

Araştırma Makalesi

Çocukların Bilişsel Gelişiminde Mekanın Önemi: Yenilikçi Deneyim Mekanı Tasarımı

Emine YAVUZ PAKİH*

Öz

Bu çalışma, çocukların bilişsel gelişiminde mekânsal çevrenin kritik bir rol oynadığını ele alarak, yenilikçi deneyim mekânı tasarımlarının pedagojik açıdan sağladığı katkıları analiz etmektedir. Araştırma, nitel araştırma yaklaşımını ve tasarım temelli araştırma yöntemini esas alarak yapılandırılmıştır. Atatürk Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü'nde yürütülen "Çocuk Mekânları" dersine katılan öğrenciler tarafından geliştirilen deneyim mekânı tasarımları, belirlenen pedagojik ve mimari ölçütler çerçevesinde uzman görüşleri doğrultusunda değerlendirilmiştir. Bilişsel gelişim, dikkat, bellek, problem çözme, dil becerileri ve yaratıcılık gibi zihinsel işlevleri kapsamaktadır ve bu işlevlerin desteklenmesinde fiziksel çevrenin nitelikleri önemli bir rol oynamaktadır. Elde edilen bulgular, özenle tasarlanmış mekânların çocukların keşfetme, öğrenme ve yaratıcı düşünme becerilerini önemli ölçüde desteklediğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, bilişsel gelişimi destekleyen çevresel unsurların çağdaş eğitim ortamlarının tasarımında dikkate alınması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Çocuk mekânı; Bilişsel gelişim İç mekân; Çocuk-oyun-mekan

* Dr., Sorumlu Yazar, Atatürk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Erzurum, Türkiye, emine.pakih@atauni.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7336-1462

Research Article

The Importance of Space in Children's Cognitive Development: Innovative Experience Space Design

Emine YAVUZ PAKİH*

Abstract

This study examines the decisive role of the spatial environment in children's cognitive development and discusses the pedagogical contributions of innovative experiential space designs. Cognitive development encompasses mental functions such as attention, memory, problem solving, language, and creativity, and the qualities of the physical environment emerge as an important factor in supporting these functions. In light of the theoretical framework and case study analyses, it is evident that well-designed spaces support children's processes of discovery, learning, and creative thinking. Consequently, considering environmental factors that support cognitive development is regarded as an indispensable requirement in the design of contemporary educational environments. In this context, space design proposals have been made that incorporate the design of interaction-based and flexible experience areas that activate children's sensory, motor, and cognitive skills in a multifaceted way. The spaces proposed in the study were evaluated in light of educational and architectural/design criteria established by experts. Emphasis was placed on the applicability of the examples.

Keywords: Children's space; Cognitive development; Interior space; Child-play-space

* Dr., Corresponding Author, Atatürk University, Faculty of Architecture and Design, Department of Interior Architecture, Erzurum, Türkiye, emine.pakih@atauni.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7336-1462

GİRİŞ

1989 yılında Birleşmiş Milletler Genel Kurulu tarafından kabul edilen ve Türkiye'de 1995 yılında yürürlüğe giren Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşme'nin birinci maddesinde, on sekiz yaşına kadar her insan, "daha erken reşit olma durumu hariç" çocuk olarak kabul edilir. Benzer bir biçimde, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük (2025) çocuğu "bebeklik ile erginlik arasındaki gelişim döneminde bulunan oğlan veya kız" şeklinde tarif eder.

Çocuk kavramını ve onun fiziksel çevresiyle olan bağıını tam anlamıyla kavrayabilmek için gelişimsel özelliklerinin çok yönlü bir bakış açısıyla incelenmesi gereklidir. Gelişim psikolojisi literatürüne göre çocukluk dönemi, doğumdan ergenliğe kadar uzanan; fiziksel, bilişsel, dilsel, sosyal ve duygusal alanlarda dinamik ve birbirine bağlı değişim süreçlerini kapsayan bütüncül bir dönemdir. Özellikle Jean Piaget'nin bilişsel gelişim kuramı, çocuğun çevresiyle etkileşim içinde zihinsel şemalar geliştirdiğini ve bu şemaların yaşla birlikte niteliksel dönüşüm geçirdiğini ortaya koymaktadır (Piaget, 1952; Akarsu, 1984). Piaget'ye göre çocuk, bilgiyi pasif biçimde alan değil; çevresiyle aktif etkileşim kurarak bilgiyi yapılandıran bir özne olarak değerlendirilmelidir. Bu perspektif, çocuğun mekânsal deneyimlerinin bilişsel gelişim üzerindeki etkisini anlamak açısından önemli bir kuramsal temel sunmaktadır.

Bu bağlamda çocukluk, yalnızca biyolojik bir olgunlaşma süreci olarak değil; algısal, bilişsel ve davranışsal boyutların karşılıklı etkileşimiyle şekillenen bütüncül bir gelişim süreci olarak ele alınmalıdır. Alan yazında motor gelişim ile bilişsel gelişim arasındaki güçlü ilişki; dil gelişiminin sosyal etkileşimle desteklendiği ve kimlik oluşumunun mekânsal ve çevresel deneyimlerle bağlantılı olduğu sıklıkla vurgulanmaktadır. Dolayısıyla çocukların gelişimsel süreçlerine uygun fiziksel ölçütler, algısal kapasiteleri, sosyal ilişkileri ve kimlik oluşumu dinamikleri; mekânsal tasarım kararlarının belirlenmesinde dikkate alınması gereken temel unsurlar arasında yer almaktadır. Bu doğrultuda çocukların bilişsel, algısal ve davranışsal süreçlerinin birbirini karşılıklı olarak etkileyen dinamik yapılar olduğu; fiziksel çevrenin ise bu etkileşimi yönlendiren önemli bir değişken olarak belirleyici rol üstlendiği söylenebilir.

Algı, duyarlar aracılığıyla dış uyaranların fark edilmesi anlamına gelir. Bu algılar zihne iletildiğinde ve düşünsel süreçlerde işlenerek anlaşıldığında bilişe dönüşür (Gür, 1996). Zihinsel şemalar bu süreçlerin sonunda oluşur ve algıyı yönlendirme kapasitesine sahip hâle gelir; böylelikle zihin algıladığı nesneyi seçip yeniden işleyebilir. Zihinsel şemalar dinamik bir yapıdadır ve sürekli değişim hâlinindedir; bu durum zihnin gelişimini bebeklikten yetişkinliğe kadar devam eden bir sürece dönüştürür (Gür, 2016).

Çocuk ile fiziksel çevresi arasındaki ilişkinin önemini anlamak; bu konuya çok disiplinli bir yaklaşımla yaklaşılmasını sağlamış ve çocuğun toplumsal bir aktör olarak değerlendirilmesine öncülük etmiştir (James, 2010). Çocuğun kimlik gelişimi sürecinde toplumsal ve bireysel unsurların bir arada bulunduğu günlük yaşam mekânları büyük bir önem taşır. Ev, okul ve kent gibi yaşam alanları, öğrenme, olgunlaşma, yetenek gelişimi ve disiplin gibi faktörler üzerinden çocuğun zihinsel ve fiziksel düzenlenmesine doğrudan etkide bulunur. Dolayısıyla çocuğun davranışlarının içinde bulunduğu mekânlarla bağlantılı olarak şekillenmesi kaçınılmazdır. Ancak çocuğun sosyal çevre ile fiziksel çevrenin bir uyum içinde çalıştığı ortamda birey olarak gelişmesi ve sosyalleşmesi büyük önem taşır.

Yapılan literatür araştırmaları, çocuk ile mekân arasındaki ilişkiye dair bütüncül ve sistematik bir kuramsal çerçevenin oluşturulmasının oldukça güç olduğu sonucuna ulaşmaktadır (Bilgin, 1984; Birol, 2009; Dursun & Güller, 2019). Çocuklara ilişkin tutum ve değerlerin incelenmesi genellikle çevresel faktörler ve davranışsal gözlemlere dayalı çalışmalara dayanarak gerçekleştirilmektedir. Ancak, bu tür araştırmaların kapsamının sınırlı olmasının, çocuk-mekân ilişkisine yönelik derinlemesine ve kapsamlı bir anlayış geliştirilmesini engellediği görülmektedir.

Bu çalışmada ise tasarım temelli araştırma yöntemi kullanılmıştır. Tasarım temelli araştırma, eğitim ve tasarım alanlarında ortaya konulan uygulamaların gerçek bağlamda test edilmesini ve bu süreçte sürekli iyileştirilmesini amaçlayan bir araştırma yaklaşımıdır (Reeves, 2006). Bu yöntem, teorik bilgi ile uygulama arasında çift yönlü bir etkileşim kurarak hem tasarımların gelişimine katkı sağlamayı hem de teorik bilgiye değer katmayı hedefler. Bu çalışmada geliştirilen deneyim mekânı tasarımları, gerçek bir alışveriş merkezi ortamında kurgulanmış ve pedagojik ile mekânsal kriterler temel alınarak değerlendirilmiştir. Atatürk Üniversitesi İç Mimarlık Bölümünde "Çocuk Mekânları" dersi kapsamında öğrencilerden deneyim alanı tasarımları istenmiştir ve tasarımlar çocukların pedagojik gelişim evreleri ve mimari tasarım kriterleri başlıkları altında değerlendirilmiştir. Değerlendirmenin alt başlıkları uzman görüşleri (çocuk gelişimi uzmanı 3 adet, mimar ve iç mimar akademisyen 4 adet) ve Piaget' in mekân ve bilişsel gelişim üzerine yapmış olduğu çalışmalar baz alınarak oluşturulmuştur. Çalışma yenilikçi çocuk deneyim alanı önerisi getirdiği için literatürde bulunan diğer çalışmalardan farklılaşmaktadır.

ÇOCUKLARIN BİLİŞSEL GELİŞİMİ VE MEKAN

Son yıllarda çocukluk, toplumsal bir yapı olarak ele alınmaya başlanmış ve bu bakış açısı, çocukluk dönemine dair bilimsel çalışmaların hızla artmasına olanak tanımıştır. Bu çalışmaların odak noktalarından biri, oldukça değişken bir süreç olan çocukluğun farklı evrelerini tanımlama çabası olmuştur. Bu bağlamda Jean Piaget'in çocukların bilişsel gelişim süreçlerini ele aldığı yaklaşımlar, öne çıkan önemli çalışmalardan biri olarak kabul edilmektedir (aktaran Dursun & Güller, 2019). Piaget, bilişsel süreçleri bilinen, bilen ve bu ikisi arasındaki ilişkiyi açıklayan bir mekanizma olarak tanımlamış ve bu mekanizmaların işleyişine dair çıkarımlarda bulunmaya çalışmıştır. Kuramında, bu mekanizmaların oluşumu ayrıntılı bir şekilde ele alınmıştır. Çocuğun gelişim evreleri, belirlenen yaş aralıklarına göre çocuğun fiziksel, biyolojik yeterlilikleri ile içinde bulunduğu toplum veya kültüre bağlı olarak değişiklik gösterebilmekte olsa da dönemlerin sıralaması hiçbir şekilde değişmemektedir (aktaran Akarsu, 1984). Piaget'e göre her dönem, önceki dönemin yapılarına dayanarak gelişir ve bu süreç ilerleyerek devam eder.

Piaget aynı zamanda bilişsel gelişim süreçleri ile mekân kavramı arasındaki ilişkiyi de incelemiştir. Çocukların zihinsel gelişim dönemlerinin, mekâna dair kurduğu bağ üzerinde doğrudan etkisi olduğunu ortaya koymuş ve bilişsel gelişim ile mekânsal gelişim arasında güçlü bir bağlantı olduğunu vurgulamıştır (aktaran Akarsu, 1984). Çocukların yaş aralığı bilişsel gelişimleri ve mekân tasarım önerileri Tablo 1'de verilmiştir.

Piaget'in çalışmalarına göre, çocukların mekân algısı, bilişsel gelişim süreçleriyle doğrudan ilişki içinde ilerlemektedir. Birey yaşamının ilk iki yılında, mekânı duyuşsal ve motor temelli bir anlayışla kavrar. Ancak ikinci yaş itibarıyla, algıladığı mekânı zihninde canlandırma ve yeniden üretme yetisi gelişmeye başlar. Bunun gerçekleşebilmesi için çocuğun, deneyimlenmiş ve eylemler yoluyla dengelenmiş bir mekân algısına sahip olması gereklidir. Mekânsal deneyimlerle desteklenen çocuklar, bu süreci somut işlemler dönemine geçinceye kadar, yani yaklaşık olarak on iki yaşına kadar sürdürebilir (Akarsu, 1984).

Mekân algısının şekillenmesinde etkili olan faktörler, bireyin mekân ile kurduğu ilişkinin temel yapı taşlarını oluşturur. Tıpkı oyun ihtiyacının olduğu gibi, bu bağlamda mekânı algılama biçimi de oldukça önemlidir. Görme, işitme, koklama, hissetme ve dokunma duyuları, algı sürecinde aktif bir biçimde işlev gören ve mekânın anlaşılmasını sağlayan başlıca araçlar arasında yer alır. Piaget (2016), algıyı nesneler ve hareketleri hakkında doğrudan veya anlık temasla edinilen bilgi olarak tanımlamaktadır. Mekân içindeki unsurların düzenlenmesi ve zaman kavramı ise mekânın algılanışı üzerinde derin etkiler yaratmakta, ayrıca çocuğun davranışlarını yönlendirmektedir. Piaget'e göre çocuk, başlangıçta yakınlık, kopukluk, düzen, çevreleme ve süreklilik gibi temel topolojik ilişkileri fark eder. Daha sonrasında ise nesnelerin kendi perspektifine bağlı olarak değişiklik gösterdiğini anlamaya başlayarak projektif mekân kavramını da geliştirmeye başlar (aktaran Çanakçıoğlu, 2012).

Tablo 1 Piaget'e (1952) Göre Çocukların Bilişsel Gelişim Evreleri ve Mekan İlişkisi (Kaynak: Yazar)

Yaş Aralığı	Aşama	Bilişsel Özellikler	Düşünme Biçimi	Davranış Göstergeleri	Öğrenme / Mekan Tasarımı Önerileri
0-2 yaş	Duyu-Motor Aşama	Duyular ve motor hareketlerle öğrenme.	Deneme-yanılma, neden-sonuç ilişkisi kurma başlar.	Nesneye uzanma, ağızla keşfetme, el-göz koordinasyonu.	Güvenli, duyuusal zenginlik içeren ortamlar; farklı dokular, sesler ve renklerle etkileşim alanları.
2-7 yaş	İşlem Öncesi Aşama	Sembolik düşünme gelişir. Mantık henüz yoktur.	"Mış gibi" oyun, benmerkezcilik, tek boyutlu düşünme.	Hayali oyunlar, sembolik nesne kullanımı, kendi bakış açısından düşünme.	Drama, hikaye anlatımı, hayal gücünü destekleyen serbest oyun alanları; kostüm, kukla, maket gibi materyaller.
7-11 yaş	Somut İşlemsel Aşama	Somut nesnelerle mantıklı düşünme gelişir.	Sıralama, sınıflandırma, çok boyutlu düşünme.	Problem çözme, kurallı oyunlar, neden-sonuç ilişkileri kurma.	Deney yapma alanları, grup oyunları, yapılandırılmış öğrenme köşeleri (lego, fen masası vb.)
11 yaş ve üzeri	Soyut İşlemsel Aşama	Soyut, teorik ve hipotez temelli düşünme gelişir.	Varsayımsal düşünme, eleştirel analiz, tümevarım-tümdengelim.	Varsayım kurma, tartışmalara katılma, fikir yürütme.	Tartışma alanları, proje tabanlı öğrenme ortamları, soru-cevap köşeleri, felsefe etkinlikleri.

Montagu'nun yaklaşımında dokunma duyusu, çocuklar için en değerli algı mekanizması olarak görülür. Dokunsal unsurlar ile yüzey dokularının mekânın algılanışı üzerindeki etkisi önemlidir. Bu bağlamda mekândaki doğal ve yapay ışıkların uyarıcı gücü yalnızca mekâna olan ilgiyi artırmakla kalmaz; aynı zamanda güven duygusunun pekişmesine de katkı sağlar. Renklerin çeşitli psikolojik etkileri göz önünde bulundurulduğunda, mekân tasarımlarında dikkatle seçilmiş renklerin kullanılması gerekliliği kaçınılmazdır (aktaran Şener, 2001).

Mekân algısını etkileyen diğer unsurlar arasında işitsel, koku ve tat alma duyularına hitap eden çeşitli faktörler bulunmaktadır. Buna örnek olarak rüzgar çanları, piyano şeklinde tasarlanmış merdivenler, hoş kokulu bitkiler veya meyve veren ağaçlar gösterilebilir. Ek olarak mevsim değişiklikleri, gece ile gündüz farkları ve zaman dilimleri gibi zamansal faktörler de mekân algısı üzerinde belirgin etkilere sahiptir. Tüm bu unsurların ustalıkla bir araya getirilmesi, çocuklara keyifli ve zengin deneyimler sunulmasını mümkün kılabilir. Bu durum hem çocuğun çevresini keşfetme merakını artırır hem de kentsel yaşam standartlarını yükselterek çocukların gelişimine katkı sağlar (Pakih, 2025).

Sonuç olarak çocukların bireysel gelişimlerini desteklemek ve toplumsal rolleri içerisinde sağlam bir yer edinmelerine olanak tanımak adına, onları sorgulama, yorumlama, fikir üretme ve bu fikirleri pratiğe dönüştürme becerilerini geliştiren uygun ortamlarla buluşturmak büyük önem taşımaktadır. Bu yaklaşım aynı zamanda toplumun geleceğini daha sağlam temellere oturtmanın anahtarını oluşturur.

Mekanların tasarımı ve bu mekanlarda geçirilen zaman, çocukların hayal gücüne, bedensel ve zihinsel gelişimine belirgin şekilde etki etmektedir. Ancak, genellikle yetişkinler tarafından oluşturulan bu alanlar içinde çocuklar, bu süreçlere katkı sağlayamayan ve mevcut koşulları kabullenmek zorunda kalan bir grup olarak kalmaya devam etmektedir. Araştırmalar, çocuk davranışlarının büyük ölçüde kişisel özelliklerden (örneğin zekâ ya da kişilik gibi) ziyade, fiziksel çevre ve mekânsal unsurlar tarafından şekillendiğini ortaya koymaktadır (Aydoğan & Dilek, 2023). Bu nedenle, çocuğun fiziksel, psiko-sosyal ve bilişsel gelişiminde çevresel faktörler oldukça önemli bir role sahiptir. Öte yandan, toplumda genellikle kendini dışlanmış ve dört duvar arasında sıkışmış birer tüketici olarak görülen bugünün çocukları, şehirlerin en aktif kullanıcılarındandır. Çocuklar, yetişkinlere göre mekânları çok

daha uzun süre kullanan bir grup olduğundan, bu alanların tasarım ve üretim süreçlerine katılma hakları doğal bir gereklilik olarak ortaya çıkmaktadır. Çocuk alanlarında kullanılan unsurların her yaş ve cinsiyetten bireyin ihtiyaçlarına uygun, doğru ölçülerde ve işlevsellikte tasarlanması önemlidir (Bilgin, 1984).

Japonya'da yapılan bazı çalışmalar, çocuk oyun alanlarını altı temel kategoriye ayırmaktadır: doğal alanlar, açık alanlar, sokaklar, macera alanları, gizli alanlar ve çocuk oyun sahaları. Günümüzde ise en sık kullanılan çocuk mekanları; evler ve çevresi, okullar ile kentsel oyun alanlarıdır. Bu alanların, çocukların bireyselleşmesi, sosyalleşmesi ve genel gelişimi üzerinde önemli bir etkisi bulunmaktadır. Özellikle sokaklar; kişilik gelişimi, yaratıcılıklarını keşfetme ve yeteneklerini sergileme açısından çocuklar için kritik bir öneme sahiptir. Çocukların özgürce yaşayabileceği kentler ise tehditlerden uzak bir ortamda güvenle dolaşır sosyalleşebildikleri ve öğrenimi paylaşabildikleri açık kamusal alanlara sahip yerler olarak tanımlanabilir (Riggio, 2002). Ancak, büyük şehirlerdeki yoğun yapılaşma, çocukların doğayla bağını kopararak özgürlüklerini kısıtlamakta ve bu durum gelişimlerini olumsuz yönde etkilemektedir.

Aktif açık mekanlara erişim, çocukların fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimini desteklediği gibi genel sağlık durumlarını da olumlu yönde etkilemektedir. Bu tür mekanlarda oyun oynama ve serbestçe hareket etme imkânı bulmak, gelişim süreçlerine pozitif katkı sağlamaktadır. Çocukların sağlıklı büyümesi için toplumun farklı kesimleriyle buluşabilecekleri ve sosyal etkileşim fırsatı sunacak alanların varlığı son derece değerlidir. Bu nedenle şehir yaşamında çocuk dostu uygulamaların hayata geçirilmesi ve onlara daha fazla olanak tanınması gerekmektedir. Ancak ne yazık ki günümüzde çocuklar ne şehir planlamasında ne de bu tasarım süreçlerinde hak ettikleri yeri bulabilmektedirler; oysaki onlar bu süreçlerin en önemli paydaşlarından biridir.

Çocukların tüm deneyimlerini genellikle oyun aracılığıyla öğrendiği iyi bilinen bir gerçektir. Piaget'in bilişsel gelişim teorisi bağlamında, çocukların içinde bulunduğu bilişsel aşamayla oynadıkları oyunlar arasında bir ilişki kurulmaktadır (aktaran Günay, 2016). Bu teoriye göre, 0-2 yaş grubu çocuklar, pratik ya da alıştırma oyunları yoluyla basit tekrarlar yapar ve bu süreçte hem kendi bedenleriyle hem de dış çevreyle bağlantı kurarlar. 2-7 yaş döneminde ise çocuklar, sembolik oyunlar aracılığıyla önceki dönemde kazandıkları becerileri pekiştirmeye devam ederken, bir yandan da toplumsal yönlerini geliştirmeye başlarlar. Bu aşamada, nesneler arası ilişkileri mekânsal açıdan çözümleyebilmenin yanı sıra, toplumsal bir birey olarak benmerkezcilikten uzaklaşarak kuralların önemini ve gerekliliğini anlamaya başlarlar. 7-11 yaş döneminde ise kurallı oyunlar devreye girer; çocuklar bu tür oyunlarla grup tarafından önceden belirlenen kuralları takip etmeyi ve bu kurallar çerçevesinde düzen sağlamayı öğrenirler (aktaran Dursun & Güller, 2019). Görüldüğü üzere, oyunun türü ve niteliği çocuğun yaşına bağlı olarak değişir. Bu değişim, kullanılan oyun malzemelerinin ve boyutlarının da farklılaşmasını gerekli kılar.

Çocuğun gelişiminde oyun hem bilişsel gelişimi destekleyen hem de mekânsal algının şekillenmesini sağlayan önemli bir araç olabilir. Bununla birlikte, bireylerin toplum içinde yetişkin olarak var olmasını sağlayacak duygusal gelişimde oyunun oynadığı rolü göz ardı etmemek gerekir. Zaten çocukluğun toplumsal inşasındaki farklılıklardan bahsedilirken, bu durum çocuğun oyun aracılığıyla diğerleriyle vakit geçirme yeteneğiyle doğrudan bağlantılıdır. Bir çocuğun gelişiminde, kimliğinin şekillenmesinde ve toplumun bir parçası olarak varlık göstermesinde zihinsel süreçler kadar, bulunduğu mekânsal ve toplumsal ilişkiler de büyük bir öneme sahiptir. Toplumsal aile yapısının giderek daralması göz önünde bulundurulduğunda, çocukların ev dışındaki kentsel mekânlarda diğer çocuklarla oyun oynayarak paylaşma becerisi kazanmaları günümüz koşullarında geçmişe kıyasla daha hayati bir önem kazanmıştır. Bu tür oyunlar, çocukların bedenlerini tanımalarına, fiziksel sınırlarını zorlayarak kendi yeteneklerini keşfetmelerine, hayal güçlerini geliştirmelerine ve aynı zamanda oyun aracılığıyla yetişkin yaşamını belirli ölçüde taklit etmelerine olanak tanımaktadır. Çocuğun genel gelişiminde oyunun kritik bir rol üstlenmesi nedeniyle, kentlerdeki açık alanların hem çocukların oyun oynamaya yönelik ihtiyaçlarına yanıt verebilecek hem de yaratıcılıklarını destekleyecek mekânsal özelliklerle tasarlanması gereklidir (Birol, 2009). Bu çerçevede, kentsel alanlardaki çocuk oyun sahalarının, çeşitli

yaş gruplarının erişimine açık olması ve çocukların burada belirtilen gelişimsel öğelerini destekleyecek şekilde düzenlenmesi önem arz etmektedir.

Çocukların sağlıklı bir şekilde gelişim gösterebilmesi, gelişim dönemleri boyunca ihtiyaçlarının karşılanmasına bağlıdır. Bu bağlamda, çocuğun gelişimini desteklemede oyun önemli bir yere sahiptir. Çocuğun yaşamının merkezi konumunda yer alan oyun, çocuğun yaratıcılığını, hayal gücünü, sosyal etkileşimlerini ve öğrenilmiş davranışlarını teşvik ederken, aynı zamanda çocuğun hem çevresini hem de kendisini keşfetmesine olanak tanır. Özellikle öğrenme süreci ile doğrudan ilişkili olan oyun, çocukları gerçek yaşama hazırlayan bir simülasyon platformu olarak değerlendirilebilir. Oyun, çocuklara özgü bir özellik olup, onları yetişkinlerden ayıran temel bir gereksinimdir. Bu bağlamda, Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşme'nin (1995) 31. maddesinde oyun hakkı açıkça tanımlanmıştır. Bu maddeye göre devletler, çocukların dinlenme, boş zaman değerlendirme, oyun oynama ve yaşlarına uygun etkinliklere katılma, kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe erişim hakkını garanti altına almayı taahhüt eder. Dolayısıyla oyun oynama hakkı, her çocuğun en temel hakları arasında yer almaktadır. Çocukların gelişimini desteklemek amacıyla kentlerde oyun alanlarının, oyun etkinliklerinin ve oyun fırsatlarının yaratılması büyük önem taşır. Ancak oyunun çocuğun yaşamındaki merkezi rolüne rağmen, çocuk ve kent ilişkisinin yalnızca oyun bağlamında ele alınması, çocuk odaklı kent yaklaşımını eksik kılacaktır.

Oyun oynama eylemi, bir çocuğun kendini ifade etmesi, sosyal ilişkiler kurması, yeni bilgi ve beceriler edinmesi, fiziksel ve psikolojik gelişimini tamamlaması gibi kritik süreçlerin ayrılmaz bir parçası olarak görülmektedir. Bu noktada "mekân" kavramı da öne çıkar; zira mekânlar, çocukların bu etkileşimleri yaşayabilmeleri için çeşitli olanaklar sunmaktadır. Çocuğun temel yaşamsal ihtiyaçlarını takiben en önemli gereksinimlerinden biri oyun ihtiyacıdır. Çocukluk dönemi boyunca oyun kesintisiz bir şekilde devam eder ve çocuğun en bilindik faaliyeti olan oyun, aslında onun "iş"idir (Tandoğan, 2014). Bu süreçte mekânsal gereksinimler ise çocuğun oyun oynadığı alanlar üzerinden şekillenir ve oyunun sağlıklı bir şekilde gerçekleşebilmesi için bu alanların uygunluğu kritik bir rol oynar.

YÖNTEM

Çalışmada Atatürk Üniversitesi İç Mimarlık bölümünde seçmeli ders olarak verilen "Çocuk Mekanlar"ı dersi kapsamında öğrencilerin tasarlamış olduğu deneyim mekanları değerlendirilmiştir. Bunun için öncelikli olarak çocukların bilişsel gelişimi, ergonomik özellikleri ve çocuk mekanları hakkında bilgi verilmiştir. Özellikle son dönemlerde hızla artan alışveriş merkezleri içerisindeki çocuk mekanlarına örnek teşkil etmesi için MNG alışveriş merkezi içerisindeki mevcut mekan için deneyim alanı tasarlamaları istenmiştir. Bu bağlamda çalışma, çocukların bilişsel gelişiminde mekanın rolünü ortaya koymak ve bu bağlamda yenilikçi deneyim mekanı tasarımı geliştirmek amacıyla nitel araştırma ve tasarım temelli araştırma yöntemlerinin bir kombinasyonunu kullanmıştır.

Araştırma iki temel aşamadan oluşmaktadır:

- Literatür Taraması: Çocukların farklı fiziksel mekanlardaki oyun davranışları ve bu mekanların bilişsel gelişim üzerindeki etkileri üzerine literatür taraması yapılmıştır.
- Tasarım Geliştirme Aşaması: Analiz bulgularına dayanarak, çocukların keşfetme, odaklanma, karar verme ve problem çözme gibi bilişsel becerilerini destekleyecek şekilde yenilikçi bir deneyim mekanı tasarımı geliştirilmiştir. Tasarım sürecinde çocuk gelişimi, çevre psikolojisi ve mimari tasarım ilkeleri dikkate alınmış; önerilen tasarımlar kavramsal plan, görselleştirme ve açıklayıcı metinlerle sunulmuştur.

Örnek deneyim mekânı tasarımlarının değerlendirilmesi hem pedagojik hem de tasarım/mimari kriterler açısından sistematik bir şekilde ele alınmıştır. Kriterler Piaget' in mekan ve bilişsel gelişim üzerine yapmış olduğu çalışmalar ve uzman görüşleri (çocuk gelişimi uzmanı 3 adet, mimar ve iç mimar akademisyen 4 adet) baz alınarak oluşturulmuştur. Uzman görüşleri, bireysel olarak yarı yapılandırılmış değerlendirme formları aracılığıyla toplanmıştır. Uzmanlara her bir tasarım görseli ve

planı ile değerlendirme kriterleri sunulmuş ve bu kriterler, 3'lü Likert ölçeği üzerinden puanlanmaları istenerek değerlendirilmiştir. Süreç, yüz yüze bireysel görüşmeler şeklinde yürütülmüş olup, uzmanlar arasında toplu bir tartışma oturumu gerçekleştirilmemiştir. Bu yöntemle, her bir uzmanın bağımsız görüş ve değerlendirme yapması önceliklendirilmiştir. Oluşturulan kriterler doğrultusunda verilen mekan tasarım önerileri "1 yetersiz, 2 geliştirilebilir, 3 yeterli" olacak şekilde likert ölçeği ile değerlendirilmiştir.

BULGULAR VE DEĞERLENDİRME

Çalışma kapsamında öğrencilerden animasyon, çizgi film veya masal seçip konseptlerine ona göre belirlemeleri ve mekân tasarımları istenmiştir. Bu başlık altında tasarlanan mekanlar planları ve görselleri ile ele alınıp, pedagojik ve mimari olarak değerlendirilecektir.

Pedagojik Değerlendirme (Eğitsel Etki): Tasarımın çocukların bilişsel, sosyal, duygusal ve motor gelişimine ne ölçüde katkı sağladığını belirlemek için oluşturulmuştur.

Değerlendirme Kriterleri:

- Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel becerileri destekleme
- Merak ve keşfetmeyi tetikleyen uyarıcı unsurların varlığı
- Serbest oyun olanaklarının bulunması
- Çoklu duyuşal deneyim (dokunma, görme, işitme gibi) imkânları
- Sosyal etkileşime açık alanların varlığı

Tasarım/Mimari Değerlendirme: Tasarımın mekânsal işlevsellik, estetik, erişilebilirlik ve esneklik gibi tasarım ilkelerine ne kadar uygun olduğunu değerlendirmek için oluşturulmuştur.

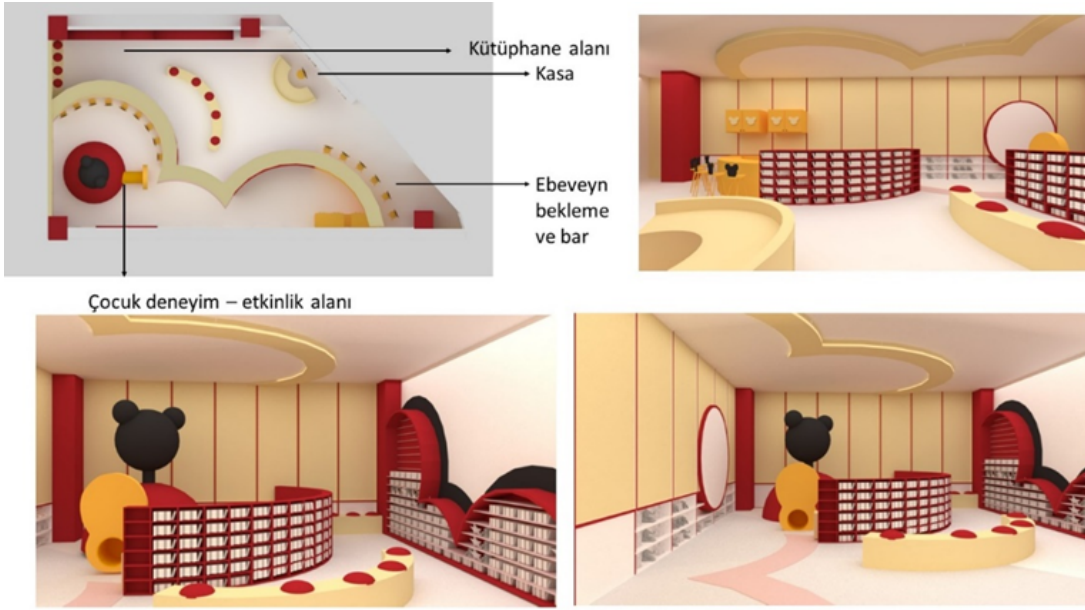
- Esneklik: Mekânın çok amaçlı kullanım olanakları
- Erişilebilirlik: Yaş grubu için fiziksel erişim uygunluğu
- Güvenlik: Kullanılan malzeme, yükseklik, zemin özellikleri
- Estetik: Renk, form, malzeme uyumu
- Doğal öğelerin (ahşap, su, bitki) kullanımı
- Duyuşal uyaran dengesi

1. Mickey Mouse Çocuk Deneyim Alanı, çocuklara yönelik eğlenceli ve öğretici bir kitap kafe deneyimi sunmak amacıyla oluşturulmuştur. Mickey Mouse'un ikonik kulakları ve yüzü, mekanın genel tasarımına ilham vermiştir. Konsept, Mickey Mouse'un renk paleti olan canlı ve neşeli renklerle zenginleştirilmiştir (Şekil 1).

Mickey Mouse'un karakteristik özelliklerine dayalı olarak, çocukların rahatça kitap seçip okuyabileceği kitaplıklar tasarlanmıştır. Mickey Mouse'un evini temel alarak, çocukların oyun oynayabilecekleri interaktif bir etkinlik alanı oluşturulmuştur. Bu alan, eğlenceli ve eğitici aktivitelerle doludur. Ailelerin çocuklarıyla keyifli bir vakit geçirebileceği rahat bir dinlenme alanı tasarlanmıştır. Mekanın giriş bölümünde, çocukların ve ailelerin içecek ve atıştırmalıklar alabilecekleri küçük bir bar alanı yer almaktadır. Bu bölüm, ziyaretçilere rahat bir deneyim sunar. Bu tasarım, çocukların eğlenerek öğrenebileceği, ailelerin de rahatça dinlenebileceği sıcak ve davetkar bir ortam yaratmayı amaçlamaktadır. Tasarım önerisinin değerlendirmesi Tablo 2'de ele alınmıştır.

Mekanda kullanılan mobilyaların sabit mobilya olması mekana çocukların müdahalesini kısıtlamaktadır. Mekan genelinde doğal öğelerin kullanımı neredeyse yok denecek kadar azdır.

Şekil 1 Mickey Mouse Çocuk Deneyim Alanı (Grup 1)



Tablo 2 Mickey Mouse Çocuk Deneyim Alanı Değerlendirme

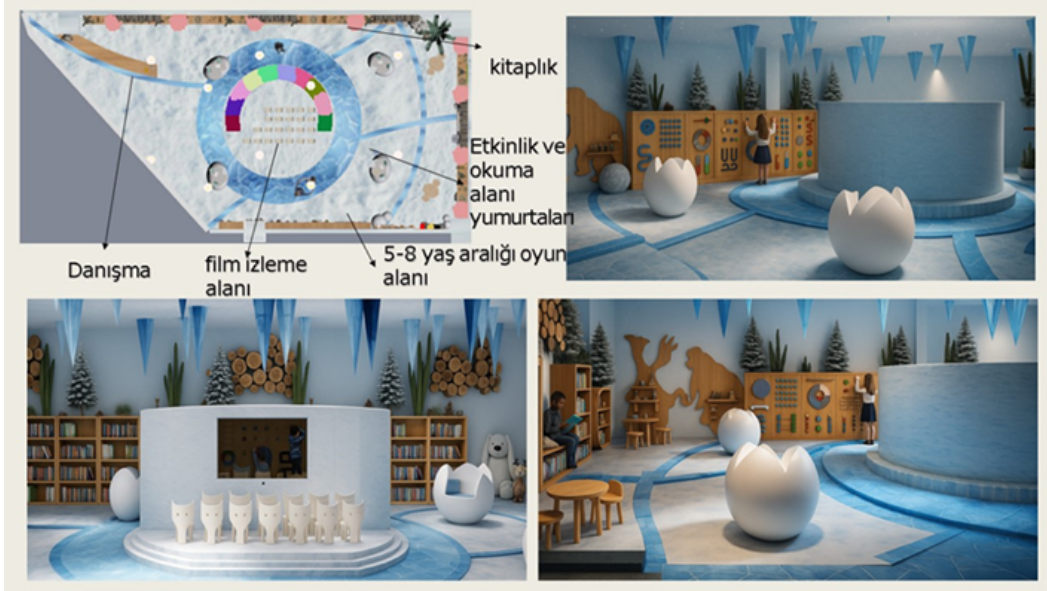
	KRİTERLER	
Pedagojik Değerlendirme (Eğitsel Etki)	Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel becerileri destekleme	2
	Merak ve keşfetmeyi tetikleyen uyarıcı unsurların varlığı	3
	Serbest oyun olanaklarının bulunması (oyunu çocuk başlatıyor mu)	3
	Çoklu duyuşsal deneyim (dokunma, görme, işitme gibi) imkânları	3
	Sosyal etkileşime açık alanların varlığı	3
Tasarım/Mimari Değerlendirme	Esneklik: Mekânın çok amaçlı kullanım olanakları (çocuk müdahalesine açık mı)	1
	Erişilebilirlik: Yaş grubu için fiziksel erişim uygunluğu (engelsiz tasarım dahil)	3
	Güvenlik: Kullanılan malzeme, yükseklik, zemin özellikleri	3
	Estetik: Renk, form, malzeme uyumu	3
	Doğal öğelerin (ahşap, su, bitki) kullanımı	1
	Duyusal uyaran dengesi	3

2. Buzul kitap diyarı, Projemiz, "Buz Devri" adlı animasyon filminden ilham alarak tasarlanmış olup, filmdeki soğuk ve büyüleyici atmosferi mekâna yansıtmayı amaçlamaktadır. Filmde öne çıkan keskin buzul dağları ve doğal formlar titizlikle analiz edilmiş ve genel tasarım sürecinde belirleyici bir unsur olarak kullanılmıştır (Şekil 2).

Mekânın tavanında yer alan devasa buz sarkıtları, ziyaretçilere adeta filmin içindeymiş hissi uyandıracak şekilde tasarlanmıştır. Raf sistemleri, çizgi film karakterlerinden esinlenerek estetik ve işlevsellik açısından bütünleşik bir yapı sunmaktadır. Bu raflar, oyuncaklar, kalemler ve defterler gibi ürünlerin sergilendiği, canlı bir satış alanına dönüştürülmüştür. Malzeme seçiminde doğallık öncelik verilmiş; basit ahşap rafların üst yüzeyleri palamut kabukları ve minyatür çam ağaçları ile süslenerek mekânda doğal bir orman atmosferi oluşturulmuştur. Merkezi konumda yer alan yarım iglo biçimindeki etkinlik alanı, çocukların kitap okuyabileceği ve film izleyebileceği bir dinlenme ortamı sunmaktadır. Bunun yanı sıra, girişin sağ tarafına yerleştirilen oyun alanı, 5-8 yaş aralığındaki çocuklar için eğlenceli ve interaktif bir deneyim sağlamaktadır. Mekânın tüm tasarımı, 5-12 yaş arasındaki çocukların ergonomik ve antropometrik ölçüleri dikkate alınarak geliştirilmiş olup, çocuklara özel bir deneyim dünyası yaratmayı hedeflemektedir. Tasarım önerisinin kriterlere göre değerlendirmesi Tablo 3'te verilmiştir.

Mekanın tavan tasarımında kullanılan ve belirli alanlarda kullanılan sivri köşeler, sivri cisimler çocuk güvenliğini tehdit etmektedir.

Şekil 2 Buzul Kitap Diyarı Çocuk Deneyim Alanı (Grup 2)



Tablo 3 Buzul Kitap Diyarı Çocuk Deneyim Alanı Değerlendirme

	KRİTERLER	
Pedagojik Değerlendirme (Eğitsel Etki)	Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel becerileri destekleme	3
	Merak ve keşfetmeyi tetikleyen uyarıcı unsurların varlığı	3
	Serbest oyun olanaklarının bulunması (oyunu çocuk başlatıyor mu)	3
	Çoklu duyuşsal deneyim (dokunma, görme, işitme gibi) imkânları	3
	Sosyal etkileşime açık alanların varlığı	3
Tasarım/Mimari Değerlendirme	Esneklik: Mekânın çok amaçlı kullanım olanakları (çocuk müdahalesine açık mı)	3
	Erişilebilirlik: Yaş grubu için fiziksel erişim uygunluğu (engelsiz tasarım dahil)	3
	Güvenlik: Kullanılan malzeme, yükseklik, zemin özellikleri	1
	Estetik: Renk, form, malzeme uyumu	3
	Doğal öğelerin (ahşap, su, bitki) kullanımı	3
	Duyuşsal uyaran dengesi	3

3. MU; Bu mekan, Sevimli Canavarlar Üniversitesi adlı animasyonun taşıdığı enerji, neşe ve hayal gücünden ilham alınarak tasarlanmıştır. Tasarımında her bir detay, samimiyetin ve çocukların perspektifinden bir dünya sunma arzusunun izlerini taşımaktadır. Ancak burası sadece sıradan bir kitap evi olmanın ötesindedir. Çocuklara oyun ve kitap arasında bir bağ kurma fırsatı tanıyan; ebeveynlerin ise keyifli zaman geçirebileceği, canlı renklerle bezenmiş, yaratıcı ve eğlenceli bir yaşam alanı olarak konumlanmaktadır (Şekil 3).

Girişteki resepsiyon alanı, sevimli canavarların çocukları sıcak bir gülümsemeyle karşıladığı, büyülmüş bir dünyanın başlangıç noktası olarak tasarlanmıştır. Burası hem bilgi vermek hem yönlendirme sağlamak hem de minik ziyaretçilerin kendilerini güvende hissetmesine olanak tanımak amacıyla oluşturulmuştur. Mekânın merkezinde yer alan stilize büyük ağaç, kampüsün sembolü olarak öne çıkmaktadır. Çocukların etrafında toplanıp kitaplara daldığı, hayal dünyasında yolculuklar yaptığı ve birlikte vakit geçirdiği bir buluşma noktası işlevi görmektedir. Ağacın çevresinde bulunan yuvarlak oturma alanları ise hem çocuklar hem de ebeveynler için ortak bir dinlenme ve paylaşım ortamı

sunarak mekânın sosyal bağlarını güçlendirmektedir. Tasarımın değerlendirmesine Tablo 4’de değinilmiştir.

Şekil 3 MU Çocuk Deneyim Alanı (Grup 3)



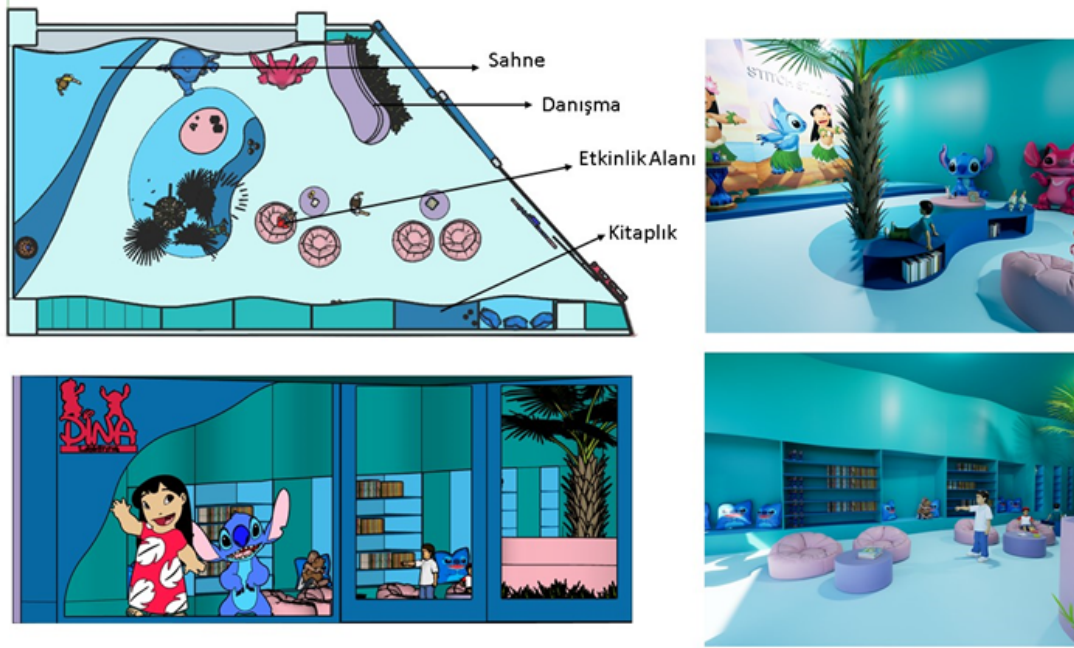
Tablo 4 MU Çocuk Deneyim Alanı Değerlendirme

	KRİTERLER	
Pedagojik Değerlendirme (Eğitsel Etki)	Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel becerileri destekleme	3
	Merak ve keşfetmeyi tetikleyen uyarıcı unsurların varlığı	3
	Serbest oyun olanaklarının bulunması (oyunu çocuk başlatıyor mu)	3
	Çoklu duyuşsal deneyim (dokunma, görme, işitme gibi) imkânları	3
	Sosyal etkileşime açık alanların varlığı	3
Tasarım/Mimari Değerlendirme	Esneklik: Mekânın çok amaçlı kullanım olanakları (çocuk müdahalesine açık mı)	3
	Erişilebilirlik: Yaş grubu için fiziksel erişim uygunluğu (engelsiz tasarım dahil)	3
	Güvenlik: Kullanılan malzeme, yükseklik, zemin özellikleri	2
	Estetik: Renk, form, malzeme uyumu	3
	Doğal öğelerin (ahşap, su, bitki) kullanımı	3
	Duyuşsal uyaran dengesi	3

4. Çocuklar için tasarladığımız deneyim alanında girişte bizi konseptimizin karakterleri olan Lilo ve Stitch karşılamaktadır. Mekânın sol duvarında oturma alanları ve kitap rafları, merkezde ise etkinlik için modüler koltuklar, pufar ve masalar bulunmaktadır. Karşımızda çocuklar için Hawaii kültürünü yansıtan dans edebilecekleri bir sahne tasarlanmıştır (Şekil 4).

Palmiye Ağaçlarının yaprakları soyutlanarak raflarda kullanılmıştır. Hawaii Kültüründe yer alan öğeler ve semboller kütüphaneye aktarılmıştır. Tasarıma dair pedogolojik ve mimari değerlendirme Tablo 5’te verilmiştir.

Şekil 4 Lilo ve Stitch Çocuk Deneyim Alanı (Grup 4)



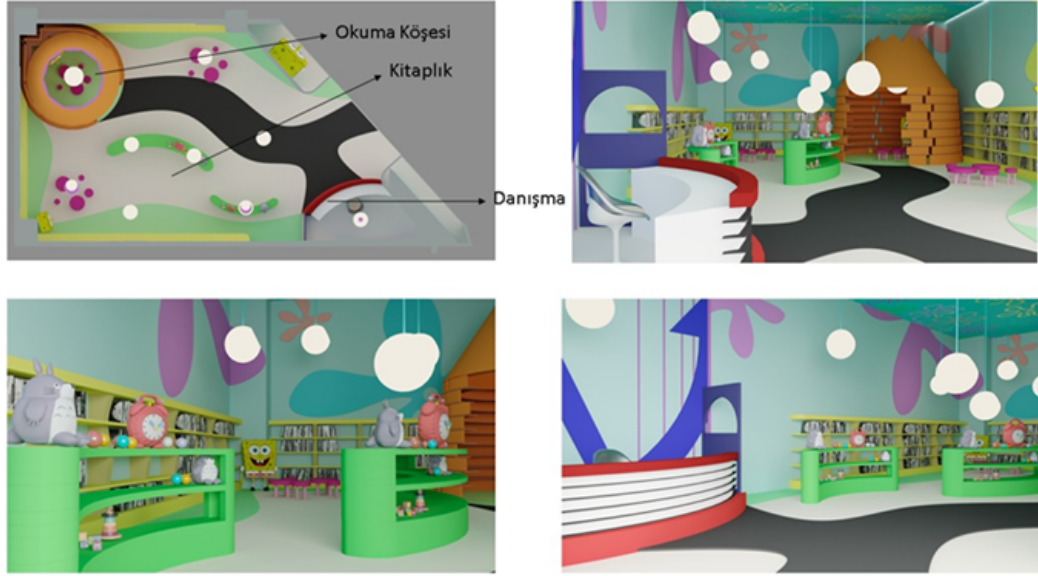
Tablo 5 Lilo ve Stitch Çocuk Deneyim Alanı Değerlendirme

	KRİTERLER	
Pedagojik Değerlendirme (Eğitsel Etki)	Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel becerileri destekleme	3
	Merak ve keşfetmeyi tetikleyen uyarıcı unsurların varlığı	2
	Serbest oyun olanaklarının bulunması (oyunu çocuk başlatıyor mu)	3
	Çoklu duyuşsal deneyim (dokunma, görme, işitme gibi) imkânları	3
	Sosyal etkileşime açık alanların varlığı	3
Tasarım/Mimari Değerlendirme	Esneklik: Mekânın çok amaçlı kullanım olanakları (çocuk müdahalesine açık mı)	3
	Erişilebilirlik: Yaş grubu için fiziksel erişim uygunluğu (engelsiz tasarım dahil)	3
	Güvenlik: Kullanılan malzeme, yükseklik, zemin özellikleri	2
	Estetik: Renk, form, malzeme uyumu	3
	Doğal öğelerin (ahşap, su, bitki) kullanımı	3
	Duyuşsal uyaran dengesi	3

5. Sünger Bob deneyim mekanı, genel itibarıyla açık plan bir düzenlemeyi benimsemiş, ancak farklı fonksiyonlara sahip bölgeleri belirginleştirmek için mobilya yerleşimleri, zemin farklılıkları ve tematik öğeler kullanılmıştır (Şekil 5).

Mekanın ana konsepti, Süngerbob'un yaşadığı Bikini Kasabası'nın su altı atmosferini, canlı renklerini ve organik formlarını iç mekana taşımaktır. Bu sayede çocuklar, kendilerini tanıdık ve sevdikleri bir ortamda hissederek mekâna daha kolay adapte olmaktadır. Sünger Bob deneyim alanına dair değerlendirme Tablo 6'da ele alınmıştır.

Şekil 5 Sünger Bob Çocuk Deneyim Alanı (Grup 5)



Tablo 6 Sünger Bob Çocuk Deneyim Alanı Değerlendirme

	KRİTERLER	
Pedagojik Değerlendirme (Eğitsel Etki)	Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel becerileri destekleme	3
	Merak ve keşfetmeyi tetikleyen uyarıcı unsurların varlığı	3
	Serbest oyun olanaklarının bulunması (oyunu çocuk başlatıyor mu)	3
	Çoklu duyuşsal deneyim (dokunma, görme, işitme gibi) imkânları	3
	Sosyal etkileşime açık alanların varlığı	3
Tasarım/Mimari Değerlendirme	Esneklik: Mekânın çok amaçlı kullanım olanakları (çocuk müdahalesine açık mı)	3
	Erişilebilirlik: Yaş grubu için fiziksel erişim uygunluğu (engelsiz tasarım dahil)	3
	Güvenlik: Kullanılan malzeme, yükseklik, zemin özellikleri	2
	Estetik: Renk, form, malzeme uyumu	3
	Doğal öğelerin (ahşap, su, bitki) kullanımı	1
	Duyuşsal uyaran dengesi	3

6. Neverland çocuk deneyim alanı Peter Pan'ın büyüdü dünyasından ilham alarak tasarlanan bu eşsiz kitap evi, her yaştan çocuğu büyüleyici bir maceraya davet etmektedir (Şekil 6).

Duvarları süsleyen yıldız tozları, Peter Pan'ın maceralarını anlatan sanat eserleri ve Kaptan Hook'un gemisini andıran oturma alanları, çocukları masal dünyasına taşımak için özenle tasarlanmıştır. Neverland, çocukların hayal gücünü geliştirecek ve okuma sevgisini artıracak şekilde düzenlenmiştir. Tasarım önerisine dair değerlendirme Tablo 7'de verilmiştir.

Mekanda doğal öge kullanımı yetersizdir, ayrıca kitaplıkların raf yükseklikleri çocukların erişimine uygun değildir (olması gereken 150-160 cm). Çocuklar için tasarlanan alanlardaki mobilyalar sabit olduğu için çok amaçlı kullanıma ve çocuk müdahalesine imkan vermemektedir.

Şekil 6 Neverland Çocuk Deneyim Alanı (Grup 6)



Tablo 7 Neverland Çocuk Deneyim Alanı Değerlendirme

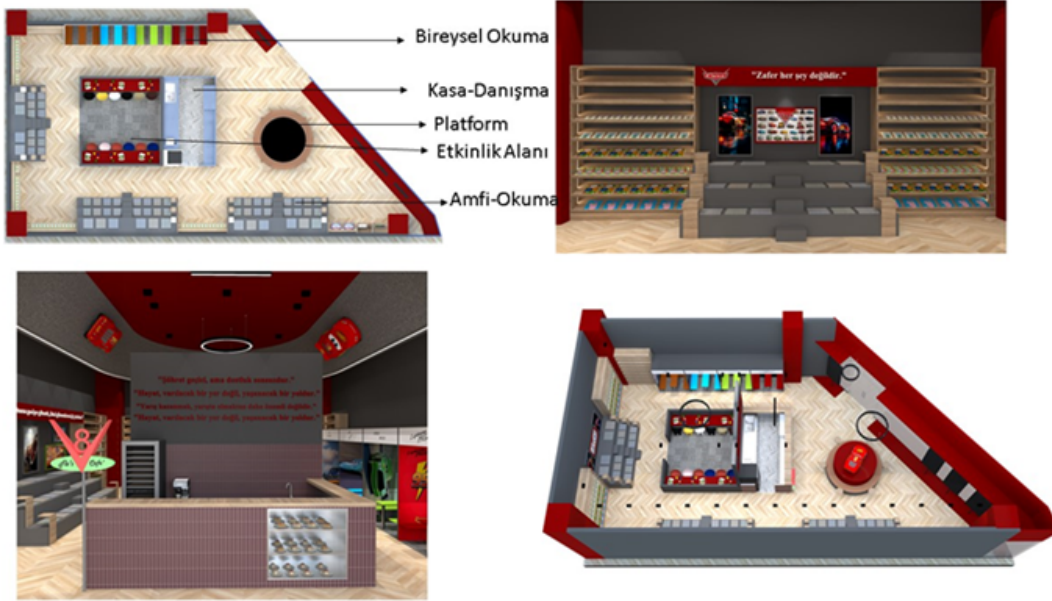
	KRİTERLER	
Pedagojik Değerlendirme (Eğitsel Etki)	Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel becerileri destekleme	3
	Merak ve keşfetmeyi tetikleyen uyarıcı unsurların varlığı	2
	Serbest oyun olanaklarının bulunması (oyunu çocuk başlatıyor mu)	3
	Çoklu duyuşsal deneyim (dokunma, görme, işitme gibi) imkânları	2
	Sosyal etkileşime açık alanların varlığı	3
Tasarım/Mimari Değerlendirme	Esneklik: Mekânın çok amaçlı kullanım olanakları (çocuk müdahalesine açık mı)	1
	Erişilebilirlik: Yaş grubu için fiziksel erişim uygunluğu (engelsiz tasarım dahil)	1
	Güvenlik: Kullanılan malzeme, yükseklik, zemin özellikleri	2
	Estetik: Renk, form, malzeme uyumu	3
	Doğal öğelerin (ahşap, su, bitki) kullanımı	1
	Duyuşsal uyaran dengesi	3

7. Arabalar animasyon filminden esinlenerek tasarlanan mekanda etkinlik alanı, kitap okuma alanları, ebeveyn alanları, bireysel okuma alanları düşünülmüştür. Mekanın içerisinde ürün satış stantları ve amfi tasarımı mevcuttur. Danışma bankosunun üzerinde ise yarış pistini yansıtan bir tavan tasarımı bulunmaktadır (Şekil 7).

Mekan genelinde Şimşek MC Quenn'den esinlenilerek kırmızı rengi kullanılmıştır. Girişin solunda, danışma bankosunun üzerinde ise bir platform üzerinde Şimşek MC Quenn teşhir edilmektedir. Çalışmaya dair pedagojik ve mimari kriter değerlendirmesi Tablo 8'de verilmiştir.

Mekanda oyun alanı değil daha çok bir atölye alanı tasarlanmıştır bu nedenle serbest oyun olanaklarına sahip değildir. Kullanılan mobilyaların sabit olması esnek kullanım imkanı sunmamaktadır. Mekan genelinde doğal öğelere yer verilmemiştir. Amfilerde çocuk güvenliği için gerekli önlemler geliştirilmelidir.

Şekil 7 Arabalar Çocuk Deneyim Alanı (Grup 7)



Tablo 8 Arabalar Çocuk Deneyim Alanı Değerlendirme

	KRİTERLER	
Pedagojik Değerlendirme (Eğitsel Etki)	Problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi bilişsel becerileri destekleme	3
	Merak ve keşfetmeyi tetikleyen uyarıcı unsurların varlığı	3
	Serbest oyun olanaklarının bulunması (oyunu çocuk başlatıyor mu)	1
	Çoklu duyuşsal deneyim (dokunma, görme, işitme gibi) imkânları	3
	Sosyal etkileşime açık alanların varlığı	3
Tasarım/Mimari Değerlendirme	Esneklik: Mekânın çok amaçlı kullanım olanakları (çocuk müdahalesine açık mı)	1
	Erişilebilirlik: Yaş grubu için fiziksel erişim uygunluğu (engelsiz tasarım dahil)	3
	Güvenlik: Kullanılan malzeme, yükseklik, zemin özellikleri	2
	Estetik: Renk, form, malzeme uyumu	3
	Doğal öğelerin (ahşap, su, bitki) kullanımı	1
	Duyuşsal uyaran dengesi	3

Tasarım örnekleri karşılaştırıldığında belirgin farklılıklar ön plana çıkmaktadır. Güvenlik açısından düşük puana sahip projelerde, sivri köşe kullanımı (Buzul Kitap Diyarı), yüksek platform tasarımları (Arabalar) ve çocuk ergonomisine uygun olmayan yükseklikteki raf sistemleri (Neverland) dikkat çekmektedir. Buna karşılık, güvenlik puanı yüksek olan tasarımlarda yuvarlatılmış formlar, yumuşak zemin kaplamaları ve antropometrik ölçülere uygun donanımlar tercih edilmiştir. Esneklik kriterinde düşük puan alan tasarımlarda sabit mobilyalar mekânın çok amaçlı kullanılabilirliğini sınırlandırırken, modüler oturma birimlerine yer verilen tasarımlar çocukların müdahalesine daha açık ve dönüştürülebilir bir yapı sunmuştur. Doğal öğelerin kullanımı açısından değerlendirildiğinde, ahşap, bitkiler ve doğal dokular içeren tasarımlar daha dengeli ve zenginleştirilmiş bir duyuşsal ortam yaratırken, bu unsurlardan yoksun tasarımlarda mekânsal deneyimin daha yapay ve tekdüze kaldığı gözlemlenmiştir.

SONUÇ

Bu çalışma kapsamında öğrencilerden seçtikleri animasyon, çizgi film ya da masal doğrultusunda bir konsept belirlemeleri ve bu konsept üzerinden bir deneyim mekânı tasarlamaları istenmiş; ortaya çıkan tasarımlar pedagojik ve mimari kriterler çerçevesinde incelenmiştir. Yapılan değerlendirmeler,

çocuk mekânlarının yalnızca fiziksel bir çevre değil, aynı zamanda öğrenme, keşif ve sosyal etkileşim süreçlerini destekleyen pedagojik araçlar olduğunu bir kez daha ortaya koymuştur. Çalışmada ortaya konulan deneyim mekanları disiplinlerarası bir yaklaşım ile genel olarak değerlendirildiğinde

Pedagojik Etki Açısından:

- Çoğu tasarımın, çocukların bilişsel gelişimini destekleyen problem çözme senaryoları içerdiği görülür. Özellikle masal ve animasyon temaları, neden-sonuç ilişkilerini dramatik bir şekilde aktararak çocuklarda merak uyandırır.
- Merak ve keşif unsurları, öğrencilerin kullandığı interaktif elemanlar (gizli geçitler, sürpriz öğeler, farklı dokular) ile güçlendirilmiştir.
- Serbest oyun alanlarının bulunduğu tasarımlar, çocukların hem bireysel hem de grup oyunlarına olanak tanıyarak sosyal gelişim için fırsat yaratır.
- Çoklu duysal deneyim açısından, ışık, ses, doku gibi öğeler çocukların ilgisini artırıcı nitelikte kullanılmış; ancak bazı tasarımlarda aşırı uyaran yüklenmesi dikkat dağınıklığına yol açabilecek bir risk olarak değerlendirilmiştir.
- Sosyal etkileşim için açık alanların oluşturulması, grup oyunlarını ve akran iletişimini desteklemiştir.

Mimari/Tasarım Açısından:

- Esneklik: Birçok tasarımda mekânın çok amaçlı kullanıma uygun kurgulandığı, mobilya ve bölücü elemanların esnek biçimde tasarlandığı gözlenmiştir.
- Erişilebilirlik: Çocukların yaş gruplarına uygun ölçülendirme çoğunlukla doğru yapılmış, ancak engelli erişimine yönelik çözümlerde eksiklikler dikkat çekmiştir.
- Güvenlik: Malzeme ve zemin seçimi genel olarak çocuk güvenliğine uygun olsa da bazı tasarımlarda keskin hatlar veya yüksek platformlar risk oluşturmuştur.
- Estetik: Çoğu tasarımda renk, form ve malzeme uyumunun özenle kurgulandığı; özellikle masal ve animasyon temalarının çocuklarda hayal gücünü tetikleyen estetik bir atmosfer yarattığı görülmüştür.
- Doğal öğeler: Ahşap, bitki ve su öğelerinin kullanımı, mekâna hem huzurlu hem de öğretici bir değer katmıştır.
- Duyusal uyaran dengesi: Bazı tasarımlar dengeli ve çocuk dostu bir ortam yaratırken, bazıları aşırı renk, ışık ve ses kullanımından dolayı fazla uyarıcı olma riski taşımaktadır.

Yapılan değerlendirmeler göstermektedir ki, önerilen yenilikçi deneyim mekânları çocukların bilişsel, sosyal ve duysal gelişimlerine önemli katkılar sunabilmektedir. Masal ve animasyon temalarının kullanımı hem pedagojik hem de mimari açıdan yaratıcı çözümler ortaya çıkarmıştır. Ancak erişilebilirlik ve güvenlik konularında geliştirmeler yapılması gerekmektedir. Genel olarak çalışma, çocuklar için mekan tasarımı sürecinde disiplinlerarası bir yaklaşımın (iç mimarlık, pedagojik gelişim, ergonomi, psikoloji) benimsenmesinin önemini bir kez daha vurgulamaktadır.

Elde edilen bulgular, literatür ile karşılaştırıldığında ise, Piaget'nin bilişsel gelişim kuramında vurgulanan yaşa uygun deneyim ortamlarının tasarım gerekliliğiyle uyum sergilemektedir (Akarsu, 1984). Özellikle çoklu duysal uyaranlara sahip mekânların, çocukların keşif ve problem çözme davranışlarını desteklediği belirlenmiş ve bu durum, Aydoğan ve Dilek'in (2023) çocuk dostu mekân ölçütleriyle örtüşmektedir. Bununla birlikte, bazı tasarımlarda gözlemlenen fazla uyaran kullanımı, literatürde yer alan "duysal denge" ilkesine aykırı sonuçlar doğurma riski taşımaktadır. Bu çerçevede çalışma, kuramsal önerilerin tasarım pratiğine her zaman tam anlamıyla yansıtılmadığını ortaya koymaktadır. Bu nedenle, çocuk mekânlarının tasarımında yalnızca estetik ve tematik unsurlar değil, aynı zamanda gelişimsel uygunluk ve güvenlik kriterleri de eşit derecede göz önünde bulundurulmalıdır.

Sonuç olarak çalışma çocuklara yönelik kamusal alanların yeniden tasarlanması sürecinde şu temel ilkeleri önermektedir:

- Duyusal açıdan zengin, doğal unsurları barındıran mekanlar yaratılmalı,
- Serbest oyun alanlarına öncelik verilerek çocukların özgürce keşif yapmaları desteklenmeli,
- Mekanlar çok işlevli ve çeşitli kullanım senaryolarına uygun şekilde esnek tasarlanmalı,
- Çocuklara mekan üzerinde aktif müdahalede bulunma olanağı sunan yenilikçi tasarım yaklaşımlarına öncelik verilmelidir.

KAYNAKÇA

- Akarsu, F. (1984). Piaget'ye göre çocukta mekân kavramının gelişimi. *Mimarlık*, 84(9), 31-33.
- Aydoğan, T. G., & Dilek, E. F. (2023). Çocuk dostu kentsel planlama ve tasarım ölçütleri. *GSI Journals Serie A: Advancements in Tourism Recreation and Sports Sciences*, 7(1), 188-211.
- Bilgin, N. (1984). Çocuk(lar) ve mekan(lar). *Mimarlık*, 84(9), 18-22.
- Birleşmiş Milletler (BM). (1989). *Çocuk haklarına dair sözleşme*.
<https://www.unicef.org/turkiye/%C3%A7ocuk-haklar%C4%B1na-dairs%C3%B6zle%C5%9Fme>
- Birol, G. (2009). Çocuk dostu kent neresidir?. *Megaron Balıkesir, Mimarlar Odası Balıkesir Şubesi Dergisi*, 10-13.
- Çanakçıoğlu, N. G. (2012). Çocukta mekân algısının gelişimi ve mekânsal imge zenginliği bakımından malzemenin önemi. *Mimarlıkta Malzeme*, 2012(2), 1-8.
- Dursun, D., & Güller, C. (2019). Çocuk ve kentsel mekan ilişkisi: Erzurum'da çocuk oyun alanlarının erişilebilirlik ve alansal yeterlilik analizi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 10(1), 11-27. <https://doi.org/10.29048/makufebed.515261>
- Günay, N. (2016). *Fiziksel çevrelerin çocuk üzerindeki etkisi bağlamında 'kapsayıcı oyun alanları'* (Yayın numarası. 432215). [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi Veri Tabanı.
- Gür, Ş. Ö. (1996). *Mekan örgütlenmesi*. Gür Yayıncılık.
- Gür, Ş. Ö. (2016, Ocak 28-30). *Engelsiz bina, özgür düşünce* [Bildiri özeti]. XV. Geleneksel Eğitim Sempozyumu, Antalya, Türkiye.
<https://www.tozok.org.tr/image/publications/AntalyaKitap.pdf>
- James, A. (2010). Interdisciplinarity - for better or worse. *Children's Geographies*, 8, 215-216.
- Pakih, E. Y. (2025). Çocuk gelişiminin fiziksel çevre ilişkisi üzerine çocuk dostu kafe örneği. *Sobider*, 77, 96-107. <https://doi.org/10.29228/SOBIDER.86590>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Reeves, T. C. (2006). Design research from a technology perspective. İçinde J. van den Akker, K. Gravemeijer, S. McKenney, & N. Nieveen (Eds.), *Educational design research*. Routledge.
- Riggio, E. (2002). Child friendly cities: Good governance in the best interests of the child. *Environment and Urbanization*, 14(2), 45-58.
- Şener, E. A. (2001). *Okul öncesi çocuk eğitim merkezleri için değişebilir/dönüşebilir/esnek bir "fiziksel çevre modeli"* (Yayın numarası. 112257). [Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi Veri Tabanı.
- Tandoğan, O. (2014). Çocuk için daha yaşanılır bir kentsel mekân: Dünyada gerçekleştirilen uygulamalar. *Megaron*, 9(1), 19-33. <https://doi.org/10.5505/MEGARON.2014.43534>
- Türk Dil Kurumu. (2025). Güncel Türkçe Sözlük. <https://sozluk.gov.tr>