

Mekân Üreten Mesleklerin Eğitim Sürecinde Çocuk Kullanıcının Yeri

Aslıhan ÖZTÜRKOĞLU^{1*}, Demet ALBAYRAK¹, Nilgün ÖZKAN¹, Şengül YALÇINKAYA²

¹Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Yüksek Lisans Programı, Trabzon

²Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Trabzon

Geliş Tarihi (Received): 10.09.2022, Kabul Tarihi (Accepted): 15.11.2022

✉ Sorumlu Yazar (Corresponding author*): aslhnoztrkgl@gmail.com

☎ +90 462 3771681 📠 +90 462 3255588

ÖZ

Çocuğun bilişsel, sosyal ve psikomotor gelişimi üzerinden etkili olan mekânın, çocuğun merak duygusunu ve deneyimleyerek öğrenme isteğini desteklemesi önemlidir. Mekân çocuğun günlük ihtiyaçlarını güvenli ve verimli bir şekilde gerçekleştirmesine imkân tanınmalıdır. Çocuğun kullanıcı olduğu mekânlarda çocuğun gereksinimlere bağlı olarak birçok standardın değişmesi ve yeni tasarım yaklaşımların benimsenmesi gerekmektedir. Tasarımcının mekânı tasarlarlarken çocuğun gözünden dünyaya bakmayı öğrenmeli, onun algılama şeklini anlamalıdır. Fakat günümüzde mekân içerisinde çocukların gereksinimlerinin tam olarak karşılanmadığı, çocuklar için uygun atmosferin sağlanmadığı görülmektedir. Bu sebeple tasarımcının eğitim sürecinde çocuğun gereksinimlerini iyi anlamış, varlık çerçevesinin kavramış olması önemli bir noktadır. Bu farkındalık ve nitelikle meslek hayatının içerisinde bulunulması gerekmektedir. Bu noktada çalışmada tasarımın belirleyici faktörlerinden olan çocuk kullanıcının tasarım eğitimi sürecinde ne ölçüde yer aldığı tespit edilmesi amaçlanmıştır. Tasarım temelli meslek eğitimi alan, farklı ölçeklerde mekân üreten; Karadeniz Teknik Üniversitesi şehir ve bölge planlama, peyzaj mimarlığı, mimarlık ve iç mimarlık bölümlerinden 161 öğrenci ile anket çalışması yapılmıştır. Veriler betimleyici ve içerik analize ile değerlendirilmiş, karşılaştırma için ki-kare testi kullanılmıştır. Çalışmanın sonucunda çocuk kullanıcının eğitim programı içerisinde sınırlı yer bulunduğu, verilen derslerin içeriklerinde çocuğa değinilmesine karşın öğrencilerin kendilerini yeterli düzeyde yetkin bulmadıkları tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, gereksinim, kullanıcı odaklı tasarım, mekân, tasarım eğitimi

Importance of Child User in the Education Process of Space-Making Professions

ABSTRACT

Spaces should trigger children's curiosity and allow them to learn through experience because they have a significant impact on their cognitive, social, and psychomotor development. Spaces should allow children to meet their daily needs safely and efficiently. Spaces used by children should adopt new standards and design approaches based on their needs. Designers should look at the world through the eyes of children and understand their perceptions and needs when designing spaces. However, today, spaces are far from fully meeting children's needs and providing a suitable atmosphere for them. Therefore, it is important for designers to understand the needs of children during the education process and grasp the existence framework. This awareness and qualification should be present throughout their professional lives. At this point, this study aimed to determine to what extent design education addressed child users. The sample consisted of 161 students from the departments of city and regional planning, landscape architecture, interior architecture, and architecture of the Faculty of Architecture of Karadeniz Technical University. The data were collected using a survey and analyzed using descriptive and content analysis. The chi-square test was

used for comparison. The results showed that the undergraduate courses rarely addressed child users. Although some courses focused on child users, they did not find themselves competent enough.

Keywords: Child, need, user-centered design, space, design education

GİRİŞ

Türkiye’de 2021 yılındaki nüfusun %26,9’u çocuklardan (0-17 yaş) oluşmaktadır (TÜİK, 2022). Geleceğin yetişkinleri olan bireylerin, çocukluk döneminde yaşadıkları ilerleyen dönemler için belirleyici etkiler yaratabilmektedir. Özellikle çocukluk döneminde karşılaştığı ürün, mekân ve hizmetlerdeki tasarımlarda bu çerçevede ele alınmalıdır. Çocuklar için yapılan tasarımlarda çocuk kullanıcı temsillerinin gerçek hayattaki çocuk olma deneyimiyle örtüştürülmesi, yetişkin kullanıcılara kıyasla daha zor olabilmektedir (Süner ve Erbuğ, 2018). Bunun için tasarımcının çocuğu anlaması ve empati geliştirebilmesi önemlidir. Bu yetinin kazanılmasında başlangıç noktası, farklı tasarım odakları olan bilim dallarının geleceğin tasarımcılarına verdiği eğitimlerdir. Bu temelde alınabilecek eğitimlerin ve yapılan uygulamaların oluşturduğu bilinçle gerçekleşecek olan tasarımlar, çocuk kullanıcının gereksinimlerini karşılamada daha başarılı sonuçlar getirecektir.

Çocukluk dönemi, diğer dönemlerden farklı gelişim evrelerini içermektedir. Her alt gelişim döneminin kendi içinde özel durumları içermekte ve insan temel kazanımlarını bu dönemde edinmektedir (Çukur ve Güller Delice, 2011). Bu gelişim sürecinde birçok faktör etkili olmaktadır. Bunlardan biride mekândır. Mekân çocukların davranışlarını biçimlendirmesi noktasında önem arz etmektedir (Wicker, 1979; Çanakçıoğlu, 2012; Tandoğan, 2014; Doğan ve Baksi, 2019). Mekân ile çocuğa sunulan zengin uyaranlar, bilişsel gelişimi desteklenmekte ve davranış biçimlerini oluşturmaktadır. Diğer taraftan fiziksel çevrenin imgeleme açısından zengin ve etkili bir algı oluşturma gücüne sahip olması, çocuğun mekân ile ilişkisini güçlendireceğinden aidiyet, öğrenme, yön bulma vb. noktalarında çocuğa kolaylık sağlamaktadır. Bu noktada tasarımcının mekânın temel işlevinin yanında çocuğun sosyal, bilişsel ve psikomotor becerilerinin gelişimini destekleyecek şekilde tasarlanabilmesi için çocuk kullanıcıyı tanıması önemlidir. Buradan yola çıkarak çocuklara yönelik mekân tasarımı yapan meslek dallarındaki eğitim sürecinde “çocuk kullanıcının” yerinin ne olduğu sorusu gündeme gelmektedir.

Çalışmada çocuğun gelişimi üzerinde önemli bir etkisi olan mekânın tasarımında görev üstlenen mesleklerin eğitim sürecinde çocuk kullanıcı ile ilgili tasarımcıya kazandırılmak istenen bakış açısının tespit edilmesi

amaçlanmıştır. Çocuk kullanıcının sahip olduğu özellikler ile mekânı bir yetişkin kadar aktif kullanması ve gelişim sürecinde mekânın onu destekleyecek yönde olması beklenir. Tasarımcının çocuk kullanıcıyı tanıması, onun gereksinimlerini, gelişim türlerini, yaş gruplarına bağlı farklılıkları gibi çok yönlü olarak anlaması ve tasarımlarında bu noktalara mutlaka yer vermesi gerekmektedir. Bu gereklilikten yola çıkarak araştırmada tasarım eğitiminde çocuk kullanıcının ele alınış şekli ve hangi yönleri ile vurgulandığı çerçevesinde konu ele alınmıştır.

Tasarımda Kullanıcı

Yaşam içerisindeki sosyolojik, teknolojik, kültürel vb. her türlü değişim ve gelişimle birlikte kullanıcı ihtiyaçları ve kullanım biçimleri değişkenlik göstermektedir. Tasarımın nitelikli ve işlevsel bir araca dönüşmesi değişimlerin peşinden giderek güncel kalması ile gerçekleşebilir. Yeni ihtiyaçlara yeni karşılıklar gerektirmektedir. Tasarımcılar yaşamdaki değişimlerin gerekliliklerine hazır olmalı ve yeni anlayışlarla karşılamalıdır (Güngör, 2005). Bir mekânın kullanım amacını ve fonksiyonunu karşılayabilmesi için tasarımcısının söz konusu mekânın kullanıcılarını ve mekân içerisinde gerçekleşecek eylemleri doğru bir şekilde analiz etmesi gerekmektedir (Ching, 2011). Bu sebeple tasarımın merkezinde her zaman kullanıcı yer alır ve diğer tüm alanlardaki değişim ve gelişimleri onun üzerinden anlayıp, farkına varıp oluşturduğu bilinç ve farkındalıklar üzerinden verileri değerlendirmelidir. Kullanıcı gereksiniminin ne kadar gerçek ve doğru belirlendiği tasarımın başarısını ortaya koyan olgudur. Kullanıcı odaklı tasarımın nitelikli bir şekilde yerine getirilebilmesi belli bir bakış açısı ve bu konuda gelişmiş empati yeteneğiyle birlikte öngörü de gerektirmektedir. Çünkü tasarım bir fikirden bir ihtiyaçtan yola çıkarak önce kendini fikirsel dünyada çerçeveler ve bir biçime sokar. Fakat uygulandığında kullanıcı ve tasarım arasındaki ilişkisi düşünüldüğü, tasarlandığı gibi kurulmayabilir. Bu zorluğu Lefebvre (2003) mekân farklılıklarına dayandırır. Mekânları soyut ve somut olmak üzere ikiye ayırır (Lefebvre, 2003). Somut mekânda kullanıcı ve tasarım arasındaki ilişkinin kurulduğu bir mekândan bahsederken soyut mekânda tasarım sürecini içeren düşünce mekânından bahseder. Tasarımın nitelikli bir şeye dönüşmesinde sorun teşkil eden bu durum, deneyimlenmemiş olan tasarım konusundaki tecrübesizlik, bir tasarım üzerinde doğru ve kapsamlı çalışmalarla aşılabilir.

Mekân Üreten Mesleklerin Eğitim Sürecinde Çocuk Kullanıcının Yeri

bilmektedir. Bunun yoluysa yine kullanıcıyı anlamaktan, ihtiyaçlarını, ihtiyacı olmadıklarını, tercihlerini ve bazen düşünce hatta duygulanımlarını anlamaktan geçer. Bu noktada tasarımcıların kullanıcı profillerini daha yakından tanımaları ve toplumdaki yerlerini doğru tespit etmelerinin gerekliliği kaçınılmazdır.

Bu perspektiften çocuk kullanıcıya daha yakından baktığında; Çocukların yaşama haklarının uluslararası sözleşmeler ile koruma altına alındığı görülmektedir. UNICEF Çocuk haklarına dair sözleşmenin 27. Maddesinde “*Taraf devletler, her çocuğun bedensel, zihinsel, ruhsal, ahlaksal ve toplumsal gelişmesini sağlayacak yeterli bir hayat seviyesine hakkı olduğunu kabul eder*” (UNICEF, 2022a). UNICEF çocuk dostu şehir girişimi projesi kapsamında “*Her çocuğun kendini güvende hissettiği ve güvende olduğu, temiz havaya ve suya erişebildiği, oyun oynayabildiği, öğrenebildiği ve büyüyebildiği, sesinin duyulduğu ve önemli olduğu bir ortamda büyümek hakkıdır*”. Bu proje kapsamında Türkiye’de henüz uygulanmış bir girişim bulunmamaktadır. Ülkemizde bu konuya gösterilen ilginin yeterli düzeyde olmaması çocukla ilgili diğer disiplinlerde de eksiklikler oluşmasına sebep olmaktadır (UNICEF, 2022b). Çocuk kullanıcı bireysel ve toplumsal yönlerini, kişilerden bağımsız değil onlarla birlikte hayata geçirmek ister. Çocuk mekândan ayrı ya da özelleşmiş şekilde değil mekânla bütünleşik düşünülmalıdır (Barre, 1979). Yaşanabilir kentsel mekânlar için çocuğun etkileşim içinde olduğu fiziksel çevreyi oluşturan oyun alanları başta olmak üzere tüm kamusal mekânlar çocukların istek ve gereksinimlerine cevap veren, güvenli ve oyun eylemini destekleyen yerler haline getirilmelidir (Tandoğan, 2014). Çocukların sosyolojik, psikolojik, fiziksel ihtiyaçların karşılamak ve onların huzurlu hissettiği fiziksel çevreyi oluşturmak toplumun en küçük parçasını oluşturan bireyden, kurumlara herkesin sorumluluğudur.

İç ve dış mekânlar çocuğun merak, keşif, yaratma ve hareket etme dürtülerini uyandırarak duygusal gelişimini destekleyecek şekilde tasarlanmalıdır. Bireyin çocukluk döneminde deneyimlediği mekânlar ileriki yaşlarda çevresini algılama serüveninde referans oluşturmaktadır (Çukur ve Güller Delice, 2011). Çocuğun kendine özgü bir algı, davranış, iletişim ve ifade biçimi vardır. Çocuk gelişimi; sosyal çevresi, fiziksel çevresi, kültürel çevresi ve algıları yardımıyla doğumdan itibaren fiziksel, sosyal, zihinsel ve duygusal gelişiminin yapıldığı bir süreçtir (Çermikli, 2015). Çocuğun doğumuyla birlikte mekân etkileşimi başlar. Mekân algısının gelişmesi bilişsel ve yaş gelişimiyle birlikte devam eder. Çocuğun gelişimlerini olumlu etkilemesi için; yaşadığı, eğitim aldığı, sosyal çevre edindiği vb. mekânlar gelişim dönemlerine uygun tasarlanmalıdır

(Baksi, 2018). Çocuğun öğrenme çabası algısının yetişkinlerden farklı olarak keşfetmeye ve deneyimlemeye daha açık olmasına sebep olur. Milli eğitim bakanlığı okulöncesi eğitim programına göre “Çocuk oyun aracılığıyla öğrenir, kendini ve içinde yaşadığı dünyayı oyunla tanır ve kendini en iyi oyun sırasında ifade eder, kritik düşünme becerilerini oyun içinde kazanır.” (Millî Eğitim Bakanlığı, 2013). Çocuk etkileşim içerisinde olduğu her şeyi bir oyun kurgusuna yerleştirir ve kendi algı kuralları çerçevesinde değerlendirir. Fiziksel çevre çocuğun her an maruz kaldığı ortamların tamamını oluşturmaktadır ve bu bağlamda yaşamında büyük yer kaplamaktadır.

Sokak, park, okul, hastane, alışveriş merkezi, konut ve oda gibi mekânlar kent ölçeğinden konut ölçeğine çocukların etkileşim içerisinde olduğu fiziksel çevreyi oluştururlar. Bireylerin fiziksel çevredeki eylemleri aslında zihinsel süreçte yaşanan olguların fiziksel çevreye yansımalarıdır (Gür, 1996). Bu yönden bakıldığında çocuğun içinde bulunduğu çevre, zihinsel faaliyetlerine etki etmektedir. Çocukların gündelik yaşamı yetişkinler tarafından onlar için oluşturulmuş ortamlarda geçmektedir. Çocuklar için önemli olan mekânlar sosyal ve kültürel olarak çocukların yaşamdaki rollerinden izler taşımaktadır (Rasmussen, 2004). Bu mekânların boyutu, biçimi, renkleri, aydınlık seviyesi ve akustik düzenlemeleri gibi fiziksel koşulları çocuğun algısını doğrudan etkiler. Çocuk içinde bulunduğu fiziksel çevreyi duyu organlarıyla gözlemler, duyar, dokunur ve hisseder. Çocuğun fiziksel ve duygusal olarak sağlıklı gelişmesi içinde bulunduğu mekânların sağladığı koşullara bağlıdır.

Çocuk kullanıcılar incelendiğinde kendi içlerinde fiziksel ve bilişsel farklılıkları tasarım sürecinin başlangıç noktasını oluşturmaktadır. Planlama yaparken farklı yaş gruplarında çocuk kullanıcılara uygun ihtiyaçlar göz önünde bulundurulmalıdır (Neufert, 1998). Çocuk kullanıcıya yönelik tasarımların gerçekleştirme sürecini olması gerektiği şekliyle yerine getirebilmek için tasarım sürecinde yol gösterecek olan çocuğa dair bilgi ve empati yoluyla geliştirilen yüksek bir anlayışa sahip olmak gerekmektedir. Çocuklara özel şekillenen tasarımların doğru çalışan ve başarılı tasarımlar olma potansiyeli oldukça güçlüdür.

Günümüz metropol kent düzeni içerisinde çocuklar genel olarak kapalı mekânlarda vakit geçirmektedir ve doğal çevreyi keşfetme fırsatlarından uzak kalmaktadırlar. Doğa ile etkileşim içinde olan mekânların çocukların fizyolojik ve psikolojik gelişimleri üzerinde etkileri vardır. Mekânlarda doğal malzeme kullanımı çocukları görsel, işlevsel ve sağlık açısından olumlu etkiler (Öz-

Mekân Üreten Mesleklerin Eğitim Sürecinde Çocuk Kullanıcının Yeri

türk ve Bayrak, 2017). Çocuk sadece onun için tasarlanan mekânlarda malzemeyle yüzleşmez, kendi odasında kullanılan mobilyadan sokakta yürüdüğü kaldırımın taşına kadar birçok boyutta malzemeyle karşılaşır. Bu doğrultuda mekânlar tasarlanırken malzeme seçimi konusunda da çocuk göz ardı edilmemelidir.

Çocukların antropometrik ölçüleri ulus, bölge, yaş, cinsiyet, beslenme özelliklerine göre farklılık göstermektedir (Tunay ve ark., 2005). Çocukların etkileşim içinde olduğu mekânlar bu farklılıklar dikkate alınarak tüm kullanıcıların ihtiyaç ve beklentilerini karşılayarak; düşüncelerini ifade edebilmelerine, fiziksel olarak gelişim gösterebilmelerine ve topluma katılım sağlayabilmelerine yardımcı olacak şekilde tasarlanmalıdır (Arat ve Parlak, 2020). Çocuğun kendi fiziksel ölçülerine uygun donatılar kullanması gerekmektedir. Ergonomik ölçülerin dışında tasarlanmış mobilyalar, oyun alanları ve mekânlar çocukların; kaza yapma olasılıklarının artmasına sebep olmaktadır.

MATERYAL VE YÖNTEM

Çalışmanın genel çerçevesi, tasarım eğitimi alan son sınıf öğrencilerinin eğitim sürecindeki çocuk kullanıcının yerini anket yöntemiyle tespit etmek ve elde edilen sonuçlar üzerinden yeterliliğini tartışıp; tasarım eğitiminde çocuk kavramının eğitimin hangi aşamalarında ve ne boyutlarda olması gerektiği üzerinde öneriler sunmak şeklinde oluşturulmuştur.

Meslek eğitiminde çocuk kullanıcının yer bulması, ileride bu mekânların tasarımcıları olacak meslek insanlarında konu ile ilgili farkındalığın oluşmasında ve çocuğun farklı ölçeklerdeki mekânlarda etkin olarak karşılık görmesi sağlanacaktır. Bu nedenle araştırmada mekân tasarımı yapan farklı meslek dallarının eğitim sürecinde çocuk kullanıcıya bakış açısı irdelenmiştir. Eğitim sürecinde konu ile ilgili tasarım öğrencisine verilen dersler, bu derslerin öğrenci üzerinde bıraktığı etki, farkındalık düzeyindeki değişiklikler üzerinden ele alınmıştır. Çalışma alanı olarak araştırma üniversitesi statüsüne sahip, köklü ve teknik üniversite olan mekân ile ilgili 4 farklı bölümü bünyesinde barındırması itibarıyla Karadeniz Teknik Üniversitesi seçilmiştir. Çalışma kapsamında İç Mimarlık, Mimarlık, Peyzaj Mimarlığı ve Şehir ve Bölge Planlama bölümleri 2021-2022 güz döneminde son sınıf öğrencilerine bir anket uygulanmıştır. Anket uygulaması Google anket sistemi üzerinden çevrimiçi olarak hazırlanmış ve öğrencilere iletilmiştir. KTÜ sisteminde kayıtlı iç mimarlık bölümü son sınıf öğrencileri 66, mimarlık bölümü son sınıf öğrencileri 110, peyzaj mimarlığı son sınıf öğrencileri 69 ve şehir ve bölge planlama bölümü son sınıf öğrencileri 49 kişidir.

Toplamda sistemde kayıtlı 294 son sınıf öğrencisi bulunmaktadır. 161 kişilik denek grubu ile rastgele örneklem yöntemi ile anket yapılmıştır. Bölüm öğrenci sayısı ile doğru orantılı olacak şekilde iç mimarlık 45 kişi, mimarlık 59 kişi, peyzaj mimarlığı 26 kişi ve şehir ve bölge planlama bölümünden 31 kişi ile anket yapılmıştır.

Araştırmada temel varsayım “*Karadeniz Teknik Üniversitesinde şehir ve bölge planlama, peyzaj mimarlığı, mimarlık ve iç mimarlık olmak üzere farklı mekânsal disiplinlerinin lisans eğitimi sürecinde çocuk kullanıcı ile ilgili farkındalık oluşturulmaktadır.*” şeklinde belirlenmiştir.

Varsayımın sınanması için;

- Çocuk kavramı ile ilgili genel izlenimlerini tespit etmek için örneklem grubundan çocuk ve çocuk mekânı denilince akıllarına gelen ilk üç kavramı sıralamaları istenerek bakış açıları ortaya konulmuş
- Eğitim süreci içerisinde çocuk kullanıcının yer aldığı ders ve ders içeriğine sahip ders alıp almadıkları, proje konusu, sunum, afiş vb. gibi etkinlikler yapıp yapmadıkları tespit edilmiş
- Eğitim sürecinde aldıkları bilginin çocuk kullanıcı hakkında bilginin yeterlilik düzeyi ve kendilerini ne kadar yetkin hissettikleri sorgulanmış
- Bölümlerin eğitim süreci içerisinde çocuk kullanıcının yeri ile ilgili farklılık olup olmadığı araştırılmış
- Öğrencilerin çocuk kullanıcı hakkındaki bilgileri ve yorumları ortaya konmaya çalışılmıştır.

Elde edilen verileri görsel bir anlatım ile sunabilmek için oluşturulan grafikler Microsoft Excel programında hazırlanmıştır. Verileri analiz ederken farklı bölümlerin verdiği cevaplar arasındaki ilişkileri ortaya koymak ve istatistiksel değerler oluşturmak için “SPSS” programı aracılığıyla ki-kare testi uygulanmıştır. Tasarım öğrencilerinin çocuğa bakışı başlığında elde edilen veriler ile kelimelerin frekans yoğunluğuna göre kelime bulutları oluşturmak için Maxqda programı kullanılmıştır. Bu programlar aracılığı ile yapılan analizler bulgular kısmında sunulmuştur.

BULGULAR

Tasarım Öğrencisinin Çocuğa Bakışı

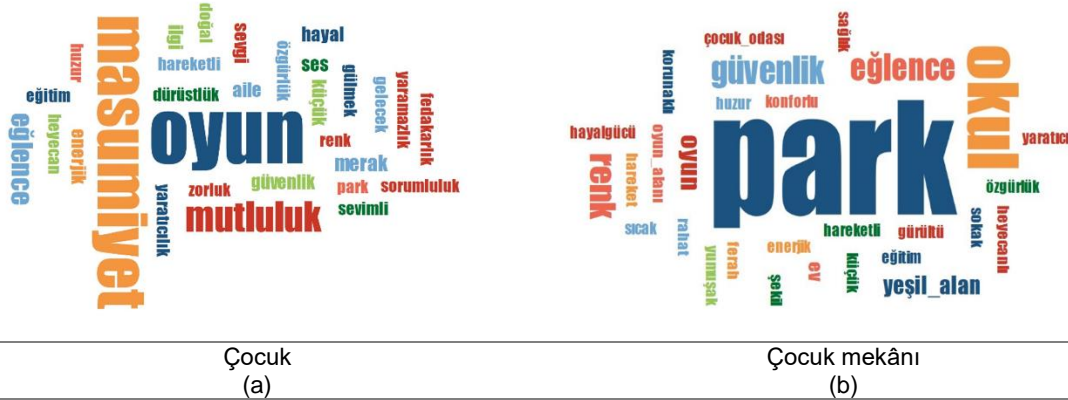
Öğrencilerin çocuk ve çocuk mekânı ile ilgili algısını ortaya koyabilme adına öğrencilere anket içerisinde iki

Mekân Üreten Mesleklerin Eğitim Sürecinde Çocuk Kullanıcının Yeri

soru yöneltmiştir. Çocuk ve çocuk mekânı ile ilgili akıllarına gelen ilk üç kelime sorulmuştur (Şekil 1).

Öncelikle öğrencilerin çocuk kullanıcıya olan bakışını anlamak ve çocuk ile hangi kavramları bağdaştırdığı ortaya konmak istenmiştir. Öğrencilerin “çocuk” denince akla gelen kavramlara verdikleri cevaplar değerlendirildiğinde, en çok söylenen kavram oyundur (67). Bunu masumiyet, mutluluk, eğlence ve sorumluluk

kavramları takip etmiştir. “Çocuk mekânı” denildiğinde ise en çok söylenen kavram park (81) olmuştur. Bunu okul, güvenlik, eğlence ve renk kavramları takip etmiştir (Şekil 1). Çocuğu oyun ile ilişkilendiren tasarım öğrencileri, çocuğun mekân ile ilişkisini çocuğun gelişiminde etkin bir yer olan ve oyunun en etkin şekilde ifade edildiği park mekânı ile ilişkilendirmiştir.

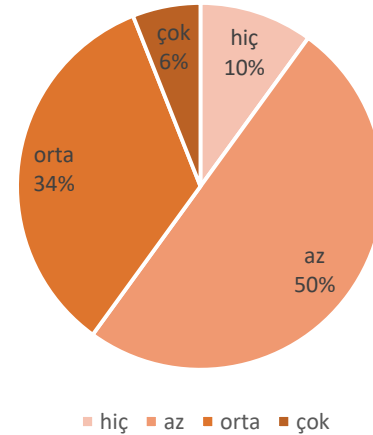


Not: Ankete verilen cevaplar bölüm ayrımı yapılmadan Maxqda programına girilerek, en çok tekrar edilen kelimeler boyutuna göre kelime bulutu oluşturulmuştur.

Şekil 1. Çocuk (a) ve çocuk mekânı; (b) Çocuk denince akla gelen kavramlar

Tasarım Öğrencisinin Eğitim Programında “Çocuk Kullanıcı” Kavramı ile Karşılaşma Durumu

Bu bölümde öğrencilerin eğitim sürecinde çocuk kullanıcı ile ne sıklıkta karşılaştığı; ders, ders içeriği ve araçlarında çocuk kullanıcı ile ilgili bir eylem-etkinlik veya bilgi ile karşılaşmış karşılaşmadığı ortaya konulmuştur. İlk bölümde eğitim sürecinde tasarım öğrencisinin çocuk kullanıcı kavramı ile karşılaşma sıklığı (Şekil 2) sorgulanmıştır. Öğrencilerin %50’si eğitim sürecinde çocuk kullanıcı kavramını az düzeyde duyduklarını söylemiş, bunu %34 ile orta düzey duyma sıklığı takip etmiştir.



Şekil 2. Öğrencinin eğitim sürecinde çocuk kullanıcı kavramı ile karşılaşma sıklığı

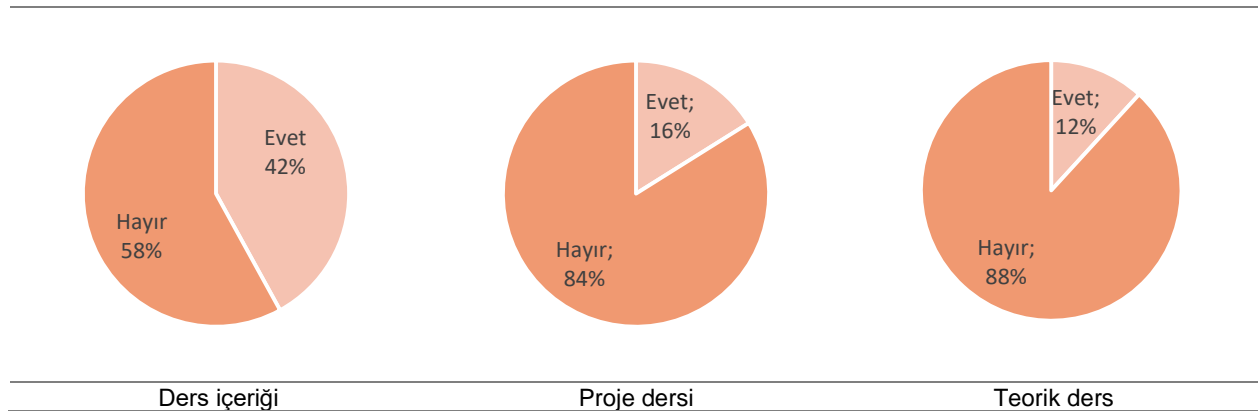
Öğrencilerin eğitim programı içerisinde “çocuk kullanıcı” kavramını; dersler olarak alma, bir dersin içeriğinde karşılaşma ve proje konusu olarak çalışmış olma durumu araştırılmıştır (Şekil 3). Öğrencilerin yarıya yakını (%42) eğitim sürecinde -çocuk kullanıcı kavramını direk çocuğu konu alan dersler hariç- bir dersin içeriğinde karşılaştıklarını, %12’si ise çocuğu direk konu

Mekân Üreten Mesleklerin Eğitim Sürecinde Çocuk Kullanıcının Yeri

alan bir ders aldıklarını söylemiştir. İç mimarlık öğrencileri, eğitim yapıları dersinde; peyzaj mimarlığı öğrencileri, çocuk oyun alanı tasarımı dersinde; şehircilik öğrencileri, sosyal sorumluluk, çocuk gelişimi ve temel tasarım derslerinde çocuk kullanıcı ile karşılaştıklarını belirtmiştir.

Proje dersi kapsamında çocuk ile ilgili bir konu çalışan öğrenci oranı ise % 16'dır. İç mimarlık öğrencileri, çocuk kuaförü ve çocuk restoranı projelerinde; mimarlık öğrencileri, kütüphane, anaokulu, ilköğretim yapıları,

oyuncak mağazası, toplum merkezi, sevgi evi projelerinde; peyzaj mimarlığı öğrencileri, çocuk oyun tasarımı projelerinde; şehircilik öğrencileri, çocuklar için sokak projelerinde çocuk konusunda çalışma yaptığını belirtmiştir. Farklı derslerin içeriklerinde belli düzeyde kendine yer bulan çocuk kullanıcı, direk kendini konu alan dersler açısından sınırlı kaldığı görülmektedir. Oranlar eğitim sürecinde tasarımcının çocuk ile ilgili proje konusu çalışmadan mezun olabildiğini göstermektedir (Şekil 3).



Şekil 3. Eğitim sürecinde derslerde çocuk kullanıcı kavramı ile karşılaşma durumu

Genel değerlendirmenin ardından tasarım temelli eğitim veren bölümlerin bölüm bazında çocuk kullanıcı farkındalığı konusunda arasında bir farklılık olup olmadığı araştırılmak için ki-kare analiz testi uygulanmıştır (Tablo 1). Tablo 1'e göre; uygulanan ki-kare testi sonucunda:

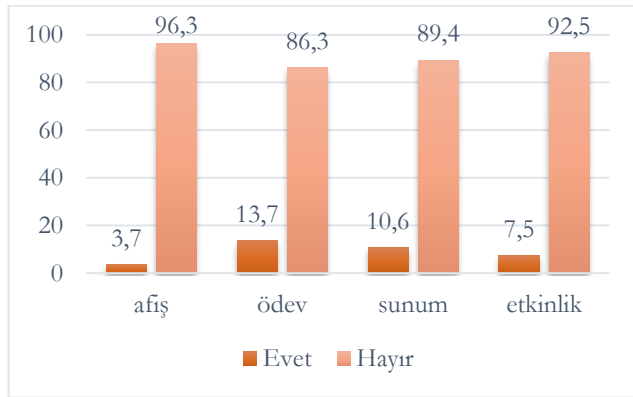
- Tasarım eğitimi veren bölümler arasında, öğrencinin ders içeriğinde çocuk kullanıcı kavramı ile karşılaşma durumu bölümler arasında farklılık göstermiştir (χ^2 : 12,306, p :0.006, p <0.05). Fark peyzaj mimarlığı öğrencilerinin %84,6'sı evet, iç mimarlık öğrencilerinin %57,8'inin hayır cevabını vermesinden kaynaklanmaktadır.
- Tasarım eğitimi veren bölümler arasında, öğrencinin çocuk konulu teorik ders alma durumu bölümler arasında farklılık göstermiştir (χ^2 : 45,617, p :0.000, p <0.05). Fark peyzaj mimarlığı öğrencilerinin %50'sinin teorik ders aldığını, mimarlık öğrencilerinin %100'ünün almadığını belirtmesinden kaynaklanmaktadır.
- Tasarım eğitimi veren bölümler arasında, çocuk konulu proje çalışma durumu bölümler arasında farklılık göstermiştir (χ^2 : 10,244, p :0.017, p <0.05). Fark mimarlık öğrencilerinin %23,7'sinin evet, iç mimarlık öğrencilerinin %95,6'sının hayır cevabını vermesinden kaynaklanmaktadır.

Mekân Üreten Mesleklerin Eğitim Sürecinde Çocuk Kullanıcının Yeri

Tablo 1. Tasarım eğitimi alan öğrencilerinin eğitim sürecinde çocuk kullanıcı kavramı ile karşılaşma durumunun karşılaştırılması

	Bölümler	Evet		Hayır		χ^2	df	p
		%	Adj.Res	%	Adj.Res			
Herhangi bir ders içerisinde çocuk kavramının geçmesi durumu	İç Mimarlık	42,2	-2,5	57,8	2,5	12,306	3	0,006
	Mimarlık	59,3	,3	40,7	-,3			
	Peyzaj Mimarlığı	84,6	3,0	15,4	-3,0			
	Şehir ve Bölge Planlama	57,8	-,4	45,2	,4			
Proje dersinde “çocuk kullanıcı” konulu proje çalışma durumu	İç Mimarlık	4,4	-2,5	95,6	2,5	10,244	3	0,017
	Mimarlık	23,7	2,0	76,3	-2,0			
	Peyzaj Mimarlığı	26,9	1,6	73,1	-1,6			
	Şehir ve Bölge Planlama	9,7	-1,1	90,3	1,1			
Çocuk kullanıcıya yönelik teorik ders almış olma durumu	İç Mimarlık	6,7	-1,3	93,3	1,3	45,617	3	0,000
	Mimarlık	0,0	-3,5	100	3,5			
	Peyzaj Mimarlığı	50,0	6,6	50,0	-6,6			
	Şehir ve Bölge Planlama	9,7	-,4	90,3	,4			

Öğrencilere eğitim sürecinde herhangi bir ders kapsamında afiş hazırlama, ödev yapma, sunum hazırlama ve çocuk konulu etkinliğe katılma durumu sorgulanmıştır (Şekil 4). Genel olarak 4 başlıkta da oranların düşük olduğu görülmektedir. Öğrencilerin çocuk ile ilgili %13,7'si ödev hazırladığını, %10,6'sı sunum yaptığını belirtmiştir.

**Şekil 4.** Eğitim sürecinde çocuk konulu çalışma/etkinlik yapma durumu

Eğitim sürecinde çocuk ile ilgili ödev hazırlama durumu tasarım temelli eğitim veren bölümler arasında bir farklılık olup olmadığı araştırmak için SPSS programı aracılığıyla ki-kare testi uygulanmıştır (Tablo 2). Afiş, sunum hazırlama ve etkinlik yapma durumları arasında bölümler arası farklılık ortaya çıkmamıştır.

Tablo 2'ye göre; uygulanan ki-kare testinde tasarım eğitimi veren bölümler arasında, öğrencinin çocuk konulu ödev hazırlama durumu bölümler arasında farklılık göstermiştir (χ^2 : 22,429, p :0.000, p <0.05). Fark peyzaj mimarlığı öğrencilerinin 42,3'ünün evet, mimarlık öğrencilerinin %94,6'sının hayır demesinden kaynaklanmaktadır.

Mekân Üreten Mesleklerin Eğitim Sürecinde Çocuk Kullanıcının Yeri

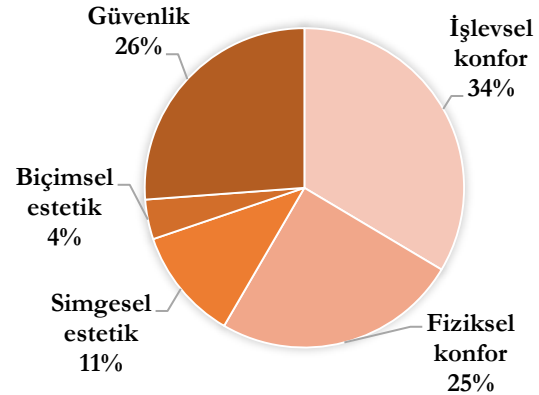
Tablo 2. Tasarım eğitimi alan öğrencilerinin eğitim sürecinde çocuk ile ilgili ödev yapma durumunun karşılaştırılması

ÖDEV	Bölümler	Evet		Hayır		χ^2	df	Exact-p
		%	Adj.Res	%	Adj.Res			
	İç Mimarlık	11,1	-,6	88,9	,6	22,429	3	0,000
	Mimarlık	5,1	-2,4	94,6	2,4			
	Peyzaj Mimarlığı	42,3	4,6	57,7	-4,6			
	Şehir ve Bölge Planlama	9,7	-,7	90,3	,7			

Tasarım Eğitiminde “Çocuk Kullanıcı” ile İlgili Vurgulanan Özellikler

İlk bölümde katılımcıların eğitim sürecinde çocuk kavramı ile karşılaşma durumu ders ve ders araçları açısından sorgulanmış ve sınırlılık ortaya konulmuştur. Bu bölümde ise çocuk kullanıcının hangi yönleri ile eğitim programında vurgulandığı yer verilmiştir. Bunun için anket içerisinde katılımcılara “**Eğitim sürecinde derslerde çocuk ile ilgili duyduğunuz aklınızda kalan cümleleri yazar mısınız?**” sorusu yöneltilmiş ve cevaplar analiz edilmiştir.

Gür (1996)’ün mekân örgütlenme paradigmasında konu ile ilişkili olan 5 başlık temel alınarak, vurgulanan noktaların söylenme sıklığı ortaya konulmuştur. Verilen cevapların sayısal analizine Şekil 5’te yer verilmiştir.

**Şekil 5.** Mekân tasarımında çocuk ile ilgili öne çıkan noktaların yüzde dağılımları

Estetik (biçimsel/simgesel) ile ilişkili iki başlığın son ikide yer alması aslında bugün çocuk mekânlarında yaşanan temel sorunun bir işareti olarak değerlendirilebilir. Mekân örgütlenme paradigmasına göre yapılan gruplandırmada verilen cevapların bazılarında Tablo 3’te yer verilmiştir.

Mekân Üreten Mesleklerin Eğitim Sürecinde Çocuk Kullanıcının Yeri

Tablo 3. Mekân tasarımında çocuk ile ilgili öne çıkan noktalar

MÖP	Mimari Özellikler/örnek cümleler	Bölümler
İşlevsel konfor	-Antropoloji farklıdır diğer insanlardan daha farklı işlev alanları olmalı.	İç Mimarlık
	-Çocukların istek ve ihtiyaçlarının normal insanlara göre daha fazla veya ölçülerinin yetişkin insanlardan farklı olabileceğini unutmamalıyız.	Mimarlık
	-Bir çocuğun kullanımı ile herhangi birinin kullanımı ve ihtiyaçları her zaman farklıdır.	
	-Çocukların vakit geçirebilecekleri mekânlar oluşturmak.	Peyzaj Mimarlığı
Fiziksel konfor	-Çocukların erişimine uygun alanların tasarlanması gerektiği.	Şehir ve Bölge Planlama
	-Konut birimlerinde her konuta yakın çevrede Çocuklar için oyun bahçeleri planlanmalıdır.	
Fiziksel konfor	-Tasarladığımız donatıların onların antropometrik ölçülerine uygun olması gerekiyor.	İç Mimarlık
	-Çocuklar için mekân ölçüleri çocuklara uygun olmalıdır. -Mekânı tasarlarken yaşlı, engelli ve çocukların kullanımını da dikkate almalıyız. -Kamusal mekânlardaki ıslak hacim tasarımlarında çocuk yastaki kullanıcıların fiziksel özellikleri unutulmamalı onlara uygun boyutlarda ya da aile bireylerinin onlarla beraber kullanabileceği şekilde tasarımlar yapılmalı.	Mimarlık
Simgesel estetik	-Antropolojik farklılıklar sadece ergonomik ölçüleri değil çocuğun algısını da etkiler.	İç Mimarlık
	-Çocuğun kendini özgür ve rahat hissedebileceği estetik bir ortam oluşturma.	
	-Çocuklara göre erişilebilirlik, çocuklara hitap eden.	Mimarlık
Simgesel estetik	-Tasarlanan mekân çocukları kendine çekiyorsa, yetişkinleri de çekecektir.	Peyzaj Mimarlığı
Bicimsel estetik	-Hayal dünyaları yetişkinlere göre daha geniş olduğundan daha renkli daha hareketli mekânlar ilgilerini çeker.	İç Mimarlık
	-Çocukların enerjilerini harcayabilecekleri dinamik bir mekân oluşturmak.	
Güvenlik	-İç mimarinin mekân tasarlarken çocuk için mevcut risklere ve çocuğun ihtiyaçlarına dikkat etmesi gerekiyor.	İç Mimarlık
	-Mekânda tasarım yapılırken zarar verici, kazaya sebep olacak öğelerden, kaçınılması gerektiği.	
	-Çocuk mekânları gözetimli mekânlar olmalıdır.	Mimarlık
	-Çocuklar için girişler gözetimli olmalıdır.	
	-Zarar verebilecek yahut zehirli meyveli bitkilerin çocuk oyun alanından uzak tutulması.	Peyzaj Mimarlığı
Güvenlik	-Zarar verebilecek yahut zehirli meyveli bitkilerin çocuk oyun alanından uzak tutulması gerektiği.	
	-Güvenli şekilde oynayabilecekleri, yaşayabilecekleri mekânları oluşturmak. -Çocukların mekânları taşıt erişiminden arındırılmış, ebeveyn ihtiyacı bulunan çocuklar için daha küçük, kullanıcı çocukların yaş ortalaması arttıkça büyüyen bir mekân tasarımı önemlidir.	Şehir ve Bölge Planlama

*MÖP: Mekân örgütlenme paradigmaları

Not. Ankete verilen cevaplar arasında sayısal ağırlığı yüksek, farklı noktalara dikkat çeken anlaşılır cevaplar seçilmiştir. Verilen cevaplar Gür (1996)'ün, mekân örgütlemesi paradigmasında yer alan 5 temel başlık üzerinden öğrenci cevapları ile eşleştirilerek oluşturulmuştur.

Tablo 3'e göre, öğrencilerin verdikleri cevaplarda bölüm bazında bakıldığında benzer cevaplar verdiği görülmüştür. Mesleklerin kendi sınırları içindeki sorunlara

daha hâkim olduğu tespit edilmiştir. Şehircilik öğrencilerinin daha büyük ölçekte düşündüğü ve kent ölçeğinde en çok güvenliğe yönelik cevaplar vermişlerdir.

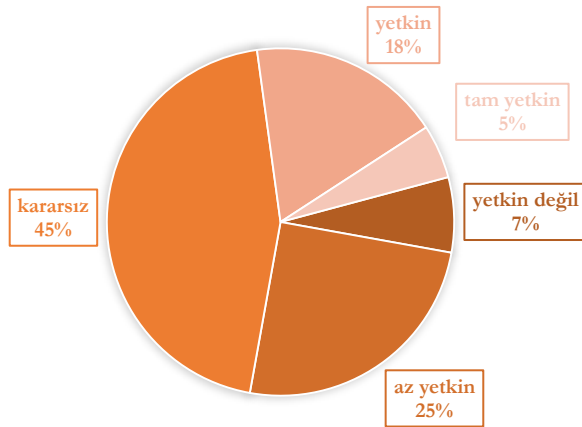
Mekân Üreten Mesleklerin Eğitim Sürecinde Çocuk Kullanıcının Yeri

İç mimarlık, mimarlık ve peyzaj mimarlığı öğrencileri daha çok fiziksel ve işlevsel konfora dikkat çekmişlerdir. Estetik başlıkları ise en çok iç mimarlık öğrencileri tarafından kullanılmıştır.

Öğrencinin Çocuk Kullanıcı Konusundaki Yetkinlik Düzeyi

Öğrencilere çocuk kullanıcıya yönelik mekân tasarımında kendilerini ne kadar yetkin gördükleri sorusu yöneltilmiştir. Aldıkları eğitim programı içerisinde çocuk kullanıcı konusunda kendilerini değerlendirmeleri, yetkinlik düzeyini belirtmeleri istenmiştir (Şekil 6).

Öğrenciler yetkinlik düzeyini değerlendirdiğinde %45 oranında kararsız olduklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin yarıya yakın oranla kararsız cevabını vermeleri konu hakkında kendilerini yeterli bulmadıklarından, çocuk kullanıcı konusunun tasarımda çok yönlü bilgi gerektirmesi ve eğitim programında sınırlı kalan bilgi öğrencinin konu hakkında kendini yetkin görmemesine neden olarak görülebilir.



Şekil 6. Öğrencilerin mekân tasarımında çocuk kullanıcı konusunda kendini yetkin görme durumu

SONUÇ

Geleceğin bireylerini oluşturacak olan çocukların toplum içindeki yeri düşünüldüğünde mekân tasarımcıları açısından göz ardı edilemeyecek noktadadırlar. Bireylerin çocuk döneminde yaşadıkları tecrübelerin onların kişiliklerini şekillendirdiği düşünüldüğünde, çocuklara sunulan mekân deneyiminin her boyutta doğru çerçeveler içinde olması mekân tasarımcılarının sorumluluğundadır. Tasarımcıların bu sorumluluğu yerine getirebilmesi için öncelikle çocuk kavramını yakından tanıması ve tasarımdaki yerini bilmesi gerekmektedir. Ta-

sarımcılar açısından çocuğun her türlü ihtiyacının tasarımsal boyuta nasıl aktarılacağını öğreneceği en doğru yer meslek eğitimini aldıkları üniversitelerdir. Bu noktada Türkiye’de farklı mekân disiplinlerinde eğitim veren üniversite bölümlerinde çocuk kavramından ne boyutta bahsedildiği sorgulanmak istenmiştir.

Çalışmada Karadeniz Teknik Üniversitesi tasarımı temelli meslek eğitimi alan öğrencilerin eğitim süreçlerinde tasarımın belirleyici faktörlerinden biri olan kullanıcı özelinde çocuk kavramının yeterince var olup olmadığını tespit etmeyi amaçlanmıştır.

- Tasarım eğitimi veren bölümler arasında, öğrencinin çocuğa bakışı değerlendirildiğinde, çocuk kavramını oyun kavramı ile ilişkilendirdikleri görülmüştür. Ayrıca çocuk mekân ilişkisini doğrudan çocuk kullanımı için tasarlanan ve çocuk gelişiminde etkin yeri olan oyun mekânlarından park alanları üzerinden kurdukları görülmüştür. Öğrencilerin doğrudan çocuk için tasarlanan mekânlarda çocuk kullanıcının farkında olduğu ve çocuğun güvenlik ihtiyacını göz ardı etmedikleri anlaşılmıştır. Ancak diğer mekânların öğrenci tarafından belirtilmemeleri, çocuğun tüm mekânların aktif kullanıcısı olduğunun gözden kaçırıldığını düşündürmektedir.
- Eğitim programında “çocuk kullanıcı” kavramı ile karşılaşma durumu değerlendirildiğinde; farklı derslerin içeriklerinde sınırlı oranlarda çocuk kullanıcının tasarımsal ihtiyaçlarından bahsedildiği ama direkt olarak çocuk kullanıcıyı odak alan derslerin yetersiz olduğu görülmektedir. Elde edilen sonuçlar öğrencilerin eğitim sürecinde çocuk kullanıcıyı odak alan proje konusu çalışmadan veya çocuk konusunda bir ödev hazırlamadan mezun olabildiklerini göstermektedir.

Tasarım eğitiminde çocuk kullanıcı ile ilgili vurgulanan özelliklere bakıldığında;

- İç mimarlık öğrencileri; en çok fiziksel konfor ve işlevsel konfora yönelik cevaplar vermiştir. Fiziksel konfora yönelik verilen cevapların oran olarak en yüksek olması, mekânda kullanılan donatı boyutlarının iç mekân tasarımı yaparken en çok dikkat edilen noktaların başında gelmesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Çocuk kullanıcının antropometrik ölçülerinin farklı olması donatı boyutlarını yeniden ele almayı gerektirmektedir.
- Mimarlık öğrencileri; cevaplarında en çok fiziksel konfor ve işlevsel konfora yönelik cevaplar vermiştir. Aldıkları eğitimde mekânın gerekliliği olarak işlev çözme yetkinliği kendini göstermiştir.

Mekân Üreten Mesleklerin Eğitim Sürecinde Çocuk Kullanıcının Yeri

- Peyzaj mimarlığı öğrencileri; güvenlik, anlamsal estetik ve işlevsel konfor kavramlarına yönelik yakın oranlarda cevaplar vermiştir. Verilen cevaplar özellikle oyun alanı ve park etrafında şekillenmektedir. Çocuk kullanıcının kent içerisinde varlığını en yoğun park ve yeşil alanlarda göstermesi, öğrencilerin buna yönelik cevaplar vermesine neden olduğu düşünülmektedir.
- Şehir ve bölge planlama öğrencileri; verdikleri cevaplarda en çok güvenlikle ilgili, sonrasında işlevsel konfor ile ilgili cevaplar vermiştir. Kent ölçeğinde tasarımcının çocuğu şehir trafiğini düşünerek güvenlikle ilgili, sonrasında da çocuk kullanıcının kullanımına yönelik mekânları düşünerek işlevsel konfora yönelik cevaplar verdiği düşünülmektedir.

Öğrencilerin çocuklar ile ilgili mekânı tasarlama konusunda yetkinlik durumunu değerlendirilmesi istendiğinde; %45'i kararsız, %7'si tam yetkin cevabı vermiştir. Öğrencilerin çocuk kullanıcı konusunda kendini yetkin hissetmediği sayısal olarak ortaya konmuştur. Eğitim sürecinde çocuk kullanıcıya yeterli vurgunun yapılmaması bunda etken olarak gösterilebilir.

Bu noktada öğrencilerin tasarımsal boyutta çocuk kullanıcının işlevsel konfor, fiziksel konfor ve güvenlik ihtiyaçlarının farkında oldukları anlaşılmıştır. Fakat çocuk kullanıcının estetik (biçimsel/simgesel) ihtiyacının diğer ihtiyaçları arasında en az bahsedilen olduğu görülmüştür. Estetik ihtiyacı bireyin sanatı anlama ve kendi yaratıcılığını kullanma ihtiyacını temsil eder. Bireylerinin yaratıcılığının en yüksek olduğu çocukluk döneminde estetik ihtiyacının karşılanmadığı mekânlarda vakit geçirmesi potansiyellerini gerçekleştirememesi ve niteliklerinin körelmesi sonuçlarını doğurur. Çocuğun algısına uygun bir ortamda olması kendini rahat ve güvende hissetmesi, bağ kurması, merak uyandırması gelişimini ve öğrenme duygusunu olumlu yönde etkileyen faktörler arasında olması noktasında önemlidir.

Anket çalışmasının sonuçlarına göre Karadeniz Teknik Üniversitesi şehir ve bölge planlama, peyzaj mimarlığı, mimarlık ve iç mimarlık bölümlerinde çocuk kavramının derslerde yeterince ele alınmadığı, öğrencilerin çocuk kullanıcıya yönelik mekân tasarımı konusunda kendilerini yetkin görmedikleri tespit edilmiştir. Mekân tasarımı temelli meslek disiplinlerinin eğitim müfredatlarının çocuk kullanıcıyı daha fazla anlatacak şekilde yeniden düzenlenmesi; sektörde çalışan tasarımcıların tasarladığı mekânların çocuk kullanıcı özelinde fiziksel, işlevsel, güvenlik ve estetik ihtiyaçları karşılayacak nitelikleri taşımasını sağlayacaktır. Bu durum üniversiteler ölçeğinde başlayan eğitimin yayılarak devletler ve

toplumlar düzeyine ulaşarak küresel boyutlarda çocuk kullanıcının farkındalığının artmasını sağlayacaktır.

TEŞEKKÜR / BİLGİ NOTU

Çalışmada yer alan anket çalışması için Karadeniz Teknik Üniversitesi Etik Kurulu'nun 28.01.2022 tarih ve E-26014373-050.01.04-210082 sayılı etik kurul izni bulunmaktadır.

KAYNAKLAR

- Arat, Y., Parlak, S. (2020). Ergonomik açıdan mekan deneyimi/Arkitektoniği: Karabük Bebek Kütüphanesi ve Ankara Ali Dayı Çocuk Kütüphanesi örneği. *Ergonomi*, 3(3): 138-155.
- Baksi, S. (2018). Çocukların mekan algısının yaşam çevresi üzerinden incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Barre, F. (1979). Çocuk ve mekân ya da yitirilmiş kent. (L"Architecture D"Aujourd'hui, Eylül sayısından çeviri, M. Güvenç, Çev.). *Mimarlık Dergisi*, 84(9): 15-17.
- Ching, F. D. K. (2011). *İç mekan tasarımı*. Yem Yayın, İstanbul, Türkiye.
- Çanakçıoğlu, G. N. (2012). Çocukta mekân algısının gelişimi ve mekânsal imge zenginliği bakımından malzemenin önemi. *Mimarlıkta Malzeme*, 22, 74-81.
- Çermikli, Y. (2015). Çocuğun konut algısının sözel ve görsel temsiller üzerinden değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Çukur, Y. D., Güller Delice, A. E. (2011). Erken çocukluk döneminde görsel algı gelişimine uygun 25 mekân tasarımı. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 2(24): 25-36.
- Doğan, R. K., Baksi, S. (2019). Çocuk mekânlarında güncel tasarım yaklaşımları çocuk mekânlarında güncel tasarım yaklaşımları. *Yakın Mimarlık Dergisi*, 2(2): 90-102.
- Erbuğ, Ç., Süner, S. (2018). Tasarımda çocuk temsilleri üzerine bir derleme çalışması. UTAK 2018 'Tasarım ve Umud', 12-14 Eylül, 2018, İstanbul, Türkiye, Bildiri Kitabı, 395-409
- Güngör, İ. H. (2005). Görsel sanatlar ve mimarlık için temel tasar (basic design). Bilgisayar Destekli Baskı ve Reklam, İstanbul, 240-242.
- Gür, Ö. Ş. (1996). *Mekân örgütlenmesi*. Gür Yayıncılık, Trabzon.
- Lefebvre, H. (2003). *The urban revolution, USA*. The University of Minnesota Press.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2013). Okul öncesi eğitim programı. <http://tegm.meb.gov.tr/dosya/okuloncesi/ooproram.pdf> (Erişim tarihi: 30.02.2022)
- Neufert, E. (1998). *Yapı tasarımı*. Beta Yayıncılık, İstanbul, 316-318.
- Öztürk, A., Bayrak, D. (2017). Anaokullarındaki doğal mekân ve materyallerin çocuk gelişimindeki yeri. *Social Sciences*, 12(1): 25-36.
- Rasmussen, K. (2004). Places for children- children's places. *Sage Journals*, 11(2): 155-173.

Mekân Üreten Mesleklerin Eđitim Sürecinde Çocuk Kullanıcının Yeri

Tandođan, O. (2014). Çocuk için daha yařanılır bir kentsel mekân: Dünyada gerekleřtirilen uygulamalar. *Megaron*, 9(1):19-33

Tunay, M., Melemez, K., Dizdar, E.N. (2005). Yüksek öđrenimde kullanılan okul sıra ve masalarının antropometrik tasarımı (Bartın Orman Fakültesi örneđi), *Teknoloji*, 8(1-2): 93 - 99.

TÜİK (2022). İstatistiklerle Çocuk. <https://www.tuik.gov.tr/> (Eriřim Tarihi:05.11.2022)

UNICEF (2022a). United Nations International Children's Emergency Fund. <https://www.unicef.org/turkey/ocuk-haklarına-dair-sözleşme/> (Eriřim tarihi:01.11.2022)

UNICEF (2022b). UNICEF child friendly cities. <https://childfriendlycities.org> (Eriřim tarihi:01.11.2022)

Wicker, A. W. (1979). *An introduction to ecological psychology*, Wadsworth Inc., Belmont, California