gelişimci ve tasarımcı uzmanlar tarafından değerlendirilmiştir. Anket çalışması tasarım ve çocuk gelişimi uzmanı eşit sayıda olmak üzere toplam 64 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir.

Bu çalışmanın güvenilirliğini test etmek için toplanan veriler ‘SPSS’ programında analiz edilmiştir.

### 5.4.1. Katılımcılar

Anket çalışması tasarım ve çocuk gelişimi uzmanı eşit sayıda olmak üzere toplam 64 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Anketin birinci bölümünde yer alan demografik bilgiler ışığında katılımcıların %78’i kadın %22’i erkektir. Çalışma sadece kendi alanında en az yüksek lisans yapmış uzmanlar tarafından yürütüldüğü için kadın erkek sayısı eşitliği sağlanamamıştır. Çalışmaya katkı sağlayan uzmanlardan %63’ü yüksek lisans %37’i ise doktora mezundur. Bu çalışmada katılımcılardan %40’ı 1-5 yıl, %22’i 6-10 yıl ve %38’i 11 yıl ve üzeri mesleki tecrübeye sahiptirler. Katılımcıların %20’i 18-25, %58’i 26-35, %16’ı 36-45, %5’i 46-55 ve %1’i 56 yaş ve üzeridir(Tablo 4).

**Tablo 4.Demografik Bilgiler Tablosu**

<b>Cinsiyet</b>	<b>Kadın</b> 51	<b>Erkek</b> 13			
<b>Yaş Aralığı</b>	<b>18-25</b> 13	<b>26-35</b> 37	<b>36-45</b> 9	<b>46-55</b> 4	<b>56 ve üzeri</b> 1
<b>Eğitim</b>	<b>Önlisans</b> 0	<b>Lisans</b> 0	<b>Lisansüstü</b> 40	<b>Doktora</b> 24	
<b>Meslek</b>	<b>Çocuk Gelişimi</b> 32	<b>Tasarım</b> 32			
<b>Tecrübe</b>	<b>1-5 yıl</b> 14	<b>6-10 yıl</b> 26	<b>11 yıl üzeri</b> 24		

### **5.4.2. Veri Analiz Süreci**

Katılımcılarla iletişime geçildikten sonra elde edilen veriler kısa kodlamalarla SPSS programına aktarılmıştır. Çalışma sonuçları analizinde SPSS programından yararlanılarak istatistiksel veriler elde edilmiştir. Anketin son bölümünde yer alan açık uçlu sorular ise içeriksel analiz yapılarak farklı disiplinlerdeki uzmanların verdiği cevaplar doğrultusunda benzerlik ve farklılıklarına göre değerlendirilmiştir.

### **5.4.3. İstatistiksel Analiz**

Çalışmada istatistiksel veri analizleri SPSS programı kullanılarak yapılmıştır. Katılımcıların vermiş olduğu cevaplar ve kullanıcı bilgileri (cinsiyet, yaş, eğitim, meslek, tecrübe) SPSS programında gruplandırılmıştır. Tasarım kriterleri, renk, doku, malzeme ve ışık/aydınlatma alt başlıkları kullanım biçimleri bakımından çocuk gelişimi açısından değerlendirilmiştir. Elde edilen veriler SPSS programında farklı disiplinler, cinsiyet, eğitim durumu, yaş aralığı ve mesleki tecrübe kriterleri temel alınarak kendi içinde anlamlı olup olmadığı (T test) ölçülmüştür. SPSS sonuçlarından elde edilen veri tabloları Word programına atılarak düzenlemeleri yapılmıştır.

## **5.5. Bulgular**

Çalışmada katılımcıların açık uçlu sorulara verdikleri cevaplar, terimler sözlüğü kullanılarak kodlaması yapıldıktan sonra karşılıklı kodlama güvenilirliği yapılmıştır. Bu kodlama bir katılımcının vermiş olduğu cevapların, karşılıklı iki farklı katılımcı tarafından tekrar yapılmasıyla ve cevapların birbiriyle ne kadar tutarlı

olduğunu anlamak amacıyla yapılmıştır. Terimler sözlüğü (Tablo 9), kodlama sırasında tutarlılığı sağlamak açısından bir rehber olmuştur.

Anket dört bölümden oluşmaktadır; birinci bölümde yaş cinsiyet ve eğitim düzeyi gibi demografik bilgilerin yanında çocuk gelişimi ve tasarım uzmanlık alanlarını belirleyen bilgilerle birlikte uzman kişilerin eğitim düzeyi ve mesleki tecrübeleri sorgulanmaktadır.

İkinci bölümde renk, doku, malzeme ve ışık/aydınlatma uyarıcılarının bağımlı değişkenler üzerindeki etkisine bakıldığında iki farklı disiplinden elde edilen sonuçlar benzer çıkmıştır. Katılımcılar eğitim düzeyi ve iş deneyimine göre değerlendirildiğinde erişilebilirlik, güvenlik, estetik, kişisel mekân, yaratıcılık, düzen, zorlayıcı ve sınırların belirleyiciliği bağımlı değişkenleri bağlamında iki farklı disiplinden uzmanlar için her bir değişken hem tasarımcı hem de çocuk gelişimciler tarafından önemli bulunmuştur (Tablo 5). Çalışmaya destek veren katılımcıların eğitim düzeyi ve iş deneyimi benzerdir.



**Tablo 5.Oyun Mekânlarında ‘Tasarım Kriterleri’nin Eğitim Düzeyine ve Mesleki Deneyimine Sahip Uzmanlar Tarafından Değerlendirilmesi.**

	Eğitim Düzeyi		İş Deneyimi		
	Lisansüstü	Doktora	1-5 yıl	6-10 yıl	11 yıl üzeri
<b>Bağımlı Değişkenler</b>	<b>Ortalama(SS)</b>				
Erişilebilirlik	4,61 (0,63)	4,63 (0,64)	4,69 (0,54)	4,50 (0,76)	4,63 (0,64)
Güvenlik	4,84 (0,43)	4,79 (0,58)	4,88 (0,43)	4,71 (0,61)	4,83 (0,48)
Estetik	4,08 (0,78)	4,25 (0,73)	3,92 (0,68)	4,21 (0,80)	4,33 (0,76)
Kişisel Mekân	4,16 (0,85)	4,33 (0,81)	4,08 (0,89)	4,14 (0,94)	4,46 (0,65)
Yaratıcılık	4,87 (0,34)	4,92 (0,28)	4,85 (0,36)	4,93 (0,26)	4,92 (0,28)
Düzen	4,18 (0,83)	3,96 (0,95)	4,04 (0,87)	4,21 (0,80)	4,17 (0,96)
Zorlayıcı	3,32 (1,11)	3,29 (1,12)	3,27 (0,96)	3,21 (1,25)	3,46 (1,17)
Sınırların Belirleyiciliği	3,76 (1,10)	3,50 (1,10)	3,54 (1,14)	3,86 (0,94)	3,75 (1,15)
İşaretlerin Eğlendiriciliği ve Y.	4,21 (0,74)	4,08 (0,88)	4,00 (0,89)	4,29 (0,61)	4,29 (0,75)
Hiyerarşi ve Özerklik	3,39 (1,17)	3,67 (1,20)	3,50 (1,30)	3,36 (1,00)	3,67 (1,16)

Çalışmanın ana konusunu oluşturan üçüncü kısımda ise, çocukları mekânsal anlamda uyaran duyuşsal boyutlar; renk, doku, malzeme ve ışık/aydınlatma başlığı altında bağımsız değişkenler değerlendirilmiştir (Tablo 6).

Katılımcılar renk, doku, malzeme ve ışık/aydınlatma boyutlarını *Mekân Algısı, Düzen, Bilgilendirme, Alan Bölme, Yönlendirme, Cinsiyet, Yaş Grubuna Uygunluk, Mekânda Çeşitlilik* başlıkları altında değerlendirmiş olup cinsiyet dışındaki bağımlı değişkenler önemli bulunmuştur.

*Renk, doku, malzeme ve ışık/aydınlatma* bir mekânının algısını oluşturan temel uyarıcılarıdır. Görsel estetik kriterlerinin yanında; çocuk gelişimi ve oyun mekân ilişkisini desteklemektedirler.

**Tablo 6. Renk, Doku, Malzeme ve Işık/Aydınlatmanın Tasarım Kriterleri Bağlamında Değerlendirilmesi.**

Bağımlı Değişkenler	Renk	Doku	Malzeme	Işık/Aydınlatma
	Ortalama(SS)	Ortalama(SS)	Ortalama(SS)	Ortalama(SS)
Mekân Algısı	4,48 (0,73)	4,47 (0,90)	4,42 (0,79)	4,59 (0,70)
Düzen	3,94 (1,02)	3,84 (1,08)	3,94 (0,97)	4,05 (0,99)
Bilgilendirme	4,33 (0,77)	3,92 (1,01)	4,05 (0,93)	4,00 (1,11)
Çeşitlilik	4,22 (0,89)	4,28 (0,82)	4,38 (0,84)	3,81 (1,06)
Alan Bölme	4,17 (0,93)	3,98 (1,03)	4,16 (0,85)	3,83 (1,09)
Yönlendirme	4,30 (0,92)	3,86 (1,15)	4,14 (0,94)	4,00 (1,03)
Cinsiyet	2,56 (1,36)	2,39 (1,39)	2,64 (1,32)	2,19 (1,29)
Yaş Grubuna Uygunluk	3,72 (1,41)	4,00 (1,15)	4,45 (0,90)	3,52 (1,41)
Mekânda Çeşitlilik	4,08 (0,98)	4,09 (0,97)	4,27 (0,85)	3,84 (1,08)

Yapılan çalışmada bağımlı değişkenlerden *mekân algısı* kriteri iki farklı disiplinden katılımcılar arasında sig.0,005 ölçeğinde anlamlı olarak farklılık göstermiştir (Tablo 6). Tasarımcılar ve çocuk gelişimcilerin bağımsız değişkenleri renk, doku, malzeme ve ışık bağlamında değerlendirdiklerinde mesleki tecrübeleri ve yaş aralıkları anlamlı bir farklılık oluşturmamaktadır. Çocuk mekânları tasarımında iki farklı disiplinin uzmanları da çok yakın cevaplar vermiştir.

Oyun mekânları tasarım kriterleri, tasarımcıların eğitim düzeyi ve mesleki deneyimleri ele alınarak bakıldığında, *güvenlik* bağımlı değişkeni iki farklı disiplindeki uzmanlar içinde ortak payda oluşturmuştur. Yüksek lisans ve doktora mezunu olan tasarımcı ve çocuk gelişimciler, tasarım kriterleri oluşturulurken en önemli faktörün güvenlik olduğunu belirtmişlerdir (Tablo 7).

Çalışmanın kavramsal kısmında tespit edilen kriterler uzman kişiler tarafından da önemli bulunmuştur. Renk, doku, malzeme ve ışık/aydınlatma duyuumsal veri olarak belirlenmektedir. Fakat mekânda, çocuğun fiziksel ve zihinsel gelişimi üzerinde oldukça etkilidir.

Oyun mekânlarında kullanılan oyun ekipmanlarının çocuk gelişimi açısından değerlendirilmesinde, iki farklı disiplinden uzman çalışmanın bağımsız değişkenlerini önemli bulmuştur. Uzmanların eğitim düzeyi ve iş deneyimlerine bakıldığında verilen cevaplarda anlamlı bir farklılık yoktur (Tablo 7).

**Tablo 7. Oyun Mekânlarında Kullanılan ‘Oyun Ekipmanları’nın Farklı Eğitim Düzeyine ve İş Deneyimine Sahip Uzmanlar Tarafından Değerlendirilmesi.**

Bağımlı Değişkenler	Eğitim Düzeyi		İş Deneyimi		
	Lisansüstü	Doktora	1-5 yıl	6-10 yıl	11 yıl üzeri
Farklı Oyun Olanakları Sağlaması	4,89 (0,31)	4,75 (0,60)	4,92 (0,27)	4,93 (0,26)	4,71 (0,62)
Güvenlik	4,89 (0,31)	4,75 (0,67)	4,96 (1,19)	4,86 (0,36)	4,71 (0,69)
Çocuk Gelişimi	4,84 (0,37)	4,83 (0,56)	4,92 (0,27)	4,86 (0,36)	4,75 (0,60)
Erişilebilirlik	4,58 (0,59)	4,29 (0,85)	4,58 (0,57)	4,50 (0,76)	4,38 (0,82)
Mekân Algısı	4,29 (0,89)	4,21 (0,88)	3,96 (0,95)	4,43 (1,01)	4,54 (0,58)
Düzen ve Dizilim	4,34 (0,90)	3,92 (0,92)	4,19 (0,89)	4,43 (1,08)	4,08 (0,88)
Özerklik/Hiyerarşi/Mahremiyet	4,05 (0,95)	4,04 (0,85)	3,92 (1,01)	4,07 (0,91)	4,25 (0,79)
Estetik	4,03 (0,97)	3,96 (0,95)	3,73(1,00)	4,43 (0,85)	3,38 (1,12)
Zorlayıcı	3,71 (1,22)	3,38 (1,27)	3,81 (1,16)	3,64 (1,33)	3,38 (1,27)
Yaş Grubuna Uygunluk	4,74 (0,50)	4,75 (0,53)	4,73 (0,53)	4,71 (0,46)	4,79 (0,50)
Mekâna Uygunluk	4,24 (1,05)	4,54 (0,65)	4,08 (1,09)	4,36 (1,00)	4,71 (0,46)

Ankette yer alan açık uçlu 3 soru için iki farklı disiplin olan tasarım ve çocuk gelişimi uzmanlarının cevapları değerlendirilerek benzerlikler ve farklılıklar tespit edilmiştir. Uzmanlar ‘Oyun alanlarını değerlendirdiğinizde çocuk gelişimi açısından

*en önemli faktör ve nedenini belirtiniz?’* sorusuna en önemli faktörün *güvenlik* olduğunu belirtmişlerdir.

Katılımcıların her bir açık uçlu soruya verdikleri cevaplar iki farklı disiplin için karşılaştırılarak benzerlik ve farklılıklar değerlendirilmiştir (Tablo 8).

**Tablo 8.Açık Uçlu Soruların Disiplinlere Göre Sınıflandırılması.**

		1. Soru	2. soru	3. Soru
<u>Çeşitlilik</u>	Çocuk Gelişimci	0	0	2
	Tasarımcı	3	5	4
<u>Erişilebilirlik</u>	Çocuk Gelişimci	2	0	0
	Tasarımcı	5	1	2
<u>Gelişim</u>	Çocuk Gelişimci	2	0	0
	Tasarımcı	0	0	0
<u>Güvenlik</u>	Çocuk Gelişimci	10	0	3
	Tasarımcı	14	3	4
<u>Sağlık</u>	Çocuk Gelişimci	3	1	0
	Tasarımcı	8	4	0
<u>Mahremiyet</u>	Çocuk Gelişimci	0	2	0
	Tasarımcı	4	4	2
<u>Malzeme</u>	Çocuk Gelişimci	3	1	0
	Tasarımcı	11	6	0
<u>Yaş-Oyun İlişkisi</u>	Çocuk Gelişimci	2	2	1
	Tasarımcı	4	8	5
<u>Öğrenme</u>	Çocuk Gelişimci	0	0	0
	Tasarımcı	1	0	0
<u>Özgünlük</u>	Çocuk Gelişimci	7	3	8
	Tasarımcı	15	3	21
<u>Tasarım Problemleri</u>	Çocuk Gelişimci	0	0	0
	Tasarımcı	6	6	1
<u>Yaratıcılık</u>	Çocuk Gelişimci	1	1	5
	Tasarımcı	7	3	7

*Güvenlik* faktörü her iki disiplinden uzmanlara göre çocuk oyun ortamlarındaki en büyük eksikliklerdir. Çocukların güvenliğinin sağlanmadığı bir yerde ebeveynler çocuklarını yalnız bırakmak istemezler. Hâlbuki çocuk oyun oynadığı

mekânı ve orada sunulan oyuncakları tek başına keşfederek deneyimlemek ister. Fakat mevcut oyun alanları buna elverişli olmadığı için çocukların yaratıcılığını ve cesaretini azaltmaya neden olmaktadır. Tasarım ve çocuk uzmanları için güvenlik kadar önemli bir diğer faktör ise *sağlık* faktörüdür. Mevcut oyun mekânlarında düşme-çarpma gibi durumlarda çocuklara zarar vermeyecek sağlığa uygun tasarımlar yapılmalıdır. Aynı zamanda çocukların gelişimleri açısından oyun mekânı tasarımında ve oluşumunda kullanılan *malzeme* de çok önemlidir.

Tasarımcı uzmanlar oyun mekânlarında kullanılan malzemelerin sağlığa uygunluğu, çocuk gelişimi açısından çevre koşullarına uygun malzemeler olması gerektiğini vurgularken, çocuk gelişimi uzmanları ise malzemelerden önce mekânın eğitici, öğretici ve özgün olması gerektiğini vurgulamıştır. Tasarımcılara göre *özgünlük*; çocukta merak uyandırmak adına önemli bir faktördür. Çünkü özgün olmak, farklı bir şey sunmak demektir.

Özgün olarak tasarlanmış bir mekânda, çocukta merak duygusu uyanacak, araştırarak ve düşünerek çözmeye çalışacaktır. Tasarımcılar çocuk mekânları özgünlüğü konusunda sürekli aynı ekipmanların çocuklara sunulmasının bir süre sonra çocukta ezber hareket etme ve sıkıcılığın ortaya sebep olacağını savunmaktadırlar. Çocuk gelişimciler de tasarımcılarla aynı fikri savunarak özgün çocuk oyun mekânlarının, çocuğun hem zihinsel hem de bedensel jimnastik yapmasını sağlayan, problem çözme yetisini geliştiren mekânlar olmasını savunmaktadır. Farklı iki disiplinin özgünlük konusundaki fikirleri çocuk gelişimi açısından büyük önem taşımaktadır.

*Çeşitlilik, tasarım problemleri, mahremiyet, erişilebilirlik, gelişim, öğrenme ve yaratıcılık* faktörleri tasarımcı ve çocuk gelişimci uzmanlar tarafından çocuk mekânları açısından önemli olduğu belirtilmesine rağmen en önemli iki faktör olan *güvenlik ve özgünlükten* sonra gelmektedirler.

Tasarımcı ve çocuk gelişimci uzmanlar, *Mevcut çocuk mekânlarının eksiklerini belirtebilir misiniz?* sorusuna yaş-oyun ilişkisi faktörünün çocuk mekânlarının temel eksikliği olduğu cevabını vermişlerdir. Tasarımcılar standart ve anonimleşmiş oyun ekipmanlarının her yaş grubuna uygun olmadığı için çocukları yaratıcılık açısından kısıtladığını savunurken, çocuk gelişimciler ise oyun ekipmanlarının farklı yaş gruplarına hitap etmemesinin çocukların sağlığı açısından; düşme, çarpma yaralanma vb. problemler yarattığını savunmaktadır. Çocuk gelişimci uzmanlar, çocuk mekânlarının çocuk gelişimine uygun şekilde tasarlanıp oluşturulması gerektiğini belirtmektedir.

*'Sizce Oyun mekânlarındaki ekipmanlar o mekân ve çocuk gelişimi açısından özgün olmalı mıdır? Neden?'* gibi sorular karşısında, çocuk gelişimci ve tasarımcı uzmanlar çocuk mekânlarının özgün olması gerektiğini savunmaktadır. İki farklı disiplinden uzmanlar, çocuk mekânlarında bulunan tek tip oyun ekipmanlarının çocuk gelişimine bir katkı sağlamadığını, aksine yaratıcılıklarını körelterek her etkinliği ezbere yapmaya yönlendirdiğini belirtmektedirler.

Özgün çocuk mekânlarında çocuklar farklı olanı keşfetme duygusu ile hareket ederek yaratıcılığını ön plana çıkarmaktadır. Tasarımcılara göre; mekânda yer alan

renklerin, dokuların, malzemelerin ve ışığın/aydınlatmanın her biri çocuklar için farklı uyaranlardır.

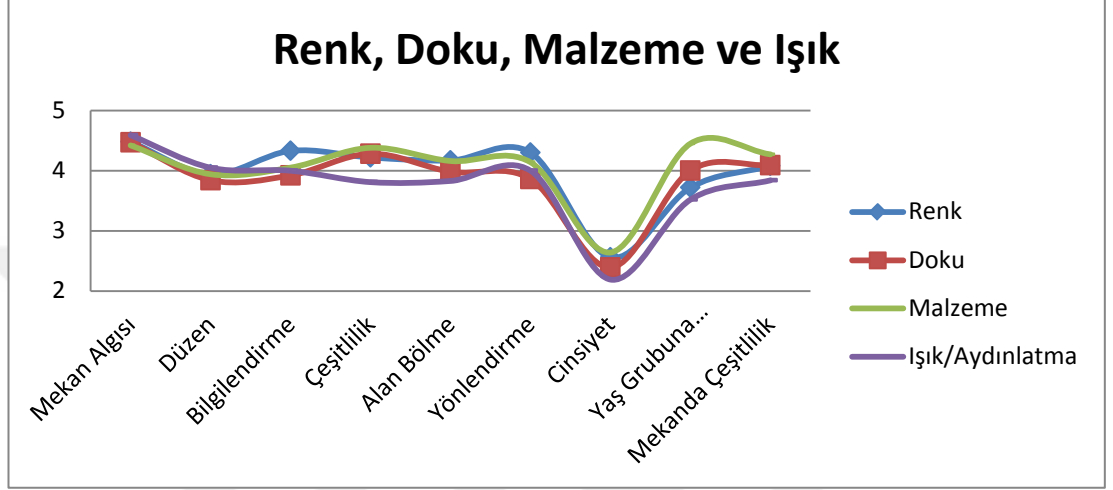
Belirli sayıda renk, doku, malzeme ve ışık kullanımları ile birlikte çocuklara düzenli ve dingin bir mekân sağlamak mümkündür. Mevcut oyun alanlarının temel sorunu hemen her çocuk mekânı aynı etkinliklerini içeriyor olmasıdır. Oysaki çocuklara sürekli aynı ekipmanların sunulması gelişimlerini ve yaratıcılıklarını etkilemektedir. Çocuk gelişimcilere göre oyun mekânı, çocukların yaş gruplarına göre çeşitlenmeli ve yaratıcılığı destekler nitelikte olmalıdır.

**Tablo 9. Açık Uçlu Soruların Kodlanmasında Kullanılan Terim Sözlüğü.**

**Terim Sözlüğü**

Çeşitlilik	Çocuk mekânlarında bulunan ekipmanların ve mekân tasarımlarının birbirlerinden farklı olması
Erişilebilirlik	Oyun mekânlarında çocukların mekâna ve ekipmanlara kolay ulaşımı, erişimi.
Gelişim	Tasarlanan oyun mekânlarının çocukların fiziksel ve bilişsel gelişimine yardımcı olması
Güvenlik	Oyun mekânlarının çocukların ve ailelerin konforu için güvenli olması
Sağlık	Oyun mekânının temiz ve ferah olması
Mahremiyet	Oyun mekânları sınırlarının belirlenerek çocuklara özel alanlar sağlanması
Malzeme	Kullanılan malzemelerin çocuk sağlığına uygun olması
Yaş-Oyun İlişkisi	Oyun mekânının yaş gruplarına ve cinsiyete uygun tasarlanmış olması
Öğrenme	Kullanılan oyun ekipmanlarının öğrenmeye yardımcı olması
Özgünlük	Oyun mekânlarının birbirine benzer, anonim olması
Tasarım	
Problemleri	Oyun mekânlarının ve ekipmanlarının
Yaratıcılık	Oyun mekânlarında bulunan ekipmanların çocukların yaratıcılığının gelişmesine yardımcı olması

Renk, doku, malzeme, ışık/aydınlatma alt bileşenleri ortak olup uzmanlar tarafından birbirine çok yakın değerler elde edilmiştir(Şekil 21).



**Şekil 21. Oyun Mekânlarının Renk, Doku, Malzeme Ve Işık Değişkenleri Bağlamında Değerlendirilmesi.** (Tabloda yer alan rakamlar ortalamayı (m) göstermektedir.)

Tabloda da görüldüğü üzere mekânların değerlendirilmesinde renk, doku, malzeme ve ışık öğelerinin değerlendirme sonuçlarının her biri neredeyse eşit önem ve etkiye sahiptirler. Bu doğrultuda katılımcıların çocuklarda cinsiyet, yaş, eğitim seviyesi gibi değişkenler konusunda beklentilerinin benzer olduğu görülmektedir.



## ALTINCI BÖLÜM

### TARTIŞMA VE SONUÇ

Fiziksel çevrenin niteliği, çocukların gelişimini ve yaşam deneyimlerini etkileyen; deneysel psikolojinin ortaya çıkardığı Çevresel Psikoloji, Mimari Psikoloji ve Ekolojik Psikoloji gibi disiplinler arası kapsamda ortaya konulan ve üzerinde çalışılan bir konudur. ‘Erken çocukluk sosyoloji’ bilimi ile ilgili alanındaki bilimsel çalışmalar ise; çocuklara hayatın, etraflarındaki yaşantıların ve çevrelerinin aktif bir parçası olduğunu vurgulamaktadır.

Çocuğun çevresi ile etkileşimi, çevrenin çocuğa sunduğu imkânlara bağlıdır. Bu çevrede çocuk ne kadar fazla uyarıcı ile tanıştırılırsa, farklı alanlardaki gelişimi de o kadar desteklenmiş olur. Bunun için çocukların biyolojisi, fizyoloji ve psikolojisi, eğitimi, çok yönlü gelişimi, ihtiyaç ve gereksinimi göz önünde bulundurularak oyun mekânının yapılandırılması gerekmektedir (Read, 2007; Stankovic and Stovic, 2007; Stankovic, 2006).

Mekânın etkin bir biçimde çocuk gelişimini destekleyen yapılanmanın içerisinde ki önemi çalışma kapsamında incelenen eğitim yapıları ve tematik oyun mekânları, çocuk müzeleri vb. gibi çocuklar için tasarlanmış mekânlardan anlaşılmaktadır. Bunun yanında, çocuklar için oyun sosyal, fiziksel ve bilişsel gelişimi sağlayan en önemli deneyimdir. Piaget (2007)’e göre oyun sadece günlük

sıradan bir çocukluk aktivitesi değil çocukların en önemli işi olarak tariflenmektedir. Dolayısıyla, çalışma oyun mekânlarını ele almaktadır.

Froebel (1904)'e göre “Oyun erken çocukluk döneminde bireysel gelişimin en büyük yansıtıcısıdır”. Oyun çocukların hayatında gerçek yaşam deneyimlerini ve onlara ilişkin öğeleri kapsar. Çocuklar oyun sayesinde sahip oldukları meraklarını ve yaratıcılıklarını çok açık sergileyerek kendilerini ifade etmeyi ve sosyalleşmeyi öğrenirler. Başka bir deyişle çocuklar oyun oynarken yaşadıkları çevreyi yeniden keşfetmektedir. Çalışmada yer verilen *Montessori, Piaget, Vygotsky ve Waldorf Oyun Kuramlarında* çocuk gelişimini farklı yönleriyle ele almaktadır. Parry ve Archer (1974)'e göre oyunun iki yönü vardır; birincisi çocukları oyun mekânında tutabilmek, ikincisi oyunun eğitici yönüdür. Çok yönlülük ve çocuğun değişen zihinsel ihtiyaçlarına cevap verebilmesi, oyun mekânları için eğitsel olarak en önemli noktadır. Dolayısıyla, çocuk gelişiminde oyun ne kadar önemliyse oyunun oynandığı mekânda aynı derecede önem taşımaktadır. Çünkü bu çevrenin çocukların fiziksel, zihinsel, sosyal, duyuşsal ve psikomotor gelişimleri üzerinde etkisi oldukça önemlidir.

Bu bağlamda çalışmanın çerçevesini oluşturan bir diğer önemli nokta oyun mekânının çocuklar için bir “*Yapılandırılmış Çevre*” olması gerektiğinin vurgulanmasıdır. ‘*Yapılandırılmış Çevre*’ hangi ölçekte olursa olsun bir mekânın ve/veya yerin çocuk gelişimi açısından oluşturulması ve tasarlanması olarak tariflendiği daha önceki bölümlerde vurgulanmıştır (Korpela K. vd., 2002). Ayrıca, yapılandırılmış çevre çocuğun içerisinde bulunduğu mekânı deneyimleyerek öğrenmesi ve gelişmesi üzerine kuruludur. Bunun yanında mekân tasarımının temel amacı, çocukların fikirlerini araştırabilecekleri, esnek, düşündürücü çeşitlilik sunan,

mahremiyet, özerklik ve güvenlik gereksinimlerini karşılayabildikleri bir ortam yaratmak olmalıdır (Poyraz H. ve Dere H., 2003). Bu mekânlarda çocuklar için deneyimleyerek öğrenme aslında çocuklara özgü mekânsal kurgu sayesinde sağlanmaktadır.

Mekân ise deneyim tasarımının fiziksel içeriğinin bir yansımasıdır. Deneyim tasarımının fiziksel içeriği kullanıcı deneyiminin somut safhalarına dayanır. Çocukların eylemin içinde etkin rol oynaması mekânsal deneyim açısından önemlidir. Bu yüzden çocukların macera, hayal, aidiyet, özerklik gibi mekânsal gereksinimlerini karşılaması ve hareket etme sürecinde, zihinlerinde, buldukları mekânı nasıl düşündüklerine değinerek bedenini farklı çevrelerdeki hareket ve duruşlarının farklılaşma nedenleri düşünülmelidir. Bunun yanında çocukların algısını çok yönlü uyarması, onları mekânda yoğun bir biçimde etkin kılar (Pallasmaa J., 2005).

Çoğu çalışma duyguları ortaya çıkaran veya etkili fiziksel içeriği vurgulamaktadır. Böylece çocukların mekânda doğru ‘uyarıcılar’ ile karşılaşmaları ve çocukların etkin olabileceği mekândaki imkânlar sayesinde ‘deneyim’ kazanarak mekân yoluyla öğrendiği altı çizilen bir başka konudur. Dolayısıyla çalışma özellikle iç mekân ölçeğinde çocukların duyuşsal algısını etkileyen ışık, renk, doku, malzeme ve form gibi elemanları ele almaktadır. Çünkü bunlar mekânsal öğeler olup alt bileşenleriyle çocukların gelişimini destekleyen fiziksel deneyimler sağlamaktadırlar.

Bu nedenle, çalışma çocuk gelişiminde bu kadar etkin ve karmaşık bileşenlere sahip oyun mekânlarını bir ‘*yapılandırılmış çevre*’, mekânsal öğeleri birer ‘*uyarıcı*’ ve oyun mekânını oluşturan tüm fiziksel, sosyal ve psikolojik öğelerin toplamını

mekânsal '*deneyim*' olarak ele almaktadır. Çünkü çocuklar için tasarlanmış mekânlarda deneyim ve uyarım unsurları, çocuğun bilgi ve becerilerindeki gelişimi sağlamaktadır. Bu çevresel öğelerin kapsamı düşünüldüğü zaman, oyun mekânın çocuk gelişimi açısından bir grup özelliği barındırması gerekmektedir. Bunun yanında, çocuğa mekânsal anlamda gelişmiş bir bakış açısı sağlanmalıdır. Ayrıca, çocuğun kendini ve yeteneklerini sınavabileceği, sınırsız özgürlük tanıyan ve özgün mekânsal deneyimler sunulmalıdır. Çünkü çocuğun *hayal, merak, yaratıcılık* duygularının gelişimi ve geniş bir bakış açısı kazanması için bahsedilen nitelikleri içeren zengin fiziksel uyarıcıları barındırması, mekânın *edimsel, zorlayıcı, esnek, çok amaçlı* ve en önemlisi *özgün* oyun deneyimleri sağlıyor olması gerekmektedir.

Öte yandan, çocuklar bir mekânı algılamak ve tanımak için birden fazla duyu organına ihtiyaç duymaktadır. İçinde bulunduğu çevreyi görme, işitme, dokunma ve diğer duyu yardımcıları ile algılayarak o çevreye adapte olmaya çalışırlar. Çocukların mekânsal algı sürecinde görme ve dokunma duyu yardımcıları aracılığıyla mekânsal deneyimleme yaşadığını göstermektedir. Renkler, dokular, malzemelerin çeşitliliği ve ışığın/aydınlatmanın şiddeti çocukların mekânı deneyimlemesine ve bu yolla öğrenerek farklılıkları algılamasına ve çeşitli duyguları bir arada yaşayarak öğrenmesine katkı sağlayan önemli *uyarım* araçlarıdır.

Bu bağlamda oldukça kapsamlı ve karmaşık bileşenleri içinde oyun mekânlarını bir yapılandırılmış çevre olarak ele alarak çocuklarda mekânsal uyarım aracı olan ve çocukların mekânsal deneyimini oluşturan Işık, Renk, Doku ve Malzeme özelinde çalışmanın dördüncü bölümünde irdelenmiştir. Bunun için Tasarım ve Çocuk Gelişimi disiplinlerinden uzman kişilere anket uygulanarak, iki

disiplinden uzman görüşleri alınarak oyun mekânlarının tasarım kriterlerine veri oluşturulmuştur.

Anket çalışmasına katkı sağlayan uzmanlardan %63'ü yüksek lisans %37'i ise doktora mezunu olarak toplam 64 kişidir. Bunlardan %40'ı 1-5 yıl, %22'si 6-10 yıl ve %38'i 11 yıl ve üzeri mesleki tecrübeye sahiptirler.

İkinci bölümde oyun mekânlarını yapılandıran ve mekânsal deneyim tasarım kriterleri; *Erişilebilirlik, Güvenlik, Estetik, Kişisel Mekân, Yaratıcılık, Düzen, Zorlayıcı, Sınırların Yönlendiriciliği, Hiyerarşi ve Özerklik* gibi bağımsız değişkenler olarak değerlendirilmiştir. Bu bölümde katılımcılar arasında homojen bir dağılım olup, elde edilen değerler yüksek çıkmıştır. Bahsi geçen değerler hem tasarımcılar hem de çocuk gelişimci uzmanlar tarafından önemli bulunmuştur ve *Hipotez 1* "Oyun mekânlarında, mekân tasarımcıları ve çocuk gelişim uzmanları arasında tasarım ölçütleri açısından fark bulunacaktır" reddedilmiştir.

Çalışmanın ana kısmı olan üçüncü bölümde çocukları mekânsal anlamda uyaran ve deneyim kazandıran duyuşsal boyutlar; ışık, renk, doku ve malzeme başlığı altında bağımsız değişkenler değerlendirilmiştir. Katılımcılar her dört boyutu *Mekân Algısı, Düzen, Bilgilendirme, Alan Bölme, Yönlendirme, Cinsiyet, Yaş Grubuna Uygunluk, Mekânda Çeşitlilik* başlıkları altında değerlendirmiş olup cinsiyet dışındaki bağımlı değişkenler önemli bulunmuştur. Bu dört boyuttaki tüm bağımlı değişkenlerin değerleri birbirine benzerdir. Bu sonuçlardan anlaşılıyor ki ışık, renk, doku ve malzeme sadece görsel estetik öğelerden öte aslında tüm mekânın algısını, çocuk gelişimini ve oyun mekân ilişkisini desteklemektedir. Ayrıca, bu dört boyutta mekân tasarımcı ve çocuk gelişim uzmanlarının anket değerlendirmeleri arasında

anlamli bir farklılık çıkmamıştır. Dolayısıyla, bu sonuç *Hipotez 2'* yi “Çocuk gelişim uzmanları ve mekân tasarımcılarının oyun mekânlarında ışık, renk, doku ve malzeme kullanımını açısından fark bulunacaktır” reddetmektedir.

Oyun Ekipmanları ise *Farklı Oyun Olanakları Sağlaması, Güvenlik, Çocuk Gelişimi, Erişebilirlik, Mekân Algısı, Düzen ve Dizilim, Özerklik/Hiyerarşi/Mahremiyet, Estetik, Zorlayıcı, Yaş, Mekâna Uygunluk* bağımlı değişkenleri katılımcıların iş deneyimi ve eğitim düzeyine göre karşılaştırılan tabloda da çalışmanın kavramsal kısmında tespit edilen kriterler uzman kişiler tarafında da önemli bulunmuş ve değerler birbirine benzer çıkmış olup “Oyun mekânlarında mekân tasarımcıları ve çocuk gelişim uzmanları arasında oyun ekipmanları açısından fark bulunacaktır” şeklindeki *Hipotez 3'*ü desteklemektedir.

Katılımcıların anket sonuçları değerlendirildiğinde gerek tasarımcı-çocuk gelişimci, gerekse eğitim düzeyi-iş deneyimi olarak karşılaştırıldığında; öte yandan tasarım kriterlerini, ışık-renk-doku-malzeme, oyun ekipmanlarını oyun mekânlarının yapılandırılmasında tespit edilen bağımlı değişkenler önemli bulunmuş ve 64 katılımcı uzman kişinin anket sonuçları değerleri benzer çıkmıştır. Dolayısıyla bir anlamda çalışmanın kurgusunda oyun mekânlarının yapılandırılmış bir çevre olması gerektiğine dair atıfta bulunulan tüm değerler iki farklı disiplin, eğitim düzeyi ve iş deneyimine sahip katılımcılar tarafından önemli bulunmuş ve örtüşmüştür. Özellikle çalışmanın ana bölümünde yer alan ışık, renk, doku ve malzemenin altındaki mekânsal öğelerin örtüşmesi çalışmanın tutarlılığının altını çizmektedir.

Öte yandan, anketin dördüncü bölümü açık uçlu sorulardan oluşmaktadır. Açık uçlu sorulardan oyun alanlarının tasarımında çocuk gelişimi açısından en

önemli faktörler sorusuna; yaş gruplarına göre tasarım, mekâna uygun renk ve malzeme seçimi, çocuk ergonomisine uygunluk, uygun form, mekâna özgü tasarım soruları yer almaktadır.

Verilen cevaplar değerlendirildiğinde en önemli sorunlardan birinin, boyut ve malzeme seçimi olduğu anlaşılmaktadır. Bu soruya verilen ana kriterler sağlıklı malzeme seçimi, düşme-çarpma durumlarında zarar vermeyecek seçimler yapılması; farklı oyun mekânlarında farklı ekipmanlar olması, oyun ekipmanların oyun mekânına özgü olması şeklinde özetlenebilir. Bunun yanında oyun mekânlarının özgün tasarımı çocukların hafızalarında kaydedilerek, çocukların hafızalarında hatırlama anlamında geri dönüşlerde kolaylık sağladığını, bir oyun mekânının diğerinin aynısı olması halinde hem oyunu hem de mekânı sıradanlaştırdığı belirtilmiştir. Bir diğer değerlendirme ise, Mekânsal niteliğin ve çeşitliliğin yeterli olması yönündedir. Çocuk mekânlarında malzeme ve dokunun çocukların hislerle ilgili olmasından dolayı önemli bulunmuştur. Bunların ayrıca, çocukların yaşına göre çeşitlenmesi ve yaratıcılığı destekler nitelikte olması gerektiği belirtilmiştir.

Başka bir katılımcıya göre; yaş grubuna uygunluk, güvenlik, risk alımı/zorlayıcılık, çeşitlilik, mekân genişliği ve uygun materyallerin seçimi gibi diğer tüm gereksinimleri karşıladığı için en önemli faktör olarak belirlenmiştir; Genellikle oyun alanlarının yeterince geniş olmaması, uygun materyaller içermemesi, oyun mekânının yerinin iyi belirlenmemesi ve amaca uygun olmamasının başlıca sorunlar olarak görüldüğü ifade edilmiştir. Kullanılan malzemelerin kalitesi, zeminin amaca uygun olmaması, malzemelerin sağlığı tehdit edebilecek özelliklerinin olması (toksik

ya da alerjen), güvenli olmaması, cinsiyetçi yönlendirmeler yapması ve materyallerin tek tip oyuna açık olması bu sorunlara temel kaynak olarak gösterilebilmektedir.

Son olarak çalışma kapsamında uzman katılımcılar tarafından önemli bulunan diğer bir değerlendirme, oyun mekânlarının hitap ettiği oyun türüne göre şekillenebilmesidir: Öncelikle, iç mekân ve dış mekân olarak böyle bir ayrıma gidilebilir. İç ve dış mekânda da hitap ettiği oyun türü ve gelişim alanına göre farklı materyallerin seçilmesi gerekliliği önemli bir husustur. Örneğin; dış mekânda büyük kas hareketlerine hitap eden (koşma, zıplama, vs) bir oyun alanının trafik, uygun zemin ve risk alma davranışlarını kapsayacak şekilde biçimlendirilmesini ve ilgili materyalleri içermesini gerektiğini vurgulamaktadır.

Özetlenecek olursa uzman kişilerin açık uçlu sorulara verdiği cevaplarda oyun mekân tasarımıyla ilgili birçok farklı konuya açıklık getirmenin yanında anket çalışmasında önemli bulunan ölçütler desteklenmiştir. Ama en önemlisi ankete katılan çoğu kişi oyun mekânlarının çocuklara özgü mekânlarda çeşitli oyunlar sunan, güvenli çocuk gelişimi için zengin imkânlar sunan, özellikle özgün tasarım, malzeme ve ergonominin önemi konusunda birleşmektedir.

Çalışmanın güçlü bulunan bir diğer boyutu ise oyun mekânı tasarım ölçütleri değerlendirme sonuçlarının mekân tasarımcı ve çocuk gelişim uzmanları tarafından benzer çıkmasıdır. Ayrıca, çalışmada vurgusu yapılan ışık, renk, doku ve malzemenin fiziksel, fonksiyonel ve kavramsal bileşenlerinin ortaya konulması ve uzmanlar tarafından önemli bulunmasıdır. Dolayısıyla iç mekânlarda gelişmiş güzel artan oyun mekân tasarım sürecinde ve uygulamalarında ışık tutması beklenmektedir.



Çalışmanın sonucunda elde edilen verilerden çocuk gelişimi ve mekân tasarım uzmanların görüşlerindeki ortaklıklar ve farklılıklar ortaya konulmaktadır. Oyun mekânlarında tasarım ölçütleri konusunda yapılacak yeni bir boyutun araştırmalara kaynaklık etmesi beklenmektedir. Özellikle ışık, renk, doku ve malzemenin altında belirlenen *mekân algısı, düzen, bilgilendirme, alan bölme, yönlendirme, cinsiyet, yaş grubuna uygunluk ve mekânda çeşitlilik* alt bileşenler deneysel bir çalışma ile desteklenebilir ve çocuk gelişimi açısından irdelenebilir. Bu değerlendirmelerin ülkemizde gelişmiş güzel çoğalan oyun mekân tasarımlarına ışık tutması ve çocuk mekânlarının 'yapılandırılmış çevre' olarak ele alınması gerektiği beklenmektedir.

## KAYNAKÇA

Ahiođlu N. (1999), Sembolik Oyunun 4 Yaş Çocukların Dil Kazanımına Etkisi, A. Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

Akarođlu G. ve Dereli E., (2012), Okul Öncesi Çocukların Görsel Algı Eğitimlerine Yönelik Geliştirilmiş Eğitici Oyuncakların Çocukların Görsel Algılarına Etkisi, Vol. 4, No. 1.

Akınbay H. (2014), Okul Öncesi Dönemde Oyunun Önemi ve Çocukların Motor Gelişimi Üzerine Etkileri, Yüksek Lisans Tezi, Konya, sayfa:20.

Alakoç D.,Konuk E. R., Pirpir ve Koçak N., "Comparison of Attitudes of Parents Having Children in Early Childhood Period Related to Play."Procedia-Social and Behavioral Sciences 1.1 (2009): 933-938.

Alschuler H. R., Hattwick, W. B., (1947), Painting and Personality, A Study of Young Children [by] Rose H. Alschuler & La Berta Weiss Hattwic, Chicago, The University of Chicago pres.

Alqudah Y. M. M., 2003. Çocuđun Gelişiminde Oyun Alanlarının Rolü. A.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Semineri Ankara.

Ateşçi E. ve İslamođlu G., Bir "Edutainment" Uygulaması: KidzMondo Örneđi, Kocaeli Üniversitesi, sayfa:4-6.

Aytem N. (2005), Mimari Mekânda Renk, Form ve Doku Deđişkenlerinin Algılanması, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, sayfa: 45-50.

Baker, G. H. ve Bruno F., (1951), Shopping Centers: Design and Operation, Reinhold.

Barakett J.ve Cleghorn A., (2008) Sociology of Education: An Introductory View from Canada. Toronto, ON, Canada: Pearson Education Canada.

Bloch P. H., N. M. Ridgway, and S. A. Dawson. 1994. The Shopping Mall as Consumer Habitat. Journal of Retailing 70 (1): 23–42.

Bruce T. (2003), Seeing Play for What It is: Parents and Professional Workers Together, International Journal of Early Years Education, Volume 2, Issue 1.

Brown T. (2008), Factor Structure of the Test Visual Perception Skills- Revised (TVPS-R). Hong Kong Journal of Occupational Therapy, 18 (1), p. 1-11. Buist.

Burdurlu E., Kılıç Y., Cemil A., İlçe G., ve Elibol G., Hacettepe Üniversitesi, Ağaçişleri Endüstri Mühendisliği, 06532, Beytepe, Ankara, Türkiye

Burke C. (2005) 'Play in Focus': Children Researching Their Own Spaces and Places For Play. *Children, Youth and Environments* 15(1): 27–53.

Canlı G. (2014), Gelişen Dünyada Çağdaş Çocuk Oyun Alanları, Mimar Sinan Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Churchman A. (1980), "Children in Environments: the Israeli Experience", *Ekistics*, Volume: 281, pg: 105-108

Cohen E. ve Kaufmann R. ,(2000). Early Childhood Mental Health Consultation. Washington, DC: Center for Mental Health Services, SAMHSA, U.S. Department of Health and Human Services.

Cüceloğlu D. (1993). İnsan ve Davranışı, Psikolojinin Temel Kavramları, Remzi Kitabevi, İstanbul.

Çay R., (2006), Çocuk Oyun Alanlarının İç Mekan ve Yakın Çevrede Oluşumu, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

Çukur D. ve Özgüner H.,(2008), Kentsel Alanda Çocuklara Doğa Bilinci Kazandırmada Oyun Mekanı Tasarımının Rolü, Süleyman Demirel Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi Seri: A, Sayı: 2, ISSN: 1302-7085, Sayfa: 177-187.

Dalkea H., Littlea J., Niemann E., Camgoz N., Steadman G., Hill S., Stott L., (2006) "Colour and Lighting in Hospital Design" *Journal of Optic Lazer Technology*, Volume 38, Issues 4–6, June–September 2006, Pages 343–365.

Day C.ve Midbjer A., *Environment and Children*. Routledge, 2007.

Dee C. (2001) *Form and Fabric in Landscape Architecture: A Visual Introduction*, Taylor & Francis, Pp214.

Dijk D. J., Cajochen C. (1997). Melatonin and the Circadian Regulation of Sleep Initiation, Consolidation, Structure and the Sleep EEG. *Journal of Biological Rhythms*, 12, 627-635

Ekici F. (2015), Okul Öncesi Eğitimde Uygulanan Çocuk Merkezli Yaklaşımların Kurumsal Temel, Eğitim Ortamı ve Öğretmenin Rolü Açısından Karşılaştırılması, *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Yıl: 3, Sayı: 12, s. 192-212.

Elkind, D., (1999), Çocuk ve Toplum, (Çev. Demet Öngen), Ankara: Ankara Üniversitesi Yayınları.

Ellialtıoğlu F. (2005), *Oyun ve Oyun Örnekleri*, Ya-Pa Yayınları, İstanbul.

Erden S. (2001), Anaokullarına Devam Eden Çocukların Ebeveyn ve Öğretmenlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi, Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, sayfa:42.

Foucault, M. (1992), Hapishanenin Doğuşu, İmge Kitabevi, Ankara.

Fröbel F. Pedagogics of the Kindergarten: or His Ideas Concerning The Play and Playthings of the Child. Vol. 30. D. Appleton, 1904.

Gander MJ. ve Gardiner HW., (2004), Çocuk ve Ergen Gelişimi. (Çev: Dönmez A., Çelen N. ve Onur B.) İstanbul, İmge Kitabevi, 2004: 278-279.

Glick, J. A. (1992), Werner's Relevance for Contemporary Developmental Psychology, *Developmental Psychology*, vol. 28/4, sf. 558-565

Göler S. (2009), Biçim, Renk, Malzeme, Doku ve Işığın Mekân Algısına Etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Mimar Sinan G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Güner Y. (2002), Türkiye de Tarih Öncesinden Bu Yana Oyun-Sanat-Oyuncak İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi.

Güngör H. (2002), Tarlabası Bölgesinde Yaşayan Çocukların Çevrelerini Algılaması ve Değerlendirmesi, Yüksek Lisans Tezi.

Gür Ş. ve Zorlu T. ,Çocuk Mekânları, Yem Yayınları, İstanbul, 2002.

Grangaard E. M. (1995), Color and Light Effects on Learning. Retrieved from ERIC Database. (ED382381)

Hopkins J. (1994), Orchestrating an Indoor City: Ambient Noise Inside a Mega-Mall. *Environment and Behaviour*, 26, 785 812. CrossRef, Web of Science.

Hughes F. P., ed. *Children, Play, and Development*, Sage, 2009.

Isenberg JP. and Quisenberry N. (2002), Play: Essential for All Children (A position paper of the Association for Childhood Education International). *Childhood Education* 79(1): 33–39.

İnce B. (2015), Deneyim ve Deneyim Odaklı Mekân Üretimi Üzerine Bir İrdeleme, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Karataş E. (2014), Eğitimde Oyunlaştırma: Araştırma Eğilimleri, Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD) Cilt 15, Sayı 2, Ağustos 2014, Sayfa 315-333.

Kamaraj I. (1986), Annelerin, Okulöncesi Eğitim Kurumu Yönetici ve Öğretmenlerinin Oyuncak Seçimleri, Yüksek Lisans Tezi M.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Klatzky, Roberta L., Susan J. Lederman, and Victoria A. Metzger. "Identifying Objects By Touch: An "Expert System". *Perception & Psychophysics* 37.4 (1985): 299-302.

Koç B. (2012), *Çocuklar için Tasarlanan Mekânlarda Bilişsel Sınırlar*, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Konrot M. (1989), *Okul Öncesi Çocukların Oyun Odası Duvarları için Seçtikleri Renkler*”, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi.

Korpela K., Marketta K. ve Terry H. "Restorative Experience, Self-regulation, and Children's Place Preferences." *Journal of Environmental Psychology* 22.4 (2002): 387-398.

Kutlu G. (2000), *The Peculiarities of Light as a Quality in Architecture*, Yüksek Lisans Tezi, İzmir.

Lawton, Joseph T., Ruth A. Saunders, and Paul Muhs. "Theories of Piaget, Bruner, and Ausubel: Explications and Implications." *The Journal of Genetic Psychology* 136.1 (1980): 121-136.

Lederman S. J. and Susan G. Abbott. "Texture Perception: Studies of Intersensory Organization Using a Discrepancy Paradigm and Visual Versus Tactual Psychophysics." *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* 7.4 (1981): 902.

Lederman, S.J. "Auditory Texture Perception." *Perception* 8.1 (1979): 93-103.

Leproult L. R., Colecchia E. F., L’Hermite-Baleriaux M., Van Cauter E. (2001). *Transition from Dim to Bright Light in the Morning Induces an Immediate Elevation of Cortisol Levels*, *Journal of Clinical Endocrinology & Metabolism*, 86, 151-157.

Mahnke, F. H. (1996), *Color, Environment and Human Response: An Interdisciplinary Understanding of Color and Its Use as a Beneficial Element in the Design of the Architectural Environment*. New York, Van Nostrand Reinhold.

Malaby TM. (2008), *Anthropology and play: The Contours of A Playful Experience*. Available at: [ssrn.com/abstract=1315542](http://ssrn.com/abstract=1315542) (accessed 23 March 2012).

Malone K. and Paul Tranter, "Children's Environmental Learning and the Use, Design and Management of Schoolgrounds." *Children Youth and Environments* 13.2 (2003): 87-137.

Manav, B. (2015), *Renk-Anlam-Mekân İlişkisi*, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC* July 2015 Volume 5 Issue 3.

Mary C. M. (1997), *Colors for Interior Architecture*, ISBN 0-471-12736-1, sf. 4

- Matthews SH (2007), A Window on the 'New' Sociology of Childhood. *Sociology Compass* 1(1): 322–334.
- Mayall B. (2002), *Towards a Sociology for Childhood: Thinking from Children's Lives*. Buckingham: OpenUniversity Press.
- Merleau-Ponty, M. (2014), *Algılanan Dünya*, Metis Yayınları, İstanbul.
- Moore G., T. ve diğerleri, (1979), *Recommendation for Childcare Settings*, Center for Architecture and Urban Planning Research, Milwaukee.
- Nicholson W. D. (2000), "Layers of Experience: Forms of Representation in a Waldorf School Classroom", *Journal of Curriculum Studies*, S.32, s.575-587.
- Nicolopoulou A. ve Bağlı M., *Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası*, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi, Cilt 37, Sayı 2, Ankara, 2004.
- Norton C., Nixon J. ve Sibert J. R. (2016), *Playground Injuries to Children*, <http://adc.bmj.com/> Published by group.bmj.com.
- Okan Z. (2003), *Edutainment: is Learning at Risk?*, *British Journal of Educational Technology*, Vol 34 No 3 2003255–264.
- Oktay, A. (2005), *21.Yüzyıla Girerken Dünyada Yaşanan Değişimler ve Erken Çocukluk Eğitimi*, Editör: M. Sevinç, *Erken Çocuklukta Gelişim ve Eğitimde Yeni Yaklaşımlar 1*. Morpa Kültür yayınları, İstanbul, ss.18-30.
- Onur B. ve Güney N. (2004), *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları 12, Ankara.
- Öncü E. ve Özbay E., *Çocuklar için Oyun*. Ankara, Kök Yayıncılık, 2006: 41.
- Özdemir T. (2005), *Tasarımda Renk Seçimini Etkileyen Faktörler*, *Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt 14, Sayı 2, s.391-402.
- Pallasmaa, J. "The Two Languages of Architecture: Elements of a Bio-Cultural Approach to Architecture." Juhani Pallasmaa, *Encounters: Architectural Essays*, ed Peter MacKeith, Rakennustieto (Helsinki) (2005): 35.
- Parry M.ve Archer H. *Pre-school Education*. Macmillan, 1974.
- Pellegrini AD. (2004), *A Short – Term Longitudinal Study of Children's Playground Games in Primary School: Implications for Adjustment to School and Social Adjustment in the USA and the UK*. "Social Development". Oxford: Blackwell.
- Pellegrini AD. (2009), *Research and Policy on Children's Play*, *Play Policy* 3(2): 131–136.

Moss, Peter, And Pat Petrie, From Children's Services to Children's Spaces: Public Policy, Children and Childhood. Routledge, 2005.

Piaget, J. (1936), Çocukta Zihinsel Gelişim, çev. Hüsen Portakal, Cem Yayınevi, İstanbul.

Piaget, J. ve Inhelder, B. (1967), The Child's Conception of Space, Routledge, New York Publications.

Piaget J. (2007), The Child's Conception of the World, trans. Tomlinson J and Tomlinson A. Lanham, MD: Rowman and Littlefield.

Pilavcı G. (2014), "Oyun" Kavramı Ve Mimari Tasarıma Kattığı Farklı Boyutlar: Oyun Alanları ve Oyun Mekânları Üzerine Bir İnceleme, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Fakültesi, Yüksek Lisans Tezi.

Plummer, D.M. (08/2008), Social Skills Games for Children. J. Wright (Foreword by), J. Serrurier (Illustrator), London, GBR: Jessica Kingsley Publishers. Retrieved from <http://site.ebrary.com/lib/kocaeli/docDetail.action?docID=10251450>

Poyraz, H. ve Dere H. "Principles and Methods of Pre-School Education." Ankara: Anı Yayıncılık (2003): 10-30.

Prout A. and James A. (1997), A New Paradigm For The Sociology of Childhood Provenance, Promise and Problems. In: Prout A and James A (eds) Constructing and

Raver C. (2003), Young Children's Emotional Development and School Readiness, University of Illinois, EDO-PS-03-8.

Read M. A. "Use of Color in Child Care Environments: Application of Color for Wayfinding and Space Definition in Alabama Child Care Environments." Early Childhood Education Journal 30.4 (2003): 233-239.

Reconstructing Childhood: Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood. 2nd ed. London: Falmer Press, pp. 7-32.

Ruenzel D. (2001), "The Spirit of Waldorf Education", Education Week, 20 (41), s.38-46

Sanoff H. (2005), Research Based Design of a Child & Family Education Center, Edra 36: Design for Diversity, 23-30.

Schmitt-Stegmann, Astrid. "Child Development and Curriculum in Waldorf Education." (1997).

Senda M. (1992), Design of Children's Play Environments, McGraw-Hill Inc., New York.

- Senemođlu N. (2007), Gelişimi, Öğrenme ve Öğretim: Kuramdan Uygulamaya, Gönül Yayıncılık, Ankara.
- Sevinç M. (2003), Dil Gelişimi ve İlköğretime Hazırlık. Erken Çocuklukta Gelişim ve Eğitimde Yeni Yaklaşımlar. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Siegel A. and Cousins J. (1985), The Symbolizing and Symbolized Child in the Enterprise of Spatial Cognition, Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- Skelton T. (2009), Children: Play, Work, Mobilities and Migration, National University of Singapore, 1430–1448, 10.1111/j.1749-8198.2009.00240.x
- Smith D. (2008), Color-Person-Environment Relationships, Color Research and Application, 33 (4), 312-319.
- Sutton-Smith B. (1966), Piaget on Play: A Critique, Psychological Review 73(1): 104–110.
- Sutton-Smith B. (2001), The Ambiguity of Play. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Schwartzman HB. (1976), The Anthropological Study of Children's Play, Annual Review of Anthropology 5: 289–328.
- Skelton T. (2009), Children's Geographies/Geographies of Children: Play, Work, Mobilities and Migration. Geography Compass 3(4): 1430–1448.
- Susüzer K. (2006), Oyun Yoluyla Fransızca Öğretimi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler
- Taras H., Potts-Datema W., Pearson H. (2005), Sleep and Student Performance at School, Journal of School Health, 75, 248-254.
- Tatar E. (2013), Sürdürülebilir Mimarlık Kapsamında Çalışma Mekânlarında Gün Işığı Kullanımı İçin Bir Öneri, Anadolu Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Eskişehir.
- Takasu N. N., Hashimoto S., Yamanaka Y., Tanahashi Y., Yamazaki A., Honma S., Honma K. (2006), Repeated Exposures to Daytime Bright Light Increase Nocturnal Melatonin Rise and Maintain Circadian Phase in Young Subjects Under Fixed Sleep Schedule, American Journal of Physiology—Regulatory, Integrative and Comparative Physiology, 291, 1799-1807.
- Tekkaya E. (2001), Tasarlanmış Çocuk Hakları: Ankara Çocuk Oyun Alanları. Millî Eğitim Dergisi, sayı: 151, (Temmuz-Ağustos-Eylül 2001), Ankara.
- Theemes T. (1999), Let's Go Outside: Designing the Early Childhood Playground, High/Scope Press, Michigan.



Towell J. L. (2005), Quality Outdoor Preschool Environments Early Care and Education Centers, Oklahoma State University, USA: Master of Science.

Tuğrul B., Aral N., Erkan S. ve Etikan İ. (2001), “Altı Yaşındaki Çocukların Görsel Algılama Düzeylerine Frostig Gelişimsel Görsel Algılama Eğitim Programının Etkisinin İncelenmesi”. Journal of Qafqaz University, 8, 67-84

Tüzcet Ö. 1967, Form ve Doku, Matbaa Teknisyenleri Koll. şti., İstanbul.

Veitch J. A., McColl S. L. (2001), A Critical Examination of Perceptual and Cognitive Effects Attributed to Full-Spectrum Lighting, Ergonomics, 44, 255-279.

Viola A. U., James L. M., Schlangen L. J., Dijk D. J. (2008), Blue-enriched White Light in The Workplace Improves Self-Reported Alertness, Performance and Sleep Quality, Scandinavian Journal of Work, Environment & Health, 34, 297-306.

Vygotsky, Lev Semenovich, and Robert W. Rieber. The Collected Works of LS Vygotsky: Volume 1: Problems of General Psychology, Including the Volume Thinking and Speech. Vol. 1. Springer Science & Business Media, 1988.

Yalçın, M. ve Kök, T. “Çocuk Gelişiminde Yapılandırılmış Çevre, Mekânsal Uyarım ve Deneyim” 5. Uluslar Arası İç Mimarlık Sempozyumu, 3-6 Mayıs 2016, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, s. 73-85.

Yalçın, M. Yıldırım, K. Ve Bozdayı A. M. (2015) “Developmental Implications of Children Bedroom in the Interior Environment and Implementations of Adults Preferences” Journal of Megaron, Vol.10, Sayı 3, s. 305-316.

Yalçın, M. “Color Perception of Young Children in the Preschool Interior Design”. VIII Conference 2012 of Gruppo del Colore - Associazione Italiana Colore, 13-14 September 2012, Bolonya, İtalya. s.257-263.

Yalçın M. (2011), Okul Öncesi Eğitim Mekânlarında Fiziksel Çevrenin Çocuk Gelişimine Etkisi ve Mekân Oluşumunu Etkileyen Psiko-Sosyal Belirleyiciler, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İç Mimari ve Çevre Tasarımı Ana sanat Dalı, Sanatta Yeterlilik Tezi, Ankara.

Yavuzer H. (1998), Çocuk Psikolojisi, Remzi Kitabevi, İstanbul, sayfa: 191.

Yavuzer H. (2003), Çocuk Psikolojisi. (25. Baskı). İstanbul, Remzi Kitapevi.

Yazıcı S. (2004), Sosyal ve Kültürel Mekânların Çocuk Gelişimine Etkileri, İstanbul Teknik Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Yılmaz S. ve Bulut Z. (2007), Analysis of User’s Characteristics of Three Different Playgrounds in Districts with Different Socio-Economical Conditions Building and Environment, 42, 3455-3460.

Woolley H. (2008), Watch this Space Designing for Children's Play in Public Open Spaces, University of Sheffield, Geography Compass, 495–512, 10.1111

Weinstein C. S.(1987), Designing Preschool Classrooms to Support Development, Research and Reflection, In C. S. Weinstein and T. G. David, Spaces for Children: The Built Environment and Child Development, Plenum Press, New York.

Whyte G. ve Williams C. (2015), ABC of Sports and Exercise Medicine, BMJ Books, s:69-72.

Wood E. (2009), Conceptualizing a Pedagogy of Play: International Perspectives From Theory, Policy and Practice. In: Kuschener DS (ed.) From Children to Red Hatters: Diverse Images and Issues of Play. New York: University Press of America, pp. 166–190.

Wright K. P., Hull J. T., Hughes R. J., Ronda J. M., Czeisler C. A. (2006), Sleep and Wakefulness Out Of Phase With Internal Biological Time Impairs Learning In Humans, Journal of Cognitive Neuroscience, 18, 508-521.

Wurtman R. J. (1975), The Effects of Light on The Human Body, Scientific American, 233, 68-77.

## EK 1



TOBB  
EKONOMİ VE TEKNOLOJİ ÜNİVERSİTESİ

Tarih: 20.04.2016  
Toplantı No: 2016 Ocak /02  
Karar No: 2016 Ocak /02-02

Sayın Yrd. Doç. Dr. Meryem YALÇIN

TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi  
İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

İnsan Araştırmaları Değerlendirme Kurulu'na etik yönden değerlendirilmek üzere sunmuş olduğunuz 2016-3 kayıt nolu "Çocuk gelişiminde yapılandırılmış çevre olarak oyun mekânları; ışık, renk, doku ve malzeme" başlığını taşıyan projeniz etik yönden uygun görülerek onaylanmasına karar verilmiştir.

Bilgilerinizi rica ederiz.

TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi  
İnsan Araştırmaları Değerlendirme Kurulu

Prof. Dr. İ. Burhan TÜRKŞEN

Prof. Dr. Ediz DEMİRPENÇE

Prof. Dr. T. Nur ÇAĞLAR

Yrd. Doç. Dr. Ozan ERGÜL

Doç. Dr. Tuba I. İSEN DURMUŞ

## EK 2

### ÇOCUK GELİŞİMİ VE “YAPILANDIRILMIŞ ÇEVRE” BAĞLAMINDA OYUN MEKÂNLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ; IŞIK, RENK, DOKU VE MALZEME UZMAN ANKET SORULARI

#### A. DEMOGRAFİK BİLGİLER

Cinsiyet	( )Kadın	( )Erkek			
Yaş Aralığı	( )18-25	( )26-35	( )36-45	( )46-55	( )56 ve üzeri
Eğitim	( )Önlisans	( )Lisans	( )Lisansüstü	( )Doktora	
Mesleğiniz	( ) Çocuk Gelişimi	( )Tasarım			
Kaç yıldır mesleğinizi yapıyorsunuz?	1-5 yıl	6-10 yıl	11 yıl üzeri		

#### B-OYUN ALANLARININ TASARIM KRİTERLERİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

Oyun Mekânlarının aşağıda belirtilen başlıklar altında belirtilen “kriterler” kapsamında çocuk gelişimi ve mekân ilişkisi açısından değerlendiriniz. Değerlendirmeleri 1 ile 5 arasında bir derecelendirme yaparak değerlendiriniz?  
1: Az Önemli/ 5: Çok Önemli

Oyun mekânlarında ‘Tasarım Kriterleri’ nin çocuk gelişimi açısından önem derecesinin değerlendirilmesi	1 (Hiç Önemli Değil)	2 (Az Önemli)	3 (Önemli)	4 (Biraz Önemli)	5 (Çok Önemli)
Erişilebilirlik					
Güvenlik					
Estetik					
Kişisel Mekân					
Yaratıcılık					
Düzen					
Zorlayıcı					
Sınırların Belirleyiciliği					
İşaretlerin eğlendiriciliği ve yönlendiriciliği					
Hiyerarşi ve Özerklik					

### C 1 -OYUN MEKANLARINDA ‘RENK’

Oyun mekânlarında ‘ <b>Renk</b> ’lerin kullanım biçiminin çocuk gelişimi açısından değerlendirilmesi	1 (Hiç Önemli Değil)	2 (Az Önemli)	3 (Önemli)	4 (Biraz Önemli)	5 (Çok Önemli)
<b>Mekân Algısı</b>					
<b>Düzen</b>					
<b>Bilgilendirme</b>					
<b>Çeşitlilik</b>					
<b>Alan Bölme</b>					
<b>Yönlendirme</b>					
<b>Cinsiyet</b>					
<b>Yaş Grubuna Uygunluk</b>					
<b>Mekânda Çeşitlilik</b>					

### C 2 -OYUN MEKANLARINDA ‘DOKU’

Oyun mekânlarında ‘ <b>Doku</b> ’ların kullanım biçiminin çocuk gelişimi açısından değerlendirilmesi	1 (Hiç Önemli Değil)	2 (Az Önemli)	3 (Önemli)	4 (Biraz Önemli)	5 (Çok Önemli)
<b>Mekân Algısı</b>					
<b>Düzen</b>					
<b>Bilgilendirme</b>					
<b>Çeşitlilik</b>					
<b>Alan Bölme</b>					
<b>Yönlendirme</b>					
<b>Cinsiyet</b>					
<b>Yaş Grubuna Uygunluk</b>					
<b>Mekânda Çeşitlilik</b>					

### C 3 -OYUN MEKÂNLARINDA ‘MALZEME’

Oyun mekânlarında kullanılan ‘Malzeme’lerin çocuk gelişimi açısından değerlendirilmesi	1 (Hiç Önemli Değil)	2 (Az Önemli)	3 (Önemli)	4 (Biraz Önemli)	5 (Çok Önemli)
Mekân Algısı					
Düzen					
Bilgilendirme					
Çeşitlilik					
Alan Bölme					
Yönlendirme					
Cinsiyet					
Yaş Grubuna Uygunluk					
Mekânda Çeşitlilik					

### C 4-OYUN ALANLARINDA ‘IŞIK/AYDINLATMA’

Oyun mekânlarında kullanılan ‘Işık/ Aydınlatma’nın çocuk gelişimi açısından değerlendirilmesi	1 (Hiç Önemli Değil)	2 (Az Önemli)	3 (Önemli)	4 (Biraz Önemli)	5 (Çok Önemli)
Mekân Algısı					
Düzen					
Bilgilendirme					
Çeşitlilik					
Alan Bölme					
Yönlendirme					
Cinsiyet					
Yaş Grubuna Uygunluk					
Mekânda Çeşitlilik					

#### D- OYUN MEKÂNLARINDA “OYUN EKİPMANLARI”

Oyun mekânlarında kullanılan ‘Oyun Ekipmanları’nın çocuk gelişimi açısından değerlendirilmesi	1 (Hiç Önemli Değil)	2 (Az Önemli)	3 (Önemli)	4 (Biraz Önemli)	5 (Çok Önemli)
Farklı oyun olanakları sağlanması					
Güvenlik					
Çocuk Gelişimi					
Erişilebilirlik					
Mekân Algısı					
Düzen ve Dizilim					
Özerklik/Hiyerarşi/Mahremiyet					
Estetik					
Zorlayıcı					
Yaş Grubuna Uygunluk					
Mekâna Uygunluk					

#### E- ÇOCUK GELİŞİMİNİ DESTEKLEYEN OYUN MEKÂNLARINDA BEKLENTİLER/İHTİYAÇLAR

1. Oyun alanlarını değerlendirdiğinizde çocuk gelişimi açısından en önemli faktör ve nedenini belirtiniz?
2. Mevcut çocuk oyun mekânlarının eksiklerini belirtebilir misiniz?
3. Sizce oyun mekânlarındaki ekipmanlar çocukların gelişimi açısından özgün olmalı mıdır? Neden?

## EK 3

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	5	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	5	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,683	9

#### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Mekan Algýsý	4,80	,447	5
Düzen	3,60	,548	5
Bilgilendirme	4,60	,548	5
Çepitlilik	3,80	1,304	5
Alan Bölme	4,00	1,000	5
Yönlendirme	4,60	,548	5
Cinsiyet	2,80	1,095	5
Yap Grubuna Uygunluk	4,00	1,225	5
Mekanda Çepitlilik	4,00	1,732	5



## ÖZGEÇMİŞ

### Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Tuğçe KÖK  
Doğum Yeri ve Tarihi : Ankara / 17.07.1990

### Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Bilkent Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre  
Tasarımı Bölümü  
Yüksek Lisans Öğrenimi : TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi  
İç Mimari ve Çevre Tasarımı Bölümü  
Bildiği Yabancı Diller : İngilizce, Almanca, Fransızca

Bilimsel Faaliyetleri :

### İş Deneyimi

Stajlar : Nata Vega Alışveriş Merkezi, A Tasarım Mimarlık  
E-Posta Adresi : [tkok@etu.edu.tr](mailto:tkok@etu.edu.tr) / [koktugce@hotmail.com](mailto:koktugce@hotmail.com)  
Tarih : 21.08.2016