

# ANAOKULU İÇ MEKÂN OYUN ALANLARINA YÖNELİK KAVRAMSAL YAKLAŞIMLAR: İÇ MİMARLIK TASARIM STÜDYOSU DENEYİMİ

Belis ÖZTÜRK  
Maltepe Üniversitesi, Türkiye  
belisozturk@maltepe.edu.tr  
<https://orcid.org/0000-0002-2475-3782>

Gamze TAYILGA  
Maltepe Üniversitesi, Türkiye  
gamzetayilga@maltepe.edu.tr  
<https://orcid.org/0000-0001-9573-3407>

<i>Atıf</i>	Öztürk, B. ve Tayılga, G. (2021). ANAOKULU İÇ MEKÂN OYUN ALANLARINA YÖNELİK KAVRAMSAL YAKLAŞIMLAR: İÇ MİMARLIK TASARIM STÜDYOSU DENEYİMİ. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 11 (4), 1226-1238.
-------------	--

## ÖZ

Oyun, insan hayatının her döneminde var olmakla birlikte, okul öncesi dönemdeki çocuklar için vazgeçilmez bir yaşam pratiğidir. Özellikle, 3-6 yaş grubu çocuklar oyun çağındadır ve okul öncesi dönemde oyunun çocuklar için bir öğretim yolu olduğu bilinmektedir. Okul öncesi çağındaki çocuklar için yeni beceriler ve yeni fikirler edinmenin en iyi yolunun ise oyun oynamak olduğu düşünülmektedir. Çocukların vakitlerinin çoğunu anaokullarının iç mekânlarında geçirdikleri göz önüne alındığında; oyun oynayacakları en uygun ortamların da yine anaokulları olduğunu söylemek mümkündür. Çocuklar için tasarlanan mekânlarda, gelişim süreçlerinin farkında olarak onların ihtiyaç ve beklentilerine yönelik düzenlemeler yapmak, uygun koşullar sağlamak son derece önemlidir. Günümüz toplum şartlarında, anaokullarında bulunan iç mekân oyun alanlarına dair yaklaşımlar, farkındalığın gelişmesine ve bu alanda bilinçli tasarımcıların yetişmesine olanak sağlayacaktır. Bu çalışmada, Maltepe Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü öğrencilerinin Tasarım Stüdyosu dersi kapsamında tasarlamış oldukları anaokullarının iç mekân oyun alanlarına yönelik kavramsal yaklaşımları ele alınmıştır. Araştırma fenomenolojik yaklaşımla gerçekleştirilmiş kuramsal bir çalışmadır ve nitel araştırma yöntemlerinden faydalanılarak yapılmıştır. Öğrencilerle ders sürecinde ve sonrasında yapılan birebir görüşmeler ile dönem sonu teslim edilen projelerdeki konsept, çizimler ve görseller çalışmanın materyalini oluşturmaktadır. Sonuç olarak; bu çalışmada, öğrencilerin projelerindeki kavramsal yaklaşımları oyun alanlarının tasarımlarına renk, doku, biçim, oran, fiziksel aktivite alanları ve dramatik oyun alanları oluşturmanın çocuk gelişimindeki yerinin bilincinde olarak uyguladıkları görülmüştür. Multidisipliner ve interdisipliner yaklaşımın önemi kabul edilerek, çocuk oyun alanları tasarlama bilincinin öneminin anlaşılmasına katkıda bulunmak hedeflenmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Anaokulu, Oyun Alanı, Tasarım Stüdyosu, Kavramsal Tasarım.

## CONCEPTUAL APPROACHES TO KINDERGARTEN INDOOR PLAYGROUND AREAS: INTERIOR ARCHITECTURE DESIGN STUDIO EXPERIENCE

### ABSTRACT

Although the game exists in every period of human life, it is an indispensable life practice for preschool children. In particular, children aged 3-6 are in the age of play and it is known that play is a way of teaching for children in the preschool period. Playing games is thought to be the best way to acquire new skills and new ideas for preschoolers. Considering that children spend most of their time indoors of kindergartens; It is possible to say that the most suitable environments for playing games are kindergartens. In spaces designed for children, it is extremely important to be aware of their developmental processes and to make arrangements for their needs and expectations and to provide appropriate conditions. In today's social conditions, approaches to indoor playgrounds in kindergartens will allow the development of awareness and the training of conscious designers in this area. In this study, conceptual approaches towards indoor playgrounds of kindergartens designed by Maltepe University Department of Interior Architecture students within the scope of Design Studio course are discussed. The research is a theoretical study carried out with a phenomenological approach and was conducted by using qualitative research methods. The concept, drawings and visuals in the projects submitted at the end of the semester, with the one-to-one interviews with the students during and after the course, constitute the material of the study. In conclusion; In this study, it has been observed that the students apply the conceptual approaches in their projects to the designs of the playgrounds with the awareness of the place of creating color, texture, shape, proportion, physical activity areas and dramatic playgrounds in child development. Recognizing the importance of a multidisciplinary and interdisciplinary approach, it is aimed to contribute to the understanding of the importance of designing children's playgrounds.

**Keywords:** Kindergarten, Playing Area, Design Studio, Conceptual Design.

### GİRİŞ

*"Çocuğa eğitimde olduđu gibi, oyun oynamada da tam fırsat tanınmalıdır; toplum ve kamusal otorite bu hakkı yerine getirmeye çalışmalıdır."*

*Çocuk Hakları Bildirgesi, 1959, Madde 7*

Çocuklar bir toplumun geleceğinin yapı taşlarıdır ve ülkenin geleceğinde söz sahibi olacak çocuklar için yapılan tüm uygulamalarda çocukları tanımak, bilmek ve anlamak; onların gereksinimlerine uygun ve bu süreçleri destekleyecek ortam hazırlamak oldukça önemlidir.

Çocuklarla ilgili çalışma yapan bilim insanları tarafından farklı görüşler olmasıyla beraber 0-18 yaş aralığını kapsayan dönem çocukluk dönemi olarak kabul edilmekte ve birden çok evreden oluşmaktadır. Ergenliğe kadar olan dönem Yavuzer (2019: 6) tarafından; 0-2 yaş için bebeklik dönemi, 2-6 yaş arası için ilk çocukluk dönemi (okul öncesi dönem), 6-11/13 (kız/erkek) yaş arası ise son çocukluk dönemi (okul çağı) olarak adlandırılmaktadır.

Çocuğun doğduđu andan ilköğretim eğitimine başladığı güne kadar geçen süreç olan bebeklik ve ilk çocukluk dönemlerini kapsayan 0-6 yaş dönemi, insan beyninin en hızlı gelişim gösterdiği dönem olarak bilinmektedir. Çocukların fiziksel (bedensel), bilişsel (zihinsel), motor, toplumsal (sosyal), ahlaki, ruhsal (duygusal), dil ve kavram gelişimleri bu dönem içerisinde başlar. Günümüzde modern çağın getirileri ile beraber, şehir hayatı içerisinde çocuklar; doğadan uzaklaşmış, kısıtlı ve gelişimlerine katkı sağlamayan mekânlar içerisinde bulunmaktadır. Bu sebeple çocukların toplum içerisinde yer almalarını sağlamak, gelişimlerine ve gereksinimlerine yanıt veren mekânlar tasarlayarak çocuğun; zihinsel, fiziksel, duygusal, sosyal, entelektüel gelişimini desteklemek oldukça önemlidir. "Bazı

araştırmacılar; çocuk davranışlarının, kişilik, zekâ gibi kişisel özelliklerden çok, çocuğun içinde bulunduğu psiko-sosyal ortam ve mekân tarafından belirlendiğini kanıtlamışlardır” (Gür ve Zorlu, 2002: 16). On dokuzuncu yüzyılın ortalarından itibaren, çocukluğun ve çocukların özerkliğinin tanınmasıyla birlikte, batı ülkelerinde farklı siyasi, sosyal ve kültürel olaylar yaşanmış olması çocuklara uygun tasarlanmış mekânlara duyulan ihtiyaç konusunda yeni bir bilinç ortaya çıkarmıştır. Bunu takip eden dönemlerde eğitim alanları, iç ve dış mekân oyun alanları, kentsel ve kamusal alanlar, spor ve sağlık tesisleri gibi sosyal ve kültürel alanlar oluşturulmuştur.

Okul öncesi çağındaki çocuklar için yeni beceriler ve yeni fikirler edinmenin en iyi yolu oyun oynamaktır. “Oyun, belli bir amaca yönelik ya da amaçsız olarak, kurallı ya da kuralsız, çocuğun tüm gelişim alanlarına etki eden, çocuğun isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, araçlı ya da araçsız olarak gerçekleştirilen en doğal öğrenme aracıdır” (Koçyiğit, vd., 2007: 327). Bir çocuk için oyun oynamak, sosyal, fiziksel ve bilişsel gelişimle ilgili en iyi eğitim programıdır (Ünal, 2009: 109). Çocuk yaşamında “oyun” kavramının bilinçli yerleştirilmesi ile oyun, eğitim için bir araç olabilir. Çocukların, kısa süreli “oyunsal aktiviteler” içerisinde küçük gruplar halinde yaptıkları çalışmalar, basit matematiksel kavramları, harfleri ve sayıları tanımalarını da sağlamaktadır. Oyun alanları, çocuklar için aynı zamanda eğitsel mekânlardır.

Anaokulları içerisinde yer alan oyun alanlarının bilinçli tasarımı, günümüz yaşam pratikleri içerisinde vaktinin çoğunu anaokulu iç mekânında geçiren çocukların sosyal, fiziksel ve bilişsel gelişimine katkı sağlayacak ve bunun yanı sıra eğitimi için de önemli bir unsur oluşturacaktır. Oyun mekânlarının konseptlerinin de çocukların ihtiyaçlarını ve algısını doğru yönlendirecek şekilde düzenlenmesi gereklidir.

Belirtilen sebeplerden dolayı gelecekte tasarlanacak oyun alanlarında çocukların gelişim süreçlerinin farkında olarak kavramsal yaklaşımlar geliştirmek bu çalışmanın problemi olarak belirlenmiştir. Yapılan literatür taramasında çoğunlukla anaokullarında dış mekân oyun alanlarına odaklanıldığı; oyun alanlarının tasarım ilkeleri, mekânsal kurguları ve fiziki yeterliliklerinin ele alındığı gözlemlenmiştir. Anaokullarının iç mekân oyun alanlarına yönelik bütüncül bir bakış açısıyla kavramsal olarak ele alınmamış olması bu çalışmanın ortaya çıkmasında belirleyici bir unsur olmuştur.

Bu çalışmada, Maltepe Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü dördüncü sınıf öğrencilerinin tasarım stüdyosu dersi kapsamında, İstanbul Marmara Anaokulu oyun alanlarının tasarım/kavram/konsept perspektifinden yeniden tasarlanması ile ortaya çıkan sonuçların analiz edilmesi hedeflenmiştir. Çalışmada öncelikle ders sürecinde tartışılan anaokulları, çocukların oyun ile ilişkisi ve güncel anaokulu iç mekân oyun alanları ele alınmış sonrasında bu yaklaşımlardan yola çıkılarak tasarım stüdyosu dersi kapsamında öğrencilerin ele aldıkları anaokulu oyun alanlarına yönelik kavramsal yaklaşımlar değerlendirilmiştir.

## **BİR ÇOCUK EĞİTİM MEKÂNI OLARAK ANAOKULLARI**

“Okul öncesi dönemin, çocuğun gelişiminin hızlandığı yıllar olduğu, bu dönemde verilen eğitimin, çocuğun geleceğine yön verdiği, yapılan araştırmalarla çocukluk yıllarında kazanılan davranışların büyük bir kısmının, yetişkinlikte bireyin kişilik yapısını, tavır, alışkanlık, inanç ve değer yargılarını biçimlendirdiği ortaya çıkmıştır” (Şıvgın, 2005: 30). Özellikle bu dönemlerde anaokullarında verilen eğitimlerin çocukların gelişiminde önemli yer tuttuğu görüldükçe ülkemizde ve tüm dünyada bu kurumlar önem kazanmış ve fazlalaşmıştır

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından, okul öncesi eğitim ve ilköğretim kurumları yönetmeliğinde, 36-66 aylık çocukların eğitimi amacıyla açılan okullar anaokulu olarak tanımlanmıştır (26 Temmuz 2014, Resmi Gazete, Sayı: 29072). 3-6 yaş döneminin, çocuk gelişiminde önemli bir dönem olduğu bilindiğinden anaokullarında okul öncesi eğitimin son derece gerekli olduğu düşünülmektedir.

Okul öncesi eğitim ile sonraki eğitim hayatı sonuçları arasındaki bağlantı ve erken çocukluk sınıflarının içeriğinin ve organizasyonunun, küçük çocukların öğrenimini anlamlı şekilde etkilediği de söylenmektedir. Okul öncesinde ev ortamlarından ayrılan çocukların, ebeveynleri dışında başka kişilerle de iletişim kurmaya başlamaları günlük yaşam becerilerinin artması için iyi bir fırsattır. Kimseye ihtiyaç

duymadan kendi işlerini yapabilmeleri, tek başına karar verme becerisi kazanma ve çıkan sorunlara tek başına çözüm bulma yetisi çocuğun kendine olan güveninin artmasını ve bağımsızlık duygusunun gelişmesini sağlar. Topluluk içinde bir birey olarak bulunan çocuk, çeşitli otoriteler tarafından belirlenen kurallar ve sınırlar karşısındaki tutum ve davranışlarının sonuçlarını fark eder. Tüm bu nedenler aracılığıyla çocuk, “uyum”u öğrenmeye de bu dönemde, anaokulunda başlar. Gür ve Zorlu (2002: 42), anaokulundaki eğitim sürecinin faydasını mekânla ilişkilendirerek şöyle ifade etmektedir: “Çocuğu uygun eğitim ve yaklaşımla okullu olmaya hazırlayan bu okulların çocuk psikolojisi üzerinde olumlu etkiyi sağlayabilmesi için idarecisi, personeli, beslenme ve gıda kalitesi kadar bina kalitesi de önemlidir”.

Sosyal ve duygusal gelişimin eş zamanlı hareket etmeye başladığı 3-6 yaş aralığındaki çocuklar hayatlarında, yeni beceriler edinirler. Anaokullarında yapılan aktivitelerin çocukların sosyal gelişimlerini hızlandırdığı ve olumlu etkilediği de bilinmektedir. Ayrıca çocukluk dönemlerinde verilen bilinçsiz eğitimin bireyin bütün hayatını olumsuz yönde etkilediği de bilinen bir gerçektir.

Oktay (2004: 139), çocuğun rahat hareket edebileceği, denemeler yapabileceği, ilgi alanlarını genişleten eğitime, yani zengin, iyi düzenlenmiş mekânlara ihtiyacı olduğunu ifade etmektedir. Anaokulları yapıları da, 3-6 yaş grubu çocukların fiziksel, sosyal, zihinsel, bilişsel ve psikolojik pek çok ihtiyacına yanıt veren eğitim kurumlarının mekânsal karşılığını ifade etmektedir.

## ÇOCUK VE OYUN

“Kendi yaşlıları ile birlikte olabilme de okul öncesi çocuğun temel ihtiyaçlarından biridir. Bu birlikteliğin en çok görüldüğü etkinlik ise oyundur” (Oktay, 2004: 130). Oyun, insan hayatının her döneminde var olmakla birlikte, okul öncesi dönemdeki çocuklar için vazgeçilmez bir yaşam pratiğidir.

Geçmişten günümüze farklı kültür ve coğrafyalarda, oyunlarda kullanılan araç, mekân ya da temaların değişmesine rağmen; çocukların bulunduğu her yerde oyunun var olduğu bilinmektedir. Oyunun evrensel bir değer taşıdığını söylemek mümkündür.

“Oyun, insanlık tarihi kadar eski ve süregelen aktivitelerdendir. Oyunun bu denli eski ve köklü bir geçmişi olmasına rağmen, insanın gelişimine olan etkileri henüz kapsamlı bir şekilde açıklanmış değildir” (Koçyiğit vd., 2007: 325). Buna rağmen pek çok farklı disiplinden bilim insanı “oyun” kavramını araştırmış, sorgulamış ve tanımlamıştır. Bir gelişim kuramcısı olan Piaget’e göre oyun, bir uyumdur; eğitim kuramcısı olan Montessori’ye göre ise oyun, çocuğun işidir. Yavuzer (2019: 175) ise oyunu, “çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, kendi deneyimleriyle öğrenmesi yöntemi” olarak tanımlamaktadır.

Yetişkinlerin kendilerinin ifade etmek için bir iletişim kanalı olarak “konuşma” eylemini gerçekleştirmesi çocuklarda “oyun” ile karşılık bulmaktadır. Oyun, çocuğun kendini ifade edebilmesi ve sosyal yaşama dâhil olabilmesi için bir araçtır.

Sevinç (2009: 16) tarafından oyunun etki alanları “bütünsel gelişim alanları, öğrenme alanı, yaratıcılık alanı, problem çözme ve uzlaşma alanı, ruhsal sağlık alanı, toplumsal ve kültürel gelişim alanı” şeklinde sınıflandırılmıştır. Çocuklar için doğal bir öğrenme pratiği olan “oyun”, çocuğun sosyal, duygusal, zihinsel, fiziksel (bedensel) gelişimi için de önemli bir etkidir.

Türel (1995: 7) de, çocukların cisimleri, eşyaları, yüzeyleri ve hacimleri oyun kanalıyla tanıdıklarını ifade etmektedir. Çocukların mekân algılamasında mekân içerisinde yer alan renk, malzeme, biçim, doku, ışık gibi fiziksel unsurların yanı sıra oyunun bir aracı unsur olduğunu söylemek mümkündür.

Çocukların oynadıkları oyunlar amaç ve yararlarına göre en az beş gruba ayrılabilirler. Bunlar pasif oyunlar, aktif oyunlar, yaratıcı oyunlar, düşsel ve bilişsel oyun türleridir (Gür ve Zorlu, 2002: 268). Türel (1995: 7)’e göre oyun alanı tasarımları, alışılmış düzenleme (tahterevalliler, kaydıraklar, salıncaklar, tırmanma merdivenler vb.) ve bağlantılı sistemler (macera parkları ve bağlantılı oyun sahaları) olarak iki yöntemle yapılabilir.

### **Anaokulları İç Mekân Oyun Alanları**

3-6 yaş grubu çocuklarının, vakitlerinin çoğunu anaokulları iç mekânlarında geçirdikleri göz önüne alındığında oyun oynayacakları en uygun ortamların da yine anaokulları olduğunu söylemek mümkündür.

Ünsal (2017: 87)'in Beckwith (1995)'ten aktardığı üzere; oyun alanlarının niteliğine etki eden faktörler: “karmaşık, bağlantılı, sosyal, esneklik, zorlayıcı, geliştirilebilen ve güvenlidir”. Bu yedi prensibi içeren çocuk oyun alanları, çocukların daha uzun süreli oyun oynadığı, daha sakin davranışlarda buldukları, daha paylaşımcı oldukları, kişilik gelişimlerini ve dil becerilerini destekleyen mekânlar yaratılmış olacaktır.

Çocukların kısıtlamalardan uzak, özgür olarak oyun kurması, hayal dünyasının gelişimine katkı sağlar. Yavuzer (2019, 175) de çocukların hayali oyun kurmaları ile ilgili düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir: “Çocuklar, hayali oyunlarla korkulardan ve bu korkuların sonucu olan gerilimden kurtulabilirler”. Anaokulu oyun alanlarının tasarımında da çocuğun hayal dünyasını harekete geçirerek; kendini ifade etmesini, olumlu duygularını ve davranışlarını pekiştirmesini sağlayacak mekânlar oluşturmak bir gerekliliktir.

Oyun alanlarının konsepti, çocuğun hayal dünyasının şekillendiren temel unsuru oluşturur. Konsept ile çocuğun hayal dünyası sınırlanıp olumsuz etki oluşturabileceği gibi; yapılan tasarımlar; biçim, ölçek-oran, strüktürel çözümler, aydınlatma ve havalandırma, renk, doku, aktivite alanları ve dramatik oyun alanları gibi unsurlar ile çocuğun kısıtlanmadan oyun oynaması için tasarlanan mekânlarla desteklenebilir.

Biçim çocukların buldukları mekânı algılamalarında, çevre ile iletişim kurmalarında, nesnelere tanımlayıp onlara yeni anlamlar ve görevler yüklemelerinde etkin rol oynar. “Piaget’ye göre, dört ve altı yaş çocukları arasında form fonksiyonunun mantıksal oluşumu gelişmeye başlar” (Çukur vd., 2011: 30). Resim 1’de Benebaby International Academy iç mekân oyun alanına ait görsellerde geometrik formların mekânın konseptini oluşturduğu, sınır belirlediği, yönlendirdiği görülmektedir.



**Resim 1.** Benebaby International Academy, Çin, 2020

**Kaynak:** URL-1

Çocuklar ölçek olarak yetişkinlere oranla küçük olan bireyler olması sebebiyle yetişkinlerin tasarladığı mekânlarda birçok obje çocuklar için büyük kalmaktadır. Ölçek ve oran kavramları çocuk için mekânda psikolojik etkilere de neden olduğu; çocuğa göre büyük hacimli, yüksek tavanlı mekânların veya çocuk antropolojisine uygun olmayan mobilya seçimlerinin çocukta korku, endişeye sebebiyet verdiği bilinmektedir. Çocukların küçük oyun kulübelerinde ya da masa altında oyun oynamayı sevmeleri ve tercih etmeleri güvenliği sağlamaya yönelik bir davranıştır. Resim 2’de görülen Nubo Anaokulunda yapılan mekân içinde mekân çözümlerini ile hacim boyutları, çocuk ölçülerine uygun hale getirilmiştir.



**Resim 2.** Nubo Kindergarten, Avustralya, 2017

**Kaynak:** URL-2

Yapı içerisindeki strüktürel çözümlerimin kimi zaman çocuklar için oyun aracı haline gelebileceği bilinmektedir. Çocuklar mekân içinde merdivenlerde ve rampalarda koşmayı ve oynamayı tercih ederler. Family Box Qingdao’da da, Resim 3’te görüleceği üzere, yapısal bir ihtiyaç olmamasına rağmen mekân içerisine rampa ve büyük basamaklı yüzeyler dâhil edilerek çocuklar için oyun ortamı oluşturulmuştur.



**Resim 3.** Family Box Qingdao, Çin, 2015

**Kaynak:** URL-3

Çocukların fiziksel ve psikolojik gelişimi için oyun alanlarının tasarlanmasında doğal ışık ve doğal havalandırma etken faktörlerdir. Gün içerisinde vaktinin çoğunu kapalı mekânlarda geçiren çocukta “zaman” algısının oluşabilmesi için doğal ışığın mekân içerisine alımı önem taşımaktadır. Işık, mekânın karanlığını aydınlatıp yaşanılır mekânlar oluşturarak çocuğun kendini güvende hissetmesini sağlar. Çanakçıoğlu (2012: 3) bu konudaki düşüncelerini şöyle aktarmaktadır: “Çocukların buldukları mekânlarda özellikle doğal ışık, çocukların evden uzakta kapalı bir mekânda iken, güven duygusunu etkileyen bir faktördür”. Işık, çocuğun mekânsal algısını ve duygu durumunu da etkiler. Çocukların yer aldığı mekân içerisinde daimi olarak bir devinim olduğu düşünüldüğünde mekânın havalandırılmasının son derece önemli olduğu görülmektedir. Gerek doğal ışık, gerekse doğal havalandırma için oyun alanları içerisinde yer alan kapı-pencere açıklıklarının kontrollü ve sistemli bir şekilde planlanması çocuklar için daha elverişli oyun alanları oluşturacaktır.

Dokunma duygusu Taylor ve arkadaşları (1973: 271) tarafından “gerçeklik duygusu” olarak adlandırılmıştır. Çocukların da çevrelerindeki gerçekliği anlamlandırırken dokunma duyusuna diğer duygulardan daha baskın bir biçimde başvurduğu görülmüştür. Çocuklar için dokunmak çevreyle ilişki kurmanın en önemli yöntemlerinden biridir. Yetişkinlere oranla daha hareketli olan çocuklar çevrelerini anlamlandırma sürecinde dokunma duygusunu daha fazla kullanırlar. Yavuzer (2019: 184), eğitimsel değeri büyük olan oyun malzemelerinden birinin “su” olduğunu ve dokunma duyusunun gelişimini sağladığını ifade etmektedir. Kum ise çocuğun yaratıcılığı için sınırsız olanak sunan bir oyun aracı olmasının yanı sıra psikomotor gelişimini desteklediği ve dokunma duygusunu aktive ettiği bilinmektedir. Günümüzde çocuk mekânlarında ve özellikle anaokullarında “lütfen dokun” şeklinde

tanımlanmış mekânlar kurgulanarak dokunma duyusu ön plana çıkarılmış ve çocukların yaşayarak, keşfederek, hissederek öğrenmesi amaçlanmıştır.

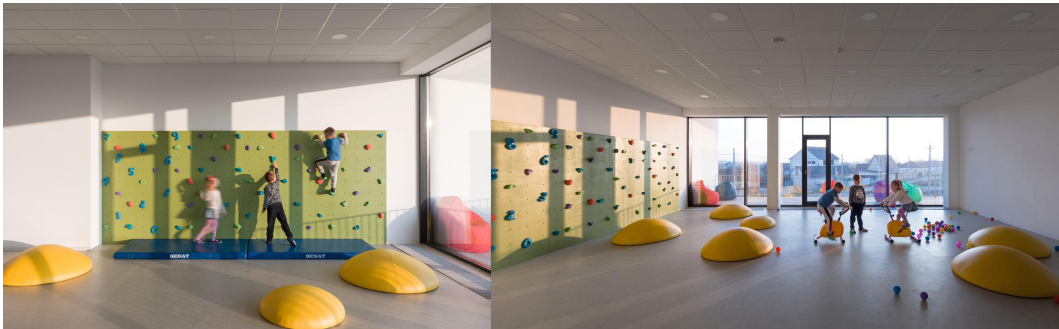


**Resim 4.** SP Nursery, Japonya, 2011

**Kaynak:** URL-4

Oyun çağı çocuklarının renk tercihlerinin belirlenmesi için Elibol ve arkadaşları tarafından (2006) yapılan çalışma sonucunda kız çocukların en çok pembe rengi tercih ettikleri ve siyah rengi hiçbirinin tercih etmediği; erkeklerin ise en çok kırmızı rengi tercih ettikleri ve kızlar tarafından hiç tercih edilmeyen siyah renge erkeklerin önemli oranda ilgi duyduğu verilerine ulaşılmıştır (Elibol vd., 2006: 40). Gelişen dünya koşulları ile beraber çocukların renk tercihlerinin ve beğenilerinin, cinsiyet, yaş dönemleri ile beraber içerisinde buldukları sosyal-kültürel çevreye göre çeşitlilik gösterdiğini söylemek mümkündür. Çocuklar için renkler, tüm bu psikolojik etkilerinin yanı sıra; mekânı algılamaya fayda sağlayan fonksiyonları tanımlamak, yön bulmak, kimlik kazandırmak, ölçeği vurgulamak vb. amaçlarda da kullanılmaktadır.

“Okul içi oyun alanları tasarlanırken okulda bulunan öğrenci sayısına uygun büyüklükte bir bahçe düzenlenmesi koşma, atlama, tırmanma gibi fiziksel gelişimlerine yardımcı mekânlar oluşturulması öğrencilerin ders dışındaki zamanlarını kaliteli bir zamana dönüştürmekte etkili olacaktır” (Temel, 2019: 313). Çocuk oyun alanlarında tırmanabilecekleri duvar yüzeyleri ya da ip-halat ile düzenlenmiş yatay veya düşey tırmanma yüzeyleri ile gelişimlerine katkı sağlayacak aktiviteleri yapabilecekleri ortamlar hazırlanabilir. Tasarlanacak olan bu aktivite yüzeylerini; çocukların yaş grupları ve antropometrik ölçülerine uygun, sert-yumuşak yüzey ilişkilerine dikkat ederek hazırlamak güvenlik açısından önem taşımaktadır. Resim 5’te tırmanma duvarının çocuk boyutlarına uygun olarak tasarlandığı ve zeminde yumuşak dokulu malzemeye yer verildiği görülmektedir.



**Resim 5.** Kindergarten Obukhivka, Ukrayna, 2018

**Kaynak:** URL-5

Özdemir (2014) tarafından yapılan çalışmada; çocukların serbest zaman etkinliklerinde en fazla sanat ve evcilik köşelerinde zaman geçirdikleri ve çoğunlukla dramatik oyunlar (evcilik, meslek oyunları vb.) oynadıkları belirlenmiştir. Günlük yaşam pratiklerini dramatize ederek oyun oynayan çocukların toplumsal kural ve rolleri öğrenmek konusunda daha başarılı oldukları bilinmektedir. Çocukların oyun ortamlarını, gerçek yaşam alanlarının ölçeklendirilmiş haliyle çevrelemek pratik yapabilmelerine olanak

sağlayacak mekânlar oluşturacaktır. Üçgen kırma çatılı ev formu alanlar, meslek alanları, mutfak alanları çocuk oyun alanlarında sıklıkla yer verilen mekân içerisinde mekân çözümlerindedir. Resim 6'da İsrail'de bulunan anaokulunda da oyun alanında üçgen kırma çatılı ev formu alanlar, mutfak alanları görülmektedir.



**Resim 6.** Kindergarten Complex, İsrail, 2018

**Kaynak:** URL-6

### **İÇ MİMARLIK TASARIM STÜDYOSU ÇALIŞMASI: ANAOKULU İÇ MEKÂN OYUN ALANLARINA KAVRAMSAL YAKLAŞIM DENEMELERİ**

Maltepe Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü 2020-2021 Güz Dönemi Tasarım Stüdyosu VII dersi kapsamında Marmara Anaokulunun iç mekânı çalışılmıştır. Proje çalışması, 12-14 kişilik öğrenci grupları ve her gruptan sorumlu ayrı bir öğretim üyesi ve asistan eşliğinde iki grup olarak, pandemi nedeniyle online (çevrimiçi) ortamda, haftada iki gün toplam 10 saatlik çalışmalarla tamamlanmıştır. Dönem içerisinde, grupların bir araya gelerek değerlendirmelerin yapıldığı 2 ara jüri ve 1 final jürisi gerçekleştirilmiştir.

Marmara Anaokulu, Marmara Eğitim Kurumları içerisinde yer alan üç katlı bir yapıdır. Mevcut anaokulu içerisinde derslikler, kütüphane, müdür odası, spor salonu, giyinme odaları, yemekhane, sekreter odası, kat bahçesi ve ıslak hacimler bulunmaktadır.



**Resim 7.** Marmara Anaokulu dış mekân

**Resim 8.** Marmara Anaokulu iç mekân oyun alanı

**Kaynak:** URL-7

Öğrencilere ders kapsamında mevcut projenin zemin katı çalışma alanı olarak verilmiş ve daha küçük ölçekli bir anaokulu tasarımları beklenmiştir. Anaokulu içerisinde danışma, veli bekleme alanı, derslikler, oyun alanı, yemekhane, tuvaletler, giyinme alanları, pedagoğ odası, revir ve uyku odası bulunması istenmiştir. Öğrencilerle ders sürecinde ve sonrasında yapılan birebir görüşmeler ile dönem sonu teslim edilen projelerdeki konsept, çizimler ve görseller çalışmanın materyalini oluşturmaktadır. Öğrencilerin projeye kavramsal yaklaşımları ve belirlenen kavramların mekânlara etkisi Tablo 1'de belirtilmiştir.




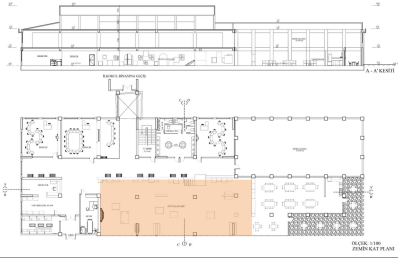

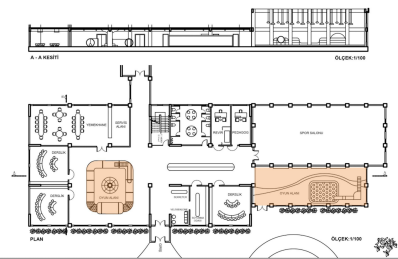
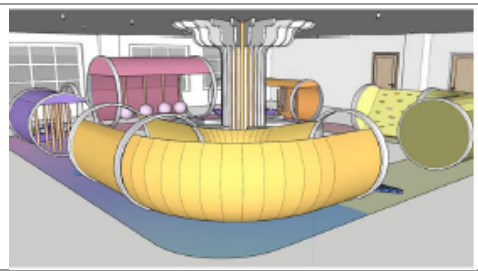
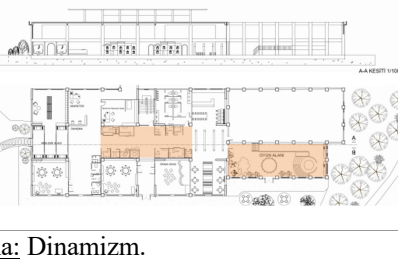

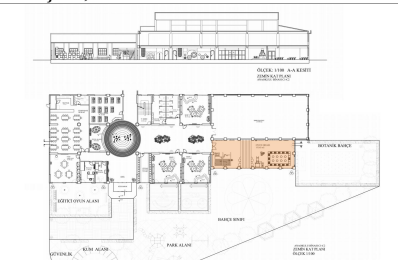

**Tablo 1.** Projelerin kavramsal yaklaşımları ve kavramların mekânlara etkisi

	<b>Kavramsal Yaklaşım</b>	<b>Kavramların Mekâna Etkisi</b>
<b>Öğrenci 1</b>	Özgürlük hissi.	Kot farklılıkları ve açık derslikler tasarlanmıştır. Kıvrılgıç figürüne de çeşitli noktalarda yer verilmiştir. Doğayı ve doğal aydınlatmayı da iç mekâna yansıtmanın önemli olduğu düşünülerek iç bahçe oluşturulmuştur. Kış bahçesi olan mekânda cephede bir farklılık yaratıp çocukların birlikte ya da bireysel vakit geçirip aktiviteler yapabilecekleri bir alan oluşturulmuştur.
<b>Öğrenci 2</b>	Okulun başlangıcı ve sonu olmaması.	İç mekânda yapılacak aktivitelerin sürekliliği için mekânlar bölünmeden ve sınırlanmadan oluşturulmuştur. Sonsuzluk ve devamlılık etkisinin mekânlara ve donatılara yansıtılması hedeflenmiştir.
<b>Öğrenci 3</b>	Hayal dünyası.	Sınıflarda ve oyun alanlarında soft renkler kullanılmış ve dairesel formlarla desteklenerek mekânlar oluşturulmuştur.
<b>Öğrenci 4</b>	Sokakta oyun etkisi.	Ana koridor konseptin büyük oranda yansıtıldığı mekân olarak düzenlenmiş ve ortak oyun alanı şeklinde planlanmıştır. Bu oyun alanında çocukların yaş ve gelişim dönemlerine uygun olarak meslekleri tanıtıcı oyun evleri mekâna yerleştirilmiştir. Çocukların bu alanda kendilerini evlerinde sosyal yaşam alanlarında hissetmeleri, eğlenirken aynı zamanda eğitsel beceriler elde etmeleri için gerekli düzenlemeler yapılmıştır.
<b>Öğrenci 5</b>	Gökkuşáğı etkisi.	Gökkuşáğının içerdiği yedi renk mekânlara yansıtılmış olup bu renklerin bıraktığı canlılık ve hareketlilik tasarlanan formlarla vurgulanmıştır.

Tasarım stüdyosu dersi kapsamında, oyun alanları tasarlaması zorunlu olan mekânlardan biri olarak belirlenmiştir. Anaokulu oyun alanlarında özellikle sekiz unsur tartışılmıştır. Bu unsurlar başlıca; biçim, ölçek-oran, strüktürel çözümler, aydınlatma ve havalandırma, doku, renk, aktivite alanları (yüzeyler) ve dramatik oyun alanlarıdır (Tablo 2). Örneklem grubunu oluşturan projeler, yukarıda belirtilen unsurlar göz önünde bulundurularak seçilmiştir.

**Tablo 2.** Öğrencilerin anaokulu oyun alanı temaları, unsurları ve özellikleri, iki boyutlu ve üç boyutlu anlatımlar

	<b>İki Boyutlu Anlatımlar</b>	<b>Üç Boyutlu Anlatımlar</b>
<b>Öğrenci 1</b>	<p><b>Tema:</b> Kule. <b>Unsurlar:</b> Strüktürel çözümler, aydınlatma, renk, doku. <b>Özellikler:</b> Proje kapsamında tasarlanan tüm oyun alanları çocukların yaratıcılıklarını geliştirmeye ve yeteneklerini fark etmeye olanak sağlayacak unsurlar içermektedir. Çocukların mekânsal algılarının gelişimi için oyun alanı içerisinde kot farklılıkları oluşturulmuş ve fiziksel gelişimlerini destekleyecek dokulu yüzeylere yer verilerek tırmanma eylemleri için uygun oyun alanları tasarlanmıştır. Mekân geçişlerinde dokunun öne çıktığı interaktif yüzeyler oluşturulmuştur. Yapıya sonradan eklenen kış bahçeleri oyun alanları ile ilişkilendirilip mekânın daha fazla doğal ışık alması sağlanmıştır. Aynı zamanda strüktürel çözümlerin kullanıldığı alanlarda da doğal ışığı destekleyici yapay aydınlatmalar kullanılmıştır.</p>	
<b>Öğrenci 2</b>	<p><b>Tema:</b> Sonsuz oyun. <b>Unsurlar:</b> Biçim, ölçek-oran, aydınlatma, renk. <b>Özellikler:</b> Oyun alanında yer alan duvar yüzeyindeki biçimlerde dolu-boş etkisi ve ölçek-orana vurgu yapacak şekilde farklı kademeler kullanılarak dinamik bir etki oluşturulmuştur. İç dış mekân ilişkisini güçlendirmek için zemin kat ve yan bahçe arasındaki bağlantı oyun odaları üzerinden</p>	

	<p>sağlanmıştır. Oyun alanının bulunduğu cephede yer alan geniş pencere açıklıkları nedeniyle mekânda doğal ışık hâkimdir. Ağırlıklı olarak mekânda turuncu ve yeşil renkler kullanılmıştır.</p>	 
<b>Öğrenci 3</b>	<p><b>Tema:</b> Tünel. <b>Unsurlar:</b> Strüktürel çözümler, renk, aktivite yüzeyleri. <b>Özellikler:</b> Tüneler tasarlanarak çocukların eğlenceli vakit geçirebilecekleri bir platform oluşturulmuş ve soft renklerle desteklenmiştir. Tünellerin içinde top havuzu, ipli top ve tırmanma yüzeyi bulunmaktadır. Parkurda sivri kenarlardan kaçınılmış, tehlike oluşturabilecek yüzeyler dairesel formlarla çevrelenmiştir.</p>	 
<b>Öğrenci 4</b>	<p><b>Tema:</b> Meslek evleri. <b>Unsurlar:</b> Dramatik oyun alanları. <b>Özellikler:</b> Çocukların aktif olarak katılım sağlayacağı, oyun oynayabileceği ve sosyalleşebileceği ortamlar hazırlamak hedefiyle meslek evlerine oyun alanlarında yer verilmiştir ve günlük yaşam pratiklerini dramatize ederek oynamasına imkân sağlayan mekânlar oluşturulmuştur.</p>	 
<b>Öğrenci 5</b>	<p><b>Tema:</b> Dinamizm. <b>Unsurlar:</b> Renk, aktivite alanları. <b>Özellikler:</b> Mekânlarda canlı renk kullanımları çocukların dikkatlerini bir yere odaklayabilmeleri için önem taşıdığından oyun alanlarında kullanılan renklerle dikkat çekici yüzeyler oluşturulmuştur. Farklı biçim, renk ve dokusal özelliklere sahip aktivite alanları tasarlanmıştır.</p>	 

## SONUÇ

Çocukların gelişiminde okul öncesi eğitimin önemi yadsınamaz bir gerçektir. Okul öncesi eğitimlerine başlayan çocuklar ilk defa bildikleri ve alışık oldukları ortamları olan evlerinden ayrılırlar. Güven ortamından ayrılan çocukların öğrenimlerini ve gelişimlerini tamamlayabilmeleri için girdikleri bu yeni ortamı benimsemeleri gereklidir. Bu noktada devreye giren en önemli unsur ise “tasarım”dır. Eğitim taleplerini ve yeni öğrenme metodolojilerini karşılamak için okul alanının esnekliği ve yanıt verebilirliği, toplum içinde okul entegrasyonu, oyun alanlarının güvenilirliği ve fonksiyonelliği, sürdürülebilirlik endişeleri ve farklı kültürlerin bir arada yaşaması gibi günümüzün zorlukları yeni bir okul kültürünün inşasına etkili bir katkı olarak tasarım yaklaşımına ihtiyaç duymaktadır.

Çocukların anaokullarında zamanlarını en çok geçirdikleri yerlerin ise oyun alanları olduğu düşünüldüğünde çocuklara yönelik yapılacak tasarımlarda; “oyun” kavramının ve algısının gelişmesine ve çocukların oynarken öğrenmesine imkân sağlayacak alanlar oluşturulmalıdır. Araştırmalar sonucunda tasarım değerlendirmesinin karar verme aşamaları ve stratejileri, ana kullanıcı olarak belirtilen yaş grubundaki çocukların bir çeşit yansımaları ile yapılması gerekliliği ortaya çıkmıştır.

Bu çalışmada, çocuk psikolojisinin gelişimini, verimliliğini, güvenliğini, işlevselliğini geliştirmek için anaokulu tasarımları, iç mekân oyun alanları tasarımı ve çocuğun sosyal ve psikolojik gelişimi için fiziksel gereksinimler, işlevsellik, güvenlik ve sağlık gereksinimleri, verimlilik ile ilgili literatür taraması yapılmıştır. Anaokulu iç mekân oyun alanlarının tasarımını etkileyen unsurlar olan biçim, ölçek-oran, strüktürel çözümler, aydınlatma ve havalandırma, renk, doku, aktivite alanları ve dramatik oyun alanları Türkiye ve dünyadaki örnekler üzerinden incelenmiştir.

Geleceğin tasarımcılarını; çocukların psikolojik, sosyal, fiziksel ihtiyaçlarının ve beklentilerinin farkında olarak yetişmesini sağlamak ülke geleceği için oldukça önemlidir. “Sürekli geri dönüşlerin olduğu ve birbirini tekrar eden bir süreç olan mimarlık eğitiminde asıl hedeflenen yalnızca projenin tamamlanarak sonuç ürüne ulaşılması değil; aynı zamanda öğrencinin süreci deneyimlemesi, karşılaşılan problemlere getirilen çözümler ve uygulamalı olarak mesleğe hazırlanmasıdır” (Özkaynak ve Acar Ata, 2019: 88). Bazı mekânların yorumlanması, kültürel önemlerini yansıtmak, değerlerini tartışmak ve farklı disiplinlerin eğitimsel ve sosyal amaçlarına yönelik katkıları doğrulamak için bir temel sağlar. Bu bağlamda lisans eğitimi düzeyinde üniversitelerin iç mimarlık bölümlerinde çocuk mekânları ile ilgili çalışmaların yapılmasının bir gereklilik olduğu düşünülmektedir.

Çalışmanın yöntemini Maltepe Üniversitesi iç mimarlık bölümü 4. sınıf öğrencilerinin tasarım stüdyosu dersi kapsamında anaokulu iç mekân oyun alanlarına yönelik kavramsal yaklaşımlarının analizi oluşturmaktadır. Öğrencilerle ders sürecinde ve sonrasında yapılan birebir görüşmeler ile dönem sonu teslim edilen projelerdeki konsept, çizimler ve görseller çalışmanın materyalini oluşturmaktadır. Örneklem grubu olarak belirlenen 5 proje ise anaokulu iç mekân oyun alanlarının tasarımını etkilediği belirtilen unsurların öne çıktığı projelerden seçilmiştir. Bu çalışmada, tasarım süreci interaktif olarak ilerlemiş ve öğrenciler gerek proje yürütücüleri ile gerekse birbirleriyle iletişim içinde olmuşlar ve projeyi bu doğrultuda tamamlamışlardır.

Dönem içerisinde öğrencilerle yapılan birebir görüşmeler ve dönem sonu teslimleri sonucunda; öğrencilerin, tasarım stüdyosu dersinin teorik anlatımlarını ve bireysel konu araştırmalarını tasarımlarına dâhil etmeyi amaçladıkları gözlemlenmiştir. Proje konusunun çocuk merkezli olması nedeniyle, çocuklarla ilgili yapılacak mekân tasarımında kullanılacak yardımcı kavramların belirlenip bu kavramların tasarım yaklaşımlarına dâhil edilerek mekânlara yansıtıldığı tespit edilmiştir. Kavramların çıkış noktalarının yine çocukların psikolojik, fiziksel ve sosyal ihtiyaçları doğrultusunda şekillendiği görülmektedir.

Öğrenciler oyun alanlarında; biçim, ölçek-oran, strüktürel çözümler, aydınlatma ve havalandırma, renk, doku, aktivite alanları ve dramatik oyun alanları gibi unsurların çocuk gelişimindeki yerinin ve öneminin bilincinde olarak tasarımlarına kavramsal yaklaşımlar getirmişler ve belirlenen unsurları bir veya birden çok sayıda olacak şekilde tasarımlarına dâhil etmişlerdir (Tablo 3).

**Tablo 3.** Öğrencilerin projelere kavramsal yaklaşımları ve anaokulu oyun alanlarındaki mekânsal unsurları kullanımları

	Öğrenci 1	Öğrenci 2	Öğrenci 3	Öğrenci 4	Öğrenci 5
	Konsept: Kule	Konsept: Sonsuz oyun	Konsept: Tünel	Konsept: Meslek evleri	Konsept: Dinamizm
<b>Biçim</b>		+			
<b>Ölçek-oran</b>		+			
<b>Strüktürel çözümler</b>	+		+		
<b>Aydınlatma</b>	+	+			
<b>Renk</b>	+	+	+		+
<b>Doku</b>	+				
<b>Aktivite alanları</b>			+		+
<b>Dramatik oyun alanları</b>				+	

Örneklem grubu olarak belirlenen 5 öğrenciden; 1 öğrencinin biçim, 1 öğrencinin ölçek-oran, 2 öğrencinin strüktürel çözümler, 2 öğrencinin aydınlatma, 4 öğrencinin renk, 1 öğrencinin doku, 1 öğrencinin dramatik oyun alanları, 2 öğrencinin aktivite yüzeylerine tasarımlarında ana yönlendirici unsur olarak yer verdikleri görülmüştür.

Bu araştırmadaki bulgular doğrultusunda; çocuk mekânlarının önemi ve çok disiplinli yaklaşımı, çocukların öğrenmesi, oynaması ve yaşaması için daha iyi eğitim ve eğlence alanları tasarlama gerekliliği ortaya çıkmıştır.

Çocukların zihinsel ve psikolojik gelişimleri için okul öncesi eğitim kapsamında yer alan anaokulu oyun alanları tasarımının, renkli iç mekân tasarımı, renkli şema, zeminler, mobilyalar, bina girişi, duvar kâğıtları, sandalyeler, dış ve diğer tüm kaynaklar ve çevrenin önemli olduğunu göstermektedir. Aynı zamanda öğrencilerin yaptıkları tasarımlar göz önünde bulundurulduğunda çocukların psikolojik gelişiminin ve anaokulu tasarımının bu denli dikkate alınmasının güvenlik, işlevsellik ve doğru iç mekân tasarımları ile dikkati özendirme, oyun oynama, çocukların öğrenme deneyimini geliştirme, güçlendirme ve sürdürülebilirlik açısından önemli olduğu da gözlemlenmiştir.

Çocuk mekânlarında tasarıma dâhil edilen faktörler çocuğun mekânı algılamasını ve mekân içerisindeki davranışlarını etkilediğinden özellikle anaokulları oyun alanlarında yapılacak olan iç mekân tasarımlarında çocukların hayal gücünü ve yaratıcılıklarını geliştirici, iletişim becerilerini güçlendirici nitelikte mekânlar yapılması gerekliliği ortaya çıkmış ve mekânda kullanılacak renk, biçim, doku, malzeme, aydınlatma ve donatı seçiminin tamamen çocukların gelişimine ve konforuna uygun olması gerektiği saptanmıştır.

#### KAYNAKÇA

Çanakçıoğlu, N. (2012). “Çocukta Mekân Algısının Gelişimi ve Mekânsal İmge Zenginliği Bakımından Malzemenin Önemi”. Mimarlıkta Malzeme Dergisi, 2, 1-8.

Çukur, D. ve Güller Delice, E. (2011). Erken Çocukluk Döneminde Görsel Algı Gelişimine Uygun Mekân Tasarımı, Eğitim- Kültür ve Araştırma Dergisi, 12/7, 25-36.

- Elibol, G., Kılıç, Y. ve Burdurlu, E. (2006). “Okul Öncesi Çocuk Oyuncaklarında Malzeme Kullanımı ve 4-6 Yaş Çocuklarının Renk Tercihleri”. Eğitim- Kültür ve Araştırma Dergisi, 3/9, 35-43.
- Gür, Ş. Ö. ve Zorlu, T. (2002). Çocuk Mekânları, İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. ve Kök, M. (2007). “Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun”. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 0(16), 324-342.
- Oktay, A. (2004). Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem, İstanbul: Epsilon.
- Özdemir, S. (2014). “5-6 Yaş Grubu Çocuklarının Serbest Zaman Etkinliklerindeki Oyun ve Oyuncak Tercihlerinin İncelenmesi”. Journal of Educational Science, 2(2), 1-15.
- Özkaynak, M. ve Acar Ata, İ. (2019). “Mimari Tasarım Eğitiminde Yaz Okulu Deneyimi: Öğrenci Performansı Üzerinden Bir Değerlendirme”. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 9(19), 77-92.
- Sevinç, M. (2009). Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun, İstanbul: Morpa Kültür.
- Şıvgın, N. (2005). “Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Uygulanan Eğitim Programına İlişkin Öğretmen Görüşleri (Denizli İli Örneği)”. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Denizli.
- Taylor, M. M. ve S. J., Lederman, R. H., Gibson. (1973). “Tactual Perception Of Texture”. E. Carterette (Ed.) Biology of Perceptual Systems. New York:Academic Press Inc., 251–271.
- Temel, H. (2019). “Okul İçi Oyun Alanlarının İlkokul Dönemi Çocuklarının Gereksinimine Yeterliliği Üzerine Bir Araştırma”. Mimarlık ve Yaşam, 4(2), 309-322.
- Türel, G. (1995). “Çocuk Oyun Alanları Tasarımı”. Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Dergisi, 10(1), 7-17.
- Ünal, M. (2009). “The Place and Importance of Playgrounds in Child Development”. Inonu University Journal of the Faculty of Education, 10(2), 95-109.
- Ünsal, F. Ö. (2017). “Oyun Türleri ve Oyun Alanları”. Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme, (Ed. Önder, A., Arslan Çiftci, H.), Ankara: Nobel.
- Yavuzer, H. (2019). Çocuk Psikolojisi, İstanbul: Remzi Kitabevi.

## ELEKTRONİK KAYNAKLAR

- URL-1: [https://www.archdaily.com/943889/benebaby-international-academy-vmdpe-design?ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_projects](https://www.archdaily.com/943889/benebaby-international-academy-vmdpe-design?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects) (Erişim Tarihi: 05.02.2021).
- URL-2: [https://www.archdaily.com/872595/nubo-pal-design?ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_projects](https://www.archdaily.com/872595/nubo-pal-design?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects) (Erişim Tarihi: 04.02.2021).
- URL-3: [https://www.archdaily.com/773730/family-box-qingdao-crossboundaries?ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_projects](https://www.archdaily.com/773730/family-box-qingdao-crossboundaries?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects) (Erişim Tarihi: 05.02.2021).
- URL-4: [https://www.archdaily.com/636062/sp-nursery-hibinosekkei-youji-no-shiro?ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_projects](https://www.archdaily.com/636062/sp-nursery-hibinosekkei-youji-no-shiro?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects) (Erişim Tarihi: 05.02.2021).
- URL-5: <https://www.archdaily.com/956405/kindergarten-obukhivka-valentirov-and-partners> (Erişim Tarihi: 06.02.2021).
- URL-6: <https://www.icmimarlikdergisi.com/2018/02/21/ilham-kaynagi-sebze-pazari-olan-bir-anaokulu-tasarimi/> (Erişim Tarihi: 09.02.2021).
- URL-7: <https://www.mek.k12.tr/anaokullarimiz/Istanbul-Marmara-Anaokulu/ISTANBUL-MARMARA-ANAOKULU/54/0/0> (Erişim Tarihi: 23.02.2021).