

**BİR OYUN VE ÖĞRENME LABORATUVARI OLARAK
ŞEHİR: BURSA ÖRNEĞİ**

Sabiha SEVGİ



T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**BİR OYUN VE ÖĞRENME LABORATUVARI OLARAK ŞEHİR: BURSA
ÖRNEĞİ**

Sabiha SEVGİ
0000-0002-1267-6994

Prof. Dr. Özgür M. EDİZ
(Danışman)

DOKTORA TEZİ
MİMARLIK ANABİLİM DALI

BURSA – 2022
Her Hakkı Saklıdır

TEZ ONAYI

Sabiha SEVGİ tarafından hazırlanan “BİR OYUN VE ÖĞRENME LABORATUVARI OLARAK ŞEHİR: BURSA ÖRNEĞİ” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Bursa Uludağ Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı’nda **DOKTORA TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Özgür M. EDİZ

Başkan	:	Prof. Dr. Özgür M. EDİZ 0000-0002-0486-8806 Bursa Uludağ Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Bina Anabilim Dalı	İmza
Üye	:	Doç. Dr. Ece ŞAHİN 0000-0003-2061-7473 Bursa Uludağ Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Bina Anabilim Dalı	İmza
Üye	:	Doç. Dr. Sebla ARIN ENSARİOĞLU 0000-0002-7341-4875 Bursa Uludağ Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Tarihi Anabilim Dalı	İmza
Üye	:	Doç. Dr. Emine GÖRGÜL 0000-0001-6836-6883 İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Anabilim Dalı	İmza
Üye	:	Dr. Öğr. Üyesi Aylin ARAS 0000-0003-3315-3655 Bursa Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Anabilim Dalı	İmza

Yukarıdaki sonucu onaylarım

Prof. Dr. Hüseyin Aksel EREN
Enstitü Müdürü
20/06/2022

B.U.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- ve bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversite veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

20/06/2022

Sabiha SEVGİ

TEZ YAYINLANMA FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezin/raporun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma izni Bursa Uludağ Üniversitesi'ne aittir. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet hakları ile tezin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları tarafımıza ait olacaktır. Tezde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederiz.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan “**Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge**” kapsamında, yönerge tarafından belirtilen kısıtlamalar olmadığı takdirde tezin YÖK Ulusal Tez Merkezi / B.U.Ü. Kütüphanesi Açık Erişim Sistemi ve üye olunan diğer veri tabanlarının (Proquest veri tabanı gibi) erişimine açılması uygundur.

Prof. Dr. Özgür M. Ediz
20.06.2022

Sabiha Sevgi
20.06.2022

İmza

Bu bölüme kişinin kendi el yazısı ile okudum
anladım yazmalı ve imzalanmalıdır.

İmza

Bu bölüme kişinin kendi el yazısı ile okudum
anladım yazmalı ve imzalanmalıdır.

ÖZET

Doktora Tezi

BİR OYUN VE ÖĞRENME LABORATUVARI OLARAK ŞEHİR: BURSA ÖRNEĞİ

Sabiha SEVGİ

Bursa Uludağ Üniversitesi
Fen Bilimleri Enstitüsü
Mimarlık Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. Özgür M. EDİZ

Çağımızda tasarımcıların, özellikle mimarların oyun pratiklerinin ve katılımcı tasarım anlayışının doğasında bulunan geniş fırsatları tam olarak keşfedemedikleri gözlemlenmiştir. Bu keşfi, hem kendi yaratıcılık kapasitelerini genişletmek ve büyütme için bir araç olarak, hem de tanımlanmış öğrenme deneyimi ve mimarlık eğitime bir eleştiri olarak gerçekleştirmek gerekmektedir. Bu problem ekseninde tez araştırması, mimari pedagojiyi oyun tarafından yönlendirilen bir biçimde ele almaktadır. Tez, oyunu güçlü bir metodoloji olarak yorumlayarak, yeni, anlamlı ve yaratıcı oyun stratejilerini uygulama isteğiyle katılımcı tasarım pratikleri ekseninde çocukları da oyun üretim sürecine dahil etmektedir. Bu süreç içerisinde oyun anlamsız değil üretken olup, aynı zamanda çevremizi görme ve kendimizi anlama biçimimizle birlikte dünyada var olmayı öğrenmenin bir yoludur. Tez çalışması kapsamında, oynanabilir şehir altyapısı için bir dizi oyun egzersizi kurgulanmıştır. Oyunu yeniden düşünmek ve tasarlamak için mimarinin farklı anlatı biçimleri ve düşünce yapısı oyun egzersizlerine dâhil edilmiştir. Bugün bildiğimiz şekliyle “oyun” ortamları standartlaştırılmış ve geneldir, benzer şekilde tasarım ve öğrenme süreçlerimiz de yalıtılmıştır. Yeni olasılıklar açmak için dış toplulukların potansiyelleri göz ardı edilmektedir. Yeni ve katılımcı bir öneri için mekân disiplinleri, oyunu sadece bir konu olarak değil, bir yöntem, çalışma biçimi ve tasarım araştırması olarak ele almalıdır. Mimarlık pedagojisinden dünyayı anlamaya çalışmak ve keşiflerde bulunmak için oyun yeni yollar sunmaktadır. Bu tez, mimarlığın oyun kavramını yeniden yorumlaması için yeni bir oyun biçimi olarak katılımcı tasarım pratiklerini, sürecini ve çıktıları bir araç olarak konumlandırmaktadır. Araştırmada, Bursa’da çocuklarla işbirliği içinde yapılan bir dizi oyun egzersizi kurgusunda, oyun çıkışlı katılımcı tasarım metodolojileri test edilmiştir. Çocuklarla belirli zaman dilimlerinde gerçekleştirilen egzersizler, çocukları oyun üretiminin farklı aşamalarına dâhil etmektedir. Egzersizler, çeşitli mimari okuma ve ifade biçimlerine yer vererek çocukların somutlaşmış ve deneyimsel bilgisine değer veren yaratıcı oyun biçimlerini ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Oynanabilir şehir, oyun egzersizleri, oyun biçimleri, öğrenme biçimleri, öğrenme deneyimi, katılımcı tasarım pratikleri, çocuk katılımı.

2022, vii + 218sayfa.

ABSTRACT

PhD Thesis

CITY AS A PLAY AND LEARNING LABORATORY: THE CASE OF BURSA

Sabiha SEVGİ

Bursa Uludağ University
Graduate School of Natural and Applied Sciences
Department of Architecture

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Özgür M. EDİZ

In our age, it has been observed that designers, especially architects, cannot totally explore the wide opportunities inherent in play practices and participatory design. It is necessary to realize this discovery both as a tool for architects to expand and grow their own creative capacities and as a critique of defined learning experience and architectural education. In the framework of this problem, the thesis research deals with architectural pedagogy in a play-driven way. By interpreting the play as a strong methodology, the thesis includes children in the play and learning process by participatory design practices with the desire to implement new, meaningful and creative play strategies. In this process, play is not meaningless but productive, but also a way of learning to exist in the world with the way we see our surroundings and understand ourselves. Within the scope of the thesis, a series of play exercises were designed for the playable city infrastructure. Different narrative forms and mindsets of architecture are included in the play exercises process to rethink and design the play. “Play” environments as we know them today are standardized and generic, similarly our design and learning processes are isolated. The potentials of external communities to open up new possibilities are ignored by designers. For a new and participatory proposal, space disciplines should consider the play not only as a subject but as a method, working style and design research. From architectural pedagogy, the play offers new ways to explore and understand the world. This thesis focuses on participatory design practices, process and outputs as a new form of play. In the research, play-based participatory design methodologies were tested in a series of play exercises with the participation of children in Bursa. In the exercises performed with children in certain time periods, children are included in different stages of the play and learning process. The exercises include various forms of architectural reading and expression, as well as revealing forms of creative play that value children's embodied and experiential knowledge.

Key words: Playable city, play practices, learning experience, participatory design practices, child participation.

2022, vii + 218 pages.

TEŞEKKÜR

Bu arařtırmada, yapıcı eleřtirileri, zihin aıcı önerileri ile tez sürecinin yaratıcı bir öğrenme deneyimine dönüşmesini sađlayan sevgili danıřmanım *Prof. Dr. Özgür M. Ediz'e*;

Tez izleme ve savunma jürilerimde yaptıkları yorum ve katkılarla arařtırmamı zenginleřtiren, odaklanmama aracı olan, teoride ve pratikte yaptığım iřin anlamlı bir bütün olabilmesi adına yol gösteren *Prof. Dr. Necmi Gürsakal, Do. Dr. Emine Görgül, Do. Dr. Belkıs Ece řahin'e, Do Dr. Sebla Arın Ensariođlu, Dr. Öğr. Üyesi Aylin Aras'a*;

řehre çocukların gözünden ve oyun egzersizleri aracılıđıyla bakmamı sađlayan *Nilüfer Belediyesi, Nilüfer Kent Konseyi ve tüm oyuncu çocuklara*;

Her daim desteklerini hissettiğim, tez sürecindeki yardımları ile beni yalnız bırakmayan anneme, babama ve kardeřime,

alıřma sürecinde bana inanan ve destek olan, çocukların her an yanında olan ve onlarla her daim oyunlar oynayan, eřim *Yücel'e*,

Onlardan kırdığım vakitte yapabildiğim bu alıřmaların, büyülü keřif ve oyun yolculuđunu bařlatan tontonlarım *Defne ve Bennu'ya*;

Fikirleri ve yorumları ile ilerlememe katkısı olan, benim yaratıcı, eleřtirel ve oyuncu bir bakıř aısı oluřturmama, daha güçlü tartıřmalar geliřtirmeme ve tezimi tamamlamama aracı olan öğrenme ve öğretim sürecime katkı koyan *herkese ve her řeye*;

Sonsuz teřekkürlerimle.

Sabiha SEVGİ
20/06/2022

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET.....	vi
ABSTRACT.....	vii
TEŞEKKÜR.....	viii
İÇİNDEKİLER	ix
KISALTMALAR DİZİNİ.....	xi
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xii
ÇİZELGELER DİZİNİ	xv
1. GİRİŞ	1
2. KURAMSAL TEMELLER VE KAYNAK ARAŞTIRMASI.....	8
2.1. Güncel Öğrenme Pratikleri	9
2.1.1. Öğrenme biçimi olarak tasarım.....	12
2.1.2. Yer temelli öğrenme.....	14
2.2. Mimarlık Eylemi ve Katılımcı Tasarım Yaklaşımları	17
2.2.1. Aktif katılımlı tasarım yaklaşımları	20
2.2.2. Çocuklarla katılımcı tasarım yaklaşımları	24
2.3. Şehirde Yeni Bir Oyun Biçimi Olarak Katılımcı Tasarım.....	32
2.3.1. Kuramsal yaklaşımlarda şehir, oyun ve öğrenme ilişkisi.....	34
2.3.2. Oynanabilir şehir hareketi	43
3. MATERYAL VE YÖNTEM: ŞEHİRDE OYUN LABORATUVARI ÖNERİSİ	49
3.1. Araştırma Yaklaşımı	52
3.1.1. Tasarım yoluyla eylem araştırması ve mozaik yaklaşım	58
3.1.2. Katılımcı tasarım yaklaşımı	60
3.1.3. Çocuklarla araştırma yaklaşımı.....	61
3.2. “Şehirde Oyun Laboratuvarı” Yaklaşımına Dair Önerilen Süreç ve Kurgu.....	61
3.2.1. Şehirde Oyun Laboratuvarı önerisi	63
3.2.2. Şehirde Oyun Laboratuvarı’nın pedagojik modeli.....	71
3.2.3. Araştırmanın katılımcıları	75
3.2.4. Araştırmanın veri toplama araçları.....	76
4. BULGULAR: EGZERSİZLERİN DÖKÜMÜ	78
4.1. Egzersiz 1: Oynanabilir Şehir	84
4.1.1. Egzersiz 1’in amacı ve kapsamı	86
4.1.2. Egzersiz 1’in yöntemi	88
4.1.3. Egzersiz 1’in bileşenleri ve oturumları	91
4.1.4. Egzersiz 1’in uygulama adımları	115
4.1.5. Egzersiz 1’i çözümlenme ve analiz.....	119
4.2. Egzersiz 2: Yeni Oyun Biçimleri	122
4.2.1. Egzersiz 2’nin amacı ve kapsamı	122
4.2.2. Egzersiz 2’nin yöntemi	123
4.2.3. Egzersiz 2’nin bileşenleri ve oturumları	124
4.2.4. Egzersiz 2’nin uygulama adımları	136
4.2.5. Egzersiz 2’yi çözümlenme ve analiz.....	137
4.3. Egzersiz 3: Şehir Oyunları	139
4.3.1. Egzersiz 3’ün amacı ve kapsamı	140
4.3.2. Egzersiz 3’ün yöntemi.....	141
4.3.3. Egzersiz 3’ün bileşenleri ve oturumları	141
4.3.4. Egzersiz 3’ün uygulama adımları	149

4.3.5. Egzersiz 3'ü çözümlene ve analiz	149
4.4. Egzersiz 4: Oyuntay	151
4.4.1. Egzersiz 4'ün amacı ve kapsamı	152
4.4.2. Egzersiz 4'ün yöntemi.....	153
4.4.3. Egzersiz 4'ün bileşenleri ve oturumları	153
4.4.4. Egzersiz 4'ün uygulama adımları	159
4.4.5. Egzersiz 4'ü çözümlene ve analiz.....	161
4.5. Egzersiz 5: Çocuk Meclisi Evi.....	162
4.5.1. Egzersiz 5'in amacı ve kapsamı	163
4.5.2. Egzersiz 5'in yöntemi	164
4.5.3. Egzersiz 5'in bileşenleri ve oturumları	165
4.5.4. Egzersiz 5'in uygulama adımları	174
4.5.5. Egzersiz 5'i çözümlene ve analiz.....	174
4.6. Bölüm Sonucu ve Değerlendirme	176
5. TARTIŞMA VE SONUÇ	185
KAYNAKLAR	197
EKLER.....	203
EK 1	204
EK 2	205
EK 3	206
EK 4	207
EK 5	208
EK 6	209
EK 7	210
EK 8	211
EK 9	212
EK 10	213
EK 11	214
EK 12	215
EK 13	216
EK 14	217
ÖZGEÇMİŞ	218

KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltmalar	Açıklama
NKK	Nilüfer Kent Konseyi
PBD	Park Bahçe Donanımları Hizmetleri
SKA	Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları
UNCROC	United Nations Convention on the Rights of the Child
UNICEF	Uluslararası Çocuklara Acil Yardım Fonu

ŞEKİLLER DİZİNİ

	Sayfa
Şekil 2.1. Dönemlere göre öğrenmeyi öğrenme anlayışı (Şimşek, 2015'ten uyarlanmıştır)	9
Şekil 2.2. Deneyimsel öğrenme döngüsü (Kolb, 1984).....	11
Şekil 2.3. İki eğitim modelinde uygulanan kriterler ve aktivitelerin karşılaştırılması (Huba ve Freed, 2004'den derlenmiştir) ...	12
Şekil 2.4. Güncel kentsel hareketler ve bileşenleri.....	23
Şekil 2.5. Çocukların katılım merdiveni (Hart, 1992)	29
Şekil 2.6. Kent içerisinde çocuklar tarafından üretilen oyun peyzajları A) Manchester sokağında kendi oyununu kuran çocuklar B) Sokakta oynayan çocuklar C) Tebeşir ile çizim yapan çocuklar Manchester, 1966. (https://london-photography-diary.com/shirley-baker-women-children-and-loitering-men/).....	33
Şekil 2.7. Oyun ve öğrenme ilişkisi.....	34
Şekil 2.8. Şair ve sosyolog Friedrich Schiller ve oyun hakkındaki görüşü.....	36
Şekil 2.9. Friedrich Nietzsche ve oyun söylemleri.....	36
Şekil 2.10. Ludwig Wittgenstein ve Felsefi Soruşturmaları.....	37
Şekil 2.11. Martin Heidegger ve oyun alanı kavramı.....	37
Şekil 2.12. Johan Huizinga'nın oyuna dair görüşleri.....	38
Şekil 2.13. Gündelik yaşam ve oyun biçimleri (Vaneycken, 2020).....	39
Şekil 2.14. Oynanabilir şehirde oyun biçimleri	45
Şekil 3.1. Tezin ana çerçevesi	50
Şekil 3.2. Tez araştırmasının akış diyagramı	51
Şekil 3.3. Oyun Laboratuvarı önerisinin hedefleri ve yürütülen oyun egzersizleri	52
Şekil 3.4. Kelime bulutu yöntemi ile tezin metinsel kurgusu	64
Şekil 3.5. Şehirde Oyun Laboratuvarı kavramsal çerçeve	65
Şekil 3.6. Neden oynadığımıza dair oyun ölçeği	66
Şekil 3.7. Birleşmiş Milletler 2030 Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları.....	67
Şekil 3.8. Çocuğun gündelik yaşamında oyunun gerçekleştiği ortamlar.....	68
Şekil 3.9. Aktif ve pasif ulaşım sürecinde potansiyel oyun deneyimleri.....	69
Şekil 3.10. Oyun Laboratuvarı önerisinin organizasyon şeması ve görev tanımları	70
Şekil 3.11. Şehirde Oyun Laboratuvarı için pedagojik model ve egzersiz bileşenleri.....	71
Şekil 4.1. Tezde kurgulanan oyun egzersizlerinin tarihsel akışı.....	81
Şekil 4.2. Bilgilendirme sunumu, kütle ve modeli tanıma egzersizler.....	92
Şekil 4.3. Maket çalışması.....	93
Şekil 4.4. Belediye binası ve belediye başkanı ziyareti.....	94
Şekil 4.5. Oyun Engel Tanımaz Parkı gezisi.....	95
Şekil 4.6. Çocuk Meclisi toplantısı ve parkta drama etkinliği.....	95
Şekil 4.7. Mahalle gezintisi ve analiz çalışmaları.....	96
Şekil 4.8. Şehirde keşif ve haritalama deneyimi.....	97
Şekil 4.9. Çocukların haritalama çalışmalarından örnekler.....	98
Şekil 4.10. Sahayı ve sokağı fotoğraf tekniği ile belgeleme.....	99
Şekil 4.11. Fotoğraflar üzerinden şehir bileşenleri ile oynama denemeleri.....	99
Şekil 4.12. Doğanın sunduğu malzemelerle üretilen oyun ve oyun düzenekleri	100
Şekil 4.13. Oyun elemanlarına dair tasarım önerileri.....	101

Şekil 4.14.	Çocukların çalışmalarından seçilen uygulanabilir öneriler - 1.....	102
Şekil 4.15.	Çocukların çalışmalarından seçilen uygulanabilir tasarımlar - 2.....	103
Şekil 4.16.	Çocukların park yerleşim planı önerisi.....	104
Şekil 4.17.	Çocuklar tarafından geliştirilen logo çalışmaları.....	105
Şekil 4.18.	Projenin çocuklar tarafından tasarlanan logo önerisi.....	105
Şekil 4.19.	Belediye ekibi tarafından geliştirilen ilk uygulama proje önerisi.....	106
Şekil 4.20.	Mahallede açık sokak sergisi ve final sunumları ve katılımcılara katılım belgelerinin verilmesi.....	107
Şekil 4.21.	Mahallede açık sokak sergisi ve final sunumları ve katılımcılara katılım belgelerinin verilmesi.....	108
Şekil 4.22.	Çocukların alandaki oyun eylemlerini haritalama.....	110
Şekil 4.23.	Eylemlerin arazi içerisinde konumlandırılmasına yönelik eskiz çalışması.....	112
Şekil 4.24.	Çocuk Gözüyle Tasarım ve Uygulamalar Atölyesi.....	114
Şekil 4.25.	Sahada uygulama çalışmaları.....	116
Şekil 4.26.	Çocuk Sokağı ve Parkı Sahadan Görseller.....	116
Şekil 4.27.	Çocuk Sokağı ve Parkı projesinin açılış konuşmaları.....	117
Şekil 4.28.	Kurdele kesme ve iz bırakma etkinliği.....	117
Şekil 4.29.	Çocuk Sokağı ve Parkı sahadan görseller.....	118
Şekil 4.30.	Çocuk Sokağı ve Parkı sahadan görseller.....	118
Şekil 4.31.	Graph Commons veri haritalama ile Egzersiz 1 katmanları ve ağ haritası.....	119
Şekil 4.32.	Katılımcılarla paylaşılan bilgi posterlerinden bir örnek.....	125
Şekil 4.33.	Egzersiz sürecinde mimarlık öğrencilerinin oyun keşifleri.....	126
Şekil 4.34.	Egzersiz sürecinden ve sunum aşamasından görseller.....	127
Şekil 4.35.	Mahalle ölçeğindeki potansiyel oyun boşlukların tanımlanması.....	128
Şekil 4.36.	Mahalle ölçeğindeki potansiyel oyun boşlukların tanımlanması.....	129
Şekil 4.37.	Mimarlık öğrencileri ve ilkokul öğrencilerinin kolektif atölye çalışmaları.....	130
Şekil 4.38.	Mimarlık öğrencileri ve çocukların oyun birimi tasarım süreci.....	131
Şekil 4.39.	Şehirde oyun senaryoları ve oyun birimi oluşturma alıştırmaları.....	132
Şekil 4.40.	Grup 1 ekibinin oyun senaryolarının sunum paftaları.....	133
Şekil 4.41.	Grup 2 ekibinin oyun senaryolarının sunum paftaları.....	134
Şekil 4.42.	Grup 3 ekibinin oyun senaryolarının sunum paftaları.....	134
Şekil 4.43.	Katılımcıların oyun senaryolarını ve birimlerini sunumları.....	135
Şekil 4.44.	Katılımcılara katılım belgelerinin verilmesi.....	135
Şekil 4.45.	PBD tasarım ortağı tarafından geliştirilen uygulama projesi.....	136
Şekil 4.46.	PBD firması tarafından geliştirilen uygulanabilir öneri proje.....	137
Şekil 4.47.	Graph Commons veri haritalama ile Egzersiz 2 katmanları.....	138
Şekil 4.48.	Ebeveynleri bilgilendirme sunumundan örnekler.....	142
Şekil 4.49.	Egzersiz amaç ve yöntemine dair görseller.....	142
Şekil 4.50.	Yaratıcı düşünme ve ifade teknikleri.....	143
Şekil 4.51.	Çocukların nokta ve renk çalışmaları.....	144
Şekil 4.52.	Şehir bileşenlerini tanıma ve bileşenlerle oyun oynama.....	144
Şekil 4.53.	Çocukların mahalle turu ve çevrelerindeki bileşenleri keşfi.....	145
Şekil 4.54.	Çocukların mahalle turu sonrasındaki maket çalışmaları.....	146
Şekil 4.55.	Altınşehir mahallesi sokak gezintisi.....	147

Şekil 4.56.	Çocukların yaşam alanlarına yönelik maket çalışmaları.....	148
Şekil 4.57.	Graph Commons veri haritalama ile Egzersiz 3 katmanları.....	149
Şekil 4.58.	Oyun savunucularının gündemini sorgulayan çevrimiçi Oyuntay...	154
Şekil 4.59.	Oyuntay çalıştayından katılımcıların ZOOM programındaki ekran görüntüsü.....	154
Şekil 4.60.	Oyuna dair gündemdekiler, meseleler ve talepler.....	155
Şekil 4.61.	Çevrimiçi ortamda oyunlar.....	156
Şekil 4.62.	İBB Oyun İstanbul Ekibi ile işbirliği toplantısı.....	159
Şekil 4.63.	Graph Commons veri haritalama ile Egzersiz 4 katmanları.....	161
Şekil 4.64.	Çağdaş Drama Derneği tarafından kurgulanan çocuklara drama yöntemiyle tanışma ve ısınma egzersizleri (kişisel arşiv).....	166
Şekil 4.65.	Çocukların park okumaları ve görselleştirme çalışmaları	167
Şekil 4.66.	Çocukların katılım sağlamak istedikleri oyun ve eğitim programları.....	168
Şekil 4.67.	Yarıyıl tatili sanat ve doğa atölyeleri programı.....	169
Şekil 4.68.	Ses haritalama atölyesi.....	170
Şekil 4.69.	Doğanın Sesi Ritm Atölyesi.....	170
Şekil 4.70.	Doğadaki materyaller ile kolaj çalışması.....	171
Şekil 4.71.	Mini bostanda hasat, tohum alma ve ekme atölyesi.....	172
Şekil 4.72.	Yürütülen çalışmaya dair basında yer alan haberler.....	173
Şekil 4.73.	Graph Commons veri haritalama ile Egzersiz 5'in katmanları.....	174

ÇİZELGELER DİZİNİ

	Sayfa
Çizelge 3.1. Araştırmanın zaman çizelgesinde yer alan 3 adımlı metodoloji özelliklerini görselleştiren tablo.....	55
Çizelge 3.2 Şehirde Oyun Laboratuvarı önerisinin etki alanları	68
Çizelge 3.3 Araştırmanın katılımcıları.....	75
Çizelge 3.4. Egzersizlerde kullanılan veri toplama araçları.....	76
Çizelge 4.1. Egzersizlerin hedef ve katkıları, araştırma soruları, araştırma yaklaşımları.....	84
Çizelge 4.2. Egzersiz 1'in bileşenleri ve uygulama adımları.....	86
Çizelge 4.3. Egzersiz 1 Oynanabilir Şehir bileşenleri ve oturumları.....	92
Çizelge 4.4. Aktif pasif eylemlerin tanımlanması.....	110
Çizelge 4.5. Egzersiz 1'i çözümlene tablosu.....	121
Çizelge 4.6. Egzersiz 2 Yeni Oyun Biçimleri egzersiz izleği.....	122
Çizelge 4.7. Egzersiz 2 Yeni Oyun Biçimleri bileşenleri ve oturumları	124
Çizelge 4.8. Egzersiz 2 - Yeni oyun biçimlerinin bileşenleri.....	139
Çizelge 4.9. Egzersiz 3 Şehir Oyunları izleği.....	140
Çizelge 4.10. Egzersiz 3 - Yeni oyun biçimlerinin bileşenleri.....	150
Çizelge 4.11. Egzersiz 4'ün bileşenleri ve uygulama adımları.....	151
Çizelge 4.12. Egzersiz 4 Oyuntay bileşenleri ve oturumları.....	153
Çizelge 4.13. Oyuna dair mesele haritalama.....	158
Çizelge 4.14. Egzersiz 4 – Oyuntay'ın bileşenleri	162
Çizelge 4.15. Egzersiz 5 Çocuk Meclis Evi bileşenleri ve oturumları	165
Çizelge 4.16. Egzersiz 5'i çözümlene tablosu.....	175
Çizelge 4.17. Egzersizlerin çözümlenmesi.....	182
Çizelge 4.18. Egzersizleri izleme ve değerlendirme tablosu	183

1. GİRİŞ

“Okullar, bir ağacın altında öğretmen olduğunu bilmeyen bir adamın bunun farkındalığını öğrenci olduklarını bilmeyen birkaç kişiyle paylaşan bir adamla başlamıştır.

Louis I. Kahn

Bu bölümde, tez çalışmasında yürütülen araştırmanın amacı, dayandığı gerekçe tanımlanmakta ve araştırma sorularına yer verilmektedir. Araştırmanın hedef kitlesi, süreç ve katılımcılar, metodoloji ve çıktılarının yanı sıra sınırlılıklar da tanımlanarak araştırmanın kapsamı ortaya konmakta ve belirlenen amaç doğrultusunda yürütülen çalışmanın önemi de açıklanmaktadır.

Günümüzde şehri deneyimlemek, şehre dair ve şehrin ötesinde öğrenmeler üzerine kurgulanan farklı programlar, şehir içinde yeni öğrenme biçimlerine ilişkin tartışma ortamları sunmaktadır. Bu süreçte, şehir sakinlerini pasif birer tüketici olarak görmek yerine, tasarım ve üretim süreçlerine dâhil edilen aktif bireylere dönüştürülmesi önem arz etmektedir. Benzer biçimde, çocukların da çocuklar için üretilen oyun ve öğrenme çıktılarının tasarım ve üretim sürecine dâhil edilmeleri, kendi oyun ve öğrenme kültürlerinin aktif üreticisi olmaları adına önem taşımaktadır. Bu amacı gerçekleştirmek ve çocuğun şehre aktif katılımı için sosyal sermaye birikimine ve bu konu ile ilgili kaynak birikimine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu ihtiyaç doğrultusunda “*katılımcı tasarım yaklaşımları*” bu tez çalışmasında temel nokta olarak ele alınmaktadır. Çalışma kapsamında, şehrin bir oyun ve öğrenme laboratuvarına dönüştürülmesi için katılımcı tasarım pratiklerinin yeni bir oyun biçimi olarak konumlandırılmasında kullanılacak teknik ve yöntemler sorgulanmaktadır. Katılımcı tasarım yaklaşımı baz alınarak, yürütülen süreç beraberinde bazı zorlukları da getirmektedir. Katılımcı tasarım ekseninde fikirler üretmek ve bu süreci özel bir grup olan çocuklarla sürdürmek çeşitli yöntem ve tekniklerin kullanımını gerektirmektedir. Kullanılan yöntem ve tekniğin tasarım aşamalarına, çocukların yaş gruplarına, geliştirilen ürünlere uygunluğu önem taşımaktadır. Çocukların şehirde oyun ve öğrenme deneyiminin tasarımında kullanılacak tekniklerin güncel, yenilikçi, ihtiyaca uygun ve pedagojik kapsamda tespit edilmesi gerekmektedir.

Son yıllarda katılımcı tasarım yaklaşımlarına dair yapılan çalışmalar incelendiğinde, katılımcı tasarımın yeni bir oyun ve öğrenme biçimi olarak tanımlandığı bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu çalışma bağlamında, bağımsız bir ortamda, çocukların kendi oyun ve öğrenme kültürlerinin üretiminde rol aldıkları bir oyun egzersizinde, nasıl bir tasarım süreci yaşanacağı ve hangi türde öğrenmelerin gerçekleşeceği araştırılmak istenmektedir. Bunun yanı sıra, çocuklarla birlikte çalışma yürütmenin gözden geçirilmesi gerekliliği ve bu alandaki çalışmaların yetersizliğine de dikkat çekilmektedir.

Çalışma, çocukların oyun üzerinden kendilerini özgürce ifade etmelerine fırsat verilen ve teşvik edilen bir oyun düzeneğidir. Tez, oyunu bir çocuğun hem öğrenme hem de öğretme deneyimine dâhil ederek biçimlendirici eğitimi pedagojik olarak dönüştürmeyi amaçlamaktadır. Oyun egzersizleri süreci, algı ve zekâ çeşitliliğini, bir çocuğun çocuk olabileceği bir şehir ortamının yaratılmasını teşvik etmektedir. Bu araştırma, sadece egzersizlerin anlatıya dayalı bir alıştırmaları değil, şehrin bir oyun ve öğrenme laboratuvarı olarak konumlandırılmasıdır. Tez, aynı zamanda katılımcı tasarım yaklaşımlarını yeni bir oyun ve öğrenme biçimi olarak geleneksel ve güncel olmayan öğretim sistemine dahil etmek amacıyla yürütülen bir çalışmadır. Bu amaç doğrultusunda tez çalışmasının, diğer amacı ise öğrenmenin sınırları ile bir çocuğun merakı arasındaki boşlukları doldurmaktadır. Tez kapsamında önerilen “*şehirde oyun laboratuvarı*” önerisi, çocuklarla birlikte yürütülen oyun egzersizleri ve oyun ortamlarında kendini göstermektedir. Oyun Laboratuvarı önerisi, en yüksek gücün çocuklara verildiği ve yeni bir oyun biçimi olarak katılımcı tasarım pratikleri ekseninde kendi kendini kontrol eden ve kendini yöneten bir yaklaşım sistemi aracılığıyla doğrudan uygulanan bir süreci kapsamaktadır.

Oyun hakkında düşünürken, söz konusu kavram, sosyal normları sorgulayabilecek ve alternatif olarak yaratıcı önerilerde bulunabilecek bir anlayış kullanan çok çeşitli sosyal ve mekânsal uygulamalar önermektedir. Bu anlayış genel çerçevede, çocuk oyununa atfedilse de çoğu durumda bunun dışında gerçekleşmektedir. Oyunu, Ward (1978) perspektifinden yorumladığımızda “*gündelik yaşamda düzenin küçük çapta kırılması*” ile ilgili politik olarak yüklü uygulamalar şeklinde tanımlayabiliriz. Oyun ve oyunculuk,

kendiliğinden doğaçlama bir biçimde mekânın / zamanın yeniden dağılımına yönelik bir iddiayı ele alan eylemler aracılığıyla gerçekleştirilen bir karşı duruş biçimi olarak ortaya çıkmaktadır. Oyun eylemi, bedeni, alanı ve malzemeleri sürekli sorgulayan bir eğilimdir (Vaneycken 2020). Şehrin oyun ortamlarına, kamusal sosyal alanlar olarak bakmak, toplumun işleyiş biçimlerini, sınırlı kaynaklarla nasıl yenilikçi bir şekilde cevap verdiklerini, birbirleri ve çevreleri ile nasıl ilişki kurduklarını ortaya koymaktadır. Oyun odaklı uygulamalar, mekânlarla ilişki kurma ve potansiyellerini canlandırma yoluyla kendilerini ifade etmektedir. Güncel literatür araştırmaları ışığında, tasarım disiplinlerinin oyunun doğasında bulunan geniş fırsatları tam olarak keşfedemedikleri gözlemlenmiştir. Bu keşif sürecini, tasarımcıların hem kendi yaratıcılık kapasitelerini genişletmek ve büyütmek için bir araç olarak hem de tanımlanmış öğrenme deneyimi ve mimarlık eğitimine bir eleştiri ve katkı olarak gerçekleştirmek gerekmektedir. Araştırma, oyunu güçlü bir metodoloji olarak yorumlayarak, yeni, anlamlı ve yaratıcı tasarım stratejilerini uygulama isteğiyle “başkalarını” (çocukları) yaratıcı süreçlere dahil etmektedir. Araştırma boyunca, katılımcı tasarım pratikleri yeni bir oyun ve öğrenme biçimi olarak ele alınmaktadır. Yeni ve eşitlikçi bir model için mekân disiplinleri, oyunu sadece bir konu olarak değil bir yöntem, çalışma biçimi ve tasarım araştırması olarak konumlandırmaktadır.

Bu tez çalışmasında; katılımcı tasarım pratikleri ile ilgili literatürde yukarıda açıklanan boşluklar giderilerek, çocuklarla birlikte yürütülen şehirde oyun ve öğrenme egzersizlerinde çocuklar aktif aktörler olarak konumlandırılmaktadır. Ayrıca, tezde kurgulanan oyun egzersizlerinde kullanılan teknik ve yöntemlerin değerlendirilmesi ile şehrin bir oyun ve öğrenme laboratuvarına dönüştürülmesine katkı sağlanacağı öne sürülmektedir.

Yukarıda açıklanan gerekçeye dayanarak, *bu tezin temel amacı*; şehir ortamında oyun ve öğrenme meselesini, yeni bir oyun biçimi olarak katılımcı tasarım pratikleri ekseninde mekân disiplinleri çerçevesinde tartışmaya açmaktır. Bu çalışma, mimarlığın eğitsel potansiyelini kullanarak, yaratıcı öğrenme biçimlerini temsil eden, tasarım ve oyun düşüncesinin, bağlantılı tasarım yöntemlerinin, şehir ortamında oyun egzersizleri kurgusu içerisinde bütünleştirilmesini ve “*çocukların oyun kavramı üzerinden şehre*

aktif katılımını” konu edinmektedir. Bu amaçla, tez sürecinde “katılım – oyun – öğrenme” arasındaki çok katmanlı ve karmaşık ilişki ile kesişen sorular üretilmektedir. Yukarıda açıklanan amaç doğrultusunda, tasarımcılara, eğitimcilere, yerel yönetimlere, sivil inisiyatiflere ve katılımcılara yöneltilen araştırma soruları şunlardır:

- Katılımcı tasarım pratiklerini yeni bir oyun ve öğrenme biçimi olarak ele almak için hangi araç ve yöntemleri geliştirmek gerekmektedir?
- Şehri bir oyun ve öğrenme laboratuvarına dönüştürmek için ne tip oyun egzersizleri gerçekleştirirdiniz?

Yukarıda belirtilen sorular çerçevesinde katılımcı tasarım pratiklerini yeni bir oyun biçimi ile ilişkilendiren 5 yıllık tez çalışması dört temel alanda yürütülmüştür:

1. Oyun egzersizleri kurgusunda katılımcı tasarım pratikleri yoluyla açık ve oynanabilir şehirler hakkında yoğun ve yerel araştırma yapmak,
2. Yerel ortaklıklar ve işbirlikleri tarafından desteklenen oyun ve öğrenme egzersizleri tasarlamak ve yürütmek,
3. Katılımcı tasarım pratiklerini, oyun egzersizleri kurgusunda mekân bilgisini aktarmak ve şehirde yaratıcı öğrenmeyi tetiklemek için yerel bir bağlamda sunmak ve yansıtmak,
4. Sosyal bir sermaye olarak çocuklar arasında topluluk oluşumuna katkıda bulunmak.

Bu tez çalışmasında, tasarım metodolojisi olarak katılımcı tasarım yaklaşımı temel alınmış, araştırma yaklaşımı olarak karma yöntem (tasarım yoluyla eylem araştırması yöntemi, mozaik yaklaşım, deneyimsel öğrenme ve keşfe dayalı öğrenme) izlenmiştir. Araştırma sorularına uygun olarak, birden fazla veri toplama yönteminin kullanıldığı nitel bir çalışma ortaya konmuştur. Veri analizi olarak, tümevarım aracılığıyla kodlama ve kategori sistemi ile analitik bir çerçeve oluşturulmuştur.

Bu tez çalışması kapsamında yürütülen “*oyun egzersizleri*” farklı aktörler arasındaki işbirlikleri ve çatışmalar ile mekânsal verilerin sağladığı parametreleri işlevsel bir biçimde birleştirme gücüne sahiptir. Oyunlar potansiyel olarak, katılımcı tasarım politikaları oluşturmak için çoklu paydaş buluşmalarının ve tasarım eylemlerinin güçlü

birleřtiricisi konumundadır. Oyunların basit dili ve kuralları, paydařlar, uzmanlar ve uzman olmayanlar arasında mesleki dilden bağımsız bir iletiřime olanak saęlamaktadır. Oyuncuların, gündelik yařam kesitlerinden türetilmiř oyun egzersizlerinin etkileřimli ve yinelemeli doęası řehir ortamında yaratıcı öğrenmeyi tetiklemektedir. Oyun egzersizleri olarak adlandırılan araçlar, tez arařtırmasının eęitsel çerçevesini sunmaktadır. Keřfe dayalı öğrenme yaklařımına dayanan oyun egzersizleri, tasarım bilgisinin tartiřılmasını merkeze alan, süreç temeli üzerine kurulan, çocuk katılımı odaklı açık ve yaratıcı denemelerdir. Özellikle erken ve orta çocukluk döneminde öğrenme deneyiminde kullanılan egzersizler, katılımcıların zihinsel yapılarını tasarım düşünce biçimi doęrultusunda geliřtirmelerine fırsat yaratan **“pedagojik araç”** olarak deęerlendirilmektedir. řehir ortamlarının, açık ve yaratıcı bir forma dönüřtürülmesi için oyun egzersizlerinin etkin pedagojik araçlar olarak konumlandırılabilmesi adına yürütölen oyun egzersizlerinin içerięi ve iřleyiři tez kapsamında analiz edilmektedir.

Yukarıdaki nedenler çerçevesinde, tez kapsamında ele alınan oyun egzersizleri, uygulama ve gözlem yoluyla deneyimlenmesine raęmen nicel bir deęerlendirmeye arařtırma kapsamında yer verilmemiřtir. Arařtırma, çok yönlü ve tartiřmaya açık bir konu olan katılımcı tasarım pratiklerinin yeni bir oyun ve öğrenme biçimi olarak konumlandırılmasına iliřkin kesin yargılarda bulunmak yerine bu alanda önerilere yer vermektedir. Tez çalıřması, arařtırma alanı ile ilgili literatür taraması, keřifler, gözlemler ve saha egzersizlerinden elde edilen nitel veriler aracılıęıyla oyun egzersizlerinin ve temsil ettikleri öğrenme kurgusunun arka planında yer alan olguların karřılařtırmalı yorumlarına dayanmaktadır. Elde edilen sonuçlar, řehir ortamında gerçekteřtirilen oyun egzersizlerinin potansiyellerinin analitik bir açıdan sergilenmesi ve yorumlanması ile bu alanda yeni arařtırma ve tartiřma platformlarının oluřmasına zemin hazırlamaktadır.

Tez sürecinde veri toplamak, Bursa ölçeęinde mevcut oyunun ve öğrenmenin gücünü arttırmak için, küçük prototiplerden büyük iřlere, çalıřtaylara ve arařtırma projelerine uzanan saha çalıřmaları yürütölmüřtür. řehirde oyunu yeniden düşünmek ve tasarlamak, kamuoyunda oyun ve öğrenmenin önemine dikkat çekmek için 2016 – 2021 yılları arasında Bursa içerisinde oyun ve öğrenme seviyelerini geliřtirmek için oyun

egzersizleri gerçekleştirilmiştir. Bu yaratıcı saha uygulamaları (oyun egzersizleri) ileriye dönük genişletilmiş uygulamaya yönelik farklı görüş ve bakış açılarını temsil etmektedir. Şehir ile yaşayan laboratuvar uygulaması olarak çalışan saha çalışması, yerleşik uygulama, karma yöntemler ve kamu çıktılarını birbirine bağlamaktadır. Pratikte katılımcı yaklaşımlarla yeni bir oyun ve öğrenme biçimi olarak çalışmak, oyunu ve öğrenmeyi şehrin örüntüsü, yapısı ve koduyla ilişkili olarak konumlandırmak anlamına gelmektedir. Bu süreçte, oyun ve öğrenme bu amaç için ayrılmış tanımlı alanlarda değil şehirde olan her şeyle birlikte gerçekleşmektedir. Yaratıcı disiplinlerin ve yöntemlerin bu bağlama duyarlı ve ilişkiyel olması şehrin birçok katmanını (sosyal, kültürel, ekonomik, teknolojik, vb.) tanımak için disiplinler arası ve ötesi çalışmayı gerektirmektedir. Bu yöntemleri ortaya koyan yaratıcı araçlar da atölye, sergi, prototip, vb. gibi çeşitli formlarda karşımıza çıkmaktadır.

Bu tez çalışmasının temel çıktısı olarak, şehirde oyun ve öğrenme, katılımcı tasarım pratikleri ile ilgili yapılan literatür taramaları, gözlemler ve saha çalışmaları neticesinde şehir ortamında yaratıcı oyun egzersizlerine dair teorik sınıflandırma yapılmış, araştırma sorusunu oluşturan “ *yeni bir oyun ve öğrenme biçimi olarak katılımcı tasarım pratiklerinin potansiyelleri*” ile ilgili değerlendirmelerde bulunulmuştur. Oyun egzersizleri aracılığıyla elde edilen bulgular doğrultusunda “*bir oyun ve öğrenme laboratuvarı*” olarak şehrin potansiyelleri ve katkı alanlarını tanımlamak için yeni bir bakışın gerekliliği ortaya konmuştur. Kurgulanan oyun egzersizleri üzerinden şehir ortamında katılımcı tasarım pratikleri çerçevesinde öğrenmeye ilişkin bazı pedagojik izlerin tespit edilmesi söz konusudur. Tez kapsamında bu pedagojik izlerin yaygınlaştırılması ve güçlendirilmesi için oyun egzersizlerinin programlanması ve uygulanmasına dair “*oyun laboratuvarı*” önerisi geliştirilmiştir. Bu bağlamda, önerinin oluşturulması sürecinde, yeni oyun egzersizleri ve tekniklerinin yanında çocuklarla birlikte araştırma ve tasarlama araçları önerilmiştir.

Özetle, bir öğrenme denemesi olarak nitelenebilecek oyun egzersizleri tez kapsamında belgelenmektedir. Bu tez çalışmasının, katılımcı tasarım pratikleri çerçevesinde şehrin daha öğretici ve oynanabilir bir formata dönüştürülmesi sürecine olumlu katkıları olduğu varsayılmaktadır. Tez araştırmasında, kesin çözümler üretmek yerine, ilham

kaynağı olabilecek prensipler ve yeni yaklaşım önerileri sunulmaktadır. 2016 yılının başında sahada pilot olarak uygulanmaya başlayan egzersizler, Bursa'da yerel işbirlikleri ve çocuk katılımı ile farklı tipolojilerde gerçekleştirilmiştir. Bu araştırma, katılımcı tasarım pratikleri ekseninde şehirde oyun ve öğrenme stratejilerini yeniden okumaya dayalı kavramsal ve deneysel bir arayıştır. Araştırma süreci içerisinde kurgulanan oyun egzersizleri, oyun ve öğrenme deneyiminin modern kentin dokusuna nasıl yerleştirildiğini göstermektedir. Tez, bir anlamda mimarlığın oyun ve öğrenme pratiklerine sızma taktiklerinin ortaya konmasıdır. Aynı zamanda, çocukları kendi oyun kültürlerini ve öğrenme deneyimlerini üretme sürecinde aktif aktörlere dönüştürme girişimidir.

Araştırmanın *mimarlık disiplininde hedeflenen katkısı*, tasarım düşüncesini katılım ve oyun olguları üzerinden gündelik yaşam pratiklerine uyarlamak, *eğitim alanında* ise oyun egzersizleri aracılığıyla eğitsel bir model önerisi ortaya koymaktır. Oyun egzersizleri üzerinden önerilen eğitsel model, araştırmanın hem eğitsel alana hem de kuramsal boyuta yapacağı katkı olarak görülebilir. Araştırma, oyun egzersizlerinin şehir ölçeğinde etkin olarak kullanılabilmesi için teorik ve pratik bakışın pedagojik bakışla birlikte bütünsel olarak ele alınmasına vurgu yapmaktadır. Tez, oyun egzersizlerinin programlanmasında yaratıcı ekosistemleri verimli bir zemin olarak kullanarak ortak uygulamaların geliştirilmesine de katkıda bulunmaktadır. Söz konusu egzersizlerin planlama süreci, yalnızca mimarlık disiplini ile sınırlı kalmayan gerektiğinde mimarlık üretiminden bağımsız da ilerleyen çok aktörlü, değişken ve esnek bir sürece karşılık gelmektedir. Kısacası, bu tez çalışmasının günümüz tasarım, oyun ve öğrenme deneyimine katkı sağlayacağı öngörülmekte ve bu bağlamda önem taşıdığı düşünülmektedir.

2. KURAMSAL TEMELLER ve KAYNAK ARAŞTIRMASI

Oynama hakkı, çocuğun toplum üzerindeki ilk iddiasıdır. Oyun doğanın yaşam için eğitimidir. Hiçbir topluluk, vatandaşlarının zihinlerine ve bedenlerine derin ve kalıcı bir zarar vermeden bu hakkı ihlal edemez.

David Lloyd George, 1925

Bu bölümde, araştırmanın kuramsal arka planında yer alan temel kavramlar, kuramlar, mevcut çalışmalar ve uygulamalar açıklanarak tartışmaya açılmaktadır. Tezin bu bölümü, 3 ayrı alt bölümden oluşmaktadır. Her biri ana tarihsel fikirleri araştırırken aynı zamanda tezin kuramsal çerçevesini oluşturmaktadır. Bu çerçeve, güncel öğrenme pratikleri ve öğrenme biçimi olarak tasarım yaklaşımına, katılımcı tasarım yoluyla çocuklarla araştırma yöntemlerine, oyuna dair sosyoloji, psikoloji, felsefe, mimarlık fenomenlerine bakmakta ve son olarak da şehirde oyun ve öğrenme girişimlerini tartışan bir bölümle sonuçlanmaktadır.

“*Güncel Öğrenme Pratikleri*” başlıklı birinci bölümde güncel öğrenme kuramları irdelenmekte, ortamın gerekliliklerine göre değişim gösteren yaklaşımlara dikkat çekilmektedir. İçinde bulunduğumuz 21. yüzyılda öğrenme biçimlerimizde meydana gelen değişimler, deneyim ve yaratıcılığa dayalı öğrenmenin önemine dikkat çekmektedir. Resnick (2017), öğrenme deneyiminde yaratıcılık ve oyunu harmanlamanın, çocukların yaratıcı zekâsına hizmet edeceğini ileri sürmektedir. Ek olarak, öğrenme deneyiminde çocukları yönlendirmek yerine dâhil etmenin bir şeyin parçası haline getirmenin önemine değinmektedir.

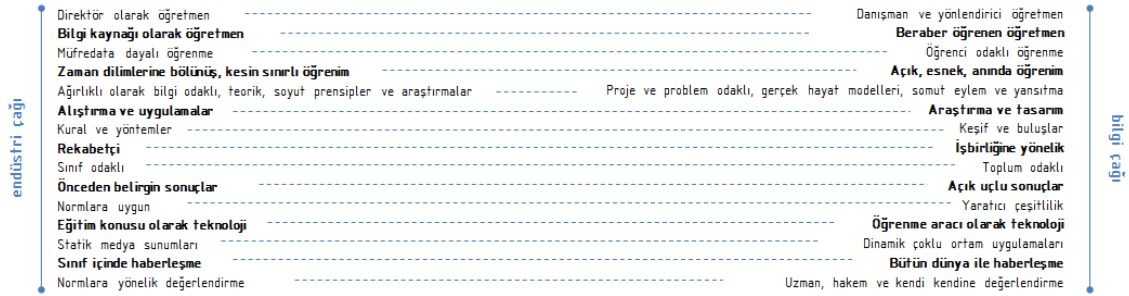
“*Mimarlık Eylemi ve Katılımcı Tasarım Pratikleri*” başlıklı ikinci bölümde, aktif katılımlı kentsel hareketler çerçevesinde çocukların topluma katılımı, şehre katılımı ve tasarım pratiklerinde çocuk katılımı geniş bir bağlamda ele alınmaktadır. Vatandaşların topluma katılımının kökeni ve gelişmeleri açıklanarak, sivil katılımını arttırabilecek mevcut eleştirilere ve yönlere değinilmektedir. Ayrıca, çocukların şehre katılımı ile ilgili tasarım pratiğine ilham veren bazı kavram ve uygulamalara da yer verilmektedir.

“*Şehirde ve Şehir ile Oynamanın Biçimleri*” başlıklı son bölüm ise, katılımcı tasarım pratiklerinin yeni bir oyun biçimi olarak nasıl konumlandırılacağı etrafında

dönmektedir. Şehir, çocuk, oyun ve öğrenme kavramları arasındaki ilişki ve bu alanların ortak bileşenleri tespit edilmektedir. Aynı zamanda, şehrin oyun kültürü ve hafızası ile ilgili okumalar yapılarak, şehir ölçeğinde gerçekleştirilen oyun ve öğrenme ile ilişkili girişimler incelenmektedir. Araştırma kapsamında oyun, bir dizi kurala uyulması gereken biyolojik bir süreç olarak değil çocukların şehre katılımına hizmet eden bir araç olarak kabul edilmektedir. Oyun sadece fiziksel bileşenlerden değil aynı zamanda çocuğun hayalleri, arzuları ve ihtiyaçları gibi geçici unsurlardan da oluşmaktadır. Bu çerçevede “*oynanabilir şehir*” hakkında yapılan literatür taraması daha sonraki çalışmalara ve yayınlara ışık tutacak önemli bir araştırma veri seti de sunmaktadır.

2.1. Güncel Öğrenme Pratikleri

İçinde bulunduğumuz 21. yüzyılda öğrenme biçimlerimizde önemli değişiklikler meydana gelirken, deneyime ve yaratıcılığa dayalı öğrenme yaklaşımı ön plana çıkmış, bu alandaki değişim ve dönüşümün önü daha da açılmıştır. Dolayısıyla günümüzde değer katmanın, fark yaratmanın ve üretmenin ne kadar önemli kavramlar olduğuna dair pek çok farklı alanda farkındalık oluşmuştur.



Şekil 2.1. Dönemlere göre öğrenmeyi öğrenme anlayışı (Şimşek, 2015'ten uyarlanmıştır)

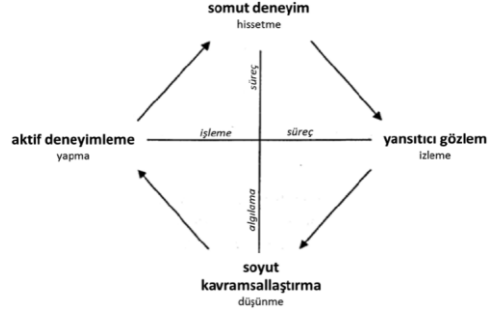
Şekil 2.1.'de, belirli dönemlerde öğrenme anlayışı ve öğrenme kuramları irdelendiğinde farklı tarihsel dönemlerde, ortamın gerekliliklerine (endüstri çağı ve bilgi çağı) göre değişim gösteren yaklaşımlar ön plana çıkmaktadır. Günümüz pedagojilerine yön veren, öğretme-öğrenme teorileri, üç temel model altında gruplanabilir: Davranışsal, bilişsel ve

konstrüktivist modeller. *Davranışsal modele*¹ göre öğrenme, insanın dünyaya zihinsel olarak tamamen boş halde geldiği kabulüyle, çevresinden veya bir insandan aktarılan bilgileri kaydederek, tamamen pasif bir biçimde gerçekleşmektedir. *Aktif öğrenme paradigmasına* geçiş, bilişsel öğrenme modelinin² ortaya atılması ile yaşanmıştır. Son olarak, konstrüktivist modellerde öğrenme süreci (Dewey 1897; Vygotsky 1978; Piaget 1954; Bruner 1977; Maturana ve Varela 1987) ise, hem zihin hem de beden var oluşuyla, keşif ve deneyimle iç içe geçen aktif olarak bilgi inşası biçiminde ele alınmaktadır. Eğitim alanında yeniliğe, özgürlüğe ve yaratıcılığa ihtiyaç olduğunu ileri süren ilk teorisyen olan Dewey'in çalışmaları, farklı kademelere yönelik öğretme ve öğrenme biçimlerine de rehberlik etmiştir. Bu alanda, Vygotsky'nin teorisini Dewey ve Bruner'inkilerden farklı kılan yaklaşım, sosyal etkileşime ve kültürel arka plana verilen değer vurgusudur. 20. yüzyılın son çeyreğinde, pedagoji alanında çalışan diğer düşünürler, bilişsel psikoloji, sosyoloji, antropoloji gibi konuları da dâhil ederek öğrenmeyle ilgili araştırmalara derinlik katmıştır. Eğitimde yaratıcılık, çoklu zekâlar ve eylemde yansıma bu çalışmaların tasarım alanıyla bağlarını güçlendiren kavramlardır (Masatlıoğlu 2018). Kolb'un (1976; 1981; 1984), Dewey ve Piaget'nin teorilerini referans alarak önerdiği *deneyimsel öğrenme döngüsü* modeli de öğrenme ve yaşam boyu öğrenme tartışmalarında sıklıkla karşımıza çıkmakta ve birçok alanda referans gösterilmektedir. Bu durum, öğrenme ve öğretme ortamlarına ve stratejilerine yeniden ve farklı bir formatta bakmaya aracılık etmektedir.

Öğrenme teorileri incelendiğinde öğrenmeyi gündelik yaşam pratiklerine yerleştirmeyi önemseyen çok sayıda öğrenme modeli ile karşımıza çıkmaktadır. Bu öğrenme modellerinden biri olan Kolb'un deneyimsel öğrenme modeli, öğrenenlerin bir şeyi yaparak, deneyimleri sonucunda yansıttıklarına odaklanmaktadır. Kolb'un deneyimsel öğrenme modeli Şekil 2.2'de ifade edildiği üzere bu sürecin dört aşamada gerçekleştiğini ileri sürmektedir; Aktif deney (yapmak), somut deneyim (hissetmek), yansıtıcı gözlem (izlemek) ve soyut kavramsallaştırma (düşünmek).

¹ Davranışçılık (*Behaviorism*): Gözlemlenebilir, kaydedilebilir ve ölçülebilir davranışların üzerine çalışılan bilimsel yaklaşım (Watson 1913; Skinner 1971).

² Bilişselcilik/ Bilişsel konstrüktivizm (*Cognitive Constructivism*): Öğrenme, ardışık aşamaların tutarlı gerçekliğe dönüştüğü dinamik bir süreçtir. Öğrenenler, dünyaya dair kendi teorilerini yaratarak ve deneyerek, bilgilerini aktif olarak yapılandırır (Piaget 1954).



Şekil 2.2. Deneyimsel öğrenme döngüsü (Kolb, 1984).

Deneyimsel ve öğrenen merkezli modeller, bilginin öğrenene direkt aktarılmadığı, deneyimle yapılandırıldığı, önceden sahip olunan bilgilerin öğrenme sürecini etkilediği kabulü ile hareket etmektedir. Öğrenme, kurumlar, sosyal çevreler ve ortamlara bağlı olarak gerçekleşmektedir. Bu sebeple, bireyin etki ve etkileşim alanındaki kişiler, araçlar ve ortamlar, öğrenenlerin düşünme yapılarını ve zihinsel işleyişlerini etkilemektedir. Öğrenen-merkezli modeller, hem öğretme hem de öğrenme eylemlerinin, sosyal ve etkileşimli süreçler olduğunu vurgulayarak, öğrenme ortamını “*sadece bilgi aktarılan bir yer olarak değil, aynı zamanda sosyal deneyimlerin ve reformların gerçekleştiği bir bilgi üretim ve paylaşım ortamı*” olarak tanımlamaktadır. (Mutlu ve Mutlu 2017). Günümüz öğrenme biçimleri ve yaklaşımları, eğitimin geleneksel yanlarını aşmanın yollarını sorgularken, özünde öğrenme olan tasarım pratiklerini de keşfetme eğilimindedir (Şekil 2.3). Yeni nesil uygulamacıların araştırmaları ve uygulamaları günümüzün genişleyen tasarım eğitimi için farklı coğrafyalar, bakış açıları ve önceliklerden bahsetmektedir.

	öğreten - merkezli	öğrenen - merkezli
bilgi	eğitimciden öğrencilere, geleneksel formatta ders anlatma şeklinde, pasif bilgi aktarımı	öğrenciler, aktif ve bağımsız öğrenme, öz düzenleme, eleştirel düşünme, problem çözme becerileri ile bilgi inşa etme
odak	vurgu eğitimcinin nasıl öğrettiği üzerinedir.	vurgu öğrencilerin nasıl öğrendiği üzerinedir.
eğitimcinin rolü	öncelikli enformasyon verici ve öncelikli değerlendirmeci olmak	koçluk yapmak, olanak sağlamak eğitimcilerin kendilerinin de öğrenen olması öğretme ile değerlendirmenin iç içe olması
[öğrenme] kültürü	bireysel ve yarışmaya dayalı	işbirlikçi, bireyler arası ve destekleyici Tüm öğrenenlere saygılı

Şekil 2.3. İki eğitim modelinde uygulanan kriterler ve aktivitelerin karşılaştırılması (Huba ve Freed 2004'den derlenmiştir).

Paulo Freire, makro politik düzeyde ezilen vatandaşları, gündelik yaşamlarını yöneten egemen politik yapılardan kurtarmak için çalışmıştır. Bu özgürlük, ezilen vatandaşların aktif katılımı ile sağlanmıştır. Freire'nin "kültürel çevreler" adı verilen özel yaklaşımı, ezilen vatandaşların eleştirel olarak farkında olan ve topluma aktif olarak katılan özgürleştirilmiş "öznelere" olmalarını sağlamıştır (Freire 2005). 1960'larda Paulo Freire, ezilen vatandaşların topluma katılımları üzerinde çalışabilecekleri politik bir alanın geliştirilmesi konusunda çalışmalar yürütülmesi gerektiğini vurgulamıştır. Bu tutkuyu yansıtan bir yaklaşımla, eşit olmayan güç ilişkilerinin yerini alan ve daha demokratik etkileşimler ve süreçler üreten bir yaklaşım geliştirmiştir. Freire, baskıcı eğitim sisteminin aksine, eğitimcinin öğrenenleri öğrenme süreçlerinde aktif rol almaya davet ettiği alternatif bir eğitim yaklaşımı geliştirmiştir.

2.1.1. Öğrenme biçimi olarak tasarım

Tasarım, günümüz kültürünün önemli yapı taşlarından biri haline geldiğinden, araştırma da tasarım alanı ile gündelik hayat arasında bir arakesit sunmaktadır. Tasarım, birçok disiplin tarafından bir değişim aracı olarak görüldüğünden, tasarım disiplini yeniden düşünmek ve eğitimini anlamak öncelikli ihtiyaçlarımızdan biri haline gelmiştir. Güncel değişimlerle birlikte öğrenme biçimlerimiz genişlemekte, öğretmenin merkezde olduğu

geleneksel öğrenme yöntemleri süreç içerisinde yetersiz kalmaktadır. Öğrenme ortamlarında enformel öğrenme alanları çeşitli boyutlarda dağılmış durumda karşımıza çıkmaktadır. Sorular sormak, işbirliğine dayanan bir etkileşim oluşturmak, hatalar yapmaya izin vermek ve tesadüfi karşılaşmaları teşvik etmek, akademiler ve uygulayıcılar için yeni sistemlerin kurgulanmasına yardımcı olacak oluşumlar/ortamlar toplumsal öğrenmede bir anahtar işlevi görmektedir.

Geçmişten günümüze eğitimciler ve düşünürler, varoluşun pek çok unsurunu ölçmüş ve değerlendirmiştir. Bu süreçte, Avusturyalı felsefeci Ivan Ilyiç'in 1970 tarihli, pedagojinin eleştirisini yaptığı, Okulsuz Toplum kitabında belirtildiği gibi "... herkes için hayatın her anı öğrenmeye, paylaşmaya ve anlamaya dönüştürme fırsatını çoğaltan" bir eğitim ağı olmuştur. Dünya üzerinde artık, Black Mountain Koleji'nin sanat deneylerinden³, Victor Papanak'ın gerçek yaşam sorunlarına odaklanan eğitim yöntemine, Global Tools'un atölyelerden oluşan okul karşıtı sistemine kadar, hem tasarım tanımını sorgulayan ve genişleten hem de evrensel eğitime ilişkin ütopyik öngörüler ortaya koyan deneysel pedagojiler dikkat çekmektedir. Küçük ölçekli bir tasarım uygulaması, eğitimden, insanın gündelik yaşamına, yapısal çevre üretiminden, sosyolojiye kadar büyük ölçekli birçok soruna ulaşabilmektedir (Boelen ve diğ. 2018). Öğrenme ortamı, öğreticilerin / kolaylaştırıcıların ve öğrenenlerin deneyimlerini taşıdıkları ve paylaştıkları bir yerdir. Bu yerin kültürü, ortamdaki aktörlere bağlı olarak çok sayıda değişkeni bulundurmaktadır. Yaratıcı öğrenme ortamı, diğer disiplinlerin öğrenildiği ortamlarda karşılaşılmayan, çok sesli ve çok yönlü bir yaşamı içeren bir sistemdir.

Öğretici, öğrenenler ve çevre arasındaki işbirlikçi arayışlar, öğrenenlerin çevre ile etkileşime girmesi için yeni yollar geliştirmektedir. Shedroff'a (2009) göre tasarım düşüncesi, bir deneyimi oluşturan şeye dâhil edilen altı boyutla zaman içinde gelişmeye devam etmektedir: zaman/süre, genişlik/tutarlılık, önem/anlam, etkileşim, yoğunluk ve

³ Josef Albers, kolejin metodolojisiyle ilgili şunu söylüyor: "Her zaman sanat eserleri üretmiyoruz, bunun yerine deney yapıyoruz. Hedefimiz müzeleri doldurmak değil, deneyim sahibi olmak". Bkz. <https://hammer.ucla.edu/exhibitions/2016/leap-before-you-look-black-mountain-college-1933-1957/> (01 Mart 2021'de erişildi).

duyusal/bilişsel tetikleyiciler. Bu noktada, bazı deneyimler diğerlerinden daha dikkate değer olsa da, bir deneyimin tüm yönleri bir kişinin anlayışına katkıda bulunmaktadır.

Yukarıda aktarılan görüşler doğrultusunda, öğrenme fonksiyonu için üretilmiş mekânlar dışında da bilişsel, bedensel ve/veya duygusal öğrenmenin gerçekleştiği, karmaşık ve etkileşime dayalı bir özümseme süreciyle oyun ve öğrenme kültürü benimsenmektedir. Tez çalışmasında, soruşturmaya dayalı aşamaya ihtiyacı olan eylemlerin devreye girdiği, problem çözmeye, kapsamlı analizlere, sentezlemeye, yorumlamaya ve geleneksel olmayan çalışma biçimlerine olanak tanıyan öğrenme egzersizlerinin gerekliliği vurgulanmaktadır. Bilgi üretme eylemi sırasında, problemler yenilenecek, yeni araştırmalar, yeni üretimler ve yeni problemler tek bir sonucu olmayan tasarım düşüncesi devam etmektedir. Bu çağdaş araştırma yaklaşımı, hem nesnel doğruları hem de öznel kurguları üreten bir alan yaratmaktadır. Herhangi bir alanda, uygulama ile araştırmayı iç içe geçirerek, öğrenmeyi ve keşfetmeyi öneren döngüsel yaklaşımlar literatürde “*tasarım tabanlı araştırma*” pedagojisi olarak adlandırılmaktadır (Villiers 2005). Bu üretim alanı, gündelik problemlerin, *çok bileşenli* ve *çok katmanlı* araştırmalar olarak görüldüğü, *disiplinler-arası* ve *disiplinler-ötesi* alanlardaki eylemleri içermektedir.

2.1.3. Yer temelli öğrenme

Yer temelli öğrenme ve uygulamaları “deneysel öğrenme, deneyimsel öğrenme, problem tabanlı öğrenme, toplum temelli öğrenme gibi konularla ilişkili olabilmektedir. Dewey’in (1902), çevreyi öğrenmeyi etkili kılmanın bir yolu olarak tanımlamasına rağmen “*yer*” genellikle insanların öğrenmelerine, bağlantı kurmalarına ve kendilerini ifade etmelerine yardımcı olacak bir araç olarak göz ardı edilmiştir. Bunun yerine yer genellikle olayların gerçekleştiği, kişinin olayların akışında bir oyuncu olarak görülmediği veya kişinin deneyimlerinin kalitesi ve derinliği üzerinde etkisi görülmeyen bir “*kap*” olarak düşünülmüştür (Gruenewald 2003).

Bu araştırmada tespit edilen problem, yer temelli öğrenme ve öğrenme biçimi olarak tasarım gibi çevre merkezli iki disiplinin, öğrenenlerin öğrenirken ve çevreye katkıda bulunurken yaratıcılık kapasitelerini genişletmelerini desteklemektedir. Yaratıcı

öğrenme deneyimlerinin temeli olarak nadiren yer kavramı kullanılmıştır. Aşağıda detaylandırıldığı gibi yer temelli öğrenme için üç yaklaşım mevcuttur (Çakmak 2018).

- Öğrenenler öğrenmeyi geliştirmek için çevreyi bir araç olarak kullanırlar,
- Öğrenenler çevreyi öğrenir ve sonra çevreyi korumak için hareket ederler,
- Öğrenenler çevreyi değiştirmek için politik olarak aktif hale gelirler.

Bu üç yaklaşım, öğrenme sürecinde önemli bir araç olarak çevreye odaklanmakta ve doğası gereği giderek daha sosyal ve politik hale gelmektedir. Çevresel bir öğrenme aracı olarak yer temelli öğrenme, çevreyi öğrenme sürecin ayrılmaz bir parçası olarak sürece dâhil ederek öğrenenler için fırsatlara odaklanmaktadır. Bu süreç sayesinde, öğrenenler ve öğreticiler sınıf ortamında bulunmayan çok sayıda fırsata sahip olmaktadır (Smith 2002). Böyle bir uygulama okulların ve toplulukların üzerinde yaşadıkları şehirle olan bağlarını koparma yönündeki artan eğilimi bozmakta ve yere aidiyet duygusunun güçlenmesine katkıda bulunmaktadır.

Öğrenen inisiyatifine ve sorumluluklarına bağlı olarak yer temelli öğrenmenin benimsenmesi daha yüksek düzeyde öğrenen katılımı, gelişmiş eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerinin yanı sıra kişiler arası iletişim becerilerinin artmasına aracılık etmektedir. Chin (2001) yer temelli öğrenme egzersizleri, konunun disiplinler arası entegrasyonu, kolektif öğrenme, gündelik yaşam problemlerine dayalı öğrenme, öğrenen merkezli öğrenme yöntemleri, bağımsız ve kolektif öğrenme gibi söylemlere yönelik çoklu yaklaşımları içermektedir. Yer temelli öğrenme yaklaşımında, öğrenen çevreyi tanımakta ve ardından çevreyi dönüştürmek için harekete geçmektedir. Ek olarak yer temelli öğrenme, öğrenenin daha mekânsal ve ekolojik okuryazar olmasında bir öğrenme aracı olarak işlev görmektedir. Bu yaklaşım, çevrelerin ve toplulukların öğrenme kaynakları olarak kullanılmasını benimsemektedir. Kendi yerel bağlamı ve ölçeğinde öğrenenler, gerçek ve yakın çevre sorunlarını belirlediklerinde ve bunlarla ilişki kurduklarında çevrelerinin dönüşümünde aktif aktörler olmaya meyilli hale gelmektedir. Bu düşünce yapısı, öğrenenlerin şehirde (çevrede) kendilerine sunulan bilgilerle ilişki kurmasını isteyen öğreticilerin de içinde yaşadıkları çevre ile bağlantılı olması gerektiğini öngörmektedir (Smith ve Sobel 2010). Yer temelli öğrenme, öğrenmeyi canlandırma, sosyal etkileşimi artırma ve daha güçlü toplulukları oluşturma

kapasitesine sahiptir. Öğrenenler çevre farkındalıkları ve yönetimini geliştirerek, çevreye dair aktif aktivistler olabilmektedir. Böylelikle mimarlık, coğrafya, ekoloji, sosyoloji ve bir şehrin politikasının bileşenleri öğrenme içeriğine dahil edilerek öğrenme ve şehir arasındaki bağlantılar geliştirilebilmektedir. Yer temelli öğrenmede beş tür eğitim yaklaşımı bulunmaktadır (Smith 2002).

- *Kültürel Çalışmalar:* Öğrenenler, yerel tarih ve kültürel fenomenler hakkında araştırma yapmakta, topluluğun sürdürülebilirliği için önemli olan temaları belirlemektedir.
- *Doğa Çalışmaları:* Öğrenenler genellikle bilim ve matematiğe vurgu yaparak çevresel izleme ve gözleme aracılığıyla yerlerin benzersiz özellikleri keşfetmektedir.
- *Gerçek Yaşam Problemleri Çözme Çalışmaları:* Öğrenenler daha derinlemesine araştırmak istedikleri bir konuyu belirleyerek, bir izleğe katılarak sorunu çözmek için toplulukla birlikte çalışmaktadır.
- *Mikro Oluşumlar:* Öğrenenler kentsel yaşam laboratuvarı gibi gerçek kurumsal ortaklıklar aracılığıyla yerel ölçekteki ekonomik fırsatlarla bağlantı kurmaktadır.
- *Topluluğun Yenilenmesi:* Öğrenenler toplumla ilgilenerken, sorunları araştırarak ve politika yapıcılara tavsiyelerde bulunarak aktif vatandaş olmayı öğrenmektedir.

Yer temelli öğrenme yaklaşımında öğrenme okul ortamının ötesine ve şehre yayılarak, öğrenenlere gerçek dünya sorunlarını çözme fırsatı sunmaktadır. Topluluklar, öğrenenler ve topluluk üyeleri çevreyi iyileştirmek için birlikte çalıştıklarında yer temelli öğrenmeden faydalanmaktadır. Öğrenenler toplumsal yaşam kalitesini iyileştirmek ve toplumun tüm üyelerinin sosyal sermayesine katkıda bulunmak için çalışmaktadır. Yer temelli öğrenme, topluluk katılımını artırarak, topluluk ve okullar arasında algılanan ayrışma ile ilgili konuların yanı sıra, genç ve yaşlı arasındaki kopukluk gibi konuları incelemeye izin vermektedir. Farklı yaş gruplarındaki topluluk üyeleri kolektif geçmişlerini anladıklarında, tüm topluluk üyelerini bütünleştiren bir gelecek yaratabilecek hale gelmektedir. Paylaşılan deneyimler, kişisel yansıma ve diğerleriyle diyalog kurma şeklinde topluluk refahına katkıda bulunabilmektedir. Aynı zamanda yer temelli öğrenme, yaşam boyu öğrenme deneyimleri oluşturan işbirliklerine

fırsat yaratmaktadır. Yer temelli öğrenme, eleştirel bir yer kuramı Gruenewald (2003), Freire'nin eleştirel pedagojisi (2005), Sobel ve Smith'in (2010) yer temelli eğitim inançlarını harmanlamaktadır. Öğrenenlerin, yaşadıkları yer arasında bir anlayış oluşturmak, belirli bir yere karşı sahip oldukları sorumlulukları anlamak, genellikle yer temelli öğrenmede kabul edilen varsayımları, uygulamaları ve sonuçları sorgulayan eleştirel bir pedagojiden gelmektedir.

Bu yaklaşımda, öğreticiler ve öğrenenler, kendilerinin ve başkalarının işgal ettiği yerlere yönelik kaygılarını içerecek şekilde anlayışlarını genişletmek zorundadır. Eleştirel bir yer pedagojisi geliştirmek, ilgili tüm insanların topluluklarına ve yaşamlarına samimi bakmaya istekli olmayı gerektirmektedir. Bu yaklaşımda, öğrenenlere ve öğreticilere, okul ortamının dışına çıkmaları ve okul duvarlarının ötesindeki dünyayı deneyimlemeleri tavsiye edilmektedir. Bu hareket, ortak kültürel, politik, sosyal ve tarihi çevreleri kapsayan şehirden kırsala tüm biçimleriyle çevreyi içermektedir.

2.2. Mimarlık Eylemi ve Katılımcı Tasarım Yaklaşımları

Ana akım siyasetten kentsel politikalara, eğitim alanından tasarıma kadar pek çok mecrada tartışılan katılım kavramı “*karar alma süreçlerinin paydaşlar ile paylaşılması aracılığıyla demokrasinin tesisi*” olarak tanımlanmaktadır. Son zamanlarda, tasarım disiplinlerinin gündeminde katılım fikrinin yaygınlaştığını gözlemlemekteyiz. Kullanıcıların tasarım süreçlerine – ya doğrudan karar alma süreçlerinde rol oynayarak ya da dolaylı bir biçimde bilgi ve deneyimlerini sunarak – dâhil edildiği tasarım ve tasarım araştırması pratiklerinde sıklıkla “*katılımcı tasarım*”, “*birlikte tasarım*” gibi kavramlar ve “*yerel katılım*”, “*kolektif üretim*” gibi fikirlerden söz edilmektedir.

Her ne kadar demokrasi⁴ kavramını, M.Ö. 5. ve 4. yüzyıllarda Antik Yunan döneminde Atina'yı yönetme biçimiyle ilişkilendirsek de, 18. Yüzyılın sonundaki Fransız Devrimi ve Amerikan Devrimi'nden bu yana hayata geçirilmesi arasında büyük farklılıklar gözlemlenmektedir. Eski model, vatandaşların doğrudan katılımına dayanırken, 17. ve 18. Yüzyılın sonundan beri batılı uluslar tarafından kullanılan demokratik model,

⁴ Demokrasi kelimesi “halk” ve “yönetim” veya “güç” anlamına gelen demos ve cratos kelimelerinden türetilmiştir (Vaneycken 2020).

temsile dayanmaktadır. Temsili demokraside siyasi kararlar, vatandaşlar tarafından seçilen sınırlı bir temsilci grubu tarafından alınmaktadır. Doğrudan demokraside ise, vatandaşlar toplumda nasıl birlikte yaşayacaklarına dair kararlar almaktadır. Zaman içinde, temsili model, vatandaşları daha doğrudan bir şekilde dâhil etmeyi amaçlayan bir şekle dönüşmüştür. 1968'deki sosyal protestolardan başlayarak, vatandaşlar toplumun gelişimine daha doğrudan katılma gereksinimlerini ifade etmiştir (Arnstein 1969). Sadece oy kullanmanın ötesine geçen yeni katılım biçimlerinin arayışına girmiştir. 1970'lerden bu yana, hem vatandaşlar hem de devlet kurumları vatandaşları politik karar alma süreçlerine daha doğrudan dâhil etmek için çalışmaktadır. Bu çerçevede, demokrasiyi uygulama yelpazesinde, üç ana formdan bahsedilebilir: doğrudan demokrasi, temsili demokrasi ve katılımcı demokrasi. *Doğrudan demokraside*, vatandaşların karar vermede doğrudan söz hakkı vardır. *Temsili bir demokraside* ise, vatandaşlar toplumda doğrudan karar verme sürecine değil, karar sürecinde temsil yoluyla katılım sağlamaktadır. *Katılımcı bir demokraside*, vatandaşların temsili karar alma sürecine ek olarak, zaman zaman doğrudan karar alma sürecine de katılmaları mümkündür. Doğrudan demokrasi ve temsili demokrasi bu açıklamada iki uç olarak görülebilirken, katılımcı demokrasi yaklaşımı, bu ikisi arasında konumlandırılabilir. Temsili demokrasi ve vatandaşları doğrudan bir şekilde dâhil eden diğer iki yaklaşım arasındaki temel fark, karar alma süreçlerine yaklaşma biçimidir. Temsili yaklaşım, bir karara sonuç odaklı ulaşmaya odaklanırken, diğer iki yaklaşım kararları daha kademeli ve zaman içinde süreç odaklı geliştirmektedir. Vatandaşları politik karar alma sürecine dâhil etmede iki ana yaklaşımdan söz edebiliriz: Aşağıdan yukarıya ve yukarıdan aşağıya (Vaneycken 2020).

- Spektrumun bir ucunda aşağıdan yukarıya yaklaşım vardır. Bu yaklaşım gündelik yaşam durumlarını geliştirmek için kendi inisiyatiflerini alan aktivist vatandaş gruplarını içermektedir. Bu girişimler, siyasi karar vermekten uygulamalı müdahalelere kadar uzanmaktadır.
- Spektrumun diğer ucunda, hükümet kurumlarının vatandaş katılımı için kendi formatlarını önerdikleri yukarıdan aşağıya bir yaklaşım bulunmaktadır. Bu yukarıdan aşağıya organize edilmiş vatandaş katılımı biçimleri, devlet kurumlarının vatandaş katılımını kontrol etmesini ve hatta bazen yönlendirmesini sağlamaktadır.

Aşağıdan yukarıya olan birinci yaklaşımda, tepedeki kişiler vatandaşların endişelerini temsil etmediğinde veya tepedeki kararlar temel demokratik değerlerle uyuşmadığında vatandaşları dâhil etmenin iyi bir yolu olarak görülebilir. Bununla birlikte aşağıdan yukarıya yaklaşım, tüm nüfusu temsil etmeyen sınırlı bir vatandaş grubunun sesini temsil eden bir grubu ifade ettiği ve dâhil ettiği için de eleştirilebilir. Ayrıca, aşağıdan yukarıya vatandaşların katılımı, sesleri ve eylemleri en üstte olanlar tarafından dikkate alınmadığında her zaman büyük ölçekli ve sürdürülebilir değişikliklere yol açmayabilir. İkincisi, yukarıdan aşağıya yaklaşım ise birçok kritik soruya yol açmaktadır. Akademisyenler, yukarıdan aşağıya ve kurumsallaşmış vatandaş katılımı biçimlerinin gerçekte vatandaşların seslerini temsil edip etmediğini ya da sadece üstteki kişilerin statükoya neden olan tüm kontrolü elinde tuttukları başka bir simgecilik biçimi oluşturup oluşturmadığını sorgulamaktadır (Akyalçın 2005).

20. yüzyıl boyunca demokrasiyi daha kapsayıcı hale getirmek için birçok çaba harcanmıştır. Bu çabalar, 20. Yüzyılın ilk bölümünde kadınların oy hakkı ile başlamıştır. 20. Yüzyılın sonlarından itibaren, temsili demokrasi içinde henüz yer almayan sosyal grupları dâhil etmeye artan bir ilgi olmuştur. Sosyolog Saskia Sassen (2005), kamusal alanı tanınmayan vatandaşların demokrasiye katılımını sağlamak ve siyasete alternatif alanlar geliştirmek için uygun bir alan olarak belirtmektedir.

William Connolly'nin (1995) çoğulculuk üzerine olan fikirlerini, erken politik teorilerin demokrasi uygulamasında ses çeşitliliğini dikkate almamasına, dolayısıyla marjinal sosyal grupların seslerini dışlamasına bir tepki olarak geliştirmiştir. Connolly çoğulculuğu, demokrasiyi geliştirmek ve yalnızca bir merkez grup yerine, çeşitli merkez gruplar üzerinde iktidarı dağıtmak için bir araç olarak gördüğünü ileri sürmektedir. Demokrasi üzerinde çalışırken, farklı grupların fikir birliğine varması gerektiği fikrini reddetmektedir. Demokraside çoğulculuğun geliştirilmesine alternatif bir yaklaşım olarak *agonistik saygı*⁵ önermiştir. Connolly, çatışmayı her biri farklı değerlere ve

⁵ Agonistik Saygı: Öteki ile mücadele içerisinde, birbirini dönüştürücü bir etkileşime açık olmayı öne çıkaran bir ilişki biçimini işaret etmektedir (Mouffe, 2017).

çıkarlara sahip, farklı grupları bir araya getirmenin doğal bir yönü olarak demokrasiyi geliştirmenin bir yolu olarak görmektedir.

Belçikalı Chantal Mouffe (2000, 2005), farklı sosyal gruplar arasındaki çatışmanın farkların açık ve dolayısıyla uygulanabilir olmasına yardımcı olabileceğini ileri sürmektedir. Mouffe, agonistik⁶ demokrasiyi geliştirmek için sanatsal uygulamaların radikal potansiyelini de vurgulamıştır. Yakın tarihimizi incelediğimizde, agonistik çoğulculuk üzerinde çalışan sanat uygulamalarının ortaya çıktığına tanıklık etmekteyiz. Bu sanat uygulamaları, toplumu yeniden düşünmek ve yeniden yapılandırmak için bir platform işlevi görmektedir. Sanatçıların ve vatandaşların geleneksel değerleri sorgulamalarını sağlamaktadır.

Çoğulcu demokrasiyi savunan ve uygulayan yukarıda belirtilen teori ve uygulamalar tasarım pratiğine de ilham vermektedir. Son on yılda, vatandaşların topluma katılımına ilginin artmasına rağmen, Cupps, Irvin, Stansbury, Parvin gibi bazı bilim adamları kitle katılımı fikrine itiraz etmekte ve *“Ne kadar çok katılımcı olursa, o kadar iyi olur”* tutumunu reddetmektedir. Siyasi düşünür Phil Parvin (2017), vatandaşların katılımının kişisel katılım, sorumluluk ve bilgi gerektirdiğini, her vatandaş için uygun olmayabileceğini savunmaktadır. Parvin, örneğin; belirli bir konu hakkında yeterli bilgiye sahip olmayan vatandaşlar bu konuda ciddi kararlar verebilecek nitelikte değildir ve belli bir konu hakkında hiçbir fikri olmayan vatandaşların bu konuya katılmaya zorlanmaması gerektiğini ileri sürmektedir. Özetle, Parvin demokrasiye katılmak için vatandaşları eğitmenin önemini vurgulamaktadır.

2.2.1. Aktif katılımlı tasarım yaklaşımları

Tasarım sürecine katılımın ilk olarak temeli, Birinci Dünya Savaşı'ndan hemen sonra Bauhaus'un doğuşu ile birlikte, modern tasarımın işbirlikçi ve disiplinler arası olarak sosyal, ilerici ve demokratik bir çerçevede atılmıştır (Vaneycken 2020). Ancak, katılımcı tasarım pratikleri esas olarak, 1960'lar ve 1970'ler boyunca siyasi huzursuzlukların olduğu bir dönemde gelişmiştir. Birçok Avrupa vatandaşı, hayatlarının

⁶ Agonistik: Yapıcı çatışma (Mouffe, 2017).

çeşitli yönleri hakkında karar vermek için ortak çıkarlar etrafında toplu eyleme katılmıştır. Bu dönemde tasarımcılar da, çeşitli sosyal, politik ve sivil hak hareketlerine katkıda bulunma isteği hissetmiştir. Tasarımcılar tasarım pratiklerini, siyasi duruma cevap vermek ve insanların katılımı üzerinde çalışmak için bir araç olarak kullanmaya başlamıştır. Katılımcı tasarım pratikleri bu bağlamda ortaya çıkmıştır. Katılımcı tasarım pratikleri, tasarım sürecinde kullanıcılarla aktif olarak işbirliği yaparak, kullanıcıların tasarımdaki ihtiyaçlarını karşılayan ilk tasarım yaklaşımlarından biridir. Manchester'daki 1967'deki Tasarım Araştırmaları Derneği Konferansı için yaptığı açılış konuşmasında, tasarım araştırmacısı Nigél Cross, tasarımın üretebileceği zararlı (yan) etkilere işaret etmiş ve insan yapımı dünyanın artan sorunlarıyla başa çıkabilecek yeni tasarım yaklaşımları geliştirilmesini istemiştir. Bu tür yeni tasarım yaklaşımlarını geliştirmek için olası bir yön olarak, karar verme sürecine kullanıcı katılımını teşvik etmiştir. Bu tarihten itibaren, tasarıma katılım yaklaşımları, her biri tasarımcının yöntemlerine ve bağlamlarına göre değişiklik gösteren katılımcı tasarım, ortak tasarım, kullanıcı merkezli tasarım şeklinde ortaya atılmıştır (Cross 1971).

İskandinavya'da katılımcı tasarım, kullanıcıyı tasarım sürecine ortak olarak dâhil etmeye odaklanmaktadır. Amerika'da ise katılımcı tasarım pratikleri, kullanıcı merkezli bir tasarım yaklaşımı olarak geliştirilmiştir. Kullanıcı merkezli bir tasarım yaklaşımı kullanıcıyı konu olarak ele almaktadır. Araştırmacılar, büyük ölçüde pasif kullanıcılar üzerinde gözlem ve / veya röportaj yapmaktadır. Bu yaklaşımda, tasarımcılar ürün yaşam döngüsü boyunca kullanıcıların ihtiyaçlarına yinelemeli bir biçimde odaklanmaktadır (Sanders ve Stappers 2008). Kullanıcı merkezli tasarımda, tasarımcılar çözümler üretirken, kullanıcılar çoğunlukla reaktif bir rol almaktadır. Ortak tasarımda ise, pratikte katılımcı tasarımdan çok farklı olmasa da farklı başlangıç noktaları vardır. Katılımcı tasarım, güçlü bir politik vurguya sahiptir, ortak tasarımın bu politik başlangıç noktasına sahip olması gerekmemektedir. Ortak tasarımın temel amacı, kullanıcıların tasarım sürecine aktif katılımını desteklemektir. İskandinav katılımcı yaklaşımı, insani değerler için doğal bir endişe ekseninde, demokrasi, güçlendirme, yaşam kalitesi değerlerini gerçekleştirmeye odaklanırken Amerikan yaklaşımında ise ürünün tasarımında kullanıcı beklentilerine odaklanılmaktadır. Ortak tasarım ve katılımcı tasarım yaklaşımları arasındaki diğer tipik farklılıklar zaman ve katılımcı grubun

büyüklüğü ile ilgilidir. Ortak tasarımın daha uzun dönemlerde daha küçük gruplarla çalıştığı bilinmekle birlikte, katılımcı tasarım yaklaşımı tipik olarak daha kısa zaman dilimlerinde daha büyük gruplarla çalışmaktadır (Ehn 1990).

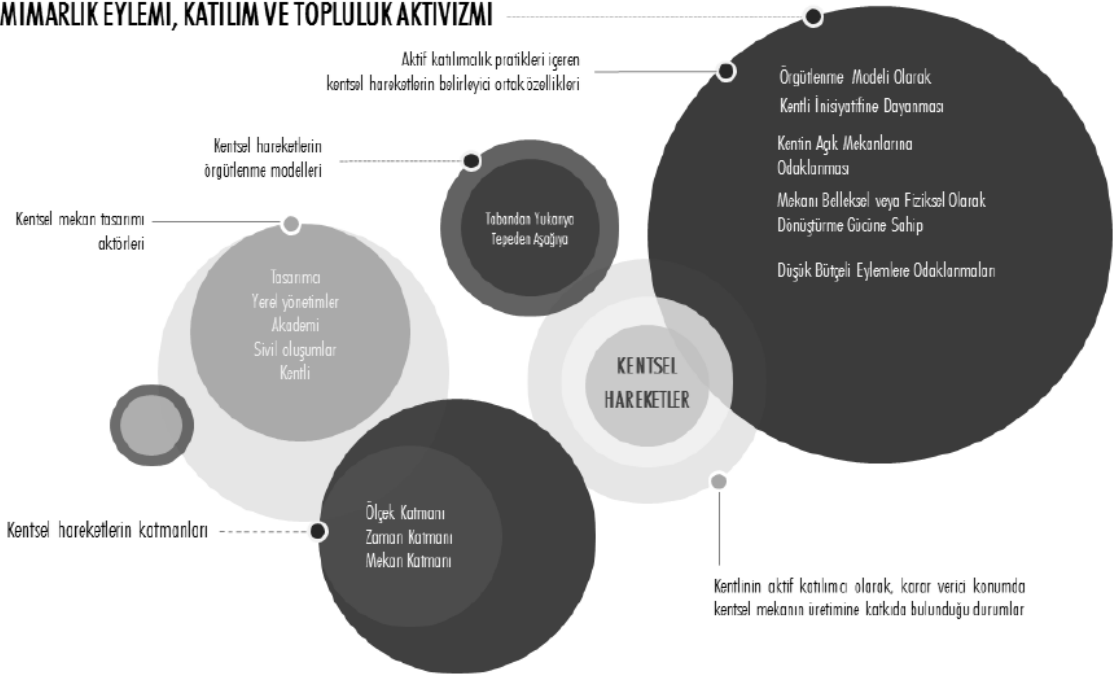
Katılımcı tasarım pratikleri, sonuç ürünün kalitesini iyileştirmeye odaklanmakla birlikte, süreç içindeki kaliteye de önem vermektedir. Jesper Simonsen ve Toni Robertson (2012) katılımcı tasarımı “*güç ilişkilerini, demokratik uygulamaları, duruma dayalı eylemi, karşılıklı öğrenmeyi, araç ve teknikleri*” eşitleyen bir tasarım yaklaşımı olarak nitelendirmiştir.

Katılımcı tasarım yaklaşımları 1970'lerde ayrı bir tasarım disiplini olarak kabul gördüğünden bu yana, yeni bağlamları ve ölçekleri keşfederken birçok yönden gelişmiştir. Çağdaş katılımcı tasarım biçimlerinin, küçük ve kapalı topluluklardan, daha büyük bir ölçeğe genişletilmesi ile “marjinal topluluklar” dahil, çok çeşitli sosyal grupları kapsamıştır. Süreç içerisinde, akademisyenler, katılımcı tasarım uygulamalarındaki güç dengelerini eleştirel olarak yansıtma gereğini de işaret etmiştir. Süreç içerisindeki güç dengesizlikleri, paydaşlar ve tasarımcılar, tasarımcılar ve katılımcılar, paydaşlar ve katılımcılar arasındaki eşit olmayan güç ilişkilerini içermektedir. Bratteteig ve Wagner (2012) katılımcı tasarım uygulamalarında karar verme üzerine çalışarak güç ilişkilerine dair öneriler geliştirmiştir. Farklı katılımcıların, karar alma süreçlerinde farklı payları olduğu ve bu payın verilen tasarım alanına, yani katılımcıların hareket edebileceği / tasarlayabileceği alana bağlı olarak değişkenlik gösterebileceği sonucuna varılmıştır.

Dünyanın birçok yerinde katılımcı ve aktivist tasarım eylemlerine artan ilgi şehirleri yeniden şekillendirmektedir. Bu eylemler, taktiksel şehircilik, gerilla ve topluluk bahçeciliği, boş alanlarda yaratıcı alan hareketleri, pop-up mağazalar, sosyal ekonomiler, takas sistemleri gibi hareketleri kapsamaktadır (Şekil 2.4). Bu hareketler, insanlar arasında yeni ilişkiler üretmektedir. Aynı zamanda, paylaşma biçimlerinin örgütlenmesini ve ortak üretimlerin gerçekleşmesini mümkün kılan yaratıcı karşılaşmaları teşvik etmektedir. Bu noktada, oluşan ilişkilerin iki ayrı yol doğrultusunda örgütlendiğinden bahsedilmektedir. İlk ilişki, paylaşılan eylemi net

sınırlar içinde tanımlayan kapalı bir sistem olarak örgütlenebilir. İkincisi ise oluşum halindeki ve daima açık toplulukların iletişim kurduğu ve fikir takasında bulunduğu açık geçiş ağları biçimini almaktadır (Öcal 2019). Yaratıcı alan müdahaleleri, şehir için sosyal ve çevresel beklentilerin sağlanması adına çarpan etkisi yaratmaktadır. Şehrin büyük bir kısmı yerel yönetim tarafından yenilenmekte ve bu durum zaman zaman ihtiyaçların uyumsuzluğuna neden olmaktadır. Taktik şehircilik, kentini kendin kur, pop-up kent, akışkan kent kurma, aşağıdan yukarıya planlama gibi yöntemlerle yayılan mikro ölçekli müdahaleler potansiyelleri harekete geçirebilmektir (Şekil 2.4).

MİMARLIK EYLEMİ, KATILIM VE TOPLULUK AKTİVİZMİ



Şekil 2.4. Güncel kentsel hareketler ve bileşenleri

Bu gelişmeler doğrultusunda, şehirde kolektif mekân pratiklerinin üretimi ve kullanımı içinde “*kolektif icatçılık*” filizlenmektedir. Bu süreçte, günümüzde şehirleri kolektif eylem vasıtasıyla dönüştürmek mümkün hale gelmektedir. Şehir, gerek gündelik ihtiyaçlar tarafından tetiklenen, gerekse kolektif deneyim anlarında ortaya çıkan kolektif icatçılık vasıtasıyla üretilmektedir. Kamusal mekânda hak iddia eden ve onu dönüştüren inisiyatiflerde, işgal mekânlarında, açık mahalle merkezlerinin yaratımında veya kendi kendine örgütlenen “şehri sahiplen” etkinliklerinde kolektif yaratıcılığın izlerine rastlanmaktadır. İnsanlar, ortak mekânın özellikleri üzerinde düşünmeye, bunları hayal

ve ifade etmeye yönelik yollar geliřtirmeye bařladıklarında mekân paylařmanın ve mekân aracılıęıyla paylařmanın biçimlerini yaratmaktadır (Stavrides 2016).

Dünya genelinde yařanan ekonomik krizler sonucu, mevcut üretim mekanizmalarının bazı durumlarda yetersiz kaldığı ve yeni üretim arayışlarına yönelme olduęu gözlemlenmektedir. Katılımcı anlayışlar, kullanıcının yerel bilgisinin kullanımına iliřkin olanaklar sunmakta ve bu tür kaynak kullanımları ekonomik kriz durumlarında düşük bütçeli mekânsal üretimlere olanak vermektedir. Günümüzde řehirde mekân tasarımı ve üretimi projelerine tasarımcı, yerel yönetim, kentli gibi çok sayıda aktör dâhil olmaktadır. Söz konusu aktörler, řehirde mekânın řekillenmesi için uzmanlık bilgilerini kullanırken, řehirde mekânın kullanıcısı olan řehirlinin kendine ve yere özgü bilgisi her zaman bu üretim sürecine dâhil edilememektedir. řehirde mekân üretimi sadece uzmanlık bilgisi ile yapıldığında süreç tek boyutlu kalmakta ve kullanıcı olan kentlinin ihtiyaçlarını karřılamakta yetersiz olmaktadır. Günümüz yaklařımlarında, řehirdeki çeřitlilięi oluřturan topluluklar, kamusal alan tasarımlarında buluřturularak, sahip oldukları kültürel farklılıkları ve sosyal yapıları doęrultusunda bir arada tasarlayacakları uygulamaları ve etkinlikleri gerçekteřtirmeleri beklenmektedir.

2.2.2. Çocuklarla katılımcı tasarım yaklařımları

İlk zamanlar çocuk, psikolojik ve sosyolojik bir kavram olarak ele alınırken daha sonra toplumsal bir olgu olarak benimsenip farklı disiplinlerin; ekonomi, eğitim, mimarlık, politika gibi alanların araştırma konusu olmuřtur. Günümüzde ise, çocuęun řehirdeki katılımı üzerine odaklanan eğitim programları, arařtırmalar ve uygulamalar çok az sayıdadır, bunun sebebi olarak çocuęun řehir ölçeęinde uzmanlık gerektirmeyen bir alan olarak sınıflandırılması gösterilebilir (Kotan 2019). Bu çerçevede çocuk, mekân disiplinlerinin gündeminde fazla yer almamakta, tasarım alanındaki mesleki eğitim programlarında çocukların mekânsal deneyimleri ve ihtiyaçları maalesef çok dar bir bakış açısından tartıřılmaktadır.

Antik çağdan 19. yüzyıla kadar çocuk ayrı bir birey olarak düşünülmemekte ancak insan varlıęının doęası olarak felsefi düşüncede yer bulmaktadır. Çocuk kavramının kendi başına çalıřılması, ilk önce modernitenin geliři ile bařlamakta daha sonra Darwin'in

pozitivizmi bağlamında Herbert Spencer gibi yazarlar tarafından biyolojik bir söylem olarak ele alınmaktadır. 20. yüzyılın ortalarında Maria Montessori tarafından pedagojik söylem, Piaget tarafından da psikolojik söylem kronolojik olarak devam etmektedir. Çok daha sonra 1980'lerde "çocukların coğrafyaları" ya da "yeni çocuk sosyolojisi" olarak ifade edilen sosyolojik söylem ortaya konmaktadır (Danenberg ve diğ. 2018).

Çocukların tasarıma katılımı, yetişkinlerin tasarımdaki konumuna paralel olarak gelişmiştir. Çocuk kavramı, insanların çocukların ekonomik potansiyelini ayrı bir kullanıcı grubu olarak görmeye başladığı 1990'lardan beri de birçok disiplin tarafından ele alınmıştır. Günümüzde çocuklar "*kendi kültürleri, normları ve karmaşıklıkları ile tamamen farklı bir kullanıcı grubu*" haline gelmiştir. Perspektifteki bu değişiklik, tasarım uygulamalarının ve tasarım araştırmacılarının her yaşta çocukla işbirliği yapmayı öğrenmelerini sağlayan, çocuklara adanmış yöntemleri meşrulaştırmıştır (Vaneycken 2020).

Çocukların tasarıma katılımı, farklı gereksinimlerden ve ihtiyaçlardan dolayı kullanılmaktadır. Bunlar arasında, *daha iyi tasarım sonuçları geliştirmek, çocukların güçlenmesini geliştirmek* gibi iki ana neden dikkat çekmektedir. İlk neden tipik olarak, bir ortak tasarım yaklaşımına, ikincisi ise demokrasi, güçlendirme ve iş / yaşam kalitesi değerlerine önem veren bir yaklaşımdır.

Çocukların kentsel mekân tasarımına katılımı, demokrasiyi daha kapsayıcı hale getirmeyi amaçlayan son gelişmelerin bir parçasıdır. Antik Yunanistan'daki ilk demokratik uygulama, köleleri, kadınları, çocukları ve hatta tüm erkekleri bile kapsamamaktaydı. Kadınların topluma katılımı, on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısından itibaren ortaya çıkmış ve gelişmiştir. Çocukların topluma katılımı ise yirminci yüzyılın sonlarında gerçekleşmiştir. On yedinci yüzyıldan önce Avrupa'da, çocuklar çoğunlukla yetişkinlerin eksik versiyonları olarak algılanmaktaydı. On altıncı yüzyıldan itibaren çocuklar ayrı varlıklar olarak tanınmaya başlamıştır. Çocukluğun inşasıyla, çocukların çocuk olma ve yetişkin olma durumlarına özel bir dönem ayrılmıştır (Vaneycken 2020). Çocukların yetişkinlikten ayrılması, yetişkinlerin çocukların toplumdaki rolleri ve konumları ile ilgili olarak görüş geliştirmelerine olanak

sağlamıştır. Aynı zamanda çocukların nasıl yetiştirilmeleri ve eğitilmeleri gerektiğine karar vermelerine izin verilmiştir. Dolayısıyla çocukluk, yetişkinlerin çocukların zihniyetini ve davranışlarını tanımladıkları ve kontrol ettikleri sosyal bir yapı olarak ortaya konmuştur. Çocukluğun doğuşu, yetişkin kontrolünü artırmış olsa da zaman içindeki çeşitli gelişmeler de çoğu çocuğun yaşamındaki iyileşmelere katkıda bulunmuştur. Bu gelişmelerden biri, çocukların haklarının geliştirilmesi ve topluma katılımı olmuştur. İsveçli sosyal teorisyen Ellen Key, yirminci yüzyılın “*çocukların hakları, gelişimi ve refahı üzerine yoğunlaştırılmış bir odaklanma ve ilerici düşünme dönemi*” olacağını öngörmüştür (Veerman 1992).

Bir diğer gelişme ise 1989'da Çocuk Hakları Sözleşmesi (UNCROC-United Nations Convention on the Rights of the Child)' un doğuşu ve birçok ülke tarafından onaylanması, çocukların topluma katılımı üzerinde çalışmak için önemli bir başlangıç olmuştur. Bununla birlikte bilim insanları çocukların topluma katılımını, en başta beyaz orta sınıf aileler için aşırı bir ayrıcalık olarak eleştirmiştir. Çocukların katılımını daha kapsayıcı hale getirmenin ve çeşitli çocuklarla ilgilenmenin gerekliliğini ortaya koymuştur. Örneğin, şehir coğrafyacısı Lia Karsten, çocukların kamusal alana katılımı dâhilinde dışlanma konularını sorgulamıştır. Çocuklarını kamusal alan sorunlarına değişim yapıcı olarak dâhil edecek kadar bilgili ve ilgili olanların çoğunlukla beyaz orta sınıf ebeveynler olduğunu da belirtmiştir.

Uluslararası Çocuklara Acil Yardım Fonu (UNICEF), çocukların katılımını “*çocukların kendilerini etkileyen konular hakkında görüşlerini bildirmeye teşvik etmek ve sağlamak*” için bir araç olarak görmektedir. Çocuk katılımı, çocuklara kendilerini ifade etme özgürlüklerini sağlamakta ve kendilerini etkileyen kararlara ilişkin görüşlerini dikkate almaktadır. Çocuk hakları uzmanı Roger Hart, çocukların katılımını kişinin kendi yaşamını ve içinde yaşadığı topluluğun yaşamını etkileyen kararların paylaşılması süreci olarak tanımlamaktadır. Hart, katılımı demokrasinin inşa edilmesi için bir araç olarak görmektedir. Katılım, toplumun üretim ve gelişiminde her türlü sosyal gruptan tüm bireyleri aktif bireyler olarak dâhil etmeyi amaçlamaktadır (Hart 1992). 18 yaşın altındaki çocuklar oy kullanmaya uygun olmadığından, çocukların topluma katılımı üzerinde çalışan projelere aktif katılımları, toplumu örgütlenme biçiminde söz sahibi

olmalarının tek yoludur. Bu tür projeler, yukarıdan aşağıya veya aşağıdan yukarıya, kısa süreli veya uzun vadeli olmak şeklinde çeşitli alanlarda ve biçimlerde düzenlenmektedir.

Son otuz yılda, araştırmacılar çocuklarla katılımcı tasarım hakkındaki bilgimizi genişletmeye yardımcı olmuş ve bu alanda birçok özel metodoloji geliştirilmiştir. Çocuklarla katılımcı tasarımın mevcut uygulamaları, yeni teknolojiler tasarlamaktan, çocukların topluma katılımına kadar geniş bir yelpazede ele alınmaktadır. Ayrıca farklı uzmanlar, mülteci, engelli, otizimli dezavantajlı çocuk grupları gibi alanlara da hitap eden uygulamalar üzerinde çalışmaktadır. Birçok bilim insanı, katılımcı tasarımda çocuklarla çalışmanın avantajlarını vurgulasa da, aynı zamanda birçok zorluğa da dikkat çekmektedir. Avantajları arasında çocukların yaratıcılığı, alışılmadık bakış açıları ve düşüncelerini paylaşma istekliliği bulunmaktadır. Ancak bu süreçte, çeşitli araştırmacılar, katılımcı tasarım süreçlerine dâhil olurken çocukların bireysel gelişimlerini dikkate almanın önemini vurgulamaktadır. Birçok tasarımcı, yöntemlerini etkili işbirlikleri için uyarlayarak, çocuk kültürüyle daha iyi tanışmak için oyunu katılımcı tasarım yöntemlerini yeniden yapılandırmak için bir kaynak olarak kullanmaktadır. Tasarımcılar genel olarak, çocukların oyunlarını farklı görüş ve oyun yaklaşımlarına göre, yöntemlerine dâhil etmenin çeşitli yollarını araştırmaktadır. Reggio Emilia yaklaşımının eğitimcisi ve kurucusu olan Loris Malaguzzi, yetişkinlerin iletişim kurma biçimleriyle karşılaştırıldığında çocukların düşüncelerini ve yaratıcılıklarını farklı şekillerde gösterdiklerini savunmuştur. Malaguzzi'nin Reggio Emilia yaklaşımı, çocukları çizim ve heykel, dans ve hareket, resim ve taklit etme, serbest oyun, modelleme ve müzik gibi çocukların “yüz dili” olarak adlandırdığı birçok dil veya ifade biçimiyle çevrelerini keşfetmeye ve kendilerini ifade etmeye teşvik etmektedir (edwards 2011).

Çocukların topluma katılımında karşıt görüş ortaya atanlar, toplumun sorunlarına karışmaktan korumak ve sorumsuz bir çocukluğu savunmak istemektedir. Bir diğer görüş ise, çocukların yetişkinlerin karar verme kapasitelerine sahip olmadıklarına inanmaktadır. Eğitimci Greg Mannion (2007) çocukların katılımı konusunda dört özelliği; aydınlanma, güçlendirme, vatandaşlık ve kuşaklararası olma şeklinde

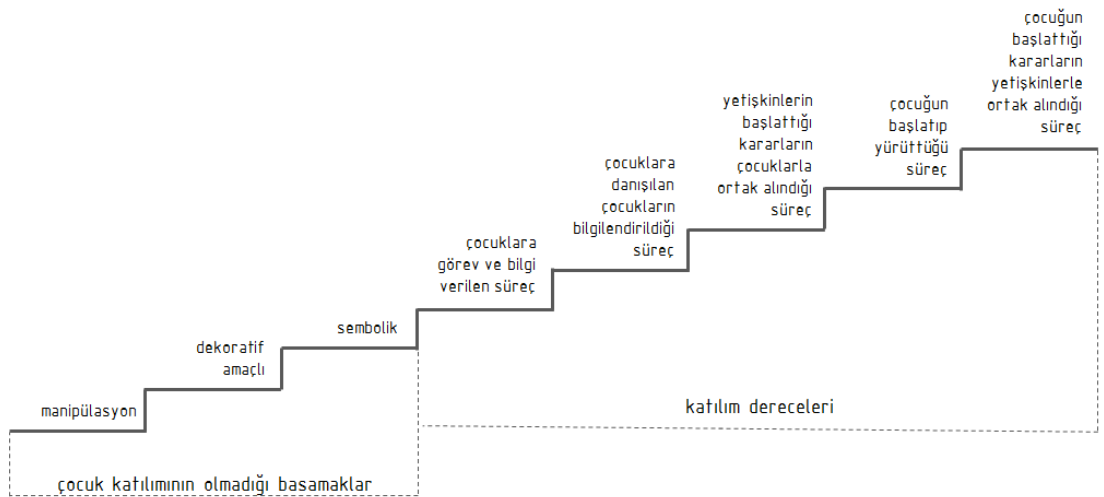
listelemektedir. İlk olarak aydınlanma, çocukların daha iyi hizmet alabilmeleri için çocuk katılımının bir kaynak olarak görülmesidir. Burada çocukların katılımı, çocuklar adına kararlar veren yetişkinler için bir aydınlanma işlevi görmektedir. Ancak burada, çocukların sınırlı katılımı veri sağlama anlamında olduğundan gerçek karar alma süreçlerinde yer almamaktadır. İkincisi, güçlendirme mantığı, çocukların hizmet edilmesi gereken bir azınlık grubu olarak görüldüğü siyasi gündemden kaynaklanmaktadır. Üçüncüsü, vatandaşlık mantığı, çocukların topluma karşı bir yükümlülük ve sorumluluk duygusu geliştirmeleri gerektiği fikrinden yola çıkmaktadır. Burada çocukların katılımı, sivil faaliyetlere katılımlarıyla ilgili olarak kişisel ve sosyal bir eğitim ve gelişim olarak anlaşılmaktadır. Bu noktada Mannion'un görüşleri iki kutba ayrılmaktadır. İlk görüşü, çocukları gelecekteki vatandaşlar olarak görmekte ve çocukların şimdiki katılımını gelecek için bir öğrenme süreci olarak konumlandırmaktadır. Diğer görüşü ise, bir azınlık grubu olarak çocukları mevcut yurttaşlık faaliyetlerinde duyulması gereken sesler olarak konumlandırmaktadır. Dördüncüsü, kuşaklararası olma mantığı, çocukların katılımının yalnızca çocuklar için yararlı olduğunu görmekten sapmaktadır. Çoğu söylem (örneğin aydınlanma, güçlendirme, vatandaşlık) çocukların katılımını sadece çocuklar için değerli olarak görse de, kuşaklararası olma mantığı çocukların katılımının yetişkinler için ya da çocuklar ve yetişkinler arasındaki ilişkiler için de önemini vurgulamaktadır.

Çocuklarla katılımcı tasarım, literatürde güç konularına da özel önem vermektedir. Birçok çalışma, gücün hem olumlu hem de olumsuz ifadelerini ele almaktadır. Bazı çalışmalar çocukların güçlenmesi için bir araç olarak katılımcı tasarıma odaklanırken, diğerleri güç dengesizliklerine dikkat çekmektedir. 1990'lardan önce, çocukların sesleri çoğunlukla tasarım süreçlerinde yer almamaktaydı. Çocuklar, kendileri için neyin en iyi olduğuna karar veren diğer çocuk uzmanları tarafından temsil edilmekteydi. Çocukluk ve çocuk hakları hareketleri üzerine postmodern görüşlerin getirilmesi, çocukların tasarıma katılımı da dâhil olmak üzere, çocukların topluma katılımını doğrudan etkileyen uygulamaların ortaya çıkmasına fırsat yaratmıştır. Çocukların tasarıma katılımı, nesnelere, alanların, sistemlerin, vb. kendi ihtiyaçlarına daha iyi uyacak şekilde nasıl tasarlanacakları konusunda söz sahibi olmalarını sağlamaktadır (Iversen 2017).

Roger Hart, çocukların topluma katılımı ile ilgili olarak çocuk-yetişkin güç ilişkilerini tartışmak için önemli bir kaynak olmuştur. Merdiven şeklindeki diyagramıyla Hart, çocukların katıldıkları zaman sahip olabilecekleri çeşitli güç düzeylerine hitap etmiştir. Hart'a göre, çocukların katılımı en az dört ölçütün yerine getirilmesini gerektirmektedir:

- Hart ilk olarak, çocukların projenin amaçlarını anlamaları için onlara açıklama yapılmasına vurgu yapmaktadır.
- İkincisi, çocukların katılımlarıyla ilgili kararları kimin aldığı ve nedenini bilmeleri gerekmektedir.
- Üçüncüsü, süreçte çocukların anlamlı bir rolü olmasının gerekliliğidir.
- Dördüncüsü, çocukların proje açıklandıktan sonra projeye gönüllü olmalarıdır.

Hart'a göre katılım, Şekil 2.5'te yer alan şemadaki hiyerarşiye göre "*farklı zamanlarda, farklı çocukların, değişen derecelerde katılım veya sorumluluk*" ile dâhil edebilmesi şeklinde planlanmalıdır (Hart 1992). Hart çocukların katılımının amacının, çocukların tamamen kendi başlarına hareket etmelerini sağlamak değil, çocukların kendi inisiyatiflerini almaya cesaret edip yetişkinlerden bu girişimleri gerçekleştirme konusunda yardım istemek olduğunu belirtmiştir.



Şekil 2.5. Çocukların katılım merdiveni (Hart 1992)

Yukarıda atıfta bulunulan çalışmalar, çocukları içeren birçok katılımcı tasarım uygulamasının demokratik bir sonuca (toplumdaki belirli bir konuyla ilgili) yönelik olduğunu ancak çoğu zaman bu sonucu, demokratik çocuk-yetişkin ilişkileri üzerine kurulan etkileşimler yoluyla üretmeyi göz ardı ettiğini göstermektedir.

Kültür bilgini Flemming Mouritsen (2003), çocukların çevreleriyle etkileşimlerinde farklı düzeylerde yetişkin etkisi tanımlamıştır: çocuklar için tasarım, çocuklarla tasarım ve çocuk kültürü. Çocuklar için tasarım yaparken sadece yetişkinler, çocukların çevreleriyle nasıl etkileşime girdiğini tasarlayarak karar vermektedir. Çocuklarla tasarım yaparken, hem çocukların hem de yetişkinlerin çocuk ortamının tasarımında hem sosyal hem de maddi üretiminde payı bulunmaktadır. Son olarak çocukların kültürü, çocukların kendi ağlarında ürettikleri kültürün ifadeleridir. Bu yaklaşım, çocukların çevreleriyle etkileşime girme biçiminde en fazla özerkliğe sahip oldukları durumdur.

Çocuklar, tarihte çok uzun bir süredir toplumsal gelişmelere katılmamalarına rağmen, yirminci yüzyılın sonlarındaki yukarıda ifade edilen girişimler bu konuda değişiklikler yaratmıştır. Ayrıca postmodern çocukluk görüşü, çocukların toplumdaki konumu hakkında yeni perspektifler açmıştır. Bu görüş, çocukları yetişkinler gibi “varlıklar” olarak konumlandırmaktadır. Çocukların topluma çeşitli alanlarda katılımı üzerinde çalışan yetişkinlerin başlattığı çeşitli girişimler ise çocukların başlattığı uygulamaların ortaya çıkmasına aracılık etmektedir. Bu girişimler önemlidir çünkü şu anda çocukların toplumun gelişiminde söz sahibi olmalarının ve demokraside yer almalarının sağlayıcılarıdır.

Eğitim uzmanı Greg Mannion (2007), çocukların katılımını mekânsal ve ilişkisel bir şekilde yeniden çerçeveselendirme ihtiyacına dikkat çekmektedir. Bu ifade, katılımcı uygulamaların içinde buldukları belirli mekânsal bağlamlardan ve geliştirildikleri spesifik çocuk-yetişkin ilişkisinden etkilendiği anlamına gelmektedir. Çocuk katılımının ilişkisel ve mekânsal olarak yeniden şekillendirilmesi, çocukların ve yetişkinlerin yaşamış deneyimleriyle daha uyumlu hale gelecek ve bu nedenle çocukların katılımı için daha iyi bir anlayış ve yeni olanaklar sunacaktır. Mekânsal çerçeve, çocuk-yetişkin

ilişkilerinin meydana geldiği alanların ve yerlerin etkisini dikkate almaktadır. İlişkisel boyut ise, çocukların yaşamlarının yetişkinlerin yaşamlarına bağımlı olmasıyla başlamakta ve çocuk katılımının çocuk yetişkin ilişkilerinden etkilenen uygulamalarını içermektedir. Mekânsal boyut, bu çocuk-yetişkin ilişkilerini belirli bir bağlama bağlı olarak sürekli değişen bir zaman ölçeğinde konumlandırmaktadır (Vaneycken, 2020). Başka bir deyişle, mekânsal çerçeve, çocuk-yetişkin ilişkilerinin meydana geldiği alanların ve yerlerin etkisini dikkate almaktadır. Çocukların katılımı üzerinde çalışan uygulamalarda, yetişkinlerin, çocuklara eşit muamele etmek ve aynı zamanda onları korumak arasında iyi bir denge bulmaları gerekmektedir. Çocukluk kuramlarının ve uygulamalarının geçmişte şekillenme biçiminin, yalnızca çocukların çıkarlarını değil yetişkinlerin kaygılarını ve ideolojilerini ortaya çıkarması anlamına gelmektedir. Bu aynı zamanda birçok durumda yetişkinlerin kendi çıkarlarına öncelik verdikleri ve bu nedenle çıkarlarını çocuklara dayattığı anlamına gelmektedir. Yüzyıllar boyunca çocuklar yetişkinleri dinlemeleri gerektiğini ve yetişkinlerin kendi adlarına karar verme konusunda daha iyi olduklarını öğrenmiştir. Yetişkinlerin ihtiyaçları, arzuları, umutları ve korkuları, çocuğun ihtiyaçlarına göre sorgulanmadan öncelik kazanmıştır. Bu dengesiz yetişkin-çocuk güç ilişkisi, çocukların mülk veya fiziksel nesnelere olarak algılanmasına sebep olmuştur. Neticede çok uzun bir süredir toplumsal uygulamalarda eşit olmayan çocuk - yetişkin güç ilişkileri üretip, yeniden ürettiğimiz bir durum ortaya çıkmıştır.

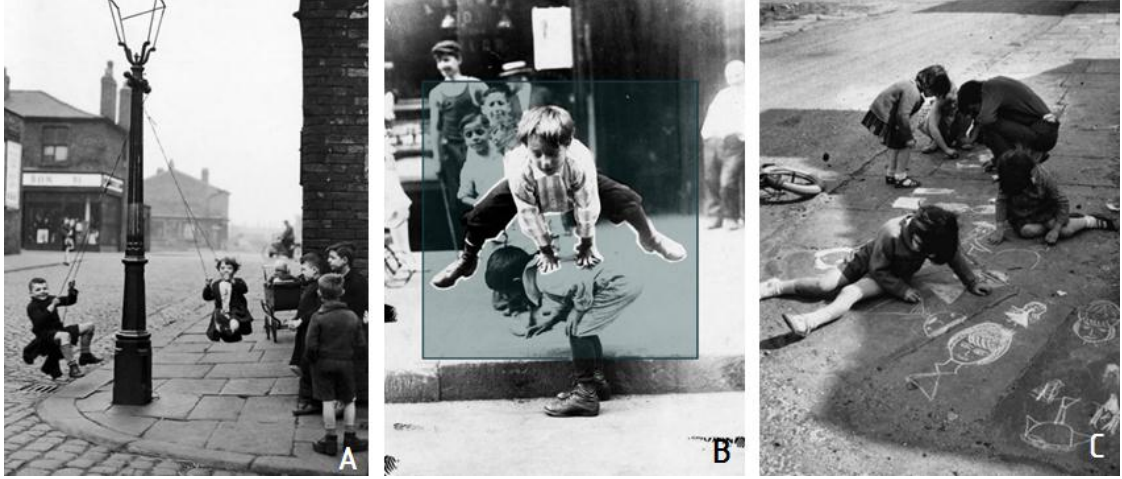
Bu noktaya kadar, farklı alanlarda ve uygulayıcılar tarafından çocukların topluma katılımının kısa tarihi, birçok yönden tasvir edilmiştir. Çeşitli girişimler ile araştırmacılar ve uygulayıcılar, çocukların seslerini duyurarak aktif katılımcı olarak bir değişim aracı olmalarına yardımcı olmaktadır. Öte yandan yetişkinler de, bu sesleri ciddiye almak için açık hale gelmeye teşvik edilmektedir. Çocukların topluma katılımı, postmodern çocukluk görüşünü hayata geçirmek, hem vatandaş hem de vatandaş olarak çocukları dâhil etmek için çalışmaktadır. Son yıllarda, çocukları dinlemeyi, çocuklara danışmayı ve çocukların karar alma süreçlerine katılımını içeren politika ve sosyal uygulamaların sayısının arttığı da gözlemlenmektedir. Uygulamalar, etkili ve anlamlı bir biçimde çocukların katılımını sağlamayı amaçlarken, çocukların yerel karar alma

süreçlerine ve gündelik sosyal süreçlere katılımındaki değerlerin ve çıkarların karmaşıklığını da göz önüne sermektedir.

2.3. Şehirde Yeni Bir Oyun Biçimi Olarak Katılımcı Tasarım

Çocuklara, çocuk olmaları ve kendi yerlerini verebilmek için akla ilk gelen olgu oyundur. Günümüzde öğrenmeye çok çaba ve değer verilmekle birlikte çocuk oyunlarına daha az önem verilmektedir. Ancak gerçek şudur ki; araştırmacılar çocuğun beceri ve zekâsının gelişiminde oyunun büyük bir önemi olduğunu göstermektedir (Lundström ve ark. 2017).

Oyun, yaş, cinsiyet ve kültürü aşarak kelimeler ve fikirlerle oynamak gibi birçok uygulamaya uyarlanabilmektedir. Şehir düzeyinde oyun sivil ve sosyal işlev olarak hizmet etmektedir. Hollandalı antropolog Johan Huizinga (1995) oyun hakkında şöyle bir ifadeye bulunmuştur: “Oyun sosyal gruplaşmanın oluşumunu teşvik etmektedir.” Huizinga insan topluluklarının temelde bütün etkinliklerini oyuna dayandırmakta ve insanın var olanı yeniden yarattığını ileri sürmektedir. Gündelik hayatta mekânın yeniden üretimi de belirli bir oyun kurgusu içinde gerçekleştiğinde mekân bireyin özgürlük alanını tarif edebilmektedir. Oyun; ifade edilmesi zor normlar, gelenekler, kültürel, sosyal, mekânsal farklılıklar içeren çok katmanlı bir yapıya sahiptir (Topal 2013). Bu kavramları barındıran, farklı oyunlar aynı kelime ile ifade edilse bile farklı mekânlarda değişken dinamiklerle oynanmaktadır. Gündelik hayat, şehrin çeşitli mekânlarında kendine özgü dinamiklerle şekillenmektedir, oyun da bu gündelik hayat dinamiklerinden birisini oluşturmaktadır (Şekil 2.6). Oyun sırasında oyuncu, dünyayı anlamak için çevreye dokunma, keşfetme, manipüle etme, deneyimleme eğilimindedir. Bir anlamda oyuncu, kentsel çevrelerine karşı pasif alıcı olma durumundan ziyade aktif aktör konumundadır ve oyun oynayarak sosyal ve kültürel anlayışlarını genişletmektedir (Kotan 2019).

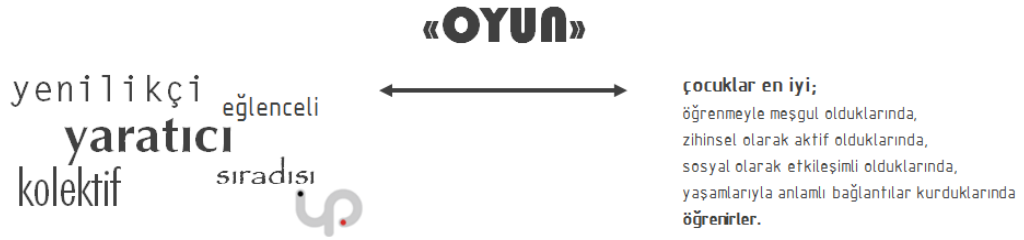


Şekil 2.6. Kent içerisinde çocuklar tarafından üretilen oyun peyzajları A) Manchester sokağında kendi oyununu kuran çocuklar B) Sokakta oynayan çocuklar C) Tebeşir ile çizim yapan çocuklar Manchester, 1966 (<https://london-photography-diary.com/shirley-baker-women-children-and-loitering-men/>)

Oyunculuk oyunun kendisi ile ilgili olabilir fakat aynı zamanda toplumsal alanda, toplumsal otoritelere ve kamu alanında karar alma süreçlerine karşı bir toplumsal protesto biçimi olarak da işlev görmektedir. Vaneycken (2017) kamusal alanda yer alan bir oyun etkinliğinin, yıkma, sürekli sorgulama ve düzeni kırma yeteneği nedeniyle bir protesto şekli olduğunu öne sürmektedir. Bu faaliyetlere “şehirde oyun egzersizleri” denilmekte, kendi kendini yöneten oyun ve düzenlenmiş oyun sırasında ortaya çıkan alt metinleri içermektedir. Bu egzersizler, yerelde kültürel açıdan spesifik kamu pratikleri ve davranış kurallarına kadar uzanmaktadır. Şehirde oyun pratiğine dokunarak, toplumda gücün gözden geçirilmesi, muhalifleri ve değişim önermelerinin tartışılması ve ifade edilmesi için oyunu kullanmak benzersiz bir yol olabilir. Bu nedenle, şehirde oyun pratikleri ile yakından ilgilenmek, kamuoyunun gerçek göstergelerini ortaya koymaktadır. Katılımın ve kolektif katılımın nasıl şekillendiği ile ilgili soruları gündeme getirmektedir. Oyun kelimelerle, fikirlerle oynamak gibi birçok uygulamaya uyarlanabilmektedir. Oyun aynı zamanda, bireyin kendisi ile daha neler yapabileceğini görmek için bedeni, mekânı ve malzemeyi sürekli sorgulayan bir eğilimdir.

2.3.1. Kuramsal yaklaşımlarda, şehir, oyun ve öğrenme ilişkisi

Oyun eylemi yenilikçi, yaratıcı, neşeli, ilgi çekici gibi kavramlarla birlikte kullanılmaktadır (Şekil 2.7). Oyun, süreci kendi kendini kontrol etmekte ve kendi kendini yönetmektedir. Çocuklara oyunu yönetme gücü verildiğinde bu onların en büyük potansiyelle öğrenebilecekleri ortamları açığa çıkarmaktadır (Gray 2014). Çocuklar oyunda kendi yöntemlerini keşfederek, yanlış korkusu yaşamadan sorunları nasıl çözeceklerini öğrenirler. Akranları ile birlikte oynayarak dünyaya farklı açıdan bakmayı keşfederler. Oyun eğlenceli ve özgür olduğu için çocuklar dünyanın korkutucu ve iç karartıcı olmasına gerek olmadığını da keşfederler. Araştırmalar, çocuğun öğrenmeyle meşgul olduğunda, zihinsel olarak aktif olduklarında, sosyal olarak etkileşimli olduklarında ve yaşamlarıyla anlamlı bağlantılar kurduklarında en iyi öğrenmeyi gösterdiklerini açığa çıkarmaktadır (Hassinger-Das ve diğ. 2017). Öğrenmede oyun kullanıldığında çocuk öğrenmeye motive olarak bilgiyi daha az çaba sarf ederek özümsemektedir.



Şekil 2.7. Oyun ve öğrenme ilişkisi

Oynama hali, çocukluk dönemi ile özdeşleştirilse de aslında insanın yaşam döngüsüne yayılmış uzun bir süreci kapsamaktadır. Birey hayatın her evresinde bu oynama hali ile oyunlar kurmakta ya da kurulu oyunlara dâhil olarak oynamaya devam etmektedir. Tarihsel süreç içerisinde batı felsefe tarihinde oyuna dikkat çekilmesi Sokrates öncesi döneme dayanmaktadır. Daha eski tarihlerden bahsedecek olursak, oyun metaforunun tarihi hem geniş bir alana yayılmakta hem de çok daha eskilere dayanmaktadır (Dursun 2019). David L. Miller'ın aktardıklarına göre oyun düşüncesi Doğu Felsefesi'nde yer aldığı gibi eski dinlerin yaratılışa dair anlatılarında da geçmektedir.

Oyun kavramı, çoğunlukla “anlamsız” bir eylem ya da “çocukça hareketler” gibi çağrışımlar yapmaktadır. Oyun eylemi, birçok kişi tarafından özünde önemsiz ve amaçsız gibi görülmektedir. Yetişkinler oyunu, çocukların olgunlaşmamış oldukları için yaptıkları bir durum olarak ifade etmektedir. Bu konuda yapılan çok sayıda güncel araştırmaya rağmen, bu görüşler hala varlığını sürdürmektedir. Aslında oyun, çocukça hareketlerin arkasında herhangi bir değerler dizisi olmayan sıradan bir şey değil aksine toplumsal normların sofistike ifadelerinden biri olarak zengin değerler dizisini ifade eden bir olgudur. Oyun, kültürün tüm öğelerinde yer alan bir dizi fikir ve eylemi temsil ettiğinden özellikle farklı çalışma alanlarında, farklı yaklaşımları göz önünde bulundurduğumuzda her biri etkinlik veya teori olarak oyunun farklı yorumlarına odaklanmaktadır. Biyolojik bir bakış açısından oyun, gevşeme mekanizması, fazla enerjiyi serbest bırakma aktivitesi ve çocukların yetişkinlere dönüşmesi için çok etkili bir araç olarak tanımlanmaktadır (Giddens 1964). Biyolojik bakış açısına karşı çıkan argümanlar, çoğunlukla bu teorilerin oyunun sadece biyolojik veya psikolojik bir amacı olması gerektiği için ortaya atıldığı ve oyun teorisinin tamamının göz ardı edildiği fikrine odaklanmaktadır.

Oyun, literatürde geniş yer bulan çok katmanlı ve kapsamlı bir kavramdır. Türk Dil Kurumu (TDK) tarafından “*belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan bir eğlence*” şeklinde kısa ve öz bir şekilde tanımlanan oyun kavramının altında derin anlamlar bulunmaktadır. Oyunun varoluşu insanlığın var oluşuna kadar dayanmaktadır. Bu anlamda oyunun tarihi, insanlık tarihi kadar eskilere gitmektedir. Geçmişten günümüze kadar birçok düşünür oyun kavramını farklı alanlarla bağdaştırma yoluna gitmiştir.

Oyun, zaman ve mekân içerisinde kısıtlanmış, zihinsel boyutta sabit kurallar dizisi ile şekillendirilmiş, eylem ve düşüncenin ötesine geçebilecek biçimlerde hareket edebilmemize olanak sunan bir aktivitedir. Kişi oyunun kurallarını bilerek oyuna katıldığı için oyunu ister sürdürür ister bırakır; oynarken kendine ait olan alanı yani özgürlük alanını yaratır.



«İnsan nerede insansa orada oynar ve oynadığı yerde tam insandır. Oynadığı sürece tam insandır»

(1759-1805)

Şekil 2.8. Şair ve sosyolog Friedrich Schiller ve oyun hakkındaki görüşü

“İnsanın Estetik Eğitimi” adlı kitabın yazarı olan alman şair ve sosyolog Friderich Schiller insanın oynadığı sürece insan olduğunu dile getiren düşünürdür (Şekil 2.8). Schiller batı kültüründe oyunu, sadece insanın bir uzantısı olarak değil bizzat varlığın özünün çok önemli bir parçası olarak ifade etmiştir. Schiller, insanın duymusal ve biçimsel iki temel dürtüsünün dengelenmesini sağlayacak üçüncü bir dürtünün varlığından söz etmekte ve bunun da oyun dürtüsü olduğunu savunmaktadır.



«Hayatı seyretmenin güzel olması için hayat oyununu iyi oynamak gerekir ama bunun için de iyi oyuncular olmak gerekir. İyi oyuncu, başkalarının kendisini seyretmesini isteyen, kendi oyununu oynayan oyuncudur.»

(1844-1900)

Şekil 2.9. Friedrich Nietzsche ve oyun söylemleri

Nietzsche’ye göre dünya düzeni bir güç isteme hali olarak görülür ve oyun bağlamında ele alındığında gücü isteyen birey oyuncak olmak yerine oyuncu olmayı ve oynamayı talep edendir (Şekil 2.9). Nietzsche dünyayı gücün ve kuvvetlerin oyun alanı olarak ifade etmektedir. Bu oyunun geçtiği alan devasa büyüklükte olmasına rağmen sonsuza uzanan bir alan olmayıp sınırlı bir alandır. Nietzsche’nin oyunun geçtiği saha, oyun ve oyuncu arasındaki ilişki, oyun ve seyire ilişkin diğer incelemelerin oyun üzerine çalışan birçok düşünürün fikirlerini etkilemiş olduğu görülmektedir.



«Oyunlar bütünde düşünül­düğünde bir aile oluştururlar ancak bütündeki bir ortaklıktan ve genellemeden söz etmek edilemez.»

(1889-1951)

Şekil 2.10. Ludwig Wittgenstein ve Felsefi Soruşturmalar

Wittgenstein, *Felsefi Soruşturmalar* adlı eserinin 66. numaralı paragrafında birçok benzer ya da farklı oyunu neden tek bir kavram altında sorguladığımızın yanıtını bulmaya çalışmaktadır (Şekil 2.10). Çalışmasında, oyunların hepsine birden oyun dememize neden olan ortak ve benzer özelliklere “aile benzerliği” adını vermektedir. Wittgenstein, akraba kişilerin bazıları arasında bir süre devam eden özellikler gibi oyunlarda da baştan sona sürüp giden bir ortaklığın olmadığını ileri sürmektedir. Benzerlikleri bir halatı meydana getiren ipliklere benzeterek, birinin bir süre devam ettikten sonra onun bittiği yerde, iç içe geçmiş bir şekilde diğerinin başladığını ifade etmektedir. Sonuç olarak, Wittgenstein “Oyunlar bütünde düşünül­düğünde bir aile oluştururlar ancak bütündeki bir ortaklıktan ve genellemeden söz edilemez” şeklinde bir söylem ortaya koymaktadır (Wittgenstein 2007).



«Oyun alanı ve varlık bağlantısı açısından bakıldığında; Varlık kendi doğasından ve özünden kaynaklı olarak oyun alanına daha önce yerleştirilmiştir. Hareket ise oyun alanındaki harekettir..»

(1898-1976)

Şekil 2.11. Martin Heidegger ve oyun alanı kavramı

Heidegger’in görüşlerinden elde edildiği düşünülen kavram, oyunun farklı boyutlardaki çerçevesiyle ilgili olan “*oyun alanı (spielraum)*” kavramıdır (Şekil 2.11). Spielraum Türkçe ’ye oyun alanı ya oyun sahası olarak çevrilmekte, İngilizcede ise bu sözcüğün karşılığı olarak hareket alanı, oyun yeri, oyun mekânı anlamına gelen kelimeler kullanılmaktadır. Sözcüğe karşılık gelen anlamlardan yola çıkarak, bu kavramın oyunun geçtiği ve hareketin yaşandığı alanı ifade ettiği söylenebilir.



«Kültür, oyun içinde ve oyun olarak ortaya çıkar...
kültürün kendisi oyunun karakterini taşımaktadır.»

(1872-1945)

Şekil 2.12. Johan Huizinga'nın oyuna dair görüşleri

Oyun kelimesinin sosyolojik anlamda sistematik bir araştırma alanı haline gelmesinde Hollandalı tarihçi ve kültür teorisyeni Johan Huizinga'nın "*Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*" adlı kitabı önemli bir çalışmadır (Şekil 2.12). Huizinga, Homo Ludens (oyuncu insan) kavramını, Homo Sapiens (bilge insan) ve Homo Faber (iş yapan insan) kavramları ile karşılaştırarak öne sürmüştür. Teorisyen, aydınlanma döneminden beri tarih boyunca devam eden rasyonel insan fikrine karşı bir duruş sergilemiştir. Huizinga'nın oyunun kültür oluşturma sürecinde gerekli bir bileşen olduğu şeklindeki açıklamaları, oyunun kültürün ve toplumun kolektif yapımındaki yerine dikkat çekmektedir (Huizinga 1995). Tarihçi, çocukların oyununu yalnızca dünyayı, kültürü ve toplumu keşfetme ve anlama aracı olarak değil, aynı zamanda kültür yaratma aracı olarak da görmektedir. Çocuklar oyun esnasında taklit ettikleri veya yeniden canlandırdıkları kendi evrenlerini yaratarak gündelik hayatta yeni biçimlerle karşılaşmaktadır. Ek olarak, çocukların bu yapma, yapmama ya da yeniden yapma durumları yeni bakış açıları ve yeni olasılıklar yaratmaktadır. Oyun gündelik hayat düzleminde yeni gerçeklik senaryolarının üretildiği deneme ve deneyler için bir test alanı sunmaktadır. Oyunun kültür yaratma işlevine vurgu yapan Huizinga, oyunu gündelik yaşam pratiklerini oluşturmada önemli bir konuma yerleştirmektedir. Kültürü oluşturan ve kültürün içinde barınan oyun, belirli nitelikler dâhilinde yaratıcı bir eylemi ortaya çıkarma yoludur (Karakuş 2019).



Şekil 2.13. Gündelik yaşam ve oyun biçimleri (Vaneycken 2020)

Oyun literatüründe, birçok kaynakta sözü seçen ortak nokta oyunun gündelik yaşamın pek çok alanında karşımıza çıkan bir kavram olmasıdır (Şekil 2.13). Johan Huizinga, insana ait her şeyin başlangıcında oyun ile karşılaştığımızı, hayatın önemli biçimlerinin ortaya çıkışında oyunun önemine vurgu yapmaktadır. Oyunun yaşam üzerindeki yaratıcı etkisi, farklı disiplinlerin araştırma alanına sızmaktadır. Bu sebeple, oyunun gündelik yaşam üzerindeki etkisini tanımlamak ve yaşam biçimlerini oluşturmak üzere çeşitli oyun söylemleri ve teorileri geliştirilmektedir.

19. yüzyılın başlarından itibaren, çocuklarla ilgili alanlarda araştırma yapan çok sayıda filozof ve bilim insanı, çocukların neden oynadıklarını ve oyunun çocuk üzerindeki etkilerini anlamak için çeşitli teoriler geliştirmiştir. 19. Yüzyılda ortaya atılan klasik teoriler, oyunun biçimsel olmayan gözlemlere ve felsefi düşüncelere dayalı varlığını ve amacını açıklamaya yönelik iken 1920 sonrasında ortaya konulan modern teoriler oyunun çocuk gelişimindeki işlevlerini açıklamak üzerine geliştirilmiştir. Modern kuramlar, keşif ile tetiklenen uyarılma ve davranış arasında ilişki kurarak, oyunun fiziksel boyutunun dışında çocuğun sosyal, duygusal ve entelektüel boyuttaki gelişimine yönelik katkısına vurgu yapmıştır.

1919 ve 1970 yılları arasında çocuk ve şehir araştırmalarını etkileyen iki küresel hareket gerçekleşmiştir: Çocuk hakları hareketi, sürdürülebilir gelişim hareketi. Bu hareketler, çocukların toplumsal sistem içinde güçlü bireyler olması, kapsayıcı ve yaratıcı

ortamlarda yaşamaları için planlama ve karar verme süreçlerinde çocukların katılımına işaret etmektedir. Çocuklar için ve çocukların gözünden şehir olgusu, sosyoloji, pedagoji, antropoloji, psikoloji, çevre psikolojisi, coğrafya, mimari, şehir planlama, tasarım gibi birçok disiplini bir araya getirme ve bileştirme gücüne sahiptir. Şehre çocukların gözüyle bakmak, yapıyı çevreye farklı açılardan ve yollardan bakmayı sağlamaktadır; örneğin oyun oynama, öğrenme, erişim, geçici ve görsel hafıza gibi. Çocukların çeşitli ölçeklerdeki (şehir, mahalle, sokak, oyun alanları) deneyimleri ve yaşadıkları zorluklar ölçek ayarlama ve yeniden yorumlama dürtüsünün temelini oluşturmaktadır (DAnenberg ve diğ. 2018).

Kuramsal söylemlere paralel olarak, fiziksel mekânda çocuk oyunuyla ilgili gerçekleşen veya önerilen araştırmalar çok az miktarda sürekli bulgu üretmektedir. Tasarım pratiği yakın bir zamana kadar şehir ve çocuk meselesini görmezden gelmiştir. Çocuklar için özel bir alan tanımlayan ilk yapı 1840 yılı civarında Almanya’da görülmüştür (Fröbel ve Jarvis 2017). Bu tarihlerde, pedagog Friedrich Froebel ilk anaokulunu kurarak ve bahçesinin bir yerinde ilk kum havuzunu oluşturmuştur. 19. yüzyılın sonlarına doğru, kamusal alanda çocuklar için tasarım kapsamında ilk oyun alanları New York’ta faaliyet göstermeye başlamıştır. Bu dönemde oyun alanları, çocukların zorla toplandıkları ve polis gözetiminde oyun oynadıkları çitle çevrili açık alanlardır. Oyun alanlarının kurulmasının gerekçesi pedagojik veya oyun merkezli değil küçük kavgalara, suçlara, kazalara karışan sokak çocuklarının kamusal tehlikesine karşı bir tepki olarak oluşturulmuştur.

Yirminci yüzyıl boyunca, şehirlerde yaşayan çocukların artan yüzdesine rağmen gerçekleşen veya önerilen araştırmaların sayısı çok artış olmadığı dikkat çekmektedir. Bu durum bir kullanıcı grubu olarak çocukların, kentsel tasarım ve planlama tarafından ne kadar göz ardı edildiğini göstermektedir. Örneğin Aldo Van Eyck, savaş sonrası Amsterdam’da büyüyen nesillerin yaşam tarzını pratikte değiştirmiş ve çalışmalarının çoğunu çocukların yararına adanmış olmasına rağmen çağdaşlarını ikna etme, genel görüşü etkileme anlamında başarı sağlayamamıştır (Novak ve diğ. 2002). 20.yüzyılın, özellikle içerdiği siyasi, toplumsal ve ekonomik dönüşümlerin hızı ve kapsamıyla bağlantılı olarak, oyun düşüncesini ön plana çıkaran bir yüzyıl olduğu

söylenbilir. Akademisyenler tarafından bu kavram özellikle iktisadi, matematiksel ve bilimsel açılardan ele alınmıştır. Oyunun varlık durumu, yani nasıl ve ne biçimlerde var olduğu düşünürler tarafından anlaşılmaya çalışılmıştır.

İlkel kabilelerin yaşam tarzına, insanlığın uygarlık öncesi yaşam biçiminin tarihine, kentlerde sanayi devrimi öncesi çocukların oyun biçimlerine, köylerde ve kırsalda yaşam biçimlerine kısa bir bakış yapıldığında, çağdaş kentlerde yaşanan çocukluğun farklılaştığı dikkat çekmektedir. Modernizm öncesi ve çağdaş yaşam biçimi dikkate alındığında ilk kategoride çocukluğu yaşamak doğrudan yaşam çevresine ve onun bağlamsal öğelerine bağlı iken ikinci kategoride çocukluk içeriği şehir ile yabancılaşmaktadır. Çocukların yaşam tarzı ve çocukluk kültüründe meydana gelen değişiklikler, çocukların çağdaş yaşamındaki oyun kültürünü de değiştirmektedir. Başka bir deyişle, çağımızdaki çocuk oyun pratikleri zaman ve mekâna sınırlandırılmış olarak karşımıza çıkmaktadır. Şehirde çocuklara yönelik parçalanmış oyun alanları bulunmasına rağmen çocukların yaşadıkları çevrenin yapısıyla bütünleşme ihtiyacına cevap verebilecek oyun ortamları göz ardı edilmektedir. Çocukların, şehri bedenleri aracılığıyla, gündelik oyun pratikleri ile anlama ve anlamlandırmaları yapay bir atmosferde sınırlı ortamlarda gerçekleşmektedir. Çağdaş kentlerimizde, çocukları yaşam çevreleriyle bütünleştirmek, şehri oyun pratiklerinin yeniden üretimi konusunda beslemek ve eleştirel hale getirmek önemli bir tasarım sorunsalıdır.

Çocuklar deneyimler yoluyla öğrenirler ve dünyayı tanırlar. Çocukluğu deneyimlemek zaman – mekân fenomeni ile bütünleşmiş oyun pratiğinin bir ürünüdür. Oyun pratiği, insan yaşamının erken dönemlerinde, kendisinin ve çevresinin tanınmasını sağlayan, çocukluğu oyun pratikleri kanalıyla şekillendiren bir yoldur (Moghaddam, 2014). Zaman ve mekânla doğrusal bir ilişki değil döngüsel bir ilişki kurulan yaratıcı oyun eyleminde tatmin ve deneyim, belirli bir amaca erişmekte değil oyun oynama sürecinin kendisindedir. Oyun aracılığıyla, yeni ve beklenmedik bağlantılar, ilişkiler ve anlamlar keşfedilmektedir. Bu noktadan hareketle oyunlar bir süreci, oyunun kuralları da süreç içerisinde konulan sınırları ifade etmektedir (Derviş ve Gürdoğan 2019).

Çocuğun yaşam döngüsünde önemli bir kavram olan oyun, oyun alanı dışında kentin tasarım ve planlama politikalarında gerekli temsili ve potansiyelini alamamaktadır. Günümüzde birçok yerel girişim, aktivist gruplar, çeşitli aktörler, küresel kurumlar çocuk merkezli kentsel planlama yaklaşımlarını savunmaktadır. Bu noktada, sonuçlar görünür hale gelmekte, yerel ve küresel ölçekte konu ile ilgili ilerleme kaydedildiği dikkat çekmektedir. Konuya dair mevcut teorik bilgide artış gözlemlenmekle birlikte çocuk perspektiflerinin kentsel alanın planlama ve tasarım süreçlerinde aktif olarak uygulanması bağlamında boşluklar olduğu dikkat çekmektedir (Voce 2015). Bu süreçte, birbiri ile bağlantılı ve iç içe geçmiş şehirde oyun politikaları için aktörlerin şehir ölçeğinde çocuk odaklı yaklaşımları benimsemesi gerekmektedir. Böylelikle şehirler çocuklara farklı şehir ölçeklerini deneyimleme ortamı sunacaktır. Şehirler çocuklar için, ölçekle ilintili hiyerarşinin aynı anda hem kurulduğu hem de kırıldığı karmaşık bir sistemdir. Günümüzde şehirde çocukluk, edilgen yaşam kurgusunun ve hak ihlallerinin fizikselleştiği ve ölçek kazandığı bir dönem olarak ifade edilmektedir. Çocukluk, hem mekânsal hem de zamansal boyutları olan ve kültürel olarak ifade bulan farklı anlam ve tanımları içermektedir. Farklı disiplinler, şehirde çocukluğu farklı alanlar üzerinden ele almaktadır. Bugün çocukluk hakkında araştırma yapan araştırmacı ve akademisyenler, çocukluk deneyimlerinin, yetişkinlik döneminin yaşam süreleri ve biçimleri üzerinde doğrudan bir etkiye sahip olduğunu açık bir biçimde ifade etmektedir. Şehir, şehirde yaşayanların deneyimleriyle sürekli yeniden örülen bir mekânsal örgütlenmeler sistemi olarak adlandırılmaktadır. ARUP tarafından yürütülen araştırmada “*Şehirde Çocukluk*” için gösterilen yedi anahtar mesaj bulunmaktadır (Voce 2018).

- Şehirde nüfusun (özellikle çocukların) yaşam kalitesi *küresel geleceğimizi* belirleyecektir.
- Çocuk merkezli kentsel planlama ve tasarım, *herkes için daha iyi işleyen kapsayıcı şehirler* yaratmanın önemli bir bileşendir.
- Çocukların ihtiyaç ve beklentilerine odaklanmak, ilerici fikirlerin ve yenilikçi eylemlerin teşvik edilmesi için *birleştirici bir tema* olarak görülmektedir.
- Çocuklar için altyapı, kentsel ortamın *ekonomik değerini ve uzun vadeli canlılığını* geliştirmeye olanak yaratabilmektedir.

- Oyun alanının ötesinde, çok işlevli oynanabilir alan sağlamak, gündelik özgürlükleri mümkün kılmakta ve *her yaş grubunun bir araya gelebileceği kamusal alan* yaratmaktadır.
- Mahalle ölçeğinde yapılan müdahaleler, *güvenli ve keyifli deneyimler* sağlayan bir çocuk altyapı ağı oluşturmak için en büyük potansiyeli sunmaktadır.
- Karar vericiler, *fırsatçı ve stratejik olmalı* ve çocuk odaklı düşünceyi şehir yapısının tüm yönlerine entegre etmelidir.

Hem ulusal hem de uluslararası alandaki bilgi birikimi, çocuk oyunlarına, çocuk bakış açılarına ve onların özel koşullarına odaklanarak tasarım pratiği ve çocuk kültürünü birleştirerek sürdürülebilir bir toplumun yaratılmasının yanında çocuk katılımı, mekânda adalet, sosyal eşitlik gibi konulara vurgu yapmaktadır. Şehirde oyun, oyunun kendisi hakkında olabilmekte, aynı zamanda “*Office for Public Play*” girişimde olduğu gibi toplumsal alanda otoritelere ve kamusal alanda karar alma süreçlerine karşı bir topluluk protestosu biçimi olarak da işlev görebilmektedir (Hamers ve diğ. 2017).

2.3.2. Oynanabilir şehir hareketi

Son yıllarda, çevresel sürdürülebilirlik, yaratıcılık ve katılım gibi konuların egemen olduğu kentsel gelecekler üzerine tartışmalar, yeni ve ilginç bir oyun perspektifini ortaya çıkarmıştır. Oyun kelimesi, kentli düşünürlerin, planlamacıların ve tasarımcıların kavramsal çerçevelerine girmenin eşiğindedir. Oyuncul kentsel ortamları savunan insan sayısı giderek artmakta, oyuncul stratejiler ve fikirler üreten şehirlere / bireylere ödüller verilmektedir (Riikonen 2015).

Oyun kavramı, çağdaş kentsel biçim ve onu üreten zihniyet ile oldukça uyumsuz görünmekle birlikte, son dönemlerde oyunu araçsallaştırmayı amaçlayan oyun ile bağlantılı şehir hareketleri dikkat çekmektedir. Bu yeni hareketlerle birlikte, oyunun gündelik yaşamın çoğunu oluşturduğu, kaygan bir kavram olduğu ve salt oyun olarak tarif edilemeyeceği gerçeğini anlamının zamanı gelmiştir. Son dönemlerde, şehirlere oyun ve öğrenme üzerine üretimde bulunan çok sayıda girişim dikkat çekmektedir. Bunlardan biri İngiltere'nin Bristol kentinde kurulan “*oynanabilir şehir hareketi*” kendisini kentsel ortamların anonimliğine ve soğukluğuna bir yanıt olarak görmektedir.

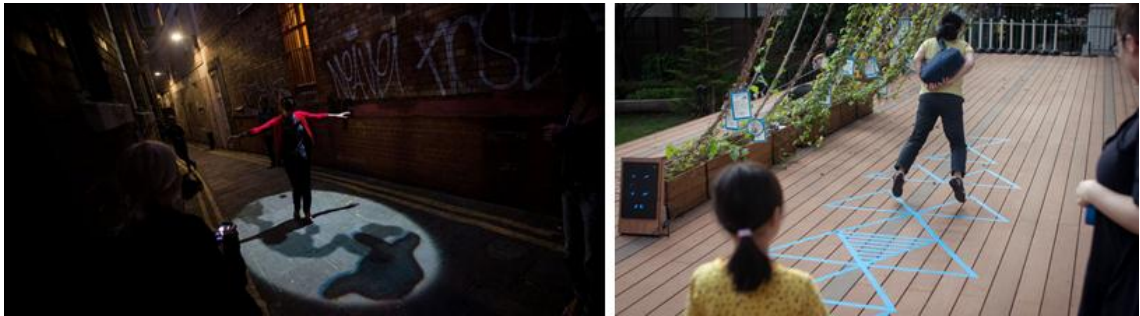
Diğerleri ise, oyunculuğun, yukarıdan aşağıya kentsel planlama ve tasarımın belirli kentsel alanlara ve gereksinimlere açıklama getirememesinden dolayı hoşnutsuzluğun bir ifadesidir. Şehirde kentsel alanları oyunlaştırmak, gündelik yaşantının gereksinimlerini karşılamak, daha da ötesi belediyenin kuralları ve yasaklarıyla başa çıkmak üzere insanların geçici müdahale etme biçimleri sokakta birçok farklı şekilde yer edinmektedir. Şehirde oyun egzersizleri, yeniden düzenleme, dönüştürme, uyarlama, yoluna koyma ve yeniden değerlendirme yoluyla bir uygulamalı şekillendirme tutumu içermektedir. Oyunlar, sivil ile uzmanlık arasındaki ilişkiyi alt üst etmekte, herkesin etrafındakilerle nasıl idare ettiğini ve bir şehre yayılan oyun ve öğrenme ağını göstermektedir (Innocent 2018).

Şehirde oyun ve öğrenme platformları, çok disiplinli karmaşık yapıları çalışmak için rastlantısal öğrenme geçitleri olarak işlev gören oluşumlardır. Kısıtlayıcı ekonomik koşullara ve yerel yetkililere rağmen bilgi alışverişi ve veri üretimine olanak tanıyan girişimlerdir. Niceliksel çıktı kaygısı ve tekrarlanabilir model üretme baskısı olmadan göçebe bir oluşuma olanak tanıyan sistemlerdir. Sistem içerisindeki her bir karşılaşma, bir nesnenin ya da izleğin oluşumuna izin verecek, mümkünse önceden belirlenmiş tanımlı bir hedeften ziyade süreç içerisinde şekillenecektir. Platformlar, biçim ve duyular aracılığıyla aktif öğrenmeyi merkeze alan farklı türden egzersizleri içermektedir. Bu girişimler deneyimi yaşayarak, beden durumları tecrübe etmesini sağlayarak, kurumlara ve çevrelere değiştirilmesi gereken dinamikler olarak bakmaya başlayan ortamlar sunmaktadır. Bu oluşumlar, çeşitli paydaşları çekmek için, açık kaynaklı sistem olarak hareket etmekte ve motivasyonu yüksek katılımcıları hedef almaktadır. Egzersizler ve programlar sırasında çok sesli kentsel paydaşların anlamlı bir şekilde dâhil olması, faydalı kentsel üretimlerin geliştirilmesi için temel olarak algılanmaktadır.

Şehirlerde, ana akım oyun alanlarından farklı oyun alanı türleri ve girişimleri de bulunmaktadır. Tüm bu girişimler, şehir yaşamına çocuğun aktif katılımına yönelik iyileştirmeleri niyet etmektedir. Esnek parçalar teorisi, hayal gücü oyun alanı, kapsayıcı oyun alanları, seyyar park, oyuna açık trafiğe kapalı sokaklar gibi oluşumlar ve girişimler alternatif oyun girişimleri olarak görülmektedir. Günümüz şehirlerinde oyun,

belirli yaştaki kullanıcılar, zaman, yer ve tipolojiler ile sınırlıdır. Oyun sivil yaşamın anahtarı olarak, şehir içinde artık alanları doldurmak için değil kendine alan yaratmak için şehir kurgusunda yer almalıdır. Oyun egzersizleri, sanatçılar, tasarımcılar ve yaratıcı zihinlerin şehirleri birbirinden ayıran farkları yaratan eylemleridir. Ji şehirde oyunu “*matriste hatalar yaratmak*” olarak adlandırmakta ve önceden tanımlanmış gündelik yaşam akışını bozmak olarak nitelemektedir. Hilary Tsui, şehirdeki oyun müdahalelerinden “kültürel yerler 2.0” olarak bahsetmektedir. Bu tür müdahalelerin özellikleri; genellikle kendilerine dikkat çekmek, hareket içermek ve katılımcı ve yere özgü olmaktır (Lange 2009). Şehirde oyunlar sadece kentsel çevreyi deneyimleme aracı olarak değil aynı zamanda prosumer, aşağıdan-yukarıya örgütlenme, birlikte yaratma ve üretmede de etkiye sahiptir.

Akıllı şehirlerin popüleritesi son on yılda arttıkça insanların gündelik ihtiyaçları ve deneyimlerine odaklanan alternatifler ve karşı duruşlar da dikkat çekmektedir. Sonuç olarak oynanabilir şehirler, akıllı şehirlere yönelik teknoloji odaklı yaklaşımların aksine insanlara ve yere odaklanmak için ortaya çıkmış ve altyapıyı kelimenin tam anlamıyla “*oynanabilir*” hale getirmeyi amaçlamıştır (Şekil 2.14). Hükümetler, şirketler her sokak köşesine, sensörler, izleyiciler ve kameralar kurarken, yaratıcı teknoloji uzmanları, kamu sanatçıları ve oyun tasarımcılarından oluşan bir ekip dünyanın dört bir yanındaki şehirlerde halkın katılımı için alternatif stratejiler denemek için sokaklara çıkmaktadır (Innocent 2008).



Şekil 2.14. Oynanabilir Şehirde oyun biçimleri

Şehirlerin birçok amacı vardır ve farklı insanlar için farklı şeyler ifade etmektedir. Bununla birlikte şehirlerin tasarımları, içinde yaşayan insanlara uyum sağlayarak sürekli

bir deęişim geirmektir. Oynanabilir Őehirler, insanları Őehirleriyle ve birbirleriyle etkileşime geirmek için bu yüzyılı karakterize eden oyun okuryazarlıklarından ve oyunların kültürel artışından faydalanarak Őehirlerdeki ziyaretçiler, sakinler için geleneksel yaklaşımlar tarafından gizlenen yeni olasılıkları ortaya ıkarmaktadır. Oyunla birlikte, topluluk katılımı ve sahiplenme yoluyla sivil kentsel gelişim etrafındaki konuşmaların bir parası haline gelmektedir.

Oynanabilir Őehirlerdeki yaratıcı faaliyetler ve oynanabilir Őehirlerin geekleştirmeyi hedefledikleri durumlar aőağıdaki Őekilde ifade edilmektedir (Innocent 2018);

- İnsanlar ve yer arasında bağlantılar oluőturmak,
- Sosyal refah üzerinde olumlu bir etki göstermek,
- Akıllı Őehirlerin teknolojik determinizmine meydan okumak,
- Oynanabilir altyapı geliőtirmek,
- Katılımcı merkezli tasarım yaklaşımlarını test etmek,
- Farklı paydaşları birbirine baęlayan metodolojilerin etkisini keőfetmek,
- Kentsel sorunlar ve fırsatlar hakkında sohbet baőlatmak için gerekli metodolojileri araőtirmek.

Őehir oyunları, vatandaşları kamusal alanlarla buluőturan araçlar olarak karőımıza ıkmaktadır. Oyun egzersizleri, yaőam destek sistemleri, kültürel potansiyeller, gözetleme ve kontrol aęları olarak farklı işlevleri yerine getirmektedir. Kentleşmenin yükselişinden bu yana teknoloji, aę baęlantılı gelişmeler aracılığıyla Őehirler planlama ve tasarım yoluyla Őekillendirilmektedir. Őehirleri akıllı hale getirmek, onları sistem olarak daha sürdürülebilir bir formata dönüőtürmek gibi kaygılar sokaktaki gündelik yaőam ve Őehirlerin yaőanmışlık durumunu arka plana itmektir. Oynanabilir Őehir, oyunu ve vatandaşları Őehrin merkezine konumlandırmaktadır. Bu kavram, teknolojinin bireyleri ve Őehirleri nasıl yeniden baęlantıda olmalarını saęlayacağını, Őehirde oyunları gündelik yaőama nasıl entegre edileceğini sorgulamaktadır. Oynanabilir Őehirler, oyun, yaratıcı teknolojiler, kamusal sanat ve tasarımın eklektik bir karışımından yararlanarak yaőadığımız ve alıőtığımız yerle olan baęımızı güçlendirmektedir.

İnsanları oynamaya davet etmek zor bir iştir. Oyun kavramı için kültürel kodlamalarımız oyunun ağırlıklı olarak bir oyalanma, biraz eğlenceli ama ciddiye alınmaması gereken bir olgu olduğu yönündedir. Oyun eğlenceli olabilir ama aynı zamanda zorlu, eleştirel, çağrışım yapan ya da duygusal olabilmektedir. Özellikle oyuncu yerleri yeniden bağlaştırıp kendisine mal ettiğinde. Oyun bir var olma biçimi, dünyanın yeniden yorumlanması için bir çerçeve ve potansiyel bir olasılığın açılmasıdır. Oynanabilir şehirler sivil katılımına yönelik oyunların, kamusal alanları ve altyapıyı iyileştirebileceğini, insanları ve şehirleri birbirine bağlayabileceğini göstermektedir.

Oyun her şehirde farklı biçimlerde karşımıza çıkmaktadır. Oyunun biçimlenişinde yerellik ve bağlam önem kazanmaktadır. Oyunu kamusal alana yerleştirmeyi mesele edinen oyun savunucuları, çok disiplinli uzman ekipler ile bir araya gelerek oyun hareketlerini başlatmaktadır. Oynanabilir şehir, yaratıcı bir şehir, teknolojik şehir, çeşitli ve çok kültürlü bir şehir, bilgi şehri, yaşanabilir bir şehir gibi çok katmanlı kavramları çağrıştırmaktadır. Oynanabilir şehirler, oyunu gündelik yaşamın merkezine almakta, vatandaşların şehirleri ile sürekli sohbet halinde oldukları bir ortam sunmaktadır. Sivilleri mekâna ve şehrin yaşanmış deneyimlerine yeniden bağlamaktadır. Oynanabilir bir şehir yaratmak, akademi, küçük işletmeler, endüstri ve oyun geliştiriciler, kültür kurumları ve yerel yönetimler arasında ortak araştırma ve geliştirme gerektirmektedir.

Oynanabilir şehirler, altyapıyı oynanabilir hale getirerek şehirlerle olan ilişkimizi değiştirmektedir. Oynanabilir şehirler, insanları, yeri, teknolojiyi ve kodları birbirine bağlayan veri ve sosyal çevrelerin demokratik kullanımına yönelik radikal müdahaleler yoluyla şehrin kendisini bir oyun platformuna dönüştürme fırsatı sunmaktadır. Bu çerçevede oynanabilir şehirlerin avantajları şu şekilde sıralanmaktadır (Chisik ve diğ. 2022);

- Şehirlere özgü yerel, aktif, yaratıcı demokratik katılımı savunmaktadır.
- Kişisizleştirilmiş kentsel ortamlara bir tepki olarak başlamıştır.
- Verilerin daha demokratik kullanımına, insanları ve yerleri birbirine bağlama kapasitesine odaklanmaktadır.

- Oynanabilir şehirler, oyun tasarımı, kamusal sanat, kentsel tasarım, mekân oluşturma, şehir yönetimi, topluluk oluşturma ve şehir planlaması gibi bir dizi disiplini ve etkinliği çaprazlamakta ve etkinleştirmektedir.
- Kapsayıcı ve çok çeşitli disiplinleri içeren şehir hakkında sohbetler başlatma kapasitesi güçlü yönlerinden biri olarak kabul edilmektedir.

Oynanabilir şehirler yaratmak, bir takım zorluklarla birlikte gelmektedir. Oyun endüstrisinin son yıllarda yaşadığı muazzam büyümeye rağmen oyun hala önemsiz ve verimsiz bir faaliyet olarak görülmektedir. Yetişkinler olarak bize oyunun çocukların yaptığı bir şey olduğu ve yetişkinlerin daha ciddi endişelerinin olduğu öğretilmiştir. Oyun oynamak için doğru daveti hazırlamak, oyun oynama izni vermek için doğru kültürü ve topluluğu oluşturmak önemli hale gelmektedir. Bir diğer önemli zorluk ise oyunu anlamlı kılmak ve şehir diyalogundan beklentileri dengelemek oyuncunun oyun motivasyonunu korumaktır. Şehir bağlamından kopan oyun, bireyler için hızla anlamını yitirirken, şehirle diyalog halinde olan ve anlamını değiştiren oyun, kalıcı etkiler bırakabilmektedir. Buna karşılık, çok açık bir şekilde işlevsel ve didaktik olan oyun, oyuncuların ilgisini kaybetmesine neden olmaktadır. Oyuncunun öğrendiği, başkalarıyla oynadığı ve şehri üzerinde bir etki yarattığı üretken oyun, oynanabilir şehirlerde anlamlıdır.

Şehirler, oyunu kentsel gelişimin odağı haline getirdiklerinde kökten iyileşme sürecini başlatabilecektir. Kamusal alanlarda oyun genellikle teşvik edilmemekte, çok nadiren şehir planlama süreçlerine entegre edilmektedir. Bunun aksine oyun kentsel mekânı oyuncu bir şekilde ele geçirdiğinde anlamı değiştirerek yeniden müzakere imkânı elde etmektedir. Oyuncu vatandaşlar, şehirlerini yeni bir biçimde görmekte, yeni bağlantılar kurmakta ve yeni yollar sezmektedir. Bir tür kentsel mekânı “*hackleme*”⁷ biçimi olan oyun egzersizleri şehri yeniden biçimlendirilmektedir. Oynanabilir şehirler, yeni oyun üretme olasılıkları ve yeni yaklaşımlarla birçok farklı paydaşla şehirlerde zor konular hakkında tartışmalar başlatmakta aynı zamanda daha fazla sivil katılımı ile sonuçlanan üretken politikalara imkân sağlamaktadır.

⁷ Kenti Hacklemek: Hack kavramı, en basit haliyle “bir sistemin sınırlarını kırmak” olarak tanımlanmaktadır. Hacklemek, bir sistemi yeniden yapılandırmak, bir sistemle içerisinde sistemin size dayattıklarını yapmamayı tercih etmektir (Waal ve Lange 2020).

3. MATERYAL ve YÖNTEM: ŞEHİRDE OYUN LABORATUVARI ÖNERİSİ

«Merak etmek ve dünya hakkında daha fazla şey öğrenmek istemek insan doğasının bir parçasıdır. Burayı bildiğimizi sanıyoruz ama bilmiyoruz. Kendimizi tanıdığımızı sanıyoruz ama tanımıyoruz. İşlerin nasıl yürüdüğünü anladığımızı sanıyoruz ama anlamıyoruz. Bu nedenle keşif çok temel bir öneme sahiptir.»

Lee Berger

Şehirde oyun ve öğrenme deneyiminin önemine vurguyla, çocuklarla katılımcı tasarım ve eylem araştırması odağında araştırma yapmak üzerine kurulu olan bu tez çalışmasının motivasyonu “*çocuklarla katılımcı tasarım pratiklerini şehri bir oyun ve öğrenme ortamına dönüştürmek*” için bir araç olarak konumlandırılmaktadır. Asıl odağın, bir üründen ziyade, oyun egzersizlerinin sürecini oluşturan bileşenler olması sebebiyle tez kesin ve sınırlı bir çerçeve çizmek yerine, uyarlamalara açık bir araştırmayı işaret etmektedir. Bu odakla çalışmanın deneysel bir yapısı olduğu ifade edilebilir.

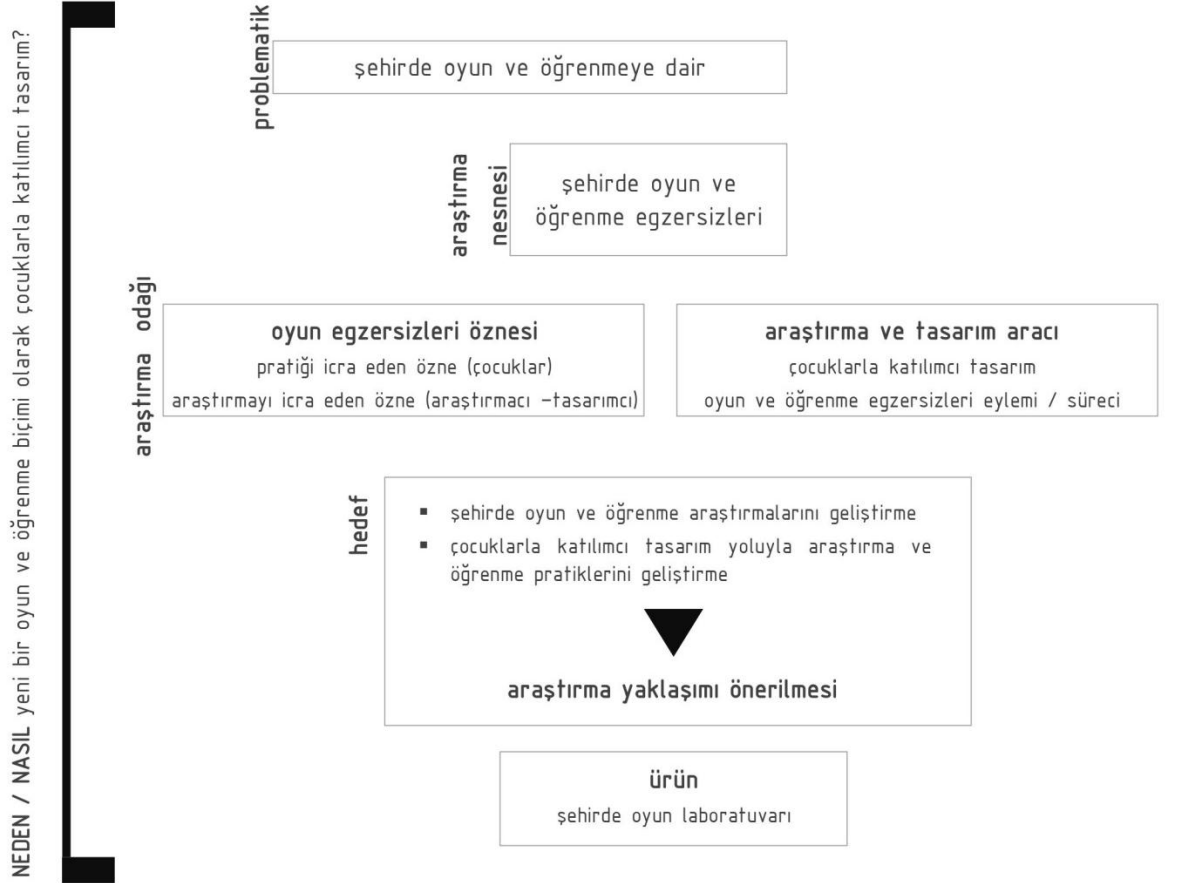
Araştırma kapsamında, çocuklarla katılımcı tasarım pratikleri aracılığıyla şehirde oyun ve öğrenme meselesini tartışmaya açmak için önce “*şehir – oyun – öğrenme*” ilişkisine mekân disiplinleri çerçevesinden bakılmakta ve bu amaçla üç kavram arasındaki çok katmanlı ve karmaşık ilişki ile kesişen sorular türetilmektedir. Bu sorular aşağıdaki şekilde ifade edilmektedir:

- Açık ve oynanabilir bir şehir modeli için ne tip oyun ve öğrenme egzersizleri gerçekleştirirdiniz? Şehirde oyun ve öğrenme egzersizleri hangi araç ve yöntemlerle üretilebilir?
- Çocuklarla katılımcı tasarım pratiklerini, yeni bir oyun ve öğrenme biçimi olarak ele almak için hangi araç ve yöntemleri geliştirmek gerekmektedir?
- Araştırmacının bu ortamdaki araştırmadaki duruşu ne olmalıdır?

Tez, mimarlık öğretisinin kullandığı araçlar ve pratiğe dair yöntemler ile farklı kademelerde şehirde yeni oyun ve öğrenme biçimlerine erişimi teşvik edici bir konumdadır. Tez içerisinde pratik, araştırma süreci ve kullanılan yöntem iç içe geçmiş bir şekilde ele alınmaktadır. Süreçte;

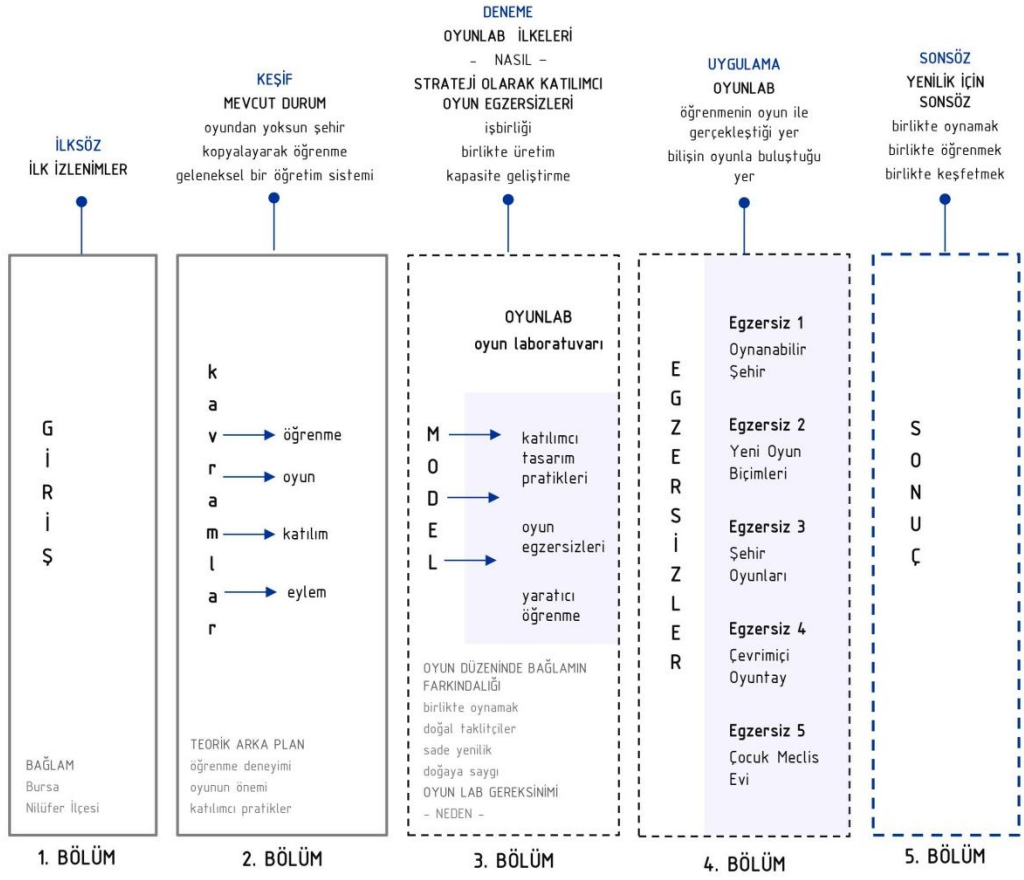
- Araştırma sorularının, mimarlık öğretilerinden yola çıkarak şehirde oyun ve öğrenme araştırmalarına dair bir problematikten ortaya çıkması,

- Çocuklarla katılımcı tasarım pratikleri ekseninde mimarlık disiplininin şehirde oyun ve öğrenme pratiğini geliştirme çabası,
- Şehirde oyun ve öğrenme egzersizlerine odaklanarak yeni bir yaklaşım önerilmesi ve önerisinin sahada denenmesi,
- Bu sorgulamanın, araştırmacı ile birlikte araştırma sürecine dâhil olan katılımcılarla birlikte yürütülmesi söz konusudur.



Şekil 3.1. Tezin ana çerçevesi

Çocuklarla katılımcı tasarım pratikleri aracılığıyla oyun ve öğrenme arasındaki ilişkiyi tartışan bu tez çalışmasında, farklı bilgi katmanları bir araya getirilerek üretici ve yaratıcı bir tartışma alanı ortaya konmaktadır. Aynı zamanda oyun ve öğrenme eylemi mimari düşünce bağlamında dönüştürülmekte şehirde alternatif oyun ve öğrenme biçimleri oyun egzersizleri aracılığıyla tetiklenmektedir. Yukarıda Şekil 3.1’de bahsi geçen sorgulamayı yapabilmek için tez çalışmasının ana çerçevesi oluşturulmuştur.



Şekil 3.2. Tez araştırmasının akış diyagramı

Tezin ana çerçevesinden hareketle, tez araştırması Şekil 3.2’de yer alan grafikte gösterildiği gibi 5 bölüm olarak kurgulanmıştır. Bölüm içerikleri aşağıda ifade edildiği şekilde biçimlendirilmiştir.

- *Giriş bölümünde*, araştırma tasarımı, metodolojik yaklaşım, strateji, veri toplama ve analiz prosedürleri açıklanmaktadır.
- *2. Bölümde* tez çalışmasında ön plana çıkan kavramlar ve ilgili literatür araştırmaları ele alınmaktadır.
- *3. Bölümde* materyal ve yöntem ortaya konularak bir laboratuvar önerisi geliştirilmektedir.
- *4. Bölümde* tez kapsamında yürütülen oyun egzersizleri belgelenmekte ve egzersizler çözümlenmektedir.

- *Tartışma ve Sonuç bölümünde* ise elde edilen bulgulardan yola çıkılarak önerilere yer verilmektedir.

HEDEF 1	ŞEHİR ORTAMINDA YENİ OYUN VE ÖĞRENME POTANSİYELLERİNİ KEŞFETMEK	Bu hedef şehirde potansiyel oyun ve öğrenme biçimlerini keşfetmeyi, yaratıcı oyun ve öğrenme müdahalelerini üretmeyi, şehirden oyun ve öğrenme deneyimini teşvik etmeyi amaçlayan egzersizleri içermektedir.	EGZERSİZ 1 Oynanabilir Şehir
HEDEF 2	ŞEHİR OYUN VE ÖĞRENME İLİŞKİSİNİ ÇOCUKLARLA KATILIMCI TASARIM PRATİKLERİ İLE GÜÇLENDİRMEK	Bu hedef, yaratıcı oyun ve öğrenme biçimlerine girdi oluşturacak verilere ulaşmayı, oyun ve öğrenme ilişkisini güçlendiren egzersizleri test etmeyi içermektedir.	EGZERSİZ 2 Yeni Oyun Biçimleri EGZERSİZ 3 Şehir Oyunları
HEDEF 3	ŞEHİRDE OYUN VE ÖĞRENME KÜLTÜRÜNE KATKIDA BULUNMAK	Bu hedef, çocuklar ve bu alanda çalışan uzmanların şehirde oyun ve öğrenmeye ilişkin görüşlerini gündelik yaşam pratiklerine entegre etmenin yollarını ve şehirde oyun ve öğrenme kültürünü yaratmayı amaçlayan egzersizleri içermektedir.	EGZERSİZ 4 Oyunfay EGZERSİZ 5 Çocuk Meclisi

Şekil 3.3. Oyun Laboratuvarı önerisinin hedefleri ve yürütülen oyun egzersizleri

Yukarıda açıklanan gerekçelere dayanarak, şehirde oyun laboratuvarı önerisi Şekil 3.3'te açıklandığı üzere üç hedefi kapsamaktadır ve bu üç hedefi gerçekleştirmek için tez kapsamında 5 pilot oyun egzersizi yürütülmüştür.

3.1. Araştırma Yaklaşımı

Bu bölümde, tez çalışmasında gerçekleştirilen araştırmanın metodolojisi tanımlanmakta katılımcılar, araştırma ve katılım süreci, veri toplama araçları ve veri analizi süreci detaylı bir şekilde aktarılarak araştırmanın nasıl yürütüldüğü açıklanmaktadır. Bu tez çalışması nitel araştırma yöntemleri üzerine kurulmuş olup, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan *Katılımcı Eylem Araştırması* modeli farklı yaklaşımlarla (mozaik yaklaşımı, sanat temelli araştırma yaklaşımı vb.) birlikte yeniden düzenlenerek kullanılmıştır. Araştırmada bu modelin seçilme gerekçesi ve uygulama biçimi aşağıda ayrıntılı bir biçimde aktarılmaktadır.

Bu tez, yeni bir oyun ve öğrenme biçimi olarak, çocuklarla katılımcı tasarım pratiklerinin nasıl bir kaynak olabileceği sorusunun etrafında dönmektedir. Özellikle

odak noktası, şehirde oyun ve öğrenmeye dair mekân disiplinleri ekseninde bilgi üretmektir. Mevcut teorilerden (2. Bölüm) ve Halse & Boffi'nin (2016) *tasarım müdahalelerinden*⁸ yararlanarak dördüncü bölümde yer verilen deneysel materyali elde etmek için “*oyun egzersizleri yoluyla araştırma*” yaklaşımı ve metodolojisi geliştirilmiştir. Bu araştırma metodolojisi, oyun temelli araştırmayı araştırma haritasında belirli bir araştırma alanı olarak konumlandırmaya yönelik bir katılım olarak görülebilir.

Bu bölümde, ilk olarak “*tasarım yoluyla araştırma*”⁹ (Frayling 1993) ve “*tasarım antropolojisi*” (Gunn, Otto ve Smith 2020) gibi belirli araştırma geleneklerinin “*oyun egzersizleri*” yaklaşımıyla araştırma yöntemini ne biçimde etkilediğine yer verilecektir. Materyal ve yöntem bölümü, temel olarak araştırmayı yürütmek için geliştirilen “*egzersizler, dokümantasyon ve analiz*” olmak üzere üç aşamalı metodolojiyi tanımlamayı, konumlandırmayı ve tartışmayı amaçlamaktadır.

Araştırma süreci, *keşif, sınır çizme, inceleme ve sunumdan* oluşmaktadır. Bu aşamalar adım adım doğrusal aşamalar olarak değil, sanat temelli araştırmaların “*dağınıklığını*” doğrulayan örtüşen ve yinelemeli aşamalar olarak gerçekleşmiştir (Dyrssen 2010; Elzenbaumer ve diğ. 2014). Bu dağınıklığı sistematik bir şekilde yönetmek amacıyla araştırma kapsamında yardımcı metodolojik bir çerçeve geliştirilmiştir. Bu metodolojik çerçeve, bir araştırma odağı geliştirmek, araştırma sorularını formüle etmek, soruları pratik ve teori yoluyla araştırmak ve sağlam bir katkı geliştirmek için aracılık etmektedir. Bu üç adımlı metodoloji, aşağıda detaylı olarak yer verilen egzersizler, dokümantasyon ve analiz bölümlerinden oluşmaktadır.

⁸ "Tasarım müdahaleleri" kavramı, araştırmacıların "çok tutarlı olmayan, az tanımlanmış" fenomenlerle başa çıkmalarını sağlayan bir araştırma biçimi olarak Joachim Halse ve Laura Boffi tarafından icat edilmiştir, hala kavramsal ve fiziksel olarak eklemleme sürecindedir (Halse ve Boffi 2016, s. 89).

⁹ *Tasarım yoluyla araştırma* görsel sanatlar, performans sanatları, müzik veya tasarım alanındaki araştırmacıların, sanat yapımını bilgi üretmenin temeli olarak kullandığı bir araştırma alanıdır. Araştırmacıları ve araştırmacıların deneyimlerini anlamının ve incelemenin birincil yolu olarak, sanatın tüm farklı biçimlerinde sanatsal ifadelerin fiilen yapılması, genellikle sanatsal sürecin sistematik kullanımı" olarak tanımlanmaktadır. Sanat temelli araştırma sanat yapma pratiğini mevcut teorilerle iç içe geçirek özel bilgi üretim yöntemleriyle kendisini diğer araştırma yöntemlerinden ayırmaktadır. Bu yaklaşım, teori ile pratik arasında yeni ilişkilerin kurulmasına, yapısının bozulmasına ve yeniden kurulmasına dayanmaktadır (Erişti 2019).

1. **Egzersizler**, araştırmanın saha çalışması yöntemini ifade etmektedir. Bu egzersizler, araştırma sorularını pratik bir şekilde keşfetmeyi ve araştırmayı sağlamaktadır. Daha spesifik olarak, egzersizler gerçek yaşam durumlarına açıklıkla müdahale etmeye ve ardından egzersiz aktörlerinin “oyun ve öğrenme egzersizlerine” tepkisini incelemeye izin vermektedir (Halfe ve Boffi 2016). Egzersizlerden bilgi toplamak için ek yöntemler olarak, çok kaynaklı gözlem ve yan konuşma teknikleri kullanılmıştır.
2. **Dokümantasyon** adımı egzersizleri yapılandırma aşaması kastedilmektedir. Dokümantasyon birden fazla bilgi / belge kaynağına başvurarak seçilen egzersiz durumlarını tanımlamayı sağlamaktadır. Egzersiz tanımlamaları çok katmanlı anlatılar şeklinde düzenlenmiştir.
3. **Analiz** adımı derken yürütülen egzersizleri analiz etmek için kullanılan yöntem kastedilmektedir. Analitik bir çerçeve olarak egzersizler bir kategorizasyon çerçevesinde yorumlanmıştır.

Bu adımların her biri geleneksel araştırma yöntemleri ile ilgili olsa da bu araştırma kapsamında yapıcı, müdahaleci ve performatif etkileri nedeniyle farklılık göstermektedir. Bu yöntemlerin yenilikçi kısmı, sosyologlar Celia Lury'nin ve Nina Wakeford'un araştırmacılara, çağdaş karmaşık Dünya'nın özelliklerini açık uçlu olarak araştırmalarına olanak tanıyan yeni araçlar icat etme çağrısıyla uyumludur. Onların çağrısı, disiplinler arası bir bağlamda sosyal bir olayı kavramayı seven, çeşitli kullanıcılar ve izleyicilerle iletişim kurmaya artan bir biçimde ihtiyaç duyan araştırmacıların ortaya çıkmasıyla daha da örtüşmektedir. Bu bağlamda, Lury & Wakeford (2012) araştırmacıları, yöntemlerinin ürettikleri bilgi üzerindeki etkilerini eleştirel olarak düşünmeye de teşvik etmektedir.

Çizelge 3.1. Araştırmanın zaman çizelgesinde yer alan 3 adımlı metodoloji özelliklerini görselleştiren tablo

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Zaman Çizelgesi							
Araştırmanın Fazları (3 Adım)	<p>EGZERSİZLER (2018-2021)</p> <p>DOKÜMANTASYON (2019-2021)</p> <p>ANALİZ (VERİ ANALİZİ) (2020-2021)</p>						
Yöntemler	Oyun Egzersizleri Katılımcı «tasarım müdahalelerine» dayalı (Halse & Boffi, 2016)		Dokümantasyon «Mozaik yaklaşıma» dayalı (Clark & Moss, 2001)			Deneyimsel Öğrenme Döngüsü (David Kolb, 1984)	
Araçlar	Çoklu Kaynak Gözlemleri Görüşmeler Çok Projeli Saha Çalışması		Yazılı Dokümantasyon Görsel Dokümantasyon			Analitik Çerçeve	
Çıktılar	Dokümantasyon Gözlemler Saha Notları Ürünler/Eserler		Yazılı Dokümantasyon Görsel Dokümantasyon			Analiz	
Katkılar	Oyun ve öğrenmeyi egzersiz kurgusunda test etmek (katılımcı tasarım yaklaşımı ekseninde)		Şehirde oyun ve öğrenmeye dair egzersiz aktörlerinin tepkilerini ve görüşlerini tespit etmek			Teorik bir çerçeve aracılığıyla egzersiz aktörlerinin eylemlerini ve etkileşimlerini sistematik olarak analiz etmek	

Yukarıdaki çizelge 3.1, üç araştırma adımını, bu adımlarda kullanılan yöntem ve araçlarının tez kapsamında zaman içinde nasıl gerçekleştiğine dair genel bir bakış sunmaktadır. Ayrıca araştırma bulgularına, bu yöntem ve araçların katkılarını da göstermektedir.

Egzersizler: Katılımcı tasarım pratikleri bağlamında oyun egzersizleri ortak bir konu / soru / durum üzerinde çalışan farklı çıkar grupları arasında toplantılar düzenlemek için bir yöntem olarak kullanılırken aynı zamanda araştırmada veri toplamak için de bir yöntem işlevi görmektedir (Halse ve Boffi 2016). Oyun egzersizleri, tez çalışmasının sahaya müdahale etme ve saha çalışması yürütme yöntemini oluşturmaktadır. Egzersiz yöntemi, şehirde oyun ve öğrenmenin çeşitli biçimlerini test etmeye olanak sağlamaktadır. Araştırmacı, hem egzersizlerin kolaylaştırıcısı olarak hem de çocuk katılımcıları ve çıktıları yakından gözlemleyicisi olarak oyun egzersizlerinde çoklu

bakış açıları aracılığıyla derinlemesine bilgi toplama imkânı elde edilmiştir. Özetle, egzersiz yöntemi, çocuklarla katılımcı tasarım atölyeleri tasarlamaktan ve kolaylaştırmaktan oluşmaktadır. Araştırmacı, oyun egzersizlerinin hem planlayıcısı hem de kolaylaştırıcısı konumunda saha çalışmasını etkileme ve yönlendirme gücüne sahiptir. Egzersiz biçimindeki saha çalışması, çocuklarla katılımcı tasarım pratiklerinde çocuk yetişkin ilişkilerinde de mikro politikalar geliştirme konusunda katkı sağlamıştır.

Dokümantasyon: Egzersizler sahaya müdahale etmeye fırsat yaratırken, egzersizler esnasında veri toplamak için belirli yöntemler ve araçlar geliştirilmiştir. Etnografyaya benzer şekilde saha çalışmaları sırasında çoklu katılımcı gözlem ve görüşme yöntemleri kullanılmıştır. Clark ve Moss (2001) görüşme yöntemiyle çocuklarla araştırma yaparken çocukları dinlemenin önemine dikkat çekmektedir. Araştırmacılar, çocukların sorularını, sevinçlerini, özlemlerini, sıkıntılarını, düşüncelerini, endişelerini dinleyerek yetişkinlerin gerçek zorluklarını tartışmaktadır. Sosyolog Debra Parkinson (2001), çocuklarla görüşme yaparken, onları dinlerken araştırmacıların dolaylı yöntemler kullanmasını önermektedir. Görüşme yapmak için oyuncaklar, kâğıt, boya kalemleri, resimler, fotoğraflar gibi araçlar kullanılmasını önermektedir. Son olarak Loris Malaguzzi çocukların düşündüğü, konuştuğu ve tartıştığı "*yüz dil*"e işaret etmiştir. Araştırmada dokümantasyon, egzersiz bilgilerini bir araya getiren, gözlemcilerden alınan gözlemleri, alan notlarını ve çeşitli kaynakları ek bilgilerle desteklemekten oluşmaktadır. Bu tür çok kaynaklı materyallerin bir araya getirilmesi bir yandan araştırmanın güvenilirliği ve geçerliliğini korurken bir yandan da deneysel verilerin oluşmasını sağlamaktadır.

Analiz: Deneysel egzersizlerin analizi, 3 aşamalı araştırmanın son adımıdır. Bu adım deneysel verilerin sistematik olarak analiz edilmesini sağlamaktadır. Analiz yöntemi, egzersizlerin tema ve kalıplarının belirlenmesinde etkili olmuştur. Yöntem egzersizler arasındaki bağlantıları, benzerlikleri veya karşıtlık noktalarını izlemek için katılımcı gözlemlerin, görüşmelerin ve / veya alan notlarının çeşitli girdilerini mevcut egzersizlerle karşılaştırmak için sistematik bir bakış açısı sunmaktadır. Egzersizler birçok farklı aktör arasındaki birbiri ile örtüşen ve farklı şekillerde iç içe geçen bir dizi eylem ve etkileşimden oluşmaktadır. Analiz için araştırma sorularının ışığında belirli bir analitik çerçeve geliştirilmiştir. Bu çerçeve, önceki egzersizlerden elde edilen deneysel

verilerden hareket ederek tekrarlanan kavramlarla desteklenen egzersizlerin türetilmesinden oluşmaktadır. Ek olarak egzersizlerin analizi, bireysel olarak egzersiz aktörleri tarafından üretilen çeşitli anlamların hem tasarımcı (araştırmacı) hem de çocuk katılımcıların deneyimlerini ortaya koymaktadır. Egzersiz değerlendirmesi yapılırken analitik çerçeve 4 ardışık soruyu içermektedir:

1. Egzersiz aktörleri egzersiz yapısıyla ilgili hangi oyun ve öğrenme biçimlerini deneyimlemiştir?
2. Egzersiz yapısı çocukların şehirde oyun ve öğrenme deneyimine hangi alanda etki etmektedir?
3. Egzersiz yapısını deneyimlemenin şehirde oyun ve öğrenme sürecine etkileri nasıl gözlemlenmektedir?

Egzersiz yapısının analizinde şu bileşenlere odaklanılmıştır: *Amaç, araçlar, aktörler, ortam, eylem biçimi, araştırmacı / kolaylaştırıcı rolü, çocuk katılımcı rolü.*

- *Amaç*, egzersiz aktörleri egzersiz sorusu üzerinde çalışırken onları yönlendiren hedef kastedilmektedir.
- *Araçlar* derken, atölye aktörleri egzersiz üzerinde çalışırken kullanılan malzeme ve tekniklerden söz edilmektedir.
- *Aktörler* ile egzersize aktif ya da dolaylı yoldan katkı sağlayan katılımcılardan bahsedilmektedir.
- *Ortam*, egzersizlerin yürütüldüğü oyun ve öğrenme mekânlarını ifade etmektedir.
- *Katılım biçimi* bileşeni ile egzersizlerin kurgulanmasında etkili olan katılım biçimleri kastedilmektedir.
- *Araştırmacı (kolaylaştırıcı rolü)* ile araştırmacının rolünü yerine getirme biçiminden söz edilmektedir.
- *Çocuk katılımcı rolü* bileşeni ile de çocukların katılımcı rolünü anlama ve oynama biçimi kastedilmektedir.

Bu bölümde, yeni bir oyun biçimi olarak katılımcı tasarım pratikleri çerçevesinde belirlenen araştırma soruları üzerinde çalışmak için geliştirilen araştırma metodolojisi açıklanmıştır. Saha egzersizlerini yürütmek, deneysel materyalleri oluşturmak ve elde

edilen verileri analiz etmek için gerekli yöntemlere yer verilmiştir. Egzersizler yoluyla yapılan araştırma, mekân disiplinlerinin şehirde oyun ve öğrenme deneyimine ilişkin katkıda bulunabilecekleri yolları keşfetme fırsatı sunulmuştur.

3.1.1 Tasarım yoluyla eylem araştırması ve mozaik yaklaşım

Çocuk ve tasarım etkileşimi alanında yapılan araştırmalar nicel, nitel veya karma veri toplama yöntemlerine yer verilerek gerçekleştirilmektedir. Pek çok disiplinde olduğu gibi tasarım alanında da araştırmacıların, kendi araştırma sorularına uygun yanıtlar bulabilmeleri adına araştırma için en uygun yöntemin hangisi olduğu sorusunu kendilerine yönlendirmeleri gerekmektedir (Guha ve diğ. 2013). Literatür incelemelerinden hareketle kolektif tasarım, birlikte yaratma gibi katılımcıların tasarım ortağı olduğu karmaşık tasarım araştırmalarında süreci aktarmanın uygun yolu *nitel araştırma* yöntemlerine yönelmek olduğu söylenebilir (Marshall ve Rossman 2016).

Çocuklarla tasarım araştırmalarının karmaşık ve uzun dönemli yapısı birbirinden farklı veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı nitel bir durum çalışmasını işaret etmektedir. Tez bağlamında, çocuklar ile araştırmacıların *eylem araştırmaları* yöntemi ile yürüttükleri *oyun egzersizlerinin*, bu alanda çalışan araştırmacılara da yön göstereceği ve yeni fırsatlar yaratacağı ön görülmektedir.

Eylem araştırması gibi nitel araştırma metodolojilerinde, nitel veri toplama yöntemlerinin ön plana çıktığı görülmektedir. Eylem araştırması metodolojisinde, *araştırmacı*, araştırma egzersizlerinde katılımcı olarak yer alarak ve sonuçları değerlendirerek araştırma sürecini yürütmektedir. Başka bir ifade ile eylem araştırması sahada yürütülen egzersizler ile egzersizlere ilişkin sistematik veri toplama ve analizi arasında gerçekleşen dönüşümlü bir yaklaşımdır (Creswell 2007).

Eylem araştırmasına ek olarak faydalanılan mozaik yaklaşım ise, çocukların aktif katılım sağladığı çok yöntemli araştırmaların yürütülmesine yöneliktir. Bu sebeple araştırmada mozaik yaklaşım bir eğitim pedagojisi olmaktan öte bir araştırma yöntemi olarak ifade edilmektedir. Mozaik yaklaşımın arkasındaki fikir, araştırmacıların çok çeşitli araçlarla veri toplamasıdır. Clark ve Moss'un "*bireysel mozaik*" olarak ifade

ettiği birçok küçük fayansın büyük bir mozaik haline gelmesi gibi, ayrı parçaları bir büyük resim oluşturmak için bir araya getirmek araştırmacının görevidir. Bireysel kaynaklar, katılımcılara ve araştırma odağına uygun olduğu sürece yaratıcı ve benzersiz olabilmektedir. Clark ve Moss'un kitaplarında bireysel karolar olarak sunduğu yöntemler, çocuk konferansları ve çocukların kamera kullanımı, rol oyunları, turlar ve haritalamadan, yetişkinler ve bakıcılarla sohbet kadar uzanmaktadır (Clark ve Moss 2001). Bu yaklaşımın eleştirisi, *yeterince bilimsel olmaması* ve dolayısıyla verilerin buna göre genelleştirilememesi olarak gösterilebilir. Bununla birlikte, bu yaklaşımın değeri göz ardı edilemez, çünkü daha bilimsel ve geleneksel yolların yapamayacağı şekilde *insanların yaşamlarına dair iç görüler* sunmaktadır. Mozaik yaklaşımın önemli bir özelliği; araştırmacıların bireysel karoları geliştirmede yaratıcı olabilmeleridir. Yaratıcı yollarla toplanan verileri analiz ederken izleyebilecek basit bir model olmadığından, bu şekilde toplanan verilerin analizi diğer yöntemlere göre daha zor olabilmektedir.

Mozaik Yaklaşım farklı bilgi kaynaklarından gelen verileri kullanarak, çocukların bir mesele hakkındaki bakış açılarını, görüşlerini ve deneyimlerini yansıtan bir çerçeve oluşturmak anlamında kullanılmaktadır (Clark 2007a). Bu yaklaşıma mozaik adının verilmesi, çocukların görüşleri, deneyimleri hakkında farklı yollardan ve kaynaklardan elde edilen bilgilerin bir arada konumlandırılmasıdır. Bu yöntem çocukların aktif katılımcı aktörler olarak konumlandırılmasına da aracılık etmektedir. Mozaik yaklaşımında çocukların farklı ifade dillerini (sözel, görsel, işitsel, fiziksel, vb.) kullanmalarına imkân tanıyan araç ve egzersizler kullanılmaktadır. Bu yaklaşımda geleneksel yöntemlerin (gözlem, görüşme, not alma vb.) yanı sıra kamera kullanımı, harita üretimi, albüm tasarımı, çevre turları gibi aktif katılımlı yöntemlere de yer verilmektedir. Bu yaklaşım çocukları dinlemeyi ve katılım sürecinde çocuklara rehberlik etmeyi temel almaktadır. Yaklaşımın şekillenmesinde Reggio Emilia felsefesinde yer verilen dinleme pedagojisinin etkili olduğu görülmektedir.

Yukarıdaki açıklamaları referans alarak, katılımcı tasarım ile tasarım yoluyla eylem araştırması yaklaşımı süreç olarak birbiri ile örtüşmektedir. Çocukların aktif katılımcı olarak konumlandırıldığı bu tez çalışmasında araştırma süresi, tasarım süreci ve

araştırma soruları da dikkate alınarak birden fazla veri toplama ve veri kaynağı kullanılarak nitel bir araştırma süreci yürütülmüştür. Süreç içerisinde yürütülen egzersizlerde, bir eğitim programı çerçevesinde devamlı gözlem yapılarak, çok sayıda veri kaynağı ve veri toplama tekniğinden faydalanılmıştır. Tasarımcılar, farklı disiplinlerden eğitmenler ve çocuklardan oluşan katılımcılar veri kaynağında çeşitlilik yaratmaktadır. Veri toplama tekniği olarak “alan yazın taraması, çoklu kaynak gözlemleri, katılımcı gözlem, görüşmeler, çok projeli saha araştırmaları ve çıktı analizi” olmak üzere farklı veri toplama yöntemlerine yer verilmiştir. Egzersizlerin birlikte araştırma sürecinde, katılımcılarla durum değerlendirme toplantıları gerçekleştirilmiştir. Bu değerlendirmelerde, egzersiz bulgularına dair görüşler alınmıştır. Benzer şekilde egzersiz sürecinde, çocuk katılımcıların görüşleri de alınarak veri analiz aşamasında kullanılmak üzere detaylı bir şekilde not tutma tekniği ile kayıt altına alınmıştır. Tez araştırmasının aktarılmasında, katılımcılar, egzersiz ortamları, egzersiz tasarım ve uygulama sürecine ilişkin detaylı açıklamalara yer verilerek zengin ve ayrıntılı bir betimleme yapılmıştır.

3.1.2 Katılımcı tasarım yaklaşımı

Bu tez çalışmasında üretilen oyun egzersizlerinin kurgulanmasında, *çocuklarla katılımcı tasarım pratikleri* ekseninde birlikte tasarım yaklaşımı temel alınmıştır. Literatürde katılımcı tasarım ile benzer anlamlar taşıyan birlikte tasarım, birlikte yaratma gibi kullanımların da ortaya atıldığı görülmektedir. Çocuklarla katılımcı tasarım yaklaşımını, farklı aktörlerin bir arada gerçekleştirdikleri ortak üretim sürecini tanımlayan bir kavram olarak görmek mümkündür. Bu tez çalışmasında, çocukların aktif katılımcı olduğu oyun egzersizlerinde belirli zaman dilimlerinde bir araya gelinerek tasarım araştırması yürütülmüştür. Katılımcı tasarım gözlem, görüşme, çıktı analizi gibi farklı araştırma yöntemlerinden yinelemeli olarak faydalanmaktadır. Bu tez, çocuklarla katılımcı tasarım yaklaşımı kapsamında tanımlanan teknikleri yeniden yorumlayarak çocuklarla birlikte gerçekleştirilen oyun egzersizlerinde kullanmaktadır. Nitekim Guha ve arkadaşlarının 2013 yılında belirttiği gibi başarılı bir araştırma ve tasarım süreci yürütmek için katılımcı tasarım metodolojisini birebir uygulamak yerine yere ve duruma göre metodoloji kapsamındaki tekniklerin uyarlanması ve yeniden biçimlendirilmesi daha uygun olacaktır. Bu bağlamda bu tez çalışmasında araştırma ve

tasarım süreci hakkında bilgi aktarılırken “birlikte yaratma” ifadesi kullanılmaktadır. Başka bir ifade ile tez kapsamında yürütülen egzersizlerde süreç “birlikte yaratma” kullanılan teknikler ise “birlikte araştırma teknikleri” olarak ifade edilmektedir.

3.1.3 Çocuklarla araştırma yaklaşımı

Araştırmanın düzenlenme biçimiyle ilgili üçüncü özellik, araştırmada çocuklarla çalışma biçimiyle ilgilidir. Araştırma sürecinde çocuklar araştırmacı rolüne dâhil edilmemiş olsa da oyun egzersizlerinde yer aldıkları için araştırmada aktif bir rol oynamıştır. *Çocuklarla yapılan araştırma*, çocukların çevrelerinin ve durumlarının yetkin anlam yapıcıları ve kâşifleri oldukları ve gündelik yaşam durumlarını yansıtmada aktif olarak yer alabilecekleri görüşüne dayanmaktadır.

Çocukların araştırmaya aktif katılımı, saha egzersizleri için araştırma yöntemlerinde ayarlama yapmayı da gerektirmektedir. Bu ayarlamalar, esas olarak katılımcı gözlemlerini çok kaynaklı gözlemler olarak organize etme ve yan görüşmeler kurma biçiminden oluşmaktadır. Çocukların söyledikleri (kelimeler) ile eylemleri ve beden dili aracılığıyla gösterdikleri veya çocukların söylemek zorunda hissettikleri ile kendilerinin söylemek istedikleri arasındaki tutarsızlıkları ele almak için gözlem ve görüşme yöntemi birleştirilmiştir. Çocuklarla araştırma yapmak, açıkçası araştırmacının sahip olması gereken ve üstlenmesi gereken belirli etik değerlendirmeleri ve sorumlulukları da gerektirmektedir. Bu durumda araştırmacı, çocukları açık bir biçimde oyun egzersizleri araştırmasının amaçları hakkında bilgilendirmekten de sorumludur. Bu sebeple, egzersizlere çocukların gönüllü katılmaları ve ebeveynlerden çocukları araştırmaya dâhil etmek için onam vermeleri istenmiştir.

3.2 “Şehirde Oyun Laboratuvarı” Yaklaşımına Dair Önerilen Süreç ve Kurgu

Araştırmanın amacı, *“tasarımcıların çocukların şehirde ve şehir bileşenleri ile oynamalarını nasıl destekleyebileceğini araştırmak ve yaratıcı bir egzersiz programı kurgulamak”* iken gerçekleştirilen oyun egzersizlerinin amacı ise çocukların oyun pratikleri üzerinden *“kamusal alan meselelerine katılımı”* üzerinde çalışmaktır. Bu doğrultuda programlanan oyun egzersizleri 2016-2021 yılları arasında 5 yıllık bir

süreçte gerçekleştirilmiştir. Çocukların şehir ortamında kendi oyun kültürlerinin üreticisi ve şehirde oyun kâşifleri oldukları uzun süreçli bu tez araştırması, hem kolaylaştırıcılar hem de çocuk katılımcılar için yeni bir deneyim alanı ve yerel ölçekte yapılan yeni bir çalışma niteliği taşımaktadır. Oyun egzersizleri boyunca, katılımcı gözlem yapılmış, katılımcı tasarım teknikleri aracılığıyla tasarım çıktıları elde edilmiştir. Böylelikle araştırma verilerine de ulaşılmıştır. Başka bir ifade ile “*tasarım süreci*” eş zamanlı olarak “*araştırma süreci*” olarak da yürütülmüştür. Araştırma boyunca gerçekleştirilen ve araştırmada yer verilmesi uygun görülen egzersizler aşağıda detaylı bir biçimde aktarılmaktadır.

- *Oyun Egzersizi 1 - Oynanabilir Şehir:* 2016 – 2017 yılları arasında ÇEK 3 Mart Beşevler Anaokulu 6 yaş grubu çocuklar, Nilüfer Belediyesi proje ekibi, Nilüfer Kent Konseyi kolaylaştırıcıları, eğitimciler ve mahalle sakinlerinin katılımı ile 12 oturumda gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar belirlenen konular kapsamında iki haftada bir olmak üzere saat 14:00 – 16:00 arasında bir araya gelerek çalışmayı yürütmüştür.
- *Oyun Egzersizi 2 - Yeni Oyun Biçimleri:* 2017-2018 bahar yarıyılında Uludağ Üniversitesi Mimarlık Fakültesi 3. Sınıf öğrencileri, Çağdaş Öncü Okulları 3. Sınıf öğrencileri, Yaratıcı Oyun Hareketi, PBD Park Bahçe ve Donanım Hizmetleri ve kolaylaştırıcıların katılımı ile toplam 6 oturumda gerçekleştirilmiştir. Bu süreçte tasarım öğrencileri ve çocuk katılımcılar egzersiz içeriğine göre belirli zaman aralıklarında bir araya gelmiştir.
- *Oyun Egzersizi 3 – Şehir Oyunları:* 2019 yılı içerisinde Sihirli Parmaklar Anaokulu 6 yaş grubundaki çocukların katılımı ile 6 oturum şeklinde şehirdeki potansiyel oyunları ve bileşenleri keşfetmek üzerine kurgulanmış bir egzersiz programıdır.
- *Oyun Egzersizi 4 – Oyuntay:* 2020 yılında Mayıs ayında TOYİ ekibi, oyunu mesele edinen araştırmacıları pandemi sebebiyle çevrimiçi ortamda bir araya getirerek, oyuna dair mesele haritalaması çalışmaları yürütmüştür. Farklı disiplinlerinin oyuna dair güncel kaygılarını ve gelecek öngörülerini gözlemlemek adına çalışmaya aktif katılım sağlanmıştır.
- *Oyun Egzersizi 5 – Oyun Çalıştayı:* Nilüfer Kent Konseyi ve bünyesindeki Çocuk Meclisi üyeleri (7 - 14 yaş grubu) ve farklı alandaki çocuk, oyun ve

katılım meselesini çalışan uzmanların bir araya gelerek yerel ölçekte çocukların çevrelerinden oyuna dair beklentilerini tespit etmek için planlanmıştır. Aynı zamanda çocuk meclisi binasını daha aktif olarak kullanmaya yönelik kullanım önerilerini tespit etmeyi amaçlayan bir buluşma şeklinde 4 oturum olarak organize edilmiştir.

Tüm egzersizlerin, belirli eğitim kurumları ve resmi kurumlarla gerçekleştirilmiş olması çocukların belirlenen zaman dilimlerinde eksiksiz bir şekilde bir araya gelmelerine imkân tanımıştır. Oyun egzersizlerinde, çocukların bireysel, ikili veya çoklu grup olarak çalışmalar yürütmeleri için ortam hazırlanmıştır. Araştırmacı (tez yazarı), gerçekleştirilen tüm egzersizlerde aktif katılımcı olarak yer almış, diğer katılımcılar egzersizin gerektirdiği uzmanlık ve sayıya göre değişkenlik göstermiştir. Veri analizinde süreç içerisinde çocukların ortaya çıkardığı çıktılar ve süreç değerlendirilmiştir. Tez araştırmasında, oyun egzersizleri sürecinde çocukların önerdiği tasarım ürünleri ön tasarım aşaması olarak değerlendirilmiştir. Devam eden süreçte uzman ekipler tarafından yorumlanarak uygulanabilir çıktılara dönüştürülmüştür.

3.2.1 Şehirde Oyun Laboratuvarı önerisi

Oyunlar, topluluk dinamiklerini şekillendiren bağları yaratmaktadır. Bu tip ilişkiler çocukların gündelik yaşamlarını sürdürmeleri için gerekli olan sosyal sermayeyi sağlamaktadır. Oyunların “sosyal kaldıraç etkisi” topluluklar arasındaki bağlar aracılığıyla bireylerin dâhil olmadıkları ağların imkan ve bağlantılarına erişimlerini olanaklı kılmaktadır. Şehirde oyun laboratuvarı önerisi, çocuklar arasında köprü kuran bağların oyunlar aracılığıyla artırılmasına, çocukların oyun egzersizleri ile şehre aktif katılımına stratejik olarak aracılık etmektedir.

Türkiye’de şehirde oyun ve öğrenme deneyiminin benimsenme süreci erken aşamalarda olmasına rağmen gelecekte oyun becerilerine ve tasarım bilgisine sahip uzmanlara talebin artacağına dair güçlü göstergeler literatürde dikkat çekmektedir. Yerel yönetimler ve ilgili alanlar katılımcı tasarım pratiklerini, oyun ve öğrenme deneyimlerini tanımlanmış bir strateji veya bu sürece rehberlik edecek bir model

olmadan yürütmektedir. Bu veriler tez çalışmasının saha motivasyonunu oluşturmaktadır.



Şekil 3.4. Kelime bulutu yöntemi ile tezin metinsel kurgusu

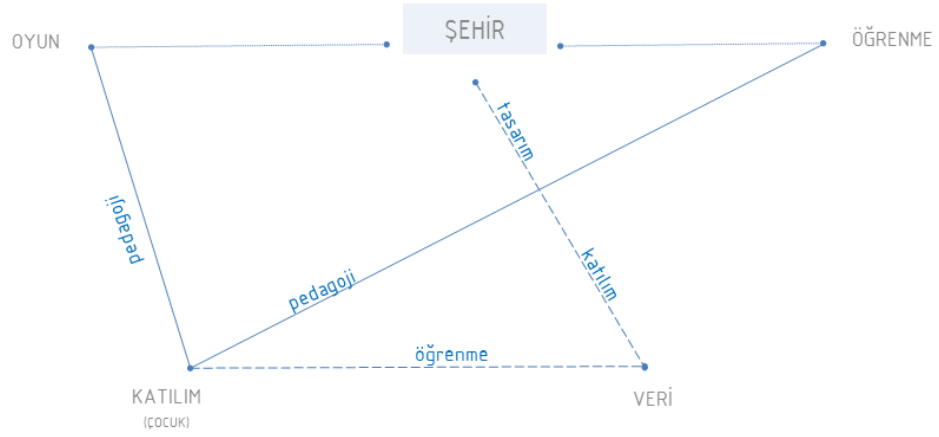
“Şehirde Oyun Laboratuvarı” önerisi bu bölüm içerisinde detaylandırılmaktadır. Şekil 3.5 öneri kapsamında ön plana çıkan kavramları işaret etmektedir. Oyun Laboratuvarı önerisinde, bir sonraki bölüm içerisinde bileşenleri ve uygulanışı aktarılacak olan oyun egzersizlerinin arka planı, gerekçeleri, kapsamı ve katkıları genel bir çerçevede bu bölümde ifade edilmektedir.

Şehirde oyun ve öğrenme deneyimi için geliştirilen öneri, şehre oyun ve öğrenmeye dair yeni bir katman katmaktadır. Araştırma, oyun ve öğrenme alanının farklı noktalarını tartışmaya açarak, çocukların şehre karşı duyarlılığını arttırmaya, oyunu yaratıcı ve kültürel bir pratik olarak görmeye, deneysel uygulamaları teşvik etmeye yönelik bir çağrıdır. Bu öneri, tasarlanmış ama değişken oyun ve öğrenme deneyimleriyle çocukların şehir ile etkileşime girmelerini ve şehri keşfetme özgürlüğü sunan deneyimleri savunmaktadır. Ek olarak, geniş bir topluluk ile ortak bağımızı canlandırmaya vurgu yapmaktadır. Önerinin ana çerçevesi Şekil 3.6’da ifade edildiği biçimde aşağıda verilen 4 kavram üzerinden çizilmiştir:

- *Oyun:* Bu kavramın altında çocukları ve oyunu şehir ortamında görünür kılmak için sanatçıların ve tasarımcıların arabuluculuk yaptıkları yaklaşımları ve modelleri incelemek, oynanabilir şehirlerin ve toplulukların iyi uygulama örneklerini belgelemek, oyun egzersizleri aracılığıyla çocuklar ve şehirdeki

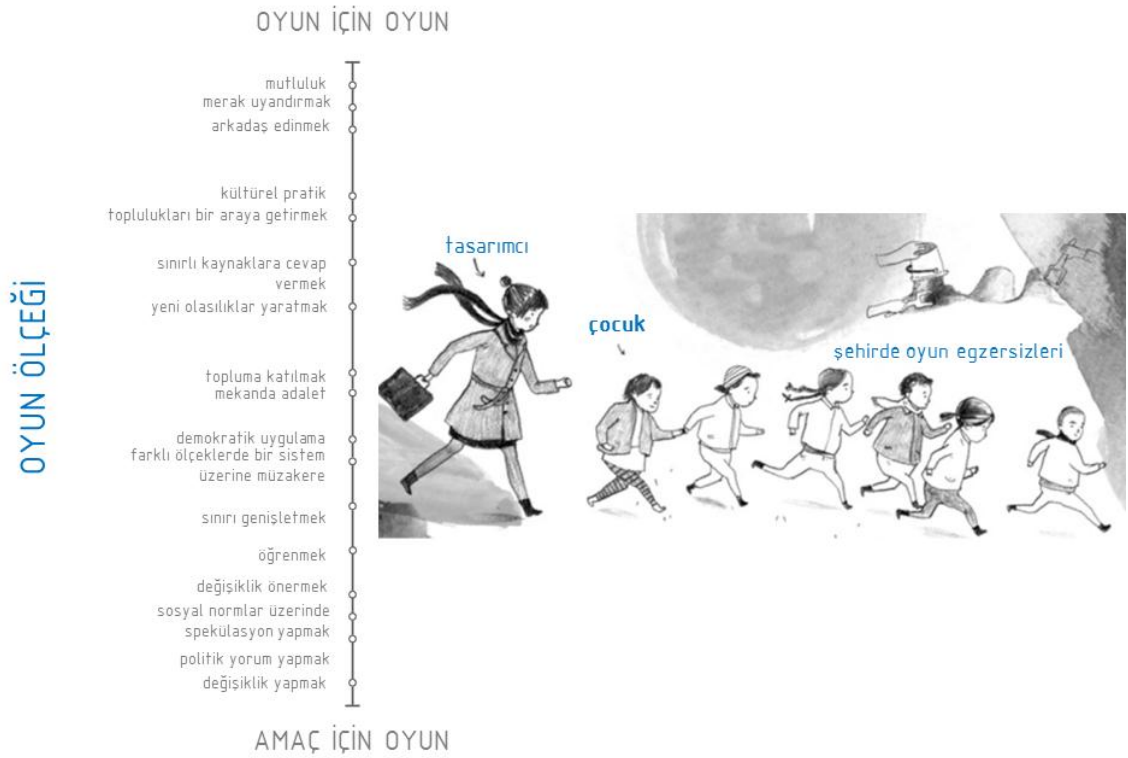
yaratıcı topluluklar arasında etkileşim yaratmak şeklinde motivasyonlar yer almaktadır.

- *Katılım:* Katılımcı oyun egzersizlerinde ve süreçlerinde çocuklarla birlikte ve çocuklar için çalışmak, çocuklarla mekânsal araştırma yaparken kullanılabilir araçları belirlemek hedeflenmektedir.
- *Öğrenme:* Şehirde öğrenme deneyimi ve mekânsal deneyim süreçlerine oyun kurgusu üzerinden aracılık etmek için araç ve yöntemler aranmaktadır.
- *Veri:* Oyun, egzersizlerinden elde edilen veriyi bu bağlamda çalışan uzmanlara sistematik bir şekilde aktarmak, şehirde oyun egzersizlerinin sürekliliğinin sağlanması için açık veri tabanlı bir öneri geliştirmek için arayışları kapsamaktadır.



Şekil 3.5. Şehirde Oyun Laboratuvarı kavramsal çerçeve

Şekil 3.7.'de ifade edildiği gibi oyun oynamamızı tetikleyen birbirinden farklı motivasyonlar olduğu söylenebilir. “Oyun için oyun” ve “amaç için oyun” şeklinde iki uç eksenle oluşturulan oyun ölçeğinde oyunun farklı tetikleyicilerine yer verilmektedir.



Şekil 3.6. Neden oynadığımıza dair oyun ölçeği

Oyun Laboratuvarı önerisi, Birleşmiş Milletler 2030 Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları arasında yer alan “*nitelikli eğitim*” ve “*sürdürülebilir şehirler ve topluluklar*” maddeleri dikkate alınarak geliştirilmiştir (Şekil 3.8). Tüm insanları kapsayan, eşit koşullarda ve kaliteli eğitim sağlamak ve her bireye yaşam boyu öğrenme olanağı tanımak şeklinde tanımlanan dördüncü amaç son derece önemlidir (Aktaş ve diğ. 2021). Öğrenme ve öğretme sürdürülebilir kalkınma amaçlarının çoğunun gerçekleşmesinin anahtarı konumundadır. 2017 yılında Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları İş Forumu, sürdürülebilir ve kapsayıcı kalkınmanın yerine getirilmesinde kamunun ve işletmelerin kilit rolüne dikkat çekmiştir. Forum, forum’un önde gelen küresel iş örgütleri dâhil olmak üzere kamu kurumları, özel sektör kurumları ve ağlarına SKA’ların fırsat ve önemi üzerine bir bildiri yayınlamıştır. Bu konu üzerine kamu ve özel sektör, işlerini ve etkilerini büyütme yardımcı olacak alanlara odaklanarak, bunların etkilerini ve fırsatlarını görmeye başlamıştır. Günümüzde, dünya çapında pek çok kurum “*nitelikli eğitim*” amaçlarını stratejilerine dâhil ederek önemli faaliyetlerde bulunmaktadır. Birçok firma için sürdürülebilir kalkınma amaçları finansal, çevresel ve toplumsal

stratejiler ve eylem planlarıyla birlikte kapsayıcı ve bütünleşik bir stratejiye dönüşmüştür.



Şekil 3.7. Birleşmiş Milletler 2030 Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları (Anonim 2020)

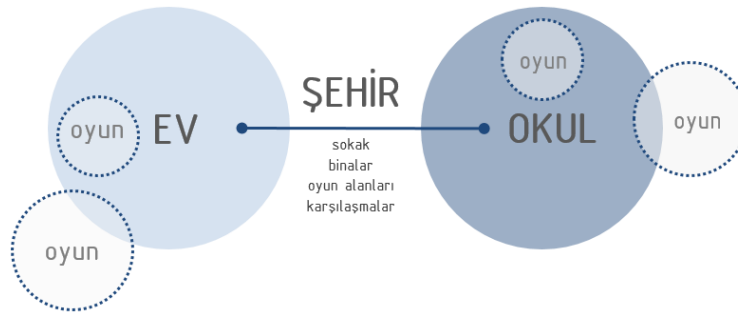
“Sürdürülebilir Şehirler ve Topluluklar” maddesi bir şehrin farklı ihtiyaçlarını makro bir göz ile tanımlamayı ve bu tanımlama üzerinden gerçekleştirilecek planlama ve yatırımlarla o şehri daha kapsayıcı ve daha yaşanabilir bir hale getirmeyi hedeflemektedir (Anonim 2020). Oyun Laboratuvarı önerisi, yer temelli öğrenme ve öğrenme biçimi olarak tasarım ekseninde sürdürülebilirlik alanında kamu ve özel kurumlarla işbirliği içerisinde şehir hayatında gerekli dönüşümün gerçekleşmesi için oyun ve öğrenme bazlı projeler geliştirmek, eğitim ve atölye çalışmaları düzenlemek ve ilham veren uygulamaları yaygınlaştırmak üzerine kurgulanmıştır. Bu amaç doğrultusunda deneysel oyun egzersizleri planlanmış ve saha uygulamaları yürütülmüştür. Şehirde oyun ve öğrenmeye dair üretilen oyun egzersizleri toplumun kültürel kodlamaları ve yere bağlılık gibi tasarım sürecini besleyecek yaratıcı girdileri önemsemektedir. Bu kapsamda önerilen egzersiz tipolojileri mekânsal müdahaleler, oyunsal müdahaleler ve organizasyonel müdahaleler şeklindedir. Bu tipolojiler ekseninde oyun egzersizleri şehir oyunları, şehirde oyun rotaları, patikaları, oyun odaları, oyun zonları ve oyun ağı oluşturulmasına aracılık etmektedir. Bu tematik eksende, şehirde oyun laboratuvarı önerisinin çocukların gündelik yaşamını

şekillendiren şehir ortamlarında, oyun egzersizleri aracılığıyla geçici ve kalıcı öğrenme deneyimleri yaratabileceği ileri sürülmektedir. Ek olarak, yerel toplulukların ve yaratıcılığın harekete geçirilebileceği, yerel yönetimlerin yürütmekte olduğu şehre çocuk katılımını destekleyici programlarla ilgili kapasitenin arttırılabileceği varsayımından hareket edilmektedir.

Çizelge 3.2. Şehirde Oyun Laboratuvarı önerisinin etki alanları

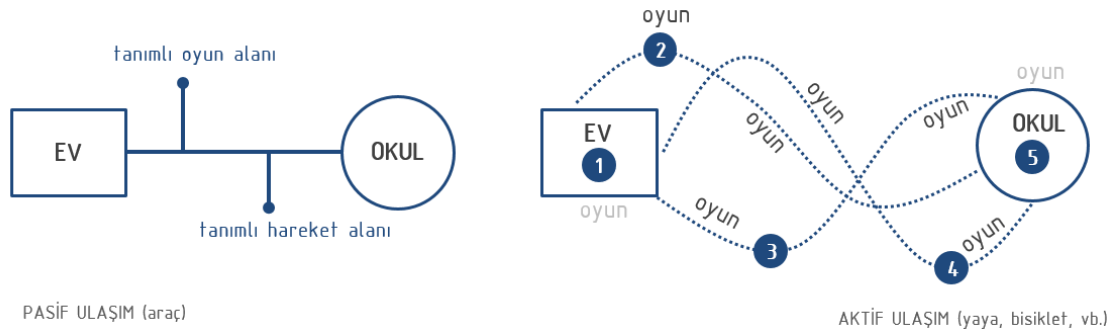
ETKİ 1	OYUNCU ÇOCUKLAR VE OYNANABİLİR ŞEHİRLER YARATMA	Çocukların, şehrin sokaklarında oyun geliştirme sürecinin bir parçası olmalarına aracılık etmek, katılımcıların tasarım ve geliştirme süreci hakkında bilgi edinmeleri, bir oyun topluluğunun parçası olmayı deneyimlemelerine aracılık etmek.
ETKİ 2	ŞEHİRDE POTANSİYEL OYUN ORTAMLARI VE BİLEŞENLERİ KEŞFETMEK / YARATMAK	Şehirler çocukların kendilerini keşfetme ve dönüştürme alanları olabile potansiyelini barındırmaktadır, aynı zamanda şehirler de sürekli değişim ve gelişim göstermektedir. Şehirde, öğrenme, yön bulma, sokaklarda haritalama, oyun seviyesini arttırma, şehirleri yeniden programlama ve yeniden tasarlama için bir çerçeve oluşturmak modelin etki alanları içerisinde yer almaktadır.
ETKİ 3	ŞEHİRDE OYUN EGZERSİZLERİ TASARLAMAK	Çocukların kendi şehir oyununu üretmeleri ve geliştirmeleri, şehir sokaklarında oyun oynamayı denemeleri için bir oyun egzersizine katılımlarını teşvik etmek.

Bu araştırmada sunulan öneri ve egzersizler, tasarım disiplinleri ve farklı uzmanlık alanları arasındaki bağlantının oyun egzersizleri ile güçlendirilebileceğini işaret etmektedir. Aşağıdaki Tablo 3.2’de egzersizlerin etki alanları ayrıntılı bir biçimde açıklanmaktadır.



Şekil 3.8. Çocuğun gündelik yaşamında oyunun gerçekleştiği ortamlar

Şehir ortamı, onu kullanan tüm kullanıcılara ait olan “açık kaynak” olarak okunabilen bir ortam olarak karşımıza çıkmaktadır. Şehirde oyun laboratuvarı önerisi, bu açık kaynak sisteminde algılama, keşif ve tasarım teknikleri aracılığıyla keşfedilen fikirleri görünür kılmak, potansiyel oyun ve öğrenme egzersizlerini keşfedip, görünür işaretler bırakmak gibi amaçları benimsemektedir. Bu doğrultuda gündelik yaşam kesitinde Şekil 3.9’da ifade edildiği gibi çocuk farklı ortamlarda çeşitli oyun biçimleri ile oyun eylemini gerçekleştirmektedir. Oyun Laboratuvarı önerisi, oyun ekseninde mimarlık arabuluculuk egzersizleri ile çocuklar ve yetişkinler arasında buluşma anları yaratmak, harekete ilham vermek, çocukları harekete geçirmek, şehirde öğrenmeyi tetiklemek, öğrenmeyi öğretmek, şehirde oyun envanteri çıkarmak, oyun koleksiyonları oluşturmak, oyunları doğrudan yaşam ortamından üretmek için katılımcı bir süreç içerisinde geçici ve kalıcı oyun egzersizleri gerçekleştirmek için bir yöntem sunmaktadır. Araştırma, çocuğun kendisini ve kendi dünyasını hem keşfettiği hem de yarattığı bir birey olarak konumlandırmak aynı zamanda çocuğu kentsel yaşamın entelektüel gezgini yapmak (flaneur) için yaratıcı oyun egzersizlerinin önemine vurgu yapmaktadır (Şekil 3.10).



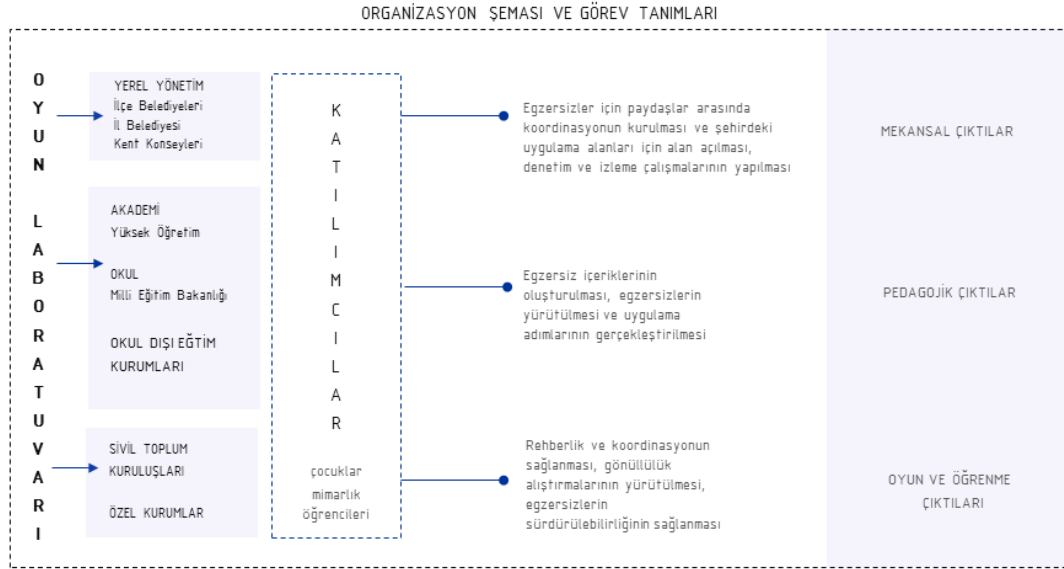
Şekil 3.9. Aktif ve pasif ulaşım sürecinde potansiyel oyun deneyimleri

Öneri çocukların, gündelik yaşamında karşılaştıkları oyunları iyileştirmek ve arttırmak bu alanda meydan okumak, oyun ortamlarını yeniden yapılandırmak için bir kaldıraç görevi görmektedir. Şehirde oyun laboratuvarı önerisinin sunduğu fırsatlar;

- Şehir içerisinde oyun ve öğrenme için yeni yerler keşfetmek, şehrin kullanım alışkanlıklarının fakına varmak,

- Şehir ve çocuk arasında diyalog oluşturmak,
- Oyun ve öğrenmeye dair anlamları yeniden düşünmek ve bu alanda tartışma yaratmak,
- Şehri bir oyun ve öğrenme platformu olarak konumlandırmak,
- Şehri kodlayarak, birlikte öğrenme için yeni formatlar tasarlama imkânı elde etmek,

Yukarıda açıklanan öneri çerçevesinde tez sürecinde kurgulanan oyun egzersizleri, katılımcıların şehirde oyun ve öğrenme pratiklerine düşünsel ve eylemsel katılımını teşvik etmektedir. Öneri içerisinde oynamayı ve öğrenmeyi teşvik etmek, şehri oyun ve öğrenme ortamına dönüştürmek için bir dizi pilot oyun egzersizi önerilmektedir. Egzersizlerde, oyun üretimi ile birlikte bilgi transferi biçimleri, ilgi alanları üzerinden sosyal etkileşimler, bireysel ve kolektif deneyimler, gündelik hayat gözlemleri aracılığıyla zengin bir öğrenme deneyimi gerçekleştirilmektedir. Egzersiz sürecinde, şehir ortamında yaratıcı oyun ve öğrenmeler, şehrin oyun hafızasını belgelemek, potansiyel oyun ortamlarını tespit etmek, oyun egzersizleri sergilemek, toplama ve belgeleme eğilimi ön plana çıkmaktadır.

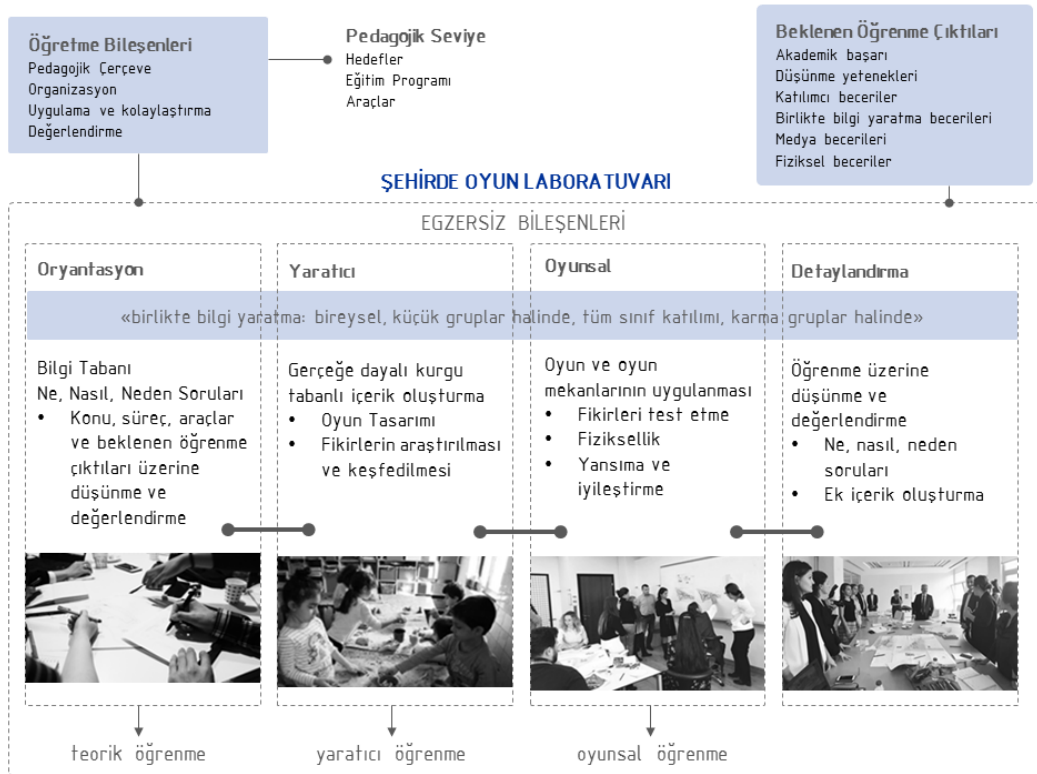


Şekil 3.10. Oyun Laboratuvarı önerinin organizasyon şeması ve görev tanımları

Tez araştırmasında belirlenen hedeflerin gerçekleştirilmesi ve sürdürülebilirliğinin sağlanması için gerekli organizasyon şeması ve birimlerin görev dağılımları Şekil 3.11’te ifade edilmiştir. Oyun Laboratuvarı önerisinde, her bir egzersiz kurgusunda paydaşların farklı biçimlerde bir araya gelmesi ile egzersizler yürütülmüştür. Belirlenen hedefler doğrultusunda egzersizlerden elde edilen çıktılar da farklılık göstermektedir.

3.2.2 Şehirde Oyun Laboratuvarı’nın pedagojik modeli

Bu bölümde, önerilen *pedagojik model* tezin özünü oluşturan oyun egzersizlerine dayanmaktadır. Oyun egzersizleri için geliştirilen 4 bileşenli pedagojik model Şekil 3.12.’de sunulmuştur. Aşağıdaki modelde açıklandığı gibi oyun egzersizlerinin pedagojik seviyesi, pratikte öğretme ve öğrenme faaliyetlerini ifade etmektedir. Oyun egzersizlerinin yaratıcı ve oyunsal öğrenme bileşenleri ayrı ayrı entegre edilebilir veya uygulanabilir ancak amaç tüm öğrenme sürecinden geçmek ise tüm bileşenler aşamalı olarak uygulanmalıdır.



Şekil 3.11. Şehirde Oyun Laboratuvarı için pedagojik model ve egzersiz bileşenleri

Oryantasyon bileşeni, teorik öğrenme seviyesi ve birlikte yaratma ortamında bilgi tabanlı bölümü kapsamaktadır. Konu, süreç, araçlar ve beklenen öğrenme çıktıları üzerine düşünme ve değerlendirme aşamalarından oluşmaktadır. Csikszentmihalyi (1996) öğrenenin maruz kalmadığı bir alanda yaratıcı olamayacağını vurgulamaktadır. Bu bakış açısından hareketle, çocuklar bilginin birlikte yaratıcıları olacaksa alana yönelim çocuklar için önemlidir. Oryantasyonun amacı, bir başlangıç bilgi tabanı, bir senaryo ve gelecek öğrenme egzersizleri için bir program oluşturmaktır. Buradaki amaç, eldeki kültürel araçları kullanarak seçilen bir konu için ortak bir zemin “*zihinsel bir anlatı*” yaratmaktır. Bu aşamada, öğrenme süreci çerçevelenmekte ve çeşitli araç, yöntem ve ortamlar belirlenmektedir. Konuya yönelim, çizim, yazma veya çeşitli medya kaynaklarından veri toplama şeklinde olabilmektedir. Ayrıca çocuklar şehirdeki öğrenme ortamları aracılığıyla veya yüz yüze belirli bir konuda birbirleriyle veya uzmanlarla görüşmeler gerçekleştirmektedir. Örneğin, bir öğretici veya dışarıdan bir uzman, odak konu ve temalar hakkında kısa bir sunum yaparak ve bilgi paylaşımında bulunmaktadır. Bu sunum, konu, yöntemler, prosedür, eldeki teknoloji, medya araçları, grup çalışması ve işbirliği için temel kurallar, beklenen öğrenme çıktıları hakkında düşünme ve aşına olmayı içermektedir. Bu bileşen kapsamında, aşağıdaki sorular ele alınabilir:

- Oyun egzersizlerinde öğrenme ve öğretme hedefleri nelerdir?
- Oyun temaları ve ana konular nelerdir?
- Çocukların hangi deneyimlerle karşılaşması bekleniyor?
- Ne tür yöntem ve stratejiler kullanılıyor?
- Hangi araçlar ve uygulamalar mevcut?

Egzersizlerde öğrenenlerin ne, nasıl ve neden sorularını sormayı öğrenmeleri önemli bir aşamadır. Bu soruların cevapları, katılımcıların düşünme becerilerini ve üst bilişlerini desteklemek için önce küçük gruplarda ve daha sonra tüm katılım grubu düzeyinde birlikte yansıtılabilir. Ne soruları, öğrenenlerin ve öğreticilerin koşullu bilgi anlayışı oluşturmaya yardımcı olmaktadır.

Yaratıcı bileşen, yaratıcı öğrenme seviyesi, içerik üretmeye yönelik yaratıcı öğrenme ve öğretme alıştırmalarının yanı sıra, bu içeriğin uygulanması için çeşitli tasarım öğelerinden oluşmaktadır. Temel amaç işleri görünür ve uygulanabilir kılmaktır. Şehirde oyun laboratuvarı bağlamında, öğrenenlerin kreasyonları şehir ortamında test edilmektedir. Çocukların oyun senaryosu önerileri, çocukların yaratıcılığına, hayal gücüne, anlatım kapasitesine ve kültürel kaynakları kullanma becerilerine dayanmaktadır. Oluşturma ve tasarım aşaması, çeşitli oyun geliştirme araçlarını kullanarak gerçekleştirilmektedir. Oyunlarla ilgili soruların ve anlatıların oluşturulması anlamlandırma açısından önemlidir. Dolayısıyla tasarımın içeriği, amaçları ve araçları, ihtiyaç duyulan bağlamlar tarafından belirlenmektedir. Oyun oluşturma süreçlerini organize etme ve kolaylaştırmada aşağıdaki öğrenme alıştırmaları devreye girmektedir:

- Konuya şekil vermek,
- Konuyu görünür ve oynanabilir kılmak,
- Oyun için hedefleri tanımlamak,
- Oyunlar için geçici anlatı senaryoları geliştirmek,
- İlgili sorular icat ederek, oyunlar için yapı taşlarını tanımlamak.

Çeşitli oyun egzersizleri ile şehirde yeni oyun biçimleri, küçük çocukları olduğu kadar yetişkinleri de şehirde ve şehirle oynamaya, mantıksal ve yaratıcı düşüncüyü geliştirmeye zorlamaktadır.

Oyunsal bileşen, aktif oyun oynamayı ve oyunsal öğrenme egzersizlerini içermektedir. Öğrenenler kendi oluşturdukları veya akranları tarafından oluşturulan oyunları oynamaktadır. Oyun oynamak çocuklara yansıtma ve uygulama fırsatı sunmaktadır. Oyun, oyun alanının bileşenlerinin tamamını veya bir kısmını kapsayabilmektedir.

Detaylandırma bileşeni, çocukların tasarım temelli ve oyun tabanlı öğrenme egzersizlerinde öğrenip öğrenmediklerini sormak yerine meşgul oldukları çeşitli öğrenme durumlarında ne öğrendiklerini sormak, sorgulamak aşamalarını içermektedir. Yaratıcı ve oyunsal öğrenme ortamlarındaki öğrenme çıktılarının çok yönlü olması beklenmektedir. Öğrenme deneyleri, akademik başarı, düşünme becerileri, fiziksel beceriler, katılım becerileri, medya becerileri, bilgiyi birlikte oluşturma becerilerine

katkıda bulunmaktadır. Egzersizlerde entelektüel, fiziksel ve sosyo - duygusal katılımın herhangi bir kombinasyonu öğrenme çıktıları olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda, şehirde yaratıcı oyun ve öğrenme ortamları, öğrenenlerin fiziksel, eğitimsel, kültürel ve sosyo-duygusal esenliğini artırmanın ve öğrenmeyi teşvik etmeyi ele almaktadır. Eğitim programına dâhil olan öğrenenlerden kendi fikirlerini geliştirmeyi, sınırları test etmeyi, alternatifleri denemeyi, onlardan girdi almayı, diğerlerine girdi vermeyi ve deneyimlerine dayalı olarak yeni fikirler üretmeyi öğrenmeleri beklenmektedir. Yaratıcı ve oyunsal öğrenme ile birlikte şehirde tasarım ve oyun yoluyla öğrenmenin, öğrenme için başka birçok faydası da bulunmaktadır. Örneğin, öğrenenler diğer öğrenenlerin uzmanlığına değer vermeye -sadece içerik uzmanlığı değil grubun amaçlarına doğru etkili bir şekilde çalışmasını sağlama konusunda uzmanlığına - başlamaktadır. Bu şekilde çocuklar diğer çocuklardan da öğrenilebileceği farkındalığı ile yetenekli oyuncular ve oyun tasarımcıları olarak ortaya çıkarak uzmanlık kazanmaktadır. Uzmanlık ayrıca bir video kamera kullanma, model yapma veya şehir ortamındaki bileşenleri tanıma becerilerini de kapsayabilmektedir. Öğrenmenin bileşenleri -*oryantasyon, yaratıcı, oyunsal ve detaylandırma*- çeşitli müfredat ve öğrenme amaçları için yaratıcı ve eğlenceli öğrenmeyi uygulamak için farklı olanaklar olarak görülmektedir.

“*Şehirde Oyun Laboratuvarı*” önerisi yürütülen oyun egzersizleri arasındaki ilişkileri araştıran, kamusal alan hakkını ortaya çıkaran katılımcı tasarım araştırması için önerilen ortak bir platformdur. Oyun Laboratuvarı girişimi, çocukların sınırlı oyun ve öğrenme alanlarını, oyun kalıpları ve oyun senaryoları aracılığıyla dönüştürmelerine odaklanmaktadır. Girişim, şehrin açık bir oyun ve öğrenme ortamına dönüşümüne ilişkin kısa vadede ve mikro ölçekte neyin mümkün olduğunu sormak için fikirleri yeniden üretme sürecine de bir oyun olarak bakmaktadır. Araştırma aynı zamanda, şehirdeki topluluklar için çok fazla unutulmuş bir zaman olan şimdiki zamana katılmaya yönelik de bir müdahaledir.

3.2.3 Araştırmanın katılımcıları

Bu tez araştırmasının katılımcıları başta çocuklar olmak üzere tasarımcılar, sivil inisiyatifler, yerel yönetimler, eğitmenlerden oluşan bir kolaylaştırıcı ekip ve mimarlık öğrencilerinden oluşmaktadır. Uzman ekip, kolaylaştırıcılar ve diğer katılımcılar her egzersizin gerekliliklerine göre değişiklik göstermektedir. Araştırmanın katılımcı grafiği Şekil 3.13'te detaylı bir biçimde aktarılmıştır.

Çizelge 3.3. Araştırmanın katılımcıları

PAYDAŞLAR			
	ARAŞTIRMA VE TASARIM EKİBİ	KATILIMCILAR	SÜRE
EGZERSİZ 1 OYNANABİLİR ŞEHİR	1 araştırmacı, 2 şehir plancısı, 1 harita mühendisi, 1 peyzaj mimarı, 1 sanat tarihi eğitmeni, 1 drama öğretmeni, 1 görsel sanatlar eğitmeni, 5 okul öncesi öğretmeni	ÇEK Beşevler Anaokulu 38 çocuk (6 yaş grubu) Nilüfer Kent Konseyi Nilüfer Belediyesi Mahalleli	12 oturum
EGZERSİZ 2 YENİ OYUN BİÇİMLERİ	1 araştırmacı, 1 drama eğitmeni, 4 sınıf öğretmeni, 2 görsel sanatlar öğretmeni, mimar	Uludağ Üniversitesi Mimarlık Fakültesi 30 mimarlık öğrencisi (3. sınıf) Çağdas Öncü Okulları 30 ilkokul öğrencisi (3. sınıf) PBD Park Bahçe ve Donanım Hizmetleri Yaratıcı Oyun Hareketi Derneği	6 oturum
EGZERSİZ 3 ŞEHİR OYUNLARI	1 araştırmacı, 1 okul öncesi öğretmeni	Sihirli Parmaklar Anaokulu 12 çocuk (6 yaş grubu)	6 oturum
EGZERSİZ 4 OYUNTAY	1 araştırmacı, TOYİ Ekibi	ZOOM Platformu 68 oyun savunucusu	4 oturum
EGZERSİZ 5 OYUN ÇALIŞTAYI	1 araştırmacı, 4 kolaylaştırıcı	Nilüfer Kent Konseyi Bursa Uludağ Üniversitesi Çağdas Drama Derneği Farklı Alanlardan 12 uzman katılımcı Çocuk Meclisi Üyelerinden 12 çocuk katılımcı	4 oturum

Egzersiz başlangıcı öncesinde tüm katılımcılar egzersiz hakkında gerekli ölçüde bilgilendirilmiştir. Katılımcı çocuklar ve ebeveynleri ile görüşmeler gerçekleştirilerek egzersiz içeriği ve adımları açıklanmış, ebeveynlerden sözlü ve yazılı olarak izin alınmıştır.

3.2.4 Araştırmanın veri toplama araçları

Bu tez çalışması, araştırma soruları ekseninde çeşitli veri toplama yöntemlerinden faydalanılarak bir nitel araştırma olarak gerçekleştirilmiştir. Egzersizlerde kullanılan veri toplama yöntemleri, veri türleri ve veri kaynakları Tablo 3.3'te açık bir şekilde ifade edilmiştir. Literatür taraması ile elde edilen veriler, katılımcı tasarım pratikleri çerçevesinde çocuklarla birlikte oyun egzersizlerinin programlanması için bir altlık sunmuş, yeni egzersizlerin önerilmesi için kullanılmıştır.

Çizelge 3.4. Egzersizlerde kullanılan veri toplama araçları

	VERİ TOPLAMA	VERİ TÜRÜ	VERİ KAYNAĞI
Araçlar	Çoklu Kaynak Gözlemleri	Konuşmalar Belgeler (Araştırmacı notları, video kayıtları, fotoğraflar) Görsel dokümantasyon	Video kaydı Araştırmacı notları Belgeler
	Görüşmeler	Eylem halindeki görüşmeler Yazılı dokümantasyon	Katılımcılar (Çocuklar ve kolaylaştırıcılar)
	Çok Projeli Saha Çalışması (Çıktı Analizi)	Çizimler, fotoğraflar Maketler Anlatılar, hikayeler, konuşmalar	Egzersiz Çıktıları

Oyun egzersizleri sırasında verileri toplamak için “katılımcı gözlem” ve “görüşme” yöntemleri kullanılmıştır. Ancak bu geleneksel teknikler araştırma yaklaşımına yanıt vermek ve araştırmayı çocuklarla uyumlu hale getirmek için yeniden yapılandırılmıştır. İlk olarak, kolaylaştırıcı ve araştırmacı olarak katılımcı gözlem yapmak için çoklu kaynak gözlemi geliştirilmiştir. İkinci olarak, çocuklarla egzersiz esnasında anlık olarak olgusal ve yargısal görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Üçüncü olarak, durumlardan/koşullardan/bağlamlardan çıkarımlar geliştirmek için çoklu oyun

egzersizleri geliştirilmiştir. Oyun egzersizleri sürecinde katılımcı tasarım tekniklerinden faydalanılmış ve ortaya çıkan ürünler çıktı analizi yöntemi ile yorumlanmıştır.

Çoklu kaynak gözlemleri, oyun egzersizleri sürecinde verilerin büyük bir kısmını elde etmek amacıyla kullanılmıştır. Çocuk katılımcıların eylem ve çıktıları bir eğitim programı çerçevesinde sürekli olarak izlenmiştir. Çoklu kaynak gözlemlerinde, araştırmacı sahada hem katılımcı hem de gözlemci konumda yer almaktadır (Marshall ve Rossman 2016). Oyun egzersizleri, verilerin analiz edilebilmesi için ses ve görüntü kaydı ile kayıt altına alınmış, buna ek olarak alan notları oluşturulmuştur. Egzersizlerde kullanılmak amacı ile hazırlanmış olan yönergeler ve egzersiz boyunca çekilen fotoğraflar da belge niteliği taşıyan diğer veri kaynaklarıdır. Egzersizlere araştırmacının hem kolaylaştırıcı hem de gözlemci rolü ile dahil olması katılımcı gözlem yapmayı zor bir uğraş haline getirmiştir. Bu sebeple ek gözlem yapmak için diğer kolaylaştırıcılardan destek alınmıştır. Bu dış gözlemler çoğunlukla egzersiz asistanları, çocuklarla çalışma deneyimi olan profesyoneller tarafından yapılmıştır. Bu teknik, 2001 yılında Alison Clark ve Peter Moss tarafından geliştirilen “mozaik yaklaşım” ile ilgilidir. Bu yöntem, çocukları dinlemenin öncüllerinden biridir. Mozaik yaklaşımda birçok bireysel veri parçasını tek bir genel resimde bir araya getirmek için çok çeşitli araçlar kullanılmaktadır. Clark ve Moss, "*mozaik yaklaşımın*", araştırmacıların çocukların bakış açıları hakkında daha derin bir anlayış geliştirmelerini sağladığını, çünkü notlar, fotoğraflar, slaytlar, haritalar, kitaplar vb. gibi çok çeşitli dokümantasyon kaynaklarını kullandığını iddia etmektedir (Clark ve Moss 2001).

Verilerin analiz edilebilmesi için veri kaynakları dijital ortamda kayıt altına alınmıştır. Araştırmacı notları, çocukların çıktıları, çocukların sözlü/görsel ifadeleri dijital olarak kaydedilerek ve fotoğraflanarak arşivlenmiştir.

4. BULGULAR: EGZERSİZLERİN DÖKÜMÜ

Bu bölümde, katılım ve çocuk özelinde şehirde oyun ve öğrenmenin yeni biçimlerini üreten oyun egzersizleri ele alınmaktadır. Egzersizlerde, çocuk bir şehir gezgini olarak konumlandırılmakta, bu gezinti esnasında oyunun üretilme biçimi, oynanma motivasyonu ve sonuçları üzerinden sorular sorularak, şehirde katılımcı tasarım pratikleri ekseninde farklılaşan oyun ve öğrenme deneyimlerinin ortaya konulması hedeflenmektedir. Bu amaç doğrultusunda, egzersizlerin aşamaları ele alınıp, her egzersize yönelik genel bir bilgilendirme yapılmaktadır devamında katılımcıların ilgili bileşenlere ilişkin deneyimleri ve üretimleri görsellerle desteklenmektedir. Bölüm içerisinde Oyun Laboratuvarı önerisi için gerçekleştirilen oyun egzersizlerinin her birinin araştırma sorularına ve katkılarına ek olarak da egzersizlerin değerlendirilmesine yer verilmektedir.

Yürütülen oyun egzersizleri, gündelik hayat arakesitine yerleştirilen, katılımcı tasarım pratikleri aracılığıyla gerçekleştirilen deneyimlerdir. Saha çalışmasında yer verilen tüm egzersizlerde, şehir ve şehirli çocuk arasında diyaloga yer açan, şehirde oynama ve öğrenme eylemlerini dönüştürme özelliği aranmıştır. Egzersizler, şehir ortamında kullanılabilen basit uygulamaları ve üretimleri içermektedir. Çocukların, her gün ilişki kurduğu şehir ile olan oyun ve öğrenme deneyimlerini geliştirmek egzersizlerin ön plana çıkan özelliklerinden biridir. Oyun egzersizlerinin en önemli ortak noktaları, katılımcı, yenilikçi, yaratıcı ve gündelik olmalarıdır.

Tezin temel argümanını oluşturan, katılımcı tasarım pratikleri ile dönüşen şehirde oyun ve öğrenme deneyiminin anlaşılması ve tartışılması için seçilen yöntem saha çalışmasında üretilen oyun egzersizlerinin değerlendirilmesidir. Her bir oyun egzersizinin yarattığı deneyim, örnek uygulama üzerinden değerlendirilirken egzersizler arasında yapılan okumalar ile egzersizlerin ortaya çıkardığı kazanımlar ve katkılar da ele alınmaktadır. Şehir ortamında gerçekleştirilen oyun egzersizlerinin eylem ve üretim sürecini içeren değerlendirmeler, temel olarak iki alanda ilerlemektedir. Bir yandan oyun egzersizleri, çocukların şehir ortamındaki oyun ve öğrenme deneyiminin tasarımından hareketle okunurken diğer yandan bu egzersizlerin yarattığı yeni

durumların okunması hedeflenmektedir. Tez, önceki bölümlerde ele alınan kuramsal arařtırmaların ışığında, řehri yařayan bir laboratuvar olarak kullanarak, oyun egzersizlerinin çalıřıldıđı belirli bir düzeneđin yaratılmasına odaklanan yöntemleri kullanmaktadır. Çocuklarla birlikte yürütölen tasarım arařtırmasında, yeni bir oyun biçimi olarak katılımcı tasarım pratikleri, çocukların çevrelerinin ve durumlarının yetkin anlam belirleyicileri ve kâşifleri oldukları, gündelik yařam durumlarını yansıtmada aktif rol oynayabilecekleri görüşüne dayanmaktadır.

Oynanabilir řehir için önerilen “*Oyun Laboratuvarı*” önerisi tekil bir etkinlik ya da halka açık bir programdan ziyade kalıcı bir etki ve miras oluřtırmaya odaklanan bir oluřum olarak önerilmektedir. Tez sürecinde yürütölen küçük prototiplerden büyük işlere, çalıřtaylardan arařtırma projelerine uzanan saha çalıřmaları sırasıyla bu bölümde özetlenmektedir. řehir ile yařayan bir laboratuvar uygulaması olarak çalıřan yaratıcı saha arařtırması, yerleşik uygulama, karma yöntemler ve egzersiz çıktılarını birbirine bağlamaktadır. Bu kapsamda, “*Oyun Laboratuvarı*” metodolojisini geliřtirmek için Bursa ölçeğinde mevcut oyunun gücüne ve řehirde oyun topluluklarının nasıl geliřtirileceđine odaklanılarak, bir dizi oyun egzersizi gerçekteřtirilmiřtir. Bu egzersizler, Bursa içerisinde oyun seviyelerini geliřtirme, tartıřma ve oyun testleri, řehirde oyun oturumları olarak yürütölmüřtür. Ek olarak yaratıcı saha egzersizleri, ileriye dönük genişletilmiř uygulamanın temel olarak oynanabilir řehir metodolojilerine iliřkin farklı görüşleri ve bakıř açılarını temsil etmektedir. Pratikte oynanabilir řehirlerle çalıřmak, oyunu řehrin örüntüsü, yapısı ve koduyla iliřkili olarak konumlandırmak anlamına gelmektedir. Arařtırmada oyun, bu amaç için ayrılmıř bir alanda deđil řehirde olan her řeyle ilintili olarak gerçekteřmektedir. Yaratıcı disiplinlerin ve yöntemlerin bu bağlama duyarlı ve iliřkisel olması řehrin birçok farklı katmanını (sosyal, kültürel, ekonomik, teknolojik ve tarihi) tanımak için disiplinler arası çalıřmayı gerektirmektedir. Bu yöntemleri ortaya koyan yaratıcı araçlar da çok çeřitli formlarda karřımıza çıkmaktadır: Oyunlar, atölyeler, sergiler, çalıřtaylar, prototipler, vb.

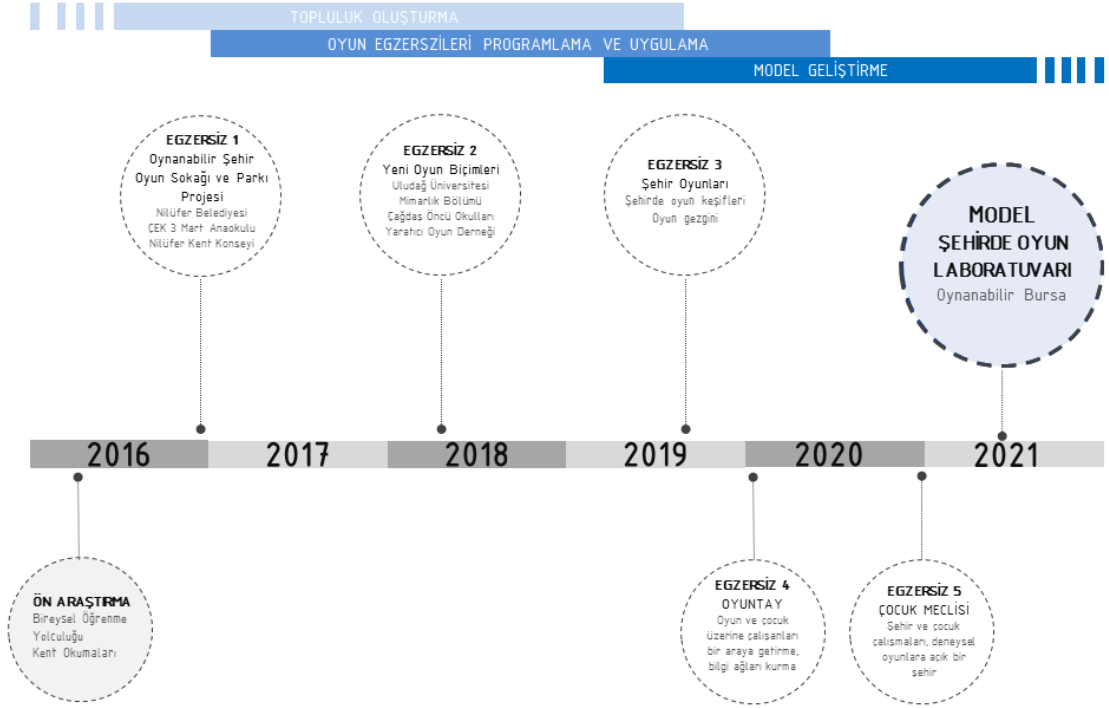
Bu bölümde açıklanan egzersizler, 2016-2021 yılları arasında yürütölmüřtür. Oyun egzersizleri, řehirde oyun ve öđrenme ortamının geliřimini ve pedagojik temelini oluřtırmaktadır. Bu bölüm içerisinde, egzersizlerin arařtırma soruları, verileri ve

metodolojik yaklaşımları, egzersiz adımları, kullanılan yöntemler ve analizler tanıtılarak çalışmanın temel metodolojik çerçevesi sunulmaktadır. Şehirde oyun ve öğrenme ile katılımcı tasarım pratiklerini ilişkilendiren tez çalışması üç temel alanda yürütülmüştür:

- Oyun egzersizleri ve katılımcı tasarım pratikleri yoluyla oynanabilir şehirler hakkında yoğun ve yerel araştırma yapmak,
- Yeni ortaklıklar ve işbirlikleri tarafından desteklenen egzersizler geliştirmek ve oyun egzersizleri kurgusunda şehirden öğrenmeyi tetiklemek,
- Katılımcı tasarım pratiklerini yeni bir oyun biçimi olarak yerel bir bağlamda sunmak ve yansıtmak aynı zamanda topluluk oluşumuna katkı sağlamak.

Bu çerçevede doktora araştırması, araştırmacılara, tasarımcılara, yerel yönetimlere, tasarım öğrencilerine ve çocuklara “*Şehri yaratıcı bir oyun ve öğrenme ortamına dönüştürmek için ne tip oyun egzersizleri gerçekleştirdiniz? Yeni bir oyun biçimi olarak katılımcı tasarım pratikleri şehirde nasıl konumlandırılabilir?*” soruları yöneltilmekte bu bakışın sağlayacağı faydalar ve bunu gerçekleştirmenin yöntemleri tartışılmaktadır.

Egzersizler büyük ölçüde, katılımcıların şehir ortamında yeni oyun ve öğrenme biçimlerini deneyimlemelerine (*Egzersiz 1*), çocukların bakış açılarına, şehirde oyun ve öğrenme ortamları hakkındaki fikirlerine (*Egzersiz 2*) dayanmaktadır. Ek olarak, şehir içerisinde kısa süreli olarak uygulanan yaratıcı oyun ve öğrenme egzersizlerinin (*Egzersiz 3*) rolünü daha iyi anlamaya çalışmaktadır. Oyun egzersizleri ile birlikte çocukların yaratıcı işbirliğinin incelenmesi, tezin temel amacına yönelik şehrin yaratıcı oyun ve öğrenme ortamına dönüştürülmesi için teorik ve pedagojik bir çerçeve oluşturmayı tanımlamaktadır. Şekil 4.1.’de tez kapsamında kurgulanan oyun egzersizlerinin zaman içerisinde gerçekleştirilme diyagramına yer verilmiştir. Bir egzersizin yürütülmesi sonucunda elde edilen veriler, bir sonraki egzersiz için yol gösterici olarak benimsenmiştir.



Şekil 4.1. Tezde kurgulanan oyun egzersizlerinin tarihsel akışı

Egzersiz 1'deki amaç, erken çocukluk döneminde çocukların şehri keşfetmeleri ve şehirde oyun ve öğrenme ortamına dair fikirlerini yansıtmalarını içermektedir. Egzersiz, şehirde oyun ve öğrenme ortamlarının ortak tasarımcıları olarak çocukları da kendi oyun kültürlerinin aktif üreticileri olmalarına aracılık etmektedir. Şehirde Oyun Laboratuvarı'nda gerçekleştirilebilecek bir eğitim programının bir versiyonu bu egzersiz kapsamında test edilmiştir. Bu egzersizde aşağıdaki araştırma soruları ele alınmıştır:

1. Çocuklar şehirde ne tür ortamlarda oynamak ve öğrenmek isterler?
2. Şehri oyun ve öğrenme ortamına dönüştüren taktik ve müdahaleler nelerdir?
3. Şehirde oyun ve öğrenme egzersizleri için gerekli geçici ve kalıcı araçlar nelerdir?

Egzersiz 2, mimarlık öğrencilerinin ve ilkokul seviyesindeki öğrencilerin yaratıcı işbirliğini, özellikle anlatsal ve düşünsel boyutunu, katılımcı tasarım süreçlerini keşfetmeye yönelik bir altlık sunmaktadır. Şehirde oyun laboratuvarı önerisinin mimarlık eğitimi içerisinde katılımcı öğrenmeye nasıl hizmet edebileceği bu egzersiz kapsamında incelenmiştir. Bu aşamada aşağıdaki araştırma soruları ele alınmıştır:

1. Şehirde potansiyel oyun ortamları nelerdir?
2. Yeni oyun ve öğrenme biçimleri nasıl geliştirilir?
3. Mimarlık ve temel eğitim içerisinde katılımcı öğrenme hangi araç ve yöntemlerle desteklenebilir?

Egzersiz 1, şehirde oyun ve öğrenme deneyimini erken çocukluk dönemindeki çocukların bakış açısından, çocukların beklentileri çerçevesinde ele almaktadır. Egzersiz 2 ise, büyük yaş grubundaki katılımcıları (mimarlık öğrencileri) ve ilkokul çağındaki çocukları araştırma sürecine dâhil etmenin çalışmaya önemli katkıları olacağını ileri sürmektedir. Egzersiz 1 ve 2, ileri çalışmalar için aktörlerin kolektif çalışmalarına rehberlik edebilecek bir adımı oluşturmaktadır.

Egzersiz 3, şehirde oyun ve şehirle oyuna dair yeni bakışlar sunmaktadır. Bu egzersiz kurgusunda şehir ortamındaki potansiyel oyun biçimleri ve bileşenleri araştırılarak şehirde oyun keşifleri ile devam edilmiştir. Bu çalışmadaki odak araştırma soruları ise şunlardır:

1. Şehirde ve şehirle oyun için geliştirilen yaratıcı oyun ve öğrenme çözümleri nelerdir?
2. Şehir bileşenleri nasıl oyun egzersizlerine dönüştürülebilir?

Egzersiz 4, şehirde oyunu mesele edinen kişi, kurum ve kuruluşları bir araya getirmeyi amaçlayan fiziksel ve sanal oyun ağı oluşturulması için bir buluşmayı kapsamaktadır. Bu aşama için aşağıdaki araştırma soruları belirlenmiştir.

1. Şehirde nasıl bir oyun ve öğrenme ağı yaratılabilir?
2. Aktörler hangi ortamda, ne biçimde şehirde oyun egzersizlerinin üretimine katkı sağlayabilir?
3. Şehirde oyun konusundaki meseleleri haritalama nasıl gerçekleştirilebilir?

Egzersiz 5, şehirde oyunu çocukların perspektifinden ele almak ve potansiyel oyun egzersizleri üretmek için çocukların ve bu alanda çalışan uzmanların görüşlerini almak adına gerçekleştirilen buluşma oturumlarından oluşmaktadır. Aynı zamanda Çocuk

Meclisi Binası'nın aktif kullanımı için çocukların katılımı ile eylem planının çıkarılması sürecini de kapsamaktadır. Bu egzersiz için aşağıdaki araştırma soruları belirlenmiştir.

1. Çocukların şehirde oynamaları ve öğrenmeleri için ne tür programlar geliştirilebilir?
2. Şehirde oyun ve öğrenme deneyimi nasıl iyileştirilebilir?
3. Çocuklar kendi oyun ve öğrenme deneyimlerinin aktif üreticisi olmak için neler yapabilir?

Özetle, tez dâhil olunan deneysel saha çalışmalarının ışığında şehirde oyun ve öğrenme egzersizlerine dayalı yeni bir oyun biçimi olarak katılımcı tasarım pratiklerini merkeze almaktadır. Tablo 4.1'de egzersizlerin hedef ve katkıları, araştırma soruları, metodolojik yaklaşımlar, yöntemler, veri kaynakları ve analizleri yukarıda yer verilen tabloda detaylı bir biçimde özetlenmiştir.

Çizelge 4.1. Egzersizlerin hedef ve katkıları, araştırma soruları, araştırma yaklaşımları

HEDEF VE KATKILAR	ARAŞTIRMA SORULARI	METODOLOJİK YAKLAŞIMLAR, YÖNTEMLER, VERİ KAYNAKLARI VE ANALİZLER
<p>Egzersiz – 1 Oynanabilir Şehir Okul öncesi çocukların şehirde oyun ortamına ilişkin fikirlerini keşfetmek: şehirde oyun ortamlarının ortak tasarımcıları olarak çocukları konumlandırmak</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Çocuklar şehirde ne tür ortamlarda oynamak ve öğrenmek isterler? 2. Şehirli oyun ve öğrenme ortamına dönüştüren taktik ve müdahaleler nelerdir? 3. Şehirde oyun ve öğrenme egzersizleri için gerekli geçici ve kalıcı araçlar nelerdir? 	<p>Katılımcı tasarım pratikleri 12 ortak tasarım oturumu Okul öncesi dönem, 6 yaş grubu 36 katılımcı Çıktılar ve Süreç: Tartışmalar, oyun ortamlarının temsili, yazılı kayıtlar, ses kayıtları, görsel kayıtlar</p>
<p>Egzersiz – 2 Yeni Oyun Biçimleri Mimarlık öğrencilerinin yaratıcı işbirliğini ve anlatım rolünü keşfetmek, aktif ve ortak tasarımcılar, bilgi yaratıcıları olarak mimarlık öğrencileri ve çocuklar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Şehirde potansiyel oyun ortamları nelerdir? 2. Yeni oyun ve öğrenme biçimleri nasıl geliştirilir? 3. Mimarlık ve temel eğitim içerisinde katılımcı öğrenme hangi araç ve yöntemlerle desteklenebilir? 	<p>Tasarım Tabanlı Araştırma Tasarım deneyleri 6 tasarım oturumu 30 Mimarlık Öğrencisi (3. Sınıf) 30 İlkokul Öğrencisi (3.sınıf) Çıktılar ve Süreç: Video kayıtları, grup görüşmeleri, saha notları, içerik analizi</p>
<p>Egzersiz – 3 Şehir Oyunları Şehir ortamlarında ve şehir bileşenleri ile çocuklar için üretilen oyun biçimleri</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Şehirde ve şehirde oyun için geliştirilen yaratıcı oyun ve öğrenme çözümleri nelerdir? 2. Şehir bileşenleri nasıl oyun egzersizlerine dönüştürülebilir? 	<p>Gözleme dayalı araştırma Erken Çocukluk Dönemi 12 katılımcı Çıktılar ve Süreç: Görsel dokümantasyon</p>
<p>Egzersiz – 4 Oyuntay Şehirde oyunu mesele edinen kişi, kurum ve kuruluşları bir araya getirmek</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Şehirde nasıl bir oyun ve öğrenme ağı yaratılabilir? 2. Aktörler hangi ortamda, ne biçimde şehirde oyun egzersizlerinin üretimine katkı sağlayabilir? 3. Şehirde oyun konusundaki meseleleri haritalama nasıl gerçekleştirilebilir? 	<p>Katılımcı Tasarım Pratikleri Akademi, yerel yönetim, sivil toplum kuruluşları, eğitim kurumları, uzmanlar 68 Katılımcı Çıktılar ve Süreç: Tartışmalar Oyuna dair mesele haritalama</p>
<p>Egzersiz – 5 Çocuk Meclisi Şehirde oyunu çocukların perspektifinden ele almak ve potansiyel oyun egzersizleri üretmek için çocukların ve bu alanda çalışan uzmanların görüşlerini almak, Çocuk Meclis Evi'ni aktif hale getirecek öneriler geliştirmek</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Çocukların şehirde oynamaları ve öğrenmeleri için ne tür programlar geliştirilebilir? 2. Şehirde oyun ve öğrenme deneyimi nasıl iyileştirilebilir? 3. Çocuklar kendi oyun ve öğrenme deneyimlerinin aktif üreticisi olmak için neler yapabilir? 	<p>Katılımcı Tasarım Pratikleri Akademi, yerel yönetim, kent konseyi, çocuk meclisi, uzmanlar 4 Oturum 12 Uzman Katılımcı 12 Çocuk Katılımcı Çıktılar ve Süreç: Tartışmalar, oyun oturumları Toplantı notları, içerik analizi</p>

4.1. Egzersiz 1: Oynanabilir Şehir

Oyun Laboratuvarı önerisi için bir prototip niteliğinde olan saha çalışmalarından “Egzersiz 1: Oynanabilir Şehir (Oyun Sokağı ve Parkı)” projesi erken çocukluk dönemindeki çocukların aktif olarak tasarıma katılımı ve kendi oyun kültürlerinin üretimi için yürütülen potansiyel öğrenme programıdır. Egzersiz, çocukların aktif katılımı ile yeni oyun biçimleri üretmek için gerçekleştirilmiş bir deneme çalışmasıdır.

Bu egzersizde, Nilüfer ilçesinin Çamlıca Mahallesi'nde bulunan Lale Sokak'ın ve çevresinde yer alan alanın çocuk katılımı ile oyun sokağı ve parkı olarak düzenlenmesi amaçlanmıştır. Egzersizin katılımcıları, Bursa Nilüfer Belediyesi, Bursa Çağdaş Eğitim Kooperatifi Özel 3 Mart Beşevler Anaokulu ve Bursa Nilüfer Kent Konseyi işbirliği ile 6 yaş dönemi çocuklardır. Çocuklara, mekân bilgisinin oyun yoluyla verilmesini kapsayan egzersiz, oyun birimleri ve oyun ortamlarının geliştirilmesi için yürütülen bir araştırma ve tasarım denemesidir. Egzersiz, çocuğun oyun yoluyla öğrenmesi, şehir ve mimarlık bilincinin gelişmesi, çocuğun aktif olarak şehre katılımı ve çocuklarla birlikte yaratıcı oyun biçimlerinin üretilmesini kapsamaktadır.

Egzersizin ortakları arasında 23.12.2016 tarihinde bir protokol imzalanmıştır. Protokol kapsamında, projeyi katılımcı tasarım pratikleri ekseninde yürütme kararı alınmıştır. Egzersiz, Oyun Sokağı'nın çocuklarla birlikte katılımcı bir biçimde tasarlanması ve sokak sakinlerinin projeye dâhil edilmesi üzerine şekillendirilmiştir. Bu çalışmanın alanı, biri Bursa Büyükşehir Belediyesi'ne (Çamlıca Parkı) diğeri de Nilüfer Belediyesi'ne (Japon Parkı) ait iki kamusal alan arasında bir geçit niteliği taşımaktadır. Proje farklı kullanım özelliklerine sahip kamusal mekânlar arasında bağlantı kurmaktadır. Alan seçiminde, sokak üzerinde biri kreş diğeri anaokulu olmak üzere iki eğitim yapısının bulunması da etkili olmuştur. Bu verilere ek olarak, sokak sakinlerinin uzun yıllardır o çevrede yaşaması, birbirleriyle iyi komşuluk ilişkileri içinde bulunması ve sıklıkla bir araya gelmeleri de etkili olmuştur.

Egzersiz 1'in uygulama adımları bu bölüm içerisinde detaylı olarak ortaya konmaktadır. Egzersiz 1'de 3. Bölümde açıklanan 4 aşamadan oluşan pedagojik model uygulanarak eğitim programının çerçevesi oluşturulmuştur. Yukarıdaki Tablo 4.2 de Egzersiz 1'in bileşenleri, kullanılan yöntem ve araçlar, egzersizin gerçekleştiği ortamlar son olarak da egzersiz çıktıları ve katkıları aktarılmaktadır. Egzersiz sürecinde, farklı araçlarla üretilen tasarım çıktıları çizim, resim, model olarak ortaya konmuştur. Önerilen oyun biçimleri ve birimleri alanın farklı noktalarında test edilmiştir. Çalışma sürecinin çıktıları, sokakta ve oyun alanında herkese açık bir sergi formatında sergilenmiştir.

Çizelge 4.2. Egzersiz 1'in bileşenleri ve uygulama adımları

EGZERSİZ 1 – OYNANABİLİR ŞEHİR				
Zaman Çizelgesi	2016	2017	2021	
Kahılımcılar	Nilüfer Belediyesi – Nilüfer Kent Konseyi – CEK 3 Mart Beşevler Anaokulu – Bursa Uludağ Üniversitesi – Bursa Teknik Üniversitesi 38 çocuk (6 yaş) – 1 iç mimar – 2 şehir plancı – 1 harita mühendisi – 1 peyzaj mimarı – 1 sanat tarihi eğitmeni – 1 drama eğitmeni – 1 görsel sanatlar öğretmeni – 5 okul öncesi öğretmeni			
Egzersizin Bileşenleri (4 Bileşen)	ORYANTASYON BİLEŞENİ 2 Oturum	YARATICI BİLEŞEN 2 Oturum	OYUNSAKAL BİLEŞEN 6 Oturum	DETAYLANDIRMA BİLEŞENİ 2 Oturum
Yöntemler	Katılımcı Tasarım Sunumlar, gözlemler	Katılımcı Tasarım Gözlem, analiz	Katılımcı Tasarım Oyun pratikleri	Tartışma, yorumlama, analiz
Araçlar	Çizim, model, anlatı	Çizim, model, anlatı	Oyun araçları	
Ortamlar	3 Mart Beşevler Anaokulu Sokak ve Arazi	Hünkar Köşkü Belediye Binası Oyun Engel Tanımaz Parkı	3 Mart Beşevler Anaokulu Lale Sokak Kamusal Alan	Nilüfer Belediye Binası Lale Sokak ve Alan Bursa Teknik Üniversitesi
Çıktılar	Dokümantasyon Gözlemler Saha Notları Sokak Mabeti	Yazılı Dokümantasyon Görsel Dokümantasyon Öneri Oyun Biçimleri	Dokümantasyon Gözlemler Saha Notları Oyun Sokağı ve Parkı	Analiz Çocuk Gözüyle Oyun Çalıştay
Katkılar	İlgili konu, kavram ve teknik hakkında bilgilendirme, mekan disiplinlerini tanıtırma	Oyun ve öğrenme eksenine şehri okumak ve keşfetmek, izlenimleri ortaya koymak, katılımcı tasarım pratiklerine ilişkin olumlu durum geliştirmek	Oyun ve öğrenmeyi egzersiz kurgusunda test etmek (katılımcı tasarım yaklaşımı ekseninde)	Teorik bir çerçeve aracılığıyla egzersiz aktörlerinin eylemlerini ve çıktılarını sistematik olarak analiz etmek

U
Y
G
U
L
A
M
A

4.1.1. Egzersiz 1'in amacı ve kapsamı

Çocuğun şehir ve oyun deneyimi arasındaki ilişkinin, günümüzde sınırlı bir alana sıkıştırıldığı literatürde sıklıkla karşılaşılan bir argümandır. Bu görüşün ortaya çıkışındaki başlıca unsur, şehirde oyun eyleminin tanımlı oyun alanları üzerinden deneyimlenmesidir. Şehirli çocukların, şehrin sokaklarında oynama eyleminin ortadan kalkması şehirde oyun deneyiminin dönüşmesine neden olmuştur. Oyunun biçimlenişinde yerellik ve bağlam önem kazanmaktadır, bu sebeple oyun her şehirde farklı biçimlerde karşımıza çıkmaktadır. Oyunu kamusal alana yerleştirmeyi mesele edinen “Egzersiz 1: Oynanabilir Şehir” teması üzerinden oyunun gündelik hayatın farklı katmanlarına sızma girişimidir. Şehirde ve şehirle oynama egzersizleri, gündelik arakesitlerde rastlantısallıklar ve karşılaşmalar yaratmaktadır. Oyun eylemi, günümüzün çok katmanlı şehirleri özelinde ele alındığında yeni oyun biçimleri de dikkat çekmektedir. Yeni oyun biçimlerinin sağladığı olanaklar şehirde oyun deneyimini bir

keşif aracına dönüştürmektedir. Şehrin görünmeyen bileşenlerini görme gibi oyun eylemlerini teşvik eden katılımcı oyun egzersizleri bu durumu örneklemektedir. Oyun egzersizlerinin öğrenme süreci de yeni bir deneyim alanı sunarak şehirde oyun bileşenlerini çeşitlendirmektedir.

Oyun egzersizi 1'in temel amacı, çocukların zihniyetini geleneksel oyun ve öğrenme yaklaşımından kaydırmak, katılımcı tasarım pratiklerine dair olumlu bir tutum geliştirmek, çocukların kendi oyun kültürlerinin ve öğrenme deneyimlerinin aktif üreticileri olmaları için farkındalıklarını arttırmaktır. Bu nedenle, egzersizin uygulama adımlarında, oyunun temel faydalarına ve işlevlerine, katılımcı tasarım yaklaşımı ile oyun ve oyun ortamlarının geliştirilmesine odaklanılmıştır. Çocukların, tasarım araçlarının temel ilkelerini öğrenmesi, uygulamalı alıştırmalarda uygulama yoluyla fikirlerini yansıtması planlanmıştır. Egzersiz 1'de erken çocukluk dönemindeki çocukların kendi yerel alanları hakkında eleştirel farkındalık geliştirmelerini desteklemek de amaçlanmıştır. Aynı zamanda çocuk katılımcıların kamusal alandaki durumlarının eleştirel bilincini geliştirmek ve çocukları etkinleştirmek için de adımlar planlanmıştır. . Egzersiz adımları, çocukların eleştirel görüşlerini yapıcı bir şekilde formüle ederek yaratmaya da teşvik etmektedir. Bu kapsamda, çocuklarla şehri keşfetmek amacıyla önceden tanımlanmış oyun teması üzerinden bir dizi tasarım alıştırması yürütülmüştür. Egzersiz, çocukların kendilerinin tanımladıkları oyunlar hakkında kişisel görüşlerini dış bir kitleye ifade ettikleri tasarım temelli bir çalışma olarak anlaşılmalıdır. Egzersizde çocuklar, bir dizi yeni kavramı keşfedip yeniden yapılandırarak ve bu kavramları test ederek yol almıştır. Bu eksende araştırma, bir kitleyi organize ederek daha aktif bir şekilde etkileşime sokmaya aracılık etmektedir.

Egzersiz kapsamında, çocukların şehri deneyimlemeleri, yeni oyun bileşenlerini keşfetmeleri ve şehre yeni bir oyun katmanı üretmeleri adına çalışmalar yürütülmüştür. Yapılan haftalık çalışmalar, şehri keşfetmek, haritalamak, şehir ile oyun oynamak, şehirden oyun üretmek gibi temalar altında toplanabilir. Egzersiz kapsamında yürütülen haftalık alıştırmaların tamamı kronolojik olarak bu bölüm içerisinde incelenmektedir. Alıştırmaların belgeleri, araştırmacının yaptığı gözlemler, video kayıtlarının çözümlenmesi, görsel dokümantasyon sonucu elde edilen verilerin yorumlanmasına

dayanmaktadır. Şekil 4.2.'deki bilgilere ilaveten egzersizin, amacı, kapsamı ve araştırmacının süreç değerlendirmesi detaylı bir biçimde bölüm içerisinde aktarılmaktadır. Ek olarak, egzersiz sürecinden görsellere ve egzersiz sonucu elde edilen çıktılara da bu kısımda yer verilmektedir.

4.1.2. Egzersiz 1'in yöntemi

“Egzersiz 1: Oynanabilir Şehir” tepeden aşağıya örgütlenme modeli ile yönetsel kararlar sonucu katılımcı bir yaklaşıma sahiptir. Bu egzersiz aracılığıyla, bir grup çocuğun kendi yerel alanları hakkında eleştirel farkındalık geliştirmeleri desteklenmiştir. Çocuklar egzersiz sürecinde, keşfetme, deneme ve fikir geliştirmenin yanı sıra eskiz, malzeme, teknik ve ortamlar hakkında da kişisel araştırmalar yapmıştır. Referans fotoğraflar, küçük resimler, grup tartışmaları sürecin bir parçası olmuştur. Çocuklar, çevre gözlemlerine, yönlendirici olmayan görüşmelere, tasarımların oluşturulmasına ve belgelenmesine katılım sağlamıştır. Okuldaki katılımcı öğretmenler, çocukların alıştırmalar sırasındaki, gelişimleri ve değişimleri ile ilgili notlar tutmuştur. Katılımcı gözlem, alan notları ve yansıtıcı yorumlar, oyun egzersizi hakkında grup tartışmaları sırasında çoklu veri toplama kaynakları olarak kullanılmıştır. Toplanan notlar ve veriler üzerinden anlamsal veri analizi yapılmıştır.

Egzersizin yöntemi belirlenirken farklı teorilerden faydalanılmıştır. Simon Nicholson'un “serbest parçalar teorisi”¹⁰, belirli bir amacı olmayan serbest malzemelerin kullanımı yaklaşımı, egzersiz kurgusunda etkili olan teorilerden biri olmuştur. Nicholson, yaratıcılığın tüm insanlara ait olduğuna ve onların kendi yaşamlarında değişiklik yapmalarını sağlayabileceğine inanmaktadır. Ayrıca, eğitim ve kültür kurumlarını yaratıcılığın sadece profesyonel olarak eğitim almış yetenekli sanatçılar için olduğuna inandırmakla eleştirmektedir (Nicholson 1971). Egzersiz esnasında bazı alıştırmalarda çocuklara kolaylaştırıcı olarak kil, boş gıda kutuları, karton, oyuncak parçaları, vb. gibi geri dönüştürülmüş verilip serbest malzemeler aracılığıyla oyun anlayışlarını ifade etmeleri sağlanmıştır. Örneğin sokağın fiziksel ara yüzünü ifade etmek için karton,

¹⁰ Nicholson serbest parçaları, tek başına kullanılabilen veya başka malzemelerle kombine edilebilen belirli bir yönlendirmesi olmayan malzemeler olarak tanımlamıştır. Bunlar, hareket ettirilebilen, taşınabilen, birleştirilebilen, yeniden tasarlanabilen, dizilebilen, ayrılabilen ve çeşitli şekillerde bir araya getirilebilen değişken bileşenlerdir.

çiçek, kâğıt, vida vb. nesnelerin kullanımı teşvik edilmiştir. Nicholson yaratıcılığı “deneyler yapmak, yeni şeyler keşfetmek ve yeni senaryolar oluşturmak için dünyanın bileşenleri ve değişkenleriyle oynamak” olarak ifade etmektedir. Dahası, Nicholson çocukların temiz ve statik olarak tasarlanmış oyun bileşenlerine ve ortamlarına maruz kalmalarını onaylamamaktadır. Çünkü bu tür ortamların çocukların yaratıcı olmalarına ve dünyayla etkileşime girmelerine izin vermediğini ileri sürmektedir. Nicholson, çocukların laboratuvar tipi bir şehir ortamında deney yapabilecekleri, inşa edebilecekleri, yapılandırabilecekleri, yeniden üretebilecekleri ve kendileri için bir şeyler bulabilecekleri serbest parçalarla daha iyi oynayabileceklerini ve öğrenebileceklerini iddia etmektedir. Bu düşünceden yola çıkarak Egzersiz 1, şehrin bir deney laboratuvarına ve oyun öğelerine nasıl dönüştürülebileceğine dair arayışlar içerisindedir.

Egzersizin diğer ilham kaynaklarından biri de, çocukların hareket ve eylem için her zamanki güdülerini bıraktıktan sonra şehirde dolaştıkları, sahanın ilgi çekici yerleri ve orada buldukları karşılaşmalar tarafından çekilmelerine izin veren sürükleyici bir uygulamadır. Stalker’ın tekniği, çocukların şehri ve dönüşümlerini, mimari mekânlarını ve ara yüzlerini okuyarak ve yansıtarak haritaladığı kolektif bir yürüme pratiğinden oluşmaktadır (Wiley 2010). Haftalık alıştırılarda, atölye aktörlerinin şehir ortamını yeni yollarla keşfetmesine, yeni gözlerle algılamasına böylece bu ortamı yeni bakış açılarıyla yorumlamasına önem verilmiştir. Çocuk katılımcılar, kolaylaştırıcılar tarafından belirlenen kural ve rolleri takip ederek kolaylaştırıcı tarafından önceden belirlenmiş hedef üzerinde çalışmıştır. Kolaylaştırıcılar, çocukların yaratıcı süreçlerine müdahale etmek yerine katılımcıların keşiflerini gözlemlemiştir. Ayrıca kolaylaştırıcı, çocuk katılımcıların kendileri için yeni olan belirli tasarım ve egzersiz bağlamları hakkında henüz bir anlayışa sahip olmamaları sebebiyle çalışmayı egzersizin başında tanıtmıştır. Loris Malaguzzi’nin “*çocuğun yüz dili*¹¹” yaklaşımı, kolaylaştırıcı için farklı

¹¹ *Çocuğun Yüz Dili*: Kavramların inşası ve anlayışın pekiştirilmesi için bilgiyi yapılandırmanın ve öğrenmeyi organize etmenin bir yoludur. Yüz dil, sembolik, bilişsel, etik, mantıksal, yaratıcı, ilişkisel, vb. olarak tanımlanmaktadır. Reggio Emilia eğitimcileri Loris Malaguzzi tarafından başlatılan bu teorinin, Project Zero’dan Howard Gardner’in çalışmaları ve onun Çoklu Zeka teorileriyle paralel olduğunu öne sürmektedir. Bu stratejide materyal bilgileri ve öğrenmeye farklı bir bakış açısı, çocuklara birçok dilde zengin kaynaklar ve beceriler sunmaktadır. Başlangıçta çocuklar bu malzemeleri keşfeder, deneyler yapar ve oynarlar, ancak aynı zamanda becerilerini geliştirmeleri ve nihayetinde kavram geliştirmeye ve anlayışı genişletmeye yardımcı olmak için birçok farklı ortamda okuryazar olmaları için desteklenirler (Edwards 2011).

şekillerde hareket eden çocukların dünyayla iletişim kurma ve etkileşime girme yollarını anlaması ve keşfetmesini sağlamıştır.

Egzersiz *oryantasyon bileşeni*, temel kavramlar ve şehirde oyunun keşif anlarından oluşmaktadır. Oryantasyon bileşeninde, erken çocukluk dönemindeki çocuklara mekân, mimari, kentsel planlama, harita, peyzaj ve estetikle ilgili konularda bilgilendirme yapılmıştır. Oturumlar mimar, şehir plancısı, harita mühendisi, iç mimar, peyzaj mimarı gibi mekân disiplini uzmanlarından oluşan bir ekip tarafından oyun aracılığıyla verilmiş, aynı zamanda okul öncesi öğretmenleri tarafından çocuğun algılamasını kolaylaştırmaya yönelik olarak pedagojik temelli programlanmıştır.

Yaratıcı aşamada, şehirde oyun bileşenleri ve ortamları tartışması üç boyutlu sokak modelinin üretimine dönüşmüş, bu teknik çocuk katılımcıların sokaklarını inşa ederek yeni oyun anlayışları üretmelerine yardımcı olmuştur. Sokak modeli, çocuk katılımcıların görüşlerini kendi dillerine, kapasitelerine, geçmişlerine ve ilgi alanlarına yakın bir şekilde canlandırmasını sağlamıştır. Dahası, sokak modeli çocuklar ve izleyiciler arasında çocuk katılımcıların şehir ve oyuna dair görüşleri hakkında yakın bir diyalog sağlamıştır.

Egzersiz esnasında, mahallelerden de görüş almak adına, veri toplama sırasında yapılan anketlerin yanı sıra, mahalle sakinleri ile bir araya gelinen buluşmalar düzenlenmiştir. Bu buluşmalarda karşılıklı bilgi alışverişi ve tasarımda önceliklerin belirlenmesi hedeflenmiştir. Mahalle sakinlerinin katılımı, kentsel politika süreçlerine şeffaflık, demokrasi ve hesap verilebilirlik sağlamaktadır. Farklı aktörleri harekete geçirmekte, işbirliğine dayalı, gerçek ihtiyaçlara yönelik yenilikçi yöntemlerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

Araştırmada *oyunsal bileşen*, iki tamamlayıcı aşamadan oluşmaktadır. Birincisi, alanın mevcut mekânsal ve sosyal organizasyonunda çocukların icat ettikleri oyunlara dayalı bireysel araştırma soruşturması, ikincisi alanın mekânsal yapısına müdahale etmek ve alanda oynamak için önerilen bir dizi oyun birimini içeren grup etkinlikleridir. Bu aşamada çocuklar tarafından yeni oyun biçimleri ve parçalı oyun birimleri önerilmiştir.

Çocuklar oyunları, oyunların hikâyesini anlatan ve aynı zamanda onlara ilham veren sosyal ve mekânsal uygulamaları içeren çıktılar ortaya koymuştur. Açık hava oyun denemeleri, çocuk katılımcıların şehirde oyun deneyimlerini üretmiştir. Bu deneyimler, çocuk katılımcıların kişisel durumları hakkında düşünme ve eleştirel farkındalıklarını geliştirmeleri için somut bir temel oluşturmuştur.

Son olarak, *değerlendirme aşamasında* önerilen oyun biçimleri ve birimleri alanın farklı noktalarında test edilmiştir. Egzersizin çıktıları, sokakta ve oyun alanında herkese açık bir sergi formatında sergilenmiştir. Egzersiz sonrasında, programın çıktıları yorumlanarak bir çalıştay gerçekleştirilmiş ve çalıştaydan elde edilen veriler doğrultusunda uygulama projesine geliştirilerek, çocukların önerileri gerçek hayatta uygulamaya konulmuştur.

4.1.3. Egzersiz 1'in bileşenleri ve oturumları

Bu egzersizin hedefleri doğrultusunda, okul öncesi eğitim ve öğretim yılı takvimine paralel olarak 12 oturumluk bir egzersiz programı tasarlanmıştır. Alıştırmanın oturumları 2 haftada bir olmak üzere 14:00 – 16:00 saatleri arasında gerçekleştirilmiştir. Her oturumun bir sonraki haftasında Nilüfer Kent Konseyi'nde durum değerlendirmesi yapmak ve gelecek haftayı planlamak adına kolaylaştırıcılar ile bir araya gelinmiştir.

Çizelge 4.3. Egzersiz 1 Oynanabilir Şehir bileşenleri ve oturumları

EGZERSİZ 1 OYNANABİLİR ŞEHİR EGZERSİZ BİLEŞENLERİ	ORYANTASYON BİLEŞENİ	1. Oturum: Konu, süreç ve öğrenme çıktıları üzerine 2. Oturum: Yerel yönetimler ve katılımcı tasarım pratikleri hakkında bilgilendirme
	YARATICI BİLEŞEN	3. Oturum: Mahalle gezintisi ve çevre analizi 4. Oturum: Şehir Okumaları ve Haritalama Çalışmaları
	OYUNSA BİLEŞENİ	5. Oturum: Şehirde oyun denemeleri
		6. Oturum: Şehirde oyun deneyimleri
		7. Oturum: Şehirde oyun birimi tasarımı
		8. Oturum: Oyun birimlerini alana konumlandırma
		9. Oturum: Oyun parkı kurumsal kimlik çalışmaları
		10. Oturum: Halka Açık Sokak sergisi
	DETAYLANDIRMA BİLEŞENİ	11. Oturum: Çocuk Gözüyle Oyun Çalıştayı
		12. Oturum: Çocuk Gözüyle Oyun Çalıştayı

1. Oturum: Konu, süreç ve öğrenme çıktıları üzerine şehirde gezinme

Oryantasyon bileşenin ilk oturumunda çocuk katılımcılar, ilgili konu, kavram ve tekniklerle ilgili metin ve görüntüler kullanılarak belirli bir tasarım yaklaşımı konusunda bilgilendirilmiştir (Şekil 4.2). Çocuklara, egzersizin akışı ve süresi hakkında ön bilgilendirme yapılmıştır. Bu esnada, şehirde oyun pratikleri ve oyun biçimleri dâhil olmak üzere şehirde oyuna yönelik bir PowerPoint™ sunumu yapılmıştır. Süreç içerisinde çocuklar yaratıcı olmaya teşvik edilerek, tasarım önerilerinin sahaya yerleştirileceği bilgisi verilmiştir. Bu oturumda, çocuk katılımcıların farkındalığının ve eleştirel düşüncelerinin geliştirilmesi ne yönelik çalışılmıştır.



Şekil 4.2. Bilgilendirme sunumu, kütle ve modeli tanıma egzersizler

Habraken (2000), yapılı çevreyi uzun zaman diliminde *birçok aktörle oynanan karmaşık bir oyun* olarak tanımlamaktadır. Oyun hakkında bilgi sahibi olmak için hangi aktörün

hangi eylemde bulunduğunun, oynamak için ise aktörlerin özelliklerinin bilinmesi gerekmektedir. Şehir, yerel yönetimler, arsa sahipleri, yatırımcılar, uzmanlar ve şehirli gibi değişik aktörlerin belirli bir sıralama içinde kendi rollerini oynaması ile meydan gelmektedir. İlk oturum kapsamında, yapılı çevrenin oluşumunda rol alan kent oyuncuları (aktörleri), oyuncular arası ilişkiler, bileşenlerinin hangi aktörler tarafından, ne şekilde oluşturulduğu ortaya konmuş ve süreç sorgulanmıştır. Çocuk katılımcılara şehir oyuncularının tanıtımları gerçekleştirilmiştir. Çocuk katılımcılar, farklı disiplinlerden uzmanlar tarafından (harita mühendisi, şehir plancısı, peyzaj mimarı, mimar, vb.) şehir, şehrin bileşenleri, alan morfolojisi ve katılımcılık hakkında bilgilendirilmiştir. Anlatımlar şehir, harita, konum, belediye, şehir planlama, peyzaj, katılımcılık terimlerini açmak üzerine kurulmuş, bu çerçevede çocuklardan gözlem ve yaratıcılık içeren yanıtlar alınmıştır.



Şekil 4.3. Maket çalışması

İlerleyen süreçte, proje sürecinde birlikte çalışacak olan öğrencilerin birbirlerini yakından tanınması ve aralarında bir bağ kurulması amaçlanmıştır. Bu aşamada, çocukların birbirlerini tanımalarına yönelik egzersizler yapılmıştır. Şehrin aktörleri ile ilgili yapılan bilgilendirme sunumu sonrasında çocuklarla atık malzeme kullanımı ile şehrin bileşenlerine dair kolektif model çalışması gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada, çocukların gözlem yeteneklerinin somutlaştırılması için şehrin parçalarını ve bileşenlerini maket üzerinde kendi ifade teknikleri ile anlatmalarını istenmiştir. Çocukların her biri şehir içerisinde, kendisi için önemli gördüğü, hafızasında yer eden imgeleri maket çalışması ile somutlaştırmıştır (Şekil 4.3). Çocukların kütleyi ve modeli kavramaları için yapılan alıştırmalarda kolaylaştırıcıların yanı sıra eğitmenler de çocukların

çalışmaya odaklanmaları ve organize olabilmeleri için yardımcı olmuşlardır. Çalışma sonrasında, öğretmenler tarafından çocuklarla birlikte yapılan ön test çalışması ile çocukların bazı ön teknik bilgileri sorgulanmıştır. Etkinlik tamamlandıktan sonra ortaya çıkan çalışmalar okulun girişinde ve koridorlarında sergilenmiştir.

2.Oturum: Yerel yönetimler ve katılımcı tasarım pratikleri hakkında bilgilendirme

Oryantasyon bileşeninin ikinci oturumunda, çocuklarla birlikte belediye ziyareti gerçekleştirilmiştir. Çocuk katılımcılar, harita üzerinden güzergâhı takip ederek, servis aracı ile belediye binasına ulaşım sağlamıştır. Çocuklar, belediye başkanı Mustafa Bozbey'i ziyaret ederek meclis salonuna geçiş yapmıştır. Meclis salonunda proje ile ilgili kısa bir bilgilendirme toplantısı gerçekleştirilmiştir. Bilgilendirme toplantısı sonrasında, çocukların katılımcı tasarım ve üretim süreçlerinde yer alan birimleri tanımaları için belediye binası içerisinde bir tur gerçekleştirilmiştir. Son olarak gerçekleştirilen toplu fotoğraf çekimi sonrasında çocuklar belediye binasından ayrılarak oyun engel tanımaz parkına geçiş yapmıştır (Şekil 4.4).



Şekil 4.4. Belediye binası ve belediye başkanı ziyareti

Belediye ziyareti sonrasında çocuk katılımcılar ve kolaylaştırıcılar eşliğinde, katılımcı bir süreç ile tasarlanan ve uygulanan *Oyun Engel Tanımaz Parkı*'na erişim sağlanmıştır. Programa Oyun Engel Tanımaz Parkı'nın tasarım sürecine katılım sağlayan çocukların bir kısmı da dâhil olarak, projenin tasarım sürecini ve kişisel deneyimlerini aktarmıştır. Ekip park alanı içerisinde, eğitimciler, teknik grup ve danışmanlar şeklinde üç gruba ayrılarak park alanını gezmiş ve park bileşenlerini deneyimleyerek bu alana dair görüşlerini belirtmişlerdir (Şekil 4.5)



Şekil 4.5. Oyun Engel Tanımaz Parkı gezisi

Gezinin ardından tüm katılımcılarla birlikte parkın içinde bulunan Nilüfer Kent Konseyi Çocuk Meclisi Evi'nde bir toplantı yapılmıştır (Şekil 4.6). Toplantı esnasında, çocuklar parktaki en ilgici çekici ve yaratıcı buldukları oyun elemanlarını sözel ve bedensel olarak ifade etmiştir. Park gezisi sırasında en ilgi çekici bulunan oyun elemanları, solucan salıncak, labirent, tüneller ve ağaç ev olmuştur. Bu elemanlar, diğer oyun alanlarında çocukların karşısına sıklıkla çıkmadıkları için farklı deneyimler sunan bileşenler olarak dikkat çekmiştir. Toplantıda ek olarak, şehir içerisinde katılımcı oyun pratiklerinin yaygınlaşması için yapılacak eylemler konusunda karşılıklı tartışma ortamı oluşturulmuştur. Toplantının sonunda Oyun Engel Tanımaz projesinin katılımcıları küçük yaş grubu çocukları başarabilecekleri konusunda motive etmiştir.



Şekil 4.6. Çocuk Meclisi toplantısı ve parkta drama etkinliği

Oturum sonunda öğretmenler arasında bir değerlendirme toplantısı gerçekleştirilmiştir. Toplantı sırasında yapılan görüş ve öneriler doğrultusunda, egzersizin adımı eksik görülen kısımlar raporlanmış ve bir sonraki oturumun planlanması aşamasında göz önüne alınması kararlaştırılmıştır.

3.Oturum: Mahalle gezintisi ve çevre analizi

Egzersizin bu oturumu, proje alanını kapsayan bölgede yapılan yürüyüşler ve geziler çerçevesinde çocukların şehri nasıl okuduklarını anlatılar¹² üzerinden aktarmaları için kurgulanmıştır. Akış içerisinde, gerçekleştirilen mahalle gezintisiyle, çocukların izlenimleri çeşitli araçlar aracılığıyla toplanmıştır. Bu oturumda, çocukların konum kavramını anlaması, konum verisi ile çalışması aynı zamanda şehirdeki izleri okumasını beklenmiştir (Şekil 4.7). Çocuğun, sokak gezintisinden ortaya çıkan veriler, mimari temsil araçları ile görselleştirilmiştir. Sokak gezintisini gerçekleştiren çocuğun gezinme amacı, şehri kendi bağlamında deneyimleme ve şehir ile oynama amacı taşımaktadır. Sokak haritası üzerinde her bir çocuğun eklemledirdiği veriler, çocuk tarafından sokakta gözlemlenen fiziki unsurlarla birlikte, sokakta gerçekleşen sosyal etkileşimleri de şehir okumasına dâhil etmektedir.



Şekil 4.7. Mahalle gezintisi ve analiz çalışmaları

3. oturumda çocukların şehir ve oyun, şehirle oyun gibi kavramlar üzerine soru üretmeleri ve bu soruyu formüle etmeleri sağlanmıştır. Colin Ward ve Tony Fyson, gerçek dünyada etkileşimden öğrenmenin temel olduğu ve çocukların özerkliğine, karşılıklı yardımına ve katılımlı vatandaşlığa katkıda bulunduğu bir eğitim yaklaşımı geliştirmiştir (Ward & Fyson, 1973). Ward ve Fyson'un yaklaşımından esinlenerek, gerçek yaşam ortamlarında yani şehir ortamında alıştırmalar yapılmıştır. Gerçek yaşam ortamlarında çalışmak, çocuk katılımcıların kişisel deneyimlerine göre yorumlarını ve aynı zamanda konu ile ilgili çalışma biçimlerini etkilemektedir. Bu ve benzeri oyun egzersizleri, yaratıkları dinamik şehir deneyimleri ile şehir ve şehirli çocuk arasındaki diyalogu güçlendirmektedir. Çünkü şehirli çocuk, bu alıştırmalar aracılığıyla şehirde varlığını görünür kılarak şehir ile etkileşime geçmektedir. Diğer taraftan da diğer

¹² Anlatı: Bir konu hakkında, sözel, yazılı ya da resimler aracılığıyla bir aktarımda bulunmaktır. Bunu yaparken fotoğraf, video, çizim gibi farklı ifade tekniklerinden faydalanılabilmektedir.

şehirlilerin şehirdeki izlerini sürebilmektedir. Sokak gezintisi esnasında oluşturulan haritalar ve görsel anlatılar şehir ortamında yeni bir veri katmanı oluşturmaktadır. Mimari anlatı araçları ile yapılan sokak okuması şehirli çocuğun şehir ile kurduğu ilişkinin özelleşmesine fırsat tanımaktadır. Aynı zamanda yeni öğrenme biçimlerinin ortaya çıkmasına aracılık etmektedir.

4.Oturum: Şehir Okumaları ve Haritalama Çalışmaları

Şehir okumaları kapsamında, şehri gözlemlemek adına çocuklarla, drama ve haritalama çalışması yapılmıştır. Bu çalışma sırasında kuşbakışı, perspektif ve farklı dokuları ayırt etme ile ilgili drama çalışmalarına da yer verilmiştir. Şehir ekosisteminde yer alan canlılara dair yapılan drama çalışmasında kuşlar ve solucanlar gibi hayvanlar hakkında sohbet edilerek, çocuklarla birlikte bu hayvanların hareketleri canlandırılmıştır. Şehrin yüksek bir noktasında bulunan Hünkâr Köşkü'nün bahçesinde çocuklarla birlikte dürbün aracılığıyla ve çıplak gözle Bursa manzarası izlenerek yüksek bir noktadan binaların ve sokakların nasıl görüldüğü konusunda konuşma başlatılmıştır (Şekil 4.8).



Şekil 4.8. Şehirde keşif ve haritalama deneyimi

Bu oturum sayesinde, çocukların alışageldikleri şehir rotasından çıkarılması ve yeni rotaların keşfedilmesi hedeflenmiştir. Egzersiz esnasında, çocuklar ile birlikte yürütülen haritalama çalışmalarında, harita üzerinden eskiz kâğıdı ile yollar, binalar, parklar, ağaçlar çizilerek gözlemler görselleştirilerek egzersiz tamamlanmıştır (Şekil 4.9).



Şekil 4.9. Çocukların haritalama çalışmalarından örnekler

4. oturumun sonunda soru cevap şeklinde alıştırmanın değerlendirilmesi yapılmıştır. Çocuklar deneyimlerini arkadaşları ve kolaylaştırıcılarla paylaşmıştır. Oturum sonrası okula dönen çocuklar, alışırmaya katılım sağlamayan diğer yaş grubundaki çocuklarla öğrendiklerini ve uyguladıklarını paylaşmışlardır.

5. Oturum: Şehirde oyun denemeleri

Çocuklar oyuncak ve oyun düzenekleri yaratma konusunda yaratıcı ve ilginç bir şekilde beceriklidir. Çocukların oynama biçiminde yaratıcılık, serbest parçaları ya da doğanın sunduğu şeyleri, kendi bağlamlarında kullanmakla ilişkili olarak geniş bir alana yayılmaktadır. Çocukların doğal ortamlara karşı yüksek bir farkındalık duygusu bulunmaktadır.



Şekil 4.10. Sahayı ve sokağı fotoğraf tekniği ile belgeleme

Bu bileşenin ilk alışırması olan 5. oturumda, çocuklarla birlikte yapılan sokak gezintisinde fotoğraf tekniği ile belgeleme çalışması gerçekleştirilmiştir (Şekil 4.10). Ardından baskısı alınan fotoğrafların üzerinde çocukların şehir bileşenleri ile oyun denemeleri yapmalarına fırsat tanınmıştır (Şekil 4.11).



Şekil 4.11. Fotoğraflar üzerinden şehir bileşenleri ile oynama denemeleri

Çocukların oyuna bakış açısını anlamak için çocuklardan en sevdikleri oyunları fotoğrafların üzerine çizmeleri istenmiştir. Bazı çocuklar yağmur ile oynamayı sevdiğini bazıları ise gölgelerle oynamaktan hoşlandığını ifade etmiştir. Ancak, çizimlerdeki ortak

özellikler, atlama, sallanma, top oymama, etrafı izleme gibi eylemler olarak tespit edilmiştir.

6. Oturum: Şehirde oyun deneyimleri

Çocukların çoğunluğu, gruplar halinde birlikte oynadıkları için çocukların birbirleri arasındaki sosyal etkileşimler güçlü bir ağ oluşturmaktadır. Bu oturumda, önceden belirlenmiş olan eğitimci grupları tarafından oyun, şehir ile oyun ve yeni oyun biçimleri hakkında bilgilendirme sunumları sahada gerçekleştirmiştir (Şekil 4.12). Sunumda, eski oyunlar ve oyuncaklar, geleneksel sokak oyunları gibi konulardan söz edilmiştir. Bunlara ek olarak, çocukların şehirde yeni oyun alışkanlık ve biçimleri, oyunun mekânla ilişkisi tartışmaya açılmıştır.



Şekil 4.12. Doğanın sunduğu malzemelerle üretilen oyun ve oyun düzenekleri

Hava su toprak gibi farklı elementlerden esinlenen oyun tasarımları üretmek için katılımcı çocuklar ve kolaylaştırıcılar dört farklı gruba ayrılmıştır. Her grup yukarıda ifade edilen tema doğrultusunda alanda oyunlar oynamaya başlamıştır. Örneğin bir grup poşetlere ip bağlayarak hava ile onları uçurma oyunu, bir grup ise doğal malzemelerden boya elde edip sanat alıştırmaları, diğer grup ise alana bitkiler ekme etkinliği gerçekleştirmiştir. Böylece çocukların alana ve alanda oyuna dair deneyimleri zenginleşmiştir.

Bu çalışma sonucunda katılımcılar farklı oyun deneyimlerini paylaşma ve birbirinden farklı oyun biçimlerini keşfetme fırsatı elde etmiştir. Bu istasyon çalışması çocukların çevrelerinde bulunan oyun işlevi için üretilmemiş materyallere yeni bir açıdan bakmalarına imkân sunmuştur. Çocukların oyun alışkanlıklarına ve oyun deneyimine yeni bir katman katmıştır.

7. Oturum: Şehirde oyun birimi tasarımı

Mekân tasarımına geçilen bu oturumda katılımcılar kimi zaman bireysel kimi zamanda da grup haline çalışarak tasarım çıktılarını ortaya koymuştur. Bu oturumda, çocuklarla birlikte oyun birimlerinin tasarımı konusunda çalışmalar yürütülmüştür. Çocuklara belirlenen alan ve sokakta hangi oyunları oynamak istediklerine dair sorular yöneltilmiştir. Sorular ve yanıtlar çerçevesinde, onlara sunulan serbest materyaller ile çocukların fikir geliştirmeleri beklenmiştir. Katılımcı çocuklar fikirlerini ifade etmek için farklı oyun biçimlerini içeren model çalışmaları gerçekleştirmiştir (Şekil 4.13).



Şekil 4.13. Oyun elemanlarına dair tasarım önerileri

Egzersiz çıktılarında da gözlemlendiği üzere çocuklar gördüklerini kopyalamaya ve yeniden üretmeye alışıktır. Egzersiz esnasında, çocukların birimleri şekillendirmek için kil kullanmaktan keyif aldıkları tespit edilince sokakta yaratıcı oyun birimlerini üretmek için kil tabanlı alıştırmalar yapılmıştır. Çocuklar plastik bardaklar, ahşap parçaları, kapaklar, atık kartonlar, taşlar, kil kullanarak farklı yükseklikleri olan oturma elemanları, toprağın üzerine yerleştirilmiş farklı boyutlardaki taşların üzerinden atlama alanı, sallanırken atlanabilen salıncak, sallanma topları, gemi şeklinde seyir tepesi gibi oyun senaryoları ortaya koymuştur (Şekil 4.14). Neticede, alıştırmada çocukların nesnelere birleştirerek onlarla oyun senaryoları oluşturdukları gözlemlenmiştir.



Şekil 4.14. Çocukların çalışmalarından seçilen uygulanabilir öneriler - 1

Çocuklardan yapmış oldukları çalışmalarını değerlendirmeleri ve sözel olarak da ifade etmeleri istendiğinde şu yorumları yapmışlardır:

“Çadır gibi görünen ve içerisine çocukların saklanabileceği bir yer yaptım” (İnci Nehir Hatipoğlu, 6).

“İçerisinde balık ve kayıkların olduğu bir deniz heykeli tasarladım” (Demir Şerifoğlu, 5).

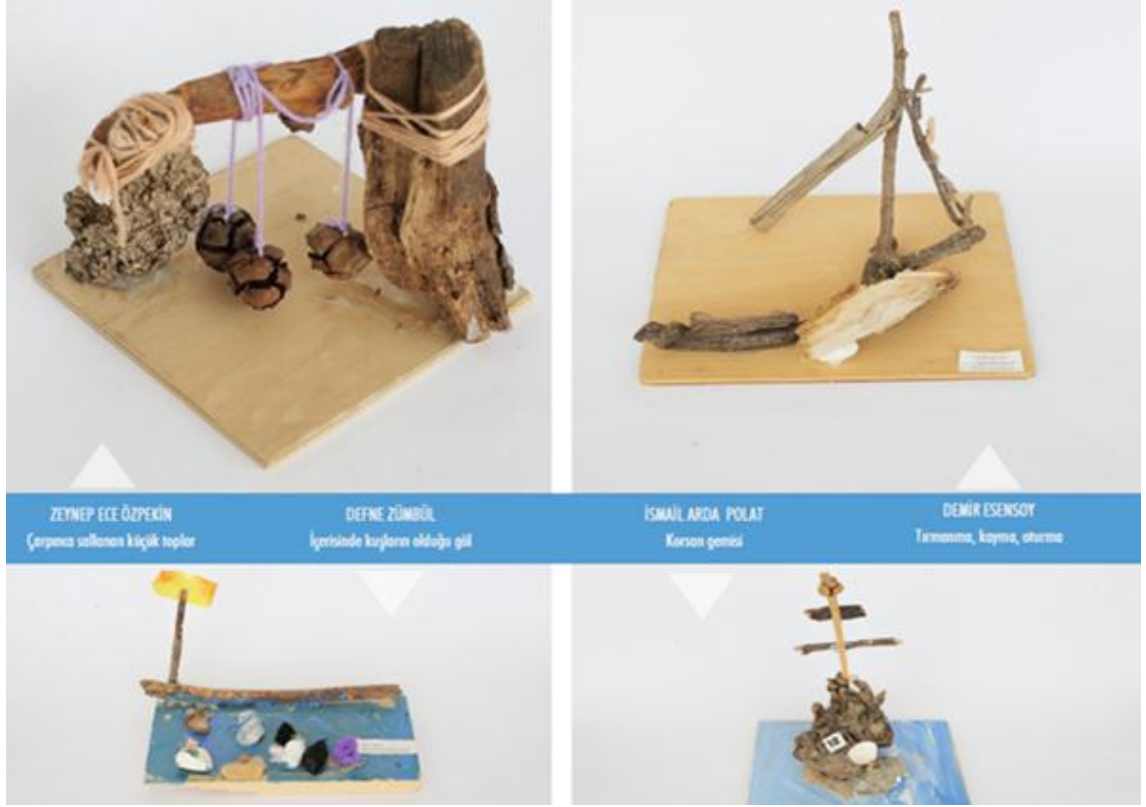
“Ağaçlardan tırmanılarak ulaşılan bir ağaç ev oradan da atlayarak inebilmek için bir trambolin yaptım” (İsmail Arda Polat, 6).

“Birbirine çarpınca sallanan küçük toplar yaptım” (Zeynep Ece Özpekin, 6).

“İçinde kuğuların yüzdüğü bir göl istiyorum” (Defne Zümbül).

“Etrafı izleyebilmek için yüksek bir yere bir korsan gemisi yaptım” (İsmail Arda Polat, 6)

“Tırmanmak, kaymak ve oturmak için bir kule yaptım” (Demir Esensoy, 6).



Şekil 4.15. Çocukların çalışmalarından seçilen uygulanabilir tasarımlar - 2

Çocukların yapmış olduğu çalışmalar, şehirde oyun ortamlarının standart oyun birimlerinden oluşması gerekmediği küçük dokunuşlarla yeni oyun modüllerinin üretilebileceğini ortaya koymaktadır (Şekil 4.15).

8. Oturum: Oyun birimlerini alana konumlandırma

Bu oturumda, çocuklar geliştirmiş oldukları oyun birimlerini proje alanına konumlandırarak model üzerinde oyun sokağı ve parkı önerisini oluşturmuştur (Şekil 4.16). Bu oturum, çocukların şehir ortamında ölçek ve büyüklük bilgisini ve tekil bileşenleri bir bütün içerisinde konumlandırma becerisini kazanmalarına katkı sağlamaktadır. Kolektif bir kurgu içerisinde çalışan çocuklar ilk etapta tekil olarak oluşturmuş oldukları oyun modüllerini, sahadaki mevcut ağaçları da gözeterek altlık üzerine yerleştirme çalışması gerçekleştirmiştir. Bu oturumda, çocukların haritalama aşmasında edindikleri bilgileri model üzerine de taşıdıkları dikkat çekmektedir.



Şekil 4.16. Çocukların park yerleşim planı önerisi

9. Oturum: Oyun parkı kurumsal kimlik çalışmaları

9. oturumda çocuklara bu aşamaya kadar dâhil oldukları alıştırımlara ve projeye ait tanımlayıcı bir kimlik bileşeni tasarlamalarına dair bilgilendirme yapılmıştır. Çocuklara grafik, illüstrasyon, logo gibi kavramlara ilişkin bir ön sunum yapılmıştır. Sonrasında çalıştıkları temaya yönelik logo görselleri gösterilerek bu konu ile ilgili çocuklara çeşitli sorular yöneltilmiştir. Çocuklar sunumun ardından, çalıştıkları alana yönelik bir logo tasarım önerisi üzerinde çalışmaya teşvik edilmiştir (Şekil 4.17).



Şekil 4.17. Çocuklar tarafından geliştirilen logo çalışmaları

Alıştırmanın devamında, kolaylaştırıcı ekip çocukların geliştirdikleri tasarım önerileri arasından projenin tanıtımında kullanılacak olan logo önerisini belirlemiştir (Şekil 4.18). Belirlenen logoda çocuk, renkli ve yumuşak basamaklar çıkararak kaydırdan kayan bir salyangoz hayal etmiştir.



Şekil 4.18. Projenin çocuklar tarafından tasarlanan logo önerisi

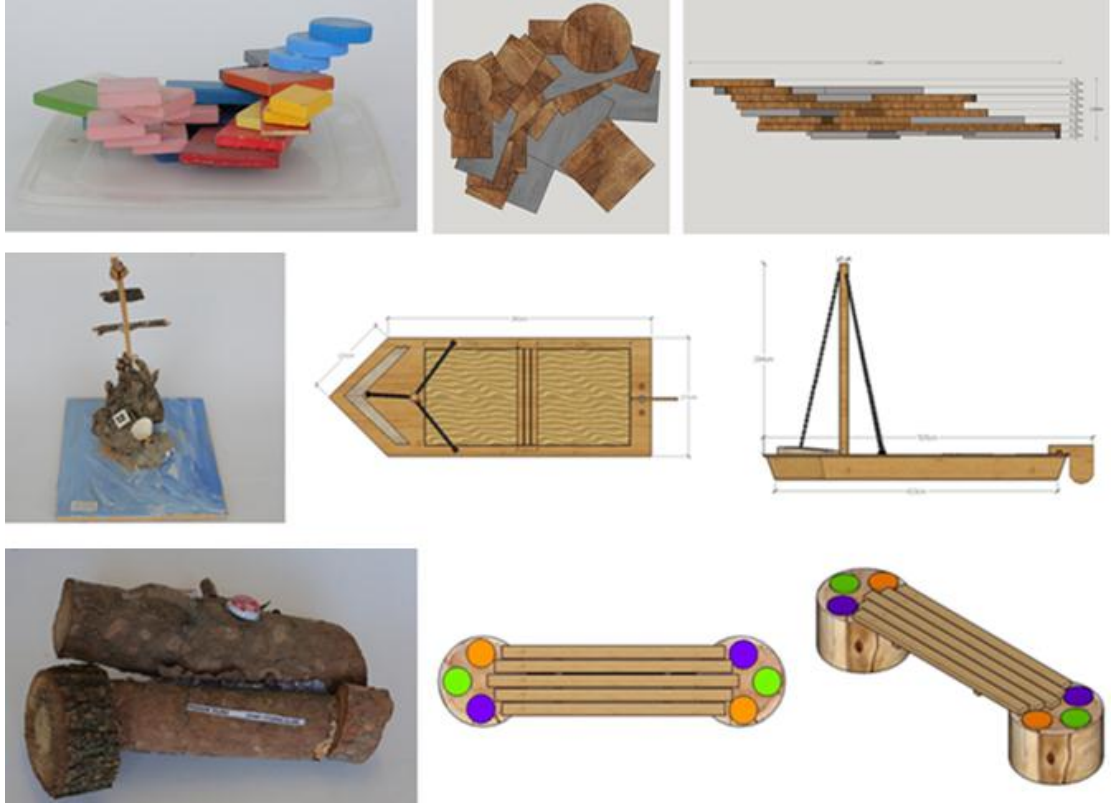
10. Oturum: Halka Açık Sokak sergisi

Çocukların egzersiz boyunca tekil olarak çalışmış oldukları oyun modülleri arasından seçilen uygulanabilir örnekler üzerinden belediyenin uygulama ekibi tarafından geliştirilen uygulama projesinin sunum paftaları, çocuklarla paylaşılmış ve çocuklar sonraki süreç hakkında bilgilendirilmiştir (Şekil 4.19). Çocuklara eğitim programının tamamlandığı ve bir kapanış sergisi ile sürecin sonlandırılarak uygulama hazırlıklarının yapılacağı bilgisi verilmiştir.



Şekil 4.19. Belediye ekibi tarafından geliştirilen ilk uygulama proje önerisi

Oyun alanı ve sokağında bulunması planlanan tüm oyun birimleri ve oyun senaryoları katılımcılardan toplanan verilerin bir araya getirilmesi ile sunum paftası olarak hazırlanmıştır. Şekil 4.20’de çocukların çalışmalarından seçilen modüller ve bu modüllerin uygulama çizimlerine yer verilmektedir. Uygulama projesinin yüklenicisi olan firma tarafından çocukların maket çalışmaları teknik olarak çözümlenmiş ve ön tasarım projesi oluşturulmuştur. Modellerin uygulama çizimi ile birlikte her modülün alan içerisinde konumlandırılması da gerçekleştirilmiş ve park alanının peyzaj projesi oluşturulmuştur.



Şekil 4.20. Çocukların çalışmalarından seçilen modeller ve bunlara alternatif uygulanabilir çalışmalar

10. oturumda, kolaylaştırıcılar ve çocukların katılımı ile birlikte çalışmalar sergilenmek üzere düzenlenmiştir. Proje paydaşı tüm kurum ve kuruluşların temsilcileri, mahalleli, katılımcı çocuklar ve aileleri sokak ve okul bahçesi olmak üzere açık alana konumlandırılan çıktılarını incelemiştir. Proje sunum paftalarının yanı sıra, haftalık alıştırmaları belgeleyen panolardan oluşan bir sergi düzenlenmiştir. Tüm çalışmalar, egzersiz programının akışına göre düzenlenerek sergi içerisinde uygun noktalara konumlandırılmıştır. (Şekil 4.21).



Şekil 4.21. Mahallede açık sokak sergisi ve final sunumları ve katılımcılara katılım belgelerinin verilmesi

Sergi sırasında, açılış konuşmaları, belediye başkanının konuşmaları ve kolaylaştırıcılar tarafından proje süreci hakkında bilgilendirme konuşmaları gerçekleştirilmiştir. Sunumda, Nilüfer Belediye Başkan Vekili Rahşan Duygu Tursun, Nilüfer Belediye Başkan Yardımcısı Nazlı Yazgan ve Nilüfer Belediyesi Koordinatörü Dr. Sibel Özer de yer almıştır. Projenin, erken çocukluk dönemindeki çocuklarla yapılmasının çok önemli olduğuna dikkat çeken başkan vekili Tursun “*projenin en önemli vurgusu, çocukların şehri tanıyor olmaları, aynı zamanda kendi oyun kültürlerinin üreticileri olmalarıdır*” şeklinde sözlerini tamamlamıştır. Konuşmalara ek olarak, egzersiz programı süresince yapılan çalışmaların derlenmesi ile hazırlanan kısa video gösterimi de yapılmıştır. Tüm süreç içerisindeki katkılarından dolayı çocuklara ve kolaylaştırıcılara verilen plaketler ve kurdele kesme etkinliği ile sergi organizasyonu sona ermiştir

11. Oturum: Çocuk Gözüyle Oyun Çalıştayı

Çocukların egzersiz sürecinde, oyun sokağı ve parkına dair ortaya koydukları çıktılar doğrultusunda, Nilüfer Belediyesi bünyesinde projeden sorumlu uzman ekip uygulanabilir tasarımlara öncelik vererek bir taslak proje üzerinde çalışmalar gerçekleştirmiştir. Öneri projesinin tamamlanmasının ardından Nilüfer Belediye Başkanı Turgay Erdem’le birlikte yapılan değerlendirme toplantısında ön proje çizimleri incelenmiştir. Toplantıda projenin uygulama sürecinde, içine girdiği

duraksama hali ve ön proje çizimlerinin çocukların fikirlerini yansıtmadaki yetersizliği sebebiyle atılması gereken adımlar tespit edilmiştir. Paydaşlarla yapılan toplantı sonrasında, gelen görüşler ve yorumlar doğrultusunda uygulama projesi tamamlanmadan önce bir çalıştay planlamasının yapılmasına ve uygulama projesindeki önceliklerin belirlenmesine karar verilmiştir. Sonuç olarak, sürecin hızlandırılmasına ve uygulama projesinde çocukların çalışmalarına daha açık bir şekilde ifade edebilecek revizyonların yapılmasına karar verilmiştir.

Ortaya çıkan öneri doğrultusunda, projenin tasarım sürecinin de katılımcı süreçlere dâhil edilmesi için akademisyenlerin ve proje eğitmen ekibinin de yer aldığı 2 günlük bir proje okuma ve değerlendirme atölyesi olan “*Çocuk Gözüyle Tasarım ve Uygulamalar Çalıştayı*” gerçekleştirilmiştir. Çalıştayda, ön proje ve çocukların çıktıları bir araya getirilerek görüş ve öneriler dile getirilmiştir.

Bursa Uludağ Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Bursa Teknik Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı bölümünden akademisyenler, Nilüfer Kent Konseyi, ÇEK 3 Mart Beşevler Anaokulu eğitmenleri ve Nilüfer Belediyesi’ndeki alanında uzman kişilerin katıldığı atölye kapsamında saha ziyaretleri, grup çalışmaları ve çıktı değerlendirmeleri yapılmıştır. Gerçekleştirilen çalıştayın adımları aşağıda adım adım ifade edilmektedir.

- Eylem analizinin yapılması
- Eylem listesinin gruplandırılması ve fonksiyonların oluşturulması
- Eylem ve fonksiyonların uygulama alanına yerleştirilmesi, alan kararlarının verilmesi
- Alan kullanım kararları kapsamında çocukların çıktılarının detay çözümlerinin geliştirilmesi



Şekil 4.22. Çocukların alandaki oyun eylemlerini haritalama

Çalıştayın ilk gününde, “*eylem analizinin yapılması*” aşamasında katılımcı çocukların, bir dizi alıştırmaya esnasında ortaya koydukları üç boyutlu model fotoğraflarından, ses kayıtlarından ve görüşme notlarından yararlanılarak oyun alanındaki gereksinimler ve beklentiler tespit edilmiştir. Şekil 4.22’de ifade edildiği gibi kaymak, dengede durmak, tırmanmak, sallanmak, evcilik oynamak, koklamak, vb. çok sayıda eylem biçimi tespit edilmiştir. Bu süreçte, 3 Mart Beşevler Anaokulu öğretmenleri aktif rol üstlenerek, alandaki deneyimleri ile eylemleri alana entegre etme konusunda sürece katkı sağlamıştır.

Çizelge 4.4. Aktif ve pasif eylemlerin tanımlanması

AKTİF EYLEMLER	PASİF EYLEMLER
Sallanmak	Yüksek bir noktadan gözlem yapmak
Tırmanmak	Evcilik oynamak
Zıplamak	Gizlemek
Kaymak	Oturmak
Koşmak	Yaratıcılık (Esnek Alan)
Yaratıcılık (Esnek Alan)	Dengede Durmak
Hayvan Beslemek	Kitap Okumak
Bisiklet Sürmek	Duyu Deneyimlemek
Bitki Yetiştirmek	Dininmek

Daha sonra “*eylem listesinin gruplandırılması ve fonksiyonların oluşturulması*” esnasında, ilk aşamada belirlenmiş olan eylem analizleri Tablo 4.3’te gösterildiği biçimde aktif ve pasif eylemler olmak üzere 2 kategoriye ayrılmıştır. Böylelikle ihtiyaç

analizinde belirlenen göstergelerin alan kullanımlarına dönüştürülmesinde bir hiyerarşi ve dil bütünlüğü sağlanmıştır.

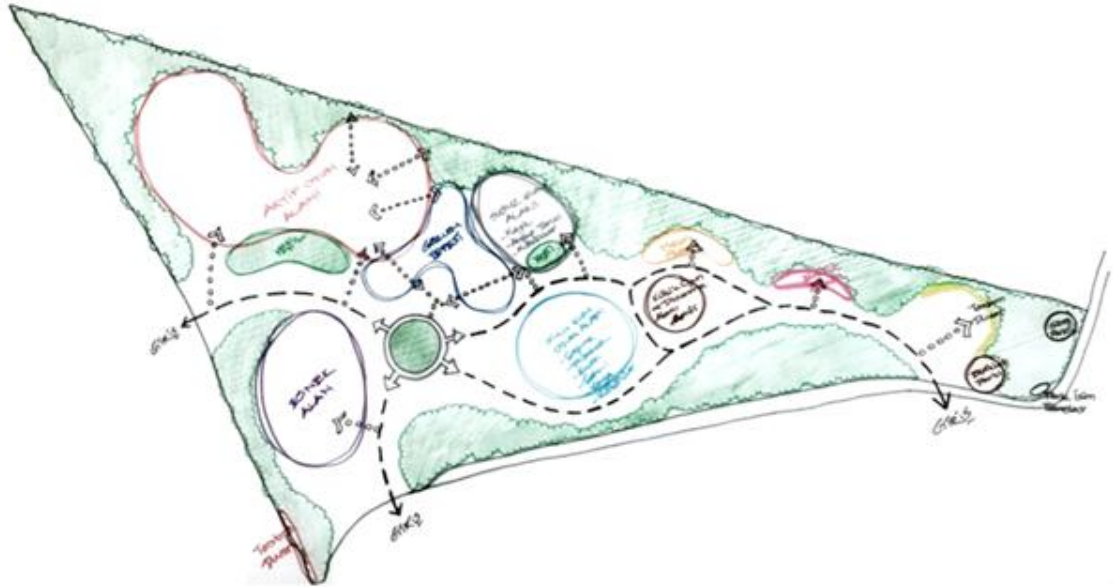
12. Oturum: Çocuk Gözüyle Oyun Çalıştayı

Çalıştayın ikinci gününde “*eylem ve fonksiyonların uygulama alanına yerleştirilmesi, alan kararlarının verilmesi*” sürecinde erken çocukluk dönemdeki çocuklara yönelik olan park alanı için arazi topoğrafyasının korunarak kullanılması temel yaklaşım olarak benimsenmiştir. Buna ek olarak, tasarım bütünlüğünün sağlanması için doğal materyallerden oluşan oyun birimlerinin oyun parkı içerisinde konumlandırılması konusunda fikir birliği sağlanmıştır. Bu kapsamda, projenin mevcut topoğrafya bilgisinin korunması, topoğrafyadan yararlanılarak oyun birimlerinin belirli bir akış içerisinde konumlandırılması önerisi ortaya konmuştur. Farklı kullanım içeriklerine sahip oyun alanlarının birbirinden ayrılmasında doğal tepeciklerin kullanılması ön görülmüştür. Çalıştay kapsamında alınan genel kararlar aşağıda listelenmektedir:

- Alanda yerleşim kararlarının verilmesinde çocuk eylem eğilimleri dikkate alınmıştır. Okul öncesi eğitimciler tarafından, çocuğun park alanına girdiği ilk anda koşma eğiliminde olduğu sonrasında enerjisini atmak için zıplamak, atlamak, kaymak, vb. gibi aktif eylemlere yöneldikleri belirtilmiştir. Bu oyunların sonunda enerji seviyesi düşen çocukların grup ve sosyallik içeren evcilik gibi oyunları oynamakta ve sonrasında ilgisini çekebilecek başka oyun araçlarına yönelmektedir şeklinde tespitler dile getirilmiştir.
- Koşu alanının bitiş noktasının, esnek kullanımları içeren geniş toplanma alanı ile sonlandırılması önerilmiştir.
- Öneriler doğrultusunda, proje alanında koşu ve yürüyüş eylemini kapsayan alanın öncelikli olması kararı verilmiştir. Bu karar projenin omurgasını oluşturan aksın çizilmesinde önemli bir yol gösterici olmuştur.
- Koşma eyleminin ardından kaydırak ve standart oyun birimlerinin bulunacağı oyun alanının Çamlıca Ormanı ile proje alanının kesiştiği sınırdaki konumlandırılmasına karar verilmiştir. Bu sınır bölgesinde, doğal eğimleri kullanarak park ve orman etkileşiminin de hissedilebileceği kaydırak kullanımlarının yer alması uygun görülmüştür.

- Atlama, zıplama, sallanma gibi aktif eylemlerin gerçekleşeceği oyun adasının standart oyun adasının bitişiğine konumlandırılması önerilmiştir.
- Park ana girişinin doğu yönünden, ikincil girişin ise güneyden verilmesi uygun görülmüştür.
- Ana giriş alanında çocuklar tarafından tasarlanmış olan proje logosu salyangozun ve park isminin bulunduğu doğal ahşap ve çocuk ölçeğine uygun bir tabelanın konumlandırılması kararı verilmiştir.
- Ana giriş zonu, park alanının en yüksek kotu olduğu için pasif fakat önemli eylemlerden biri olan yüksek noktadan arazi gözlemi yapmak için önerilmiştir.
- Diğer eylemlerin topoğrafya ve tepecikleri kullanarak geliştirilmesi yönünde fikir birliği sağlanmıştır.

Yukarıda alınan kararlar doğrultusunda eylemlerin arazi içerisinde konumlandırılmasına ilişkin eskiz çalışması Şekil 4.23'te gösterilmiştir.



Şekil 4.23. Eylemlerin arazi içerisinde konumlandırılmasına yönelik eskiz çalışması

Çalıştayın son basamağında “alan kullanım kararları kapsamında çocukların çıktılarının detay çözümlerinin geliştirilmesi” kapsamında daha öncesinde ön proje önerisi olarak tasarlanmış olan oyun birimlerinin revizyonlarının yapılması ve

geliştirilmesi ile ilgili bazı kararlar alınmıştır (Şekil 4.24). Alınan kararlara aşağıda yer verilmektedir.

- *Egzersiz 1: Oynanabilir Şehir (Çocuk Oyun Parkı ve Sokağı)* çerçevesinde geliştirilen tasarım önerilerinin birinci basamağı çocuklar tarafından, ikinci basamağı, yerel yönetim ekibi tarafından, üçüncü (son) aşama akademi ve yerel yönetim işbirliği içerisinde geliştirilerek işlevsel ve katılımcı bir proje olması hedeflenmiştir.
- Çöplerde geri dönüşüm temasına vurgu yapılarak, geri dönüşüm türlerine göre renk kodu uygulaması önerilmiştir.
- Oturma banklarının tepecik sırtlarına yerleştirilmesi sağlanarak, daha bütüncül ve yaslanılabilir oturma elemanlarının geliştirilmesi tavsiye edilmiştir.
- Tanıtım duvarı, ana giriş bölümünde veya park alanı içerisinde farklı tepecik alanlarında duvar oluşturacak şekilde alana konumlandırılabilir önerisi getirilmiştir.
- Heykel detaylarının mevcut çocuk tasarımlarının soyutlanması biçiminde, park alanının küçülmemesi için oyun sokağında yer alması uygun görülmüştür.
- Trambolinin tepeciklere yaslanan ve kütükler ile çıkılan maksimum yüksekliği 60 cm'i geçmeyen bir alan olarak tasarlanması ön görülmüştür.
- Bisiklet park alanının oyun sokağında olması uygun görülmüştür.
- Sandal oyun elemanının su ile temas eden zonda yer alması önerilmiştir. Basit ve soyut bir form için birkaç basamakla çıkılabilen bir platforma entegre edilen yelkenler olarak uygulanması teklif edilmiştir.
- Aydınlatma, oyun sokağı ile birlikte bütüncül olarak tasarlanabilir önerisi sunulmuştur.



Şekil 4.24. Çocuk Gözüyle Tasarım ve Uygulamalar Atölyesi

Tüm çalıştay adımlarının tamamlanması sonrasında alınan dipnotlar ise şu şekilde sıralanmaktadır;

- Alan aplikasyonunda uygulamaların birebir ilerlemesi için proje sorumlusunun alanda aktif olarak bulunması ve kontrolü hiçbir şekilde yüklenici firmaya aktarmamaları gerekmektedir.
- Çocuk oyun birimlerinin uygulanması için belirlenen doğal ahşap ürünlerin empenye uygulamaları sonucunda mevsim şartlarından ve böcek zararlarından korunması sağlanmalıdır. Kimyasal içeriğe sahip bu uygulamanın en doğru biçimde yapılabilmesi için doğru firma ile temas edilmesi sağlanmalıdır.
- Tepeciklerin içine gömülmesi ön görülen tünellerde böcek sorunsalı ile karşılaşıldığı için tünellerin kısa ve yüksek eğimli olması önerilmiştir.
- Anaokulu öğretmenleri tarafından çocuklar için oyun alanı sınırlarının net olması önerisi yapılmıştır.

- Atölye sonucunda park alanının topoğrafyasına uygun, tasarımda dil bütünlüğünün sağlandığı, çocuk perspektifine uygun, uygulanabilir tasarımların geliştirilmesi yönünde kararlar alınmıştır.

Çalıştayın tamamlanmasının ardından, belirlenen kararlar da dikkate alınarak, ivedilikle projenin uygulama aşamasına geçilmesi yönünde görüş birliği sağlanmıştır.

4.1.4 Egzersiz 1'in uygulama adımları

Projenin tanıtımının yapıldığı final sergisinden sonra gerçekleştirilen çalıştayın verileri doğrultusunda projenin uygulama süreci başlatılmıştır. Proje paydaşları ile yapılan ortak toplantı sonrasında, projenin uygulamaya geçirilmesinde izlenecek yöntem ve adımlar belirlenmiştir. Oyun sokağı ve parkının uygulama projesi, belediye'deki uzman ekip tarafından üstlenilmiştir. Tasarım sürecinde, park alanında farklı oyun biçimlerine ve senaryolarına imkân tanıyacak oyun birimleri oluşturmak, doğanın sunduğu oyun olanaklarını kullanmak esas alınmıştır (Şekil 4.25). Aynı zamanda, çocukların çıktıları, uygulayıcı firmalardan görüş alınarak, uygulanabilir tasarım önerilerine dönüştürülmüştür. Park alanındaki oyun zonlarının bölümlendirilmesi ve düzenlenmesi, çocukların ortaya koymuş oldukları eylemler doğrultusunda belirlenmiştir. Uygulama projesi çizimlerinin tamamlanmasının ardından projenin eğitim ekibinde yer alan katılımcılara proje sunumu gerçekleştirilmiştir. Ardından projede uygulama aşamasına geçilmiştir.



Şekil 4.25. Sahada uygulama çalışmaları

Sahadaki kot ve arazi çözümleri, yapısal ve bitkisel metrajlar yapıldıktan sonra kesin proje aşaması başlatılmıştır (Şekil 4.26). Sulama, elektrik gibi alt yapı çalışmaları tamamlandıktan sonra sahaya oyun birimleri yerleştirilmiştir.



Şekil 4.26. Çocuk Sokağı ve Parkı Sahadan Görşeller

Katılımcı bir süreci kapsayan egzersiz, gerçekleştirilen açılış programı ile tamamlanmıştır (Şekil 4.27). Çocuk Sokağı ve Parkı'nın açılış törenine Nilüfer Belediye Başkanı Turgay Erdem, CHP Bursa Milletvekilleri Erkan Aydın, Yüksel Özkan, CHP Nilüfer İlçe Başkanı Fırat Yılmaz, Çağdaş Eğitim Kooperatifi Yönetim Kurulu Başkanı Buğra Küçükkayalar, belediye meclis üyeleri ile bölge halkı katılım sağlamıştır. Açılış konuşmasında Türkiye'de bu kadar erken yaş gurubundaki çocukların tasarladığı bir sokak ve park örneğinin olmadığını ifade eden Nilüfer Belediye Başkanı Turgay Erdem,

çocuk gözüyle oluşturulmuş bu projenin çok değerli olduğunu vurgulamıştır. 6 yaşındayken bu projede yer alan çocuklardan Defne Pera Karakaş ve projenin logosunu tasarlayan Kaan Kılınç da açılıшта duygularını dile getirmiştir (Şekil 4.27).



Şekil 4.27. Çocuk Sokağı ve Parkı projesinin açılış konuşmaları

Açılış konuşmalarının ardından başkan Turgay Erdem ve beraberindekiler projeyi hazırlayan çocuklarla birlikte kurdeleyi keserek Çocuk Sokağı ve Parkı'nın açılışını gerçekleştirmiştir (Şekil 4.28). Tören sonrasında, ÇEK 3 Mart Beşevler Anaokulu görsel sanatlar öğretmenin rehberliğinde çocuklar günün anısına panoya el izlerini bırakıp, isimlerini yazarak unutulmayacak bir hatıra imza atmıştır.



Şekil 4.28. Kurdele kesme ve iz bırakma etkinliği



Şekil 4.29. Çocuk Sokağı ve Parkı sahadan görseller

Gün içerisinde, aileler ve çocuklar park alanının farklı zonlarında yeni ve geleneksel oyun biçimlerini deneyimleme imkânı elde etmiştir (4.29). Oyun alanı gözlemlendiğinde su oyunlarının ve evcilik köşesinin yoğun ilgi çektiği tespit edilmiştir.



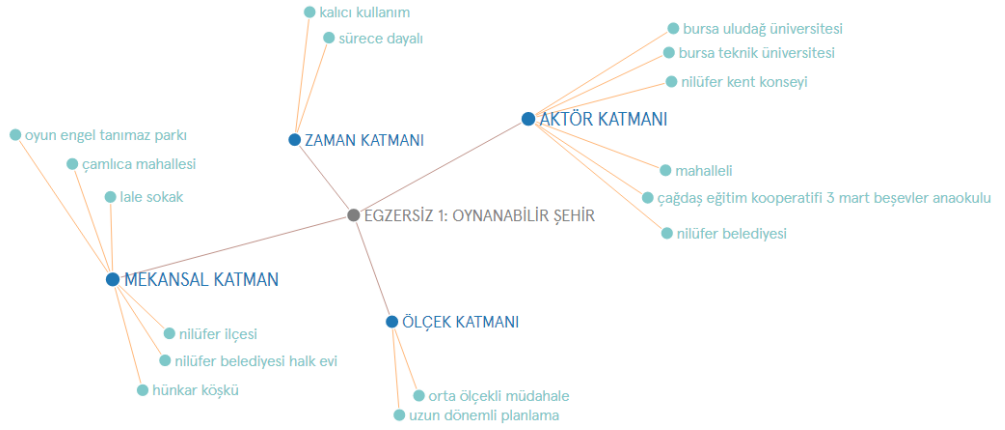
Şekil 4.30. Çocuk Sokağı ve Parkı sahadan görseller

Erken çocukluk döneminde tasarım sürecinin katılımcısı olan çocuklar, ilkökul döneminde alanın kullanıcıları olarak yeniden sürece katılım sağlamıştır (4.30). Tasarım projesinden uygulama projesine dönüştürülen çocukların fikirleri projenin katılımcısı

çocuklar tarafından da sahada deneyimlenmiştir. Katılımcı çocukların ortak fotoğraf çekimi ile açılış tamamlanmıştır.

4.1.5. Egzersiz 1'i çözümlene ve analiz

Egzersiz 1, çocukların şehri ve oyunu farklı biçimlerde keşfetmeleri için bir öğrenme deneyimi sunmuştur. Günümüzde, çocuk ve oyun kültürü, sosyal bilimler ve mimariyi buluşturan bu çerçevede oyun alanı tasarımını çocukların gözüyle irdeleyen daha çok araştırmaya ihtiyaç vardır. Egzersiz 1, erken çocukluk döneminde çocukların tasarım bilgisini ve oyun tercihlerini etkileyen bir araştırma denemesi niteliğindedir. Araştırma, çocukların şehirde oyun ve oyun biçimleri tasarımı konusundaki algılarını odağa alarak, çocukların oyun kültürlerini kapsamlı bir şekilde sunan alıştırma içeriklerini içermektedir. Egzersiz, çocukların kendi oyun ortamları üzerinde söz sahibi olmalarını ve fikirlerini tasarım süreçlerinde birebir yansıtabilmelerini amaçlayarak farklı kurum ve kuruluşlarla birlikte bir dizi alıştırma çerçevesinde sürdürülmüştür (Şekil 4.31). Egzersizin sorumluluğunun farklı paydaşlar tarafından üstlenilmesi ve yerel yönetimin de bu paydaşlardan biri olması projenin uygulanabilirliğini güçlendirmiştir. Egzersizin aktörlerine de yer veren Şekil 4.31 egzersizin katmanlarını analiz etmek için oluşturulmuş bir ağ ve veri haritası sunmaktadır.



Şekil 4.31. Graph Commons veri haritalama ile Egzersiz 1 katmanları ve ağ haritası

Bu egzersizde ilk olarak öğrenme ve öğretme yöntemleri, içerik, uygulamanın katılım ile ilgili sorulara yönelik birkaç odak noktası dikkat çekmektedir. Egzersiz 1'in egzersiz 2'nin geliştirilmesi için temel teşkil eden ana bulguları aşağıda açıklanmıştır:

- *Yaratıcılığı teşvik etmek için çevreyi dâhil etmek:* Şehirde bir tasarım projesi içerisinde yer almak çocuk katılımcılar için yeni bir deneyim fırsatı yaratmıştır. Çocukların şehir ile olan önceki ilişkileri tipik A noktasından B noktasına hareket ettikleri bir alan ile sınırlıyken daha geniş bir çevreye yayılmıştır. Katılımcı çocuklarla birlikte çalışan kolaylaştırıcılar, olası oyun biçimleri ve bileşenleri ile ilgili senaryolar üzerinde düşünürken olasılıkların büyüklüğünü fark etmiştir.
- *Kolektif Üretim:* Katılımcılar oyun hafızalarına dair şeyleri keşfetmek, seçmek ve yaratmak konusunda özgür bırakılmıştır. Araştırmacının alan notları, tüm katılımcıların kolektif deneyimlerinin faydalı bulunduğunu göstermiştir. Projenin açık uçlu yaklaşımıyla, katılımcıların birbirlerinin fikirlerini ödünç almalarına izin verilmiştir. Bu projedeki kolektif üretim, dört farklı eğitim çıktısına dönüşmüştür. İlk olarak tüm katılımcılar, karşılıklı bilgi alışverişinde bulunarak grup içinde kişisel deneyimlerini paylaşma fırsatı bulmuştur. İkincisi, katılımcılar potansiyel projeler üzerinde çalışırken işbirliği yapmıştır. Üçüncüsü, projesinin araştırma aşamasında keşifler yaparak diğer katılımcılar ile paylaşım yapılmıştır. Son olarak, katılımcılar tasarımlar üzerinde çalışırken karşılaştıkları sorunlar sırasında birbirlerine destek olmuştur.
- *Tasarım kavramları ve terimleri:* Çocuklar tasarım kavramlarını ve yeni terimleri, gerçek hayattan örneklerle, kendi ilgi alanları içerisinde gösterildiğinde daha kolay benimsemiştir. Bazı temel kavramlar teorik olarak açıklanırken bir kısmı da uygulamalı olarak aktarılmıştır. Bu konudaki pratik uygulamalar ve çalışmalar daha fazla sayıda gerçekleştirilmiştir.
- *Çocukların oyun kültürü ve katılım seviyeleri:* Egzersiz, çocukları şehirde kendi oyun kültürlerini inşa etmeye davet etmek, çocukların şehirle olan ilişkisini güçlendirmek ve gelecekte şehre katılım seviyelerini arttırmak için önemli bir göstergedir. Çocukların oyuna dair deneyimleri ve temsillerinin güçlü etkisi aracılığıyla katılımcı tasarım pratiklerinin bütün ilgili parçaları süreç içerisinde vurgulanmıştır. Çocukların şehirde oyun ve öğrenmesine yönelik hâlihazır

uygulamaların yetersiz olması sebebiyle, uygulamaların sayılarının arttırılması konusunda yol gösterici bir çalışma ortaya konmuştur.

Aşağıda Tablo 4.2’de oyun egzersizlerinin adımları, pedagojik stratejisi, hedefleri, kullanılan araçlar, aktörler, eylem biçimi, mekanlar, araştırmacının rolü ve değerlendirme adımlarına yer verilmektedir.

Çizelge 4.5. Egzersiz 1’i çözümleme tablosu

Bileşenler	Adımlar	Pedagojik Strateji	Egzersiz Adımları
Hedefler	Şehir ortamında yeni oyun potansiyellerini keşfetme	Potansiyel oyun ortamları	<p>1. Oryantasyon Bileşeni: Literatürün incelenmesi, teorik öğrenme, oyun ve oyun biçimlerinin çözümlenmesi</p> <p>2.Yaratıcı Bileşen: Oyun ve öğrenmeye dair şehir okumaları, gözlemler ve keşifler, oyunun farklı bakış açılarıyla değerlendirilmesi, şehirde oyun ve öğrenmeye dair sorunların tespit edilmesi ve çözüm önerilerinin geliştirilmesi</p> <p>3.Oyunsal Bileşen: Alana yönelik oyun tipolojilerinin belirlenmesi, oynanabilir şehir için tasarım önerilerinin geliştirilmesi, tasarımlara yönelik teknik detayların görselleştirilmesi,</p> <p>4.Detaylandırma Bileşeni: Tasarım çıktılarının sunulması, tasarım çıktılarının oluşturulması süreçte tespit edilen fırsatlar.</p>
	Şehri keşfetme, deneyimleme ve öğrenme	Çocukların oyun hafızası ve oyun biçimlerine girdi oluşturacak verilere ulaşma.	
Araçlar	Gözlem ve tespitler	Şehirde okumalar, oyunu oluşturan bileşenlerin ve eylemlerin tespit edilmesi,	
	Çizim, model, vb. mimari ifade araçları	Şehirde oyun ve öğrenme pratikleri yaratma	
Aktörler	Nilüfer Belediyesi Beşevler 3 Mart Anaokulu Nilüfer Kent Konseyi Bursa Uludağ Üniversitesi / Bursa Teknik Üniversitesi Mahalleli		
Eylem Biçimi	Aktif katılımlı tasarım pratikleri Çocuk katılımlı mekân üretimi Tepeden aşağıya örgütlenme		
Mekân	Bursa - Nilüfer İlçesi Lale Sokak ve Park Alanı Oyun Engel Tanımaz Parkı, Nilüfer Belediyesi Halk Evi Hünkâr Köşkü		
Araştırmacının Rolü	Diğer yürütücüler ile eğitim programının oluşturulması, Eğitim uygulamalarının gerçekleştirilmesi, Verilerin arşivlenmesi ve sentezlenmesi		
Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Şehirde çalışma, şehri gözleme, keşfetme ve eyleme geçme, ▪ Kentsel alanların oyun potansiyelini sorgulama ve açığa çıkarma, ▪ Farklı oyun biçimlerini keşfetme, ▪ Çocuk katılımını ve üretimini gözetken potansiyel egzersiz konularını deneme, ▪ Farklı aktörleri bir araya getirme ortamı yaratma ve aktörler arasında arabuluculuk yapma ▪ Çocuklara, mimari araştırma tekniklerini, araçlarını deneyimleme olanağı sunma, ▪ Yaratıcılığı teşvik etmek için çevreyi dâhil etme ▪ Şehir kültürü, tasarım kültürü, oyun kültürü ve çocuk kültürünü harmanlama. 		

4.2 Egzersiz 2: Yeni Oyun Biçimleri

Doktora araştırmasının saha çalışmalarından ikincisi 2017-2018 bahar yarıyılında Bursa Uludağ Üniversitesi Mimarlık 3. Sınıf öğrencilerinin ve Çağdaş Öncü Okulları 3. sınıf öğrencilerinin katılımı ile toplam 6 oturumda gerçekleştirilmiştir. Bu süreçte, mimarlık öğrencileri ve çocuk katılımcılar egzersiz içeriğine göre belirli zaman aralıklarında bir araya gelmiştir. Bu bölümün devamında, egzersizin aşamaları ele alınıp, egzersize yönelik genel bilgilendirme yapıldıktan sonra katılımcıların ilgili adımlara ilişkin deneyimleri ve üretimleri görsellerle desteklenecektir. Tablo 4.5'te egzersizin genel çerçevesi ortaya konmaktadır.

Çizelge 4.6. Egzersiz 2 Yeni Oyun Biçimleri egzersiz izleği

EGZERSİZ 2 – YENİ OYUN BİÇİMLERİ				
Zaman Çizelgesi	2017		2018	2018
Katılımcılar	Bursa Uludağ Üniversitesi – Çağdaş Öncü Okulları – Yaratıcı Oyun Hareketi Derneği – PBD Park Bahçe Donanım Hizmetleri 30 çocuk (ilkokul 3.sınıf) – 30 Katılımcı (3. Sınıf Mimarlık Öğrencisi) – 4 Sınıf Öğretmeni- 2 Görsel Sanatlar Öğretmeni- 1 Drama Eğitmeni			
Egzersizin Bileşenleri (4 Bileşen)	ORYANTASYON BİLEŞENİ	YARATICI BİLEŞEN	OYUNSAKAL BİLEŞEN	DETAYLANDIRMA BİLEŞENİ
Yöntemler	1 Oturum	2 Oturum	1 Oturum	2 Oturum
Araçlar	Katılımcı Tasarım Sunumlar, gözlemler Çizim, model, anlaft	Katılımcı Tasarım Gözlem, analiz Çizim, model, anlaft	Katılımcı Tasarım Oyun pratikleri Oyun araçları	Tartışma, yorumlama, analiz
Ortamlar	Bursa Uludağ Üniversitesi Nilüfer İlçesi	Bursa Uludağ Üniversitesi Çağdaş Öncü Okulları	Çağdaş Öncü Okulları	Çağdaş Öncü Okulları PBD Park Bahçe Donanım Hizmetleri
Çıktılar	Dokümantasyon Gözlemler Saha Notları Sokak Maketi	Yazılı Dokümantasyon Görsel Dokümantasyon Öneri Oyun Biçimleri	Dokümantasyon Gözlemler Saha Notları Oyun Sokağı ve Parkı	Analiz Uygulama Projesi
Katkılar	İlgili konu, kavram ve teknik hakkında bilgilendirme, şehirde oyun keşifleri	Şehirde yeni oyun biçimlerini keşfetmek	Katılımcı tasarım pratikleri ekseninde oynanabilir şehir modeli üretmek	Teorik bir çerçeve aracılığıyla egzersiz aktörlerinin eylemlerini ve çıktılarını sistematik olarak analiz etmek

U
Y
G
U
L
A
M
A

4.2.1 Egzersiz 2'nin amacı ve kapsamı

Egzersiz 2'nin amacı, şehre çocuk katılımına duyarlı olmak, şehirdeki oyun ve öğrenme fırsatlarını gözlemlemek, potansiyel oyun ve öğrenme biçimleri önermektir. Egzersiz 2,

oyunu ve öğrenmeyi bütünsel olarak anlamak gerektiği argümanı ile başlatılmıştır. Bu egzersizde şehirde yeni oyun biçimlerine dair öneriler geliştirmek ve şehrin oyun dinamikleri üzerine düşünmek ya da düşündürmek hedeflenmiştir. Oyun egzersizi 2, “*şehirde oyun ve öğrenme*” ilişkisini gündelik deneyimler ve rutinler, açık ve yaratıcı öğrenme gibi kavramlar çerçevesinde farklı bakış açılarında yeniden sorgulamıştır.

Bu egzersizde katılımcılar, şehirdeki mevcut oyun kalıplarını gözlemlemenin yanı sıra yaratıcı öğrenme ve öğretme yöntemlerini de deneyimlemiştir. Bu egzersiz kapsamında mevcut verileri gelecekteki egzersizlere daha iyi yerleştirebilmek için bağlama özgü oyun biçimleri belgelenmek istenmiştir. Egzersizde, şehirdeki mevcut oyun alışkanlıklarına alternatif önermeler oluşturulmuştur. Egzersizi 2'nin oryantasyon bileşeninde, şehir okumaları yapılmış, şehirde potansiyel oyun biçimlerini keşfederek devam edilmiştir. Yaratıcı bileşende, mimarlık öğrencileri ile kolektif tasarım önerileri geliştirilmiştir. Oyunsal bileşende, oynanabilir şehir önerisi üzerinde çalışılmıştır. Son aşama olan değerlendirme bileşeninde ise ortaya konulan tasarım çıktılarının uygulanabilirliğine dair çalışmalar yürütülmüştür. Egzersiz, sınırlı ya da tanımlı bir program önermek yerine, yere ve oyuna dair analiz ve önerileri katılımcıların aktif katılımı ile açık bir program olarak sunmaktadır. Özetle, araştırma kapsamında, farklı yaş grubundaki katılımcılar ile şehirde yeni oyun ve öğrenme biçimlerine yönelik senaryolar geliştirilmiştir.

4.2.2 Egzersiz 2'nin yöntemi

Egzersiz 2, *katılım perspektifinden* ele alındığında mimarlık öğrencilerinin ve ilkökul dönemindeki çocukların şehir ortamında katılım kapasitesini derinleştirmek ve sonraki egzersizlerin planlanması ve yürütülmesi için bir altlık geliştirmek amacıyla kurgulanmıştır. Bu egzersiz Bursa Uludağ Üniversitesi 3. Sınıf mimarlık öğrencilerinden 30 kişilik bir grup ve ilkökul 3. Sınıf öğrencilerinden 30 kişilik diğer bir grubun katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Böyle bir grup karmasının yapılmasında amaç, araştırma amacına ulaşmak için çok önemli bir anahtar olan mimarlık öğrencilerinin katılım kapasitesini ve çocuklarla birlikte fikir üretim sürecini test etmektir. Egzersizin bazı oturumları, çocukları okul ortamından uzaklaştırmak amacıyla şehir içerisinde belirlenen noktalarda gerçekleştirilmiştir. Süreç beyin fırtınası, çizimler, maket

denemelerini kapsayan geliştirme ve yaratım aşamalarını içermektedir. Egzersizde Hart'ın (1992) katılım merdiveni referans alındığında tasarım öğrencilerinin bu araştırmaya katılımı üçüncü ve dördüncü adım arasında sınıflandırılmaktadır. Egzersiz, araştırmacının rehberliğine rağmen katılımcıların bağımsızlığını da içermektedir. Katılımcılara nasıl ilerleyecekleri ve beklentiler aktarılsa da, önerilerinde oyun ve öğrenme kavramları hakkında düşünme biçimlerinin farklılığı dikkat çekmektedir. Egzersiz, *oyun perspektifinden* ele alındığında ise, şehir içerisinde çocukların alternatif oyun ve öğrenme biçimleri sorgulanmaktadır.

4.2.3 Egzersiz 2'nin bileşenleri ve oturumları

Bu egzersiz hedefleri doğrultusunda, ilkokul öğrencileri ve mimarlık öğrencilerinin katılımı ile 6 oturumda gerçekleştirilmiştir. Egzersizin oturumları, haftada 1 gün 2 saat olmak üzere katılımcıların bir araya gelmesi ile yürütülmüştür. Aşağıda deneyimlenen egzersizden ve çıktılarından detaylı bir biçimde bahsedilmektedir.

Çizelge 4.7. Egzersiz 2 Yeni Oyun Biçimleri bileşenleri ve oturumları

EGZERSİZ 2 YENİ OYUN BİÇİMLERİ	ORYANTASYON BİLEŞENİ	1. Oturum: Konu, süreç ve öğrenme çıktıları üzerine 2. Oturum: Şehir okumaları, gözlemler ve keşifler
	YARATICI BİLEŞEN	3. Oturum: Şehirde İz Sürme
EGZERSİZ BİLEŞENLERİ	OYUNSAK BİLEŞEN	4. Oturum: Şehirde potansiyel oyun biçimi senaryoları 5. Oturum: Şehirde Oyun Stratejilerinin Oluşturulması
	DETAYLANDIRMA BİLEŞENİ	6. Oturum: Sunum ve değerlendirme

1. Oturum: Konu, süreç ve öğrenme çıktıları üzerine

Oryantasyon bileşeninde, katılımcılar şehirde oyun ve öğrenme dinamikleri, şehirde oyun kültürü, taktik ve müdahale gibi güncel konu ve kavramlara, kavramların çeşitli araçlar yoluyla aktarılmasına uyum sağlamıştır. Bir anlamda, yeni oyun ve öğrenme biçimleri tasarımına ilişkin ilk fikirler, oyun ve öğrenme senaryoları, bu ilk aşamada sorgulanmakta ve tartışmaya açılmaktadır.



Şekil 4.32. Katılımcılarla paylaşılan bilgi posterlerinden bir örnek

Katılımcılara, bilgi tabanını oluşturan ne, nasıl, neden soruları üzerinden başlayarak konu, süreç, araçlar ve beklenen öğrenme çıktıları konusunda bilgilendirme yapılmıştır (Şekil 4.32). Bu soruların cevaplarının, katılımcıların düşünme becerilerini ve üst bilişlerini desteklemek için önce küçük gruplarda ve daha sonra tüm katılım grubu düzeyinde birlikte yansıtılması planlanmıştır. Oryantasyon bileşeni (teorik öğrenme seviyesi), birlikte bilgi yaratma ortamında bilgi tabanlı bölümü kapsamaktadır. Konu, süreç, araçlar ve beklenen öğrenme çıktıları üzerine düşünme ve değerlendirme aşamalarından oluşmaktadır. Katılımcılar, bilginin birlikte yaratıcıları olacaksa alana maruz kalmaları önemli bir adımı oluşturmaktadır. Bu oturumun amacı, bir başlangıç bilgi tabanı ve senaryo belirlemek, gelecek oyun ve öğrenme egzersizleri için bir program oluşturmaktır. Bu egzersiz, eldeki kültürel araçları kullanarak, yeni oyun biçimleri için ortak bir zemin “zihinsel bir anlatı” yaratmaktır. Bu oturumda, öğrenme süreci çerçevelenerek, egzersiz için çeşitli araç, yöntem ve ortamlar belirlenmiştir. Egzersizde konuya yönelim, çizim, yazma, anlatma, kaydetme veya çeşitli medya kaynaklarından veri toplama şeklinde gerçekleştirilmiştir. Süreç içerisinde kolaylaştırıcı ve uzmanlar odak konular ve tema hakkında bilgilendirici sunumlar da gerçekleştirilmiştir.

2. Oturum: Şehir okumaları, gözlemler ve keşifler

Şehirdeki oyun ve öğrenme bileşenlerini, biçimlerini, tipolojilerini okuma ve yorumlama becerisi mekân – gözlem kavramlarının ortak bir zeminde tartışılmasında gizlidir. Bu nedenle, 2. oturumda egzersiz programına şehir okumalarını dâhil etmek, egzersiz programının kavramsal temeli için önemli bir yere sahiptir. Şehir birçok biçimde mimarlık eyleminin sahnesidir. Şehirde oyun ve öğrenmeye dair çeşitli mekânsal gözlemler mimarlık üretiminin içerisinde konumlandırılmaktadır.



Şekil 4.33. Egzersiz sürecinde mimarlık öğrencilerinin oyun keşifleri

Bu oturumda, Nilüfer ilçesinde oyun ve öğrenme ile ilişkili çok katmanlı okumalar gerçekleştirilmiştir. Bu okumalar, şehrin oyun dinamiklerini mahalle ölçeğinden başlayarak anlamaya ve ifade etmeye yöneliktir. Nilüfer içerisinde yapılan gezinti,

şehirde flâneur¹³ gibi aylak dolaşmaya yönelik olup, katılımcıların şehrin oyun dinamiklerini algılaması, okuması, deneyimlemesi ve yorumlaması beklenmiştir. Şehir okumalarında çocukların şehirde tanımlı oyun alanları dışında şehir bileşenleriyle de oyun eylemleri gerçekleştirdikleri tespit edilmiştir (Şekil 4.33). Çocukların serbest bileşenleri farklı yollarla bir araya getirerek yeni oyun biçimleri ürettikleri gözlemlenmiştir. Aynı zamanda yarı yapılandırılmış oyun senaryolarının da çocukların şehri deneyimlemelerinde önemli katkıları olduğu gözlemlenmiştir.

3. Oturum: Şehirde İz Sürme

Egzersizin 3. oturumunda, şehirde ele alınan çevrede çalışılması, alanda vakit geçirilmesi, katılımcıların alanın oyun ve öğrenme potansiyellerini keşfetmeleri açısından önem taşımaktadır. Seçili alan üzerinden (Nilüfer İlçesi), oyuna ve öğrenmeye dair fırsatları tespit etmek ve araştırmak sorunlara dair fikirler ortaya koymak, yeni çözüm önerileri sunmak, egzersiz esnasında farklı öğrenme stratejilerinin uygulanması için geliştirilen eğitsel bir araçtır. Şehir ortamında aylak bir biçimde gezinme seansı sonrasında mimarlık öğrencilerinin elde ettikleri okuma verilerini eskiz ve/veya kolaj çalışmalarını diyagramlar, kavramlar şeklinde video sunumu pecha kucha¹⁴ tekniği ile aktarmaları beklenmiştir (Şekil 4.34). Katılımcıların sunumlarında, potansiyel oyun ve öğrenme ortamlarına dair yapılan tespitler, oyuna dair kodlamalar ve yaratıcı analiz çalışmaları dikkat çekmiştir.



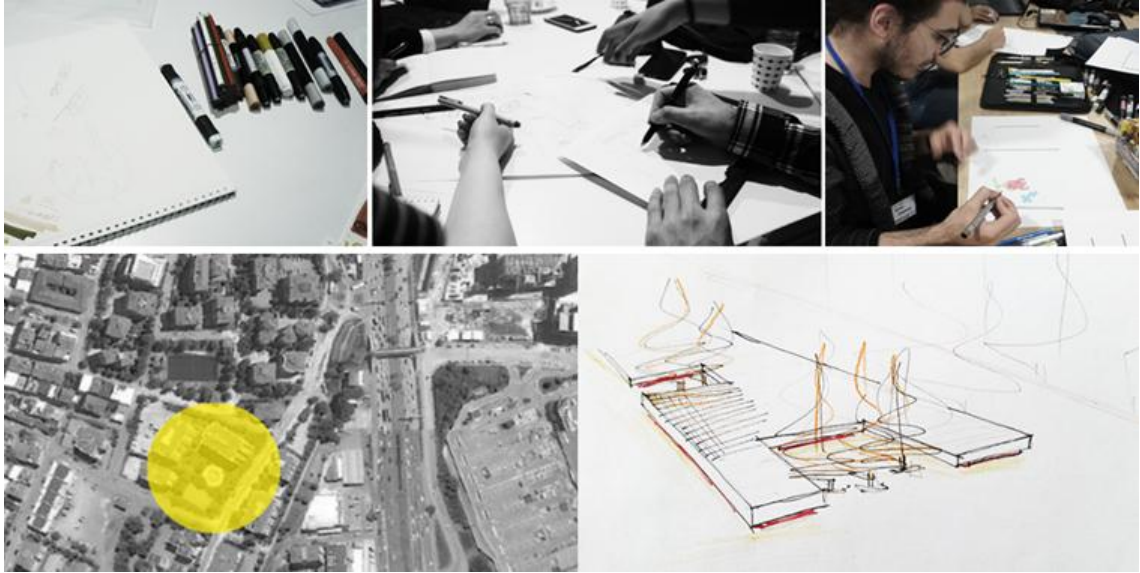
Şekil 4.34. Egzersiz sürecinden ve sunum aşamasından görseller

¹³ Paris sokaklarında doğup büyüyen, Fransızca kökenli bir terim olan flâneur (flanör), en kısa tanımla "aylak kent gezgini" anlamına gelir. Hareketlerinin yavaşlığı ve özgürlüğü ile dikkat çeken flâneur yaya olarak gezer ve üç eylemi yerine getirir: Yürüyüş, gözlem ve yorumlama. Walter Benjamin flâneur tanımını yaparken amacı, Paris'in sokaklarında "amaçsızca" dolaşan flâneürü, kendi sosyolojisi içinde anlamak ve flâneürün kendi varlığıyla bütünleşen eleştiriyi ortaya koymaktır (Walter 2008).

¹⁴ Pecha Kucha: Pecha Kucha, içeriğini kısa sürede ve etkin bir şekilde bir topluluğa sunmayı amaçlayan bir sunuş tarzıdır. Sunuş yapan kişi her biri 20 saniye süresince 20 görseli toplam 6 dakika 40 saniye süresince göstererek sunuşunu tamamlar (Vikipedi).

4. Oturum: Şehirde potansiyel oyun biçimi senaryoları

Bu oturumda, kolaylaştırıcı tarafından araştırma konusu sunumlar aracılığıyla desteklenmiş, “şehir, oyun, öğrenme ve katılım” konusunda tartışmalar yürütülmüştür. Katılımcıların yeni oyun ve öğrenme biçimlerine yönelik önermeler türetmeleri için alan açılmıştır. Geliştirilen yeni oyun biçimi senaryoları ve bu senaryolar üzerinden türetilen kavramlar dijital sunum ile sonlandırılmıştır (Şekil 4.35). Bu adımda şehir, oyun ve öğrenme gibi kavramlar üzerine tartışmış olan mimarlık öğrencileri sonrasında ilkökul seviyesindeki çocuklarla bir araya gelerek çocukların oyun beklentilerini deşifre etmiş ve yeni oyun biçimi önerileri geliştirmiştir. Bu egzersiz ile şehir ortamında oyun ve öğrenmeyi anlamak, anlamlandırmak ve çeşitli mimari ifade teknikleri ile ortaya koymak amaçlanmıştır.



Şekil 4.35. Mahalle ölçeğindeki potansiyel oyun boşluklarının tanımlanması

Bu aşamada mimarlık öğrencileri ve ilkökul seviyesindeki katılımcılar şehirdeki boşlukları oyun ve öğrenme perspektifinde yeniden tanımlamakta, şehirdeki mevcut oyun biçimlerine küçük ölçekli yamalar tasarlamıştır (Şekil 4.36). Katılımcılar, şehirde oyun biçimlerinin tasarımında, deneyim ve öğrenmeye dayalı oyun ortamlarına ilişkin kullanıcı profillerini ve senaryolarını oluşturmak için çalışmalar gerçekleştirmiştir. Mimarlık öğrencileri çocuk katılımcılar ile birlikte şehir okumalarından beslenerek, belirlenen alana ve şehrin oyun kültürüne dair fikirler ve tasarım önerileri hazırlamıştır.

Şehir içerisinde geliştirilmiş oyun senaryoları, grafik, model, diyagram ve mimari araçlarla aktarılırken, tartışmalarla da desteklenmiştir (Şekil 4.36).



Şekil 4.36. Mahalle ölçeğindeki potansiyel oyun boşluklarının tanımlanması

5. Oturum: Şehirde Oyun Stratejilerinin Oluşturulması

Bu aşamada, mimarlık öğrencilerinin veri setinde, çok katmanlı şehir okumaları, yeni oyun biçimlerine dair kavramlar, şehirde oyun pratiklerine ilişkin kurgular, fiziksel çevreden gelen veriler, oluşturdukları oyun senaryoları gibi çokça veri bulunmaktadır. Mimarlık öğrencilerinin bu aşamada aktardıkları veriler üzerinden yapılan kritikler çerçevesinde oyun stratejileri oluşturulmuştur.



Şekil 4.37. Mimarlık öğrencileri ve ilkokul öğrencilerinin kolektif atölye çalışmaları

Bu aşamada, önceki aşamalardaki geri bildirimler doğrultusunda oluşturulan oyun denemeleri ile katılımcılar oyun pratikleri hakkında düşünme sürecine devam etmiştir. Şehirde yeni oyun ve öğrenme biçimlerine yanıt veren işlevler kesinleşmeye başlamış, oyun birimlerinin birbiri ile olan ilişkilerini içeren egzersizler sürece dâhil edilmiştir. Farklı biçimlere evrilen oyun denemelerine ilişkin oluşturulan senaryolar üzerinden oyun birimlerinin mekânsal kurguları çözülmeye başlanmıştır (Şekil 4.37). Bu süreçte, şehir ve çocuk arasındaki diyalog, katılımcıların birbirleri ile olan ilişkileri üzerine de tartışmalar gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar, oyun birimleri, tipleri, ilk örnekler ve alternatifler üzerine çalışmış, şehirde oyun ve öğrenme kavramlarına yeni açılımlar getirmiştir.



Şekil 4.38. Mimarlık öğrencileri ve çocukların oyun birimi tasarım süreci

Mimarlık öğrencileri ve katılımcı çocuklar atık malzeme kullanımı ile şehrin içerisine veya okul bahçesine konumlandırılmasını istedikleri oyun birimleri ve biçimleri ile ilgili model çalışması gerçekleştirmişlerdir (Şekil 4.38).

Modelleme çalışmasının tamamlanmasının ardından okul bahçesinde yapılan mini sergi ile tüm çalışmalar bir araya getirilmiştir (4.39). Egzersize katılan çocuklar okul yönetimi ve okulun diğer öğrencileri ile yaptıkları çalışmalarını ve ortaya koydukları çıktılarını paylaşmıştır.



Şekil 4.39. Şehirde oyun senaryoları ve oyun birimi oluşturma alıştırmaları

Bu oturumda çocukların üç boyutlu düşünebilmeleri, artık malzemeleri kullanarak maket oluşturmaları ve soyut düşünme yeteneklerini geliştirmeleri hedeflenmiştir. Bu çalışmanın katılımcı çocukların el becerilerinin gelişimine de katkı sağlayacağı ön görülmektedir. Alıştırma sırasında önerilen oyun senaryoları incelendiğinde çocukların daha renkli ve sınırları zorlayıcı alanlarda oynamak istedikleri dikkat çekmiştir. Oyunun şehrin farklı noktalarında ve çeşitli eylem biçimlerine fırsat tanıyan bir formda kurgulanması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Bu oturum, çocukların çeşitli maket yapım tekniklerini ve görsel temsil yöntemlerini öğrenmeleri adına faydalı olmuştur.

6. Oturum: Sunum ve değerlendirme

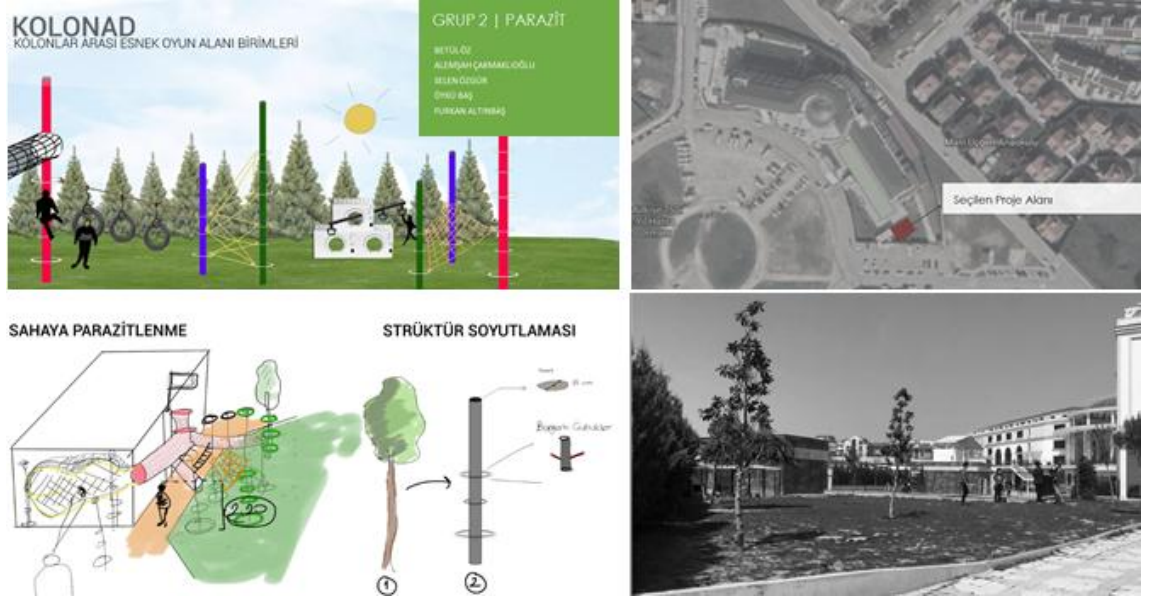
Son oturum olan değerlendirme bileşeni esnasında, katılımcılar öncelikle oyun birimlerindeki genel kurguları ve şehir ile kurdukları ilişkileri yansıttıkları bir sunum gerçekleştirmiştir. Bu doğrultuda egzersiz akışında katılımcıların yeni oyun biçimlerine dair öneri geliştirdikleri, şehirde oyun pratiklerinin esnekliği, sürdürülebilirliği gibi tüm niyetlerin somutlaştırılmasına ilişkin teknik çözümlerin de tartışıldığı bir ortam elde edilmiştir. Teslim aşamasında, katılımcılardan hem süreç içerisindeki aşamaları kapsayan hem de son ürün çıktılarını aktardıkları dijital paftalar hazırlamaları istenmiştir. Böylece, şehirde yeni oyun ve öğrenme biçimlerine dair çok sayıda fikri bir arada görme fırsatı yaratılmıştır.

Grup 1, okul bahçesinde konumlandırılan esnek ve modüler bir oyun birimi önerisi geliştirmiştir (Şekil 4.40). Çocukların sabit çubuklar ve esnek elemanlar (ip, halat, kurdele, lastik vb.) ile değişken oyun ortamları ürettikleri bir senaryo önerisinde bulunmuştur.



Şekil 4.40. Grup 1 ekibinin oyun senaryolarının sunum paftaları

Grup 2, Kolonad adı verdikleri sahaya parazit olarak konumlandırılan bir oyun birimi tasarlamıştır. Ekip, okul bahçesinde bulunan ağaçlara ek olarak renkli çubuklar ile onlara eklenen oyun modülleri önerisi geliştirmiştir (Şekil 4.41). Oyun modülleri, sallanma, dinlenme, tırmanma, kayma, vb. gibi oyun eylemlerini olanak tanımaktadır.



Şekil 4.41. Grup 2 ekibinin oyun senaryolarının sunum paftaları

Grup 3, OYOY adını verdikleri oyun senaryosunda drenaj boruları ve eski lastikleri kullanarak, açık sistem bir oyun modeli önerisinde bulunmuştur. Ekip, bazı sabit oyun modülleri dışında anlık olarak çocukların geliştirdikleri oyun biçimleri ile şekillenen bir tasarım önerisi sunmuştur (Şekil 4.32).



Şekil 4.42. Grup 3 ekibinin oyun senaryolarının sunum paftaları

Katılımcıların önceki oturumlarda hazırlamış oldukları çizimler, oyun birimleri, oyun senaryoları, maketler tasarım öğrencilerinin görsel materyalleri ile bir araya getirilerek sunum paftaları oluşturulmuştur. Mimarlık öğrencileri ve katılımcı çocuklar fikirlerini sunum formatında hazırladıktan sonra sırasıyla sunumlarını gerçekleştirmişler (Şekil 4.43).



Şekil 4.43. Katılımcıların oyun senaryolarını ve birimlerini sunumları

Sunumların ardından, Çağdaş Öncü Okulları'nın hazırlamış oldukları katılım belgelerinin tüm katılımcılara takdim edilmesi ile egzersiz süreci tamamlanmıştır (Şekil 4.44). Sunulan projeler arasından okul yönetimi tarafından seçilen bir tasarım önerisi uygulayıcı firma ile paylaşılmak üzere seçilmiştir.

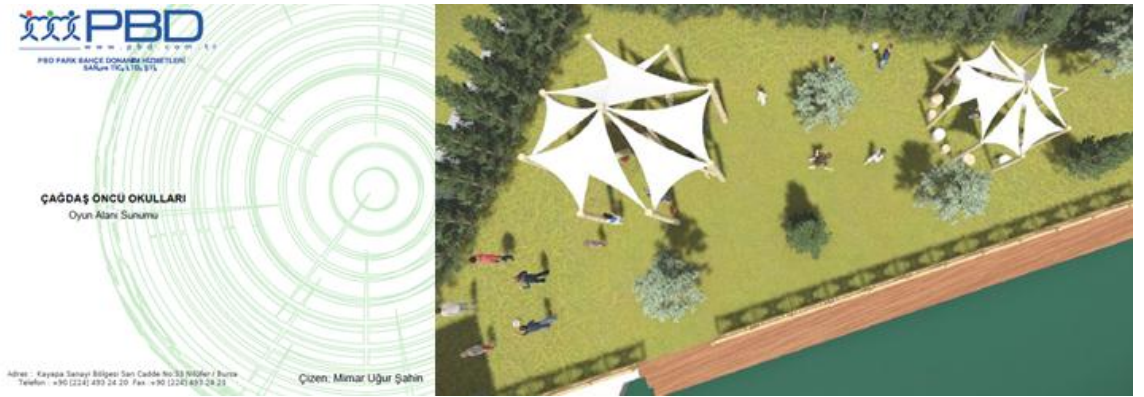


Şekil 4.44. Katılımcılara katılım belgelerinin verilmesi

Bu çalışma, katılımcıların ortaya koydukları oyun senaryolarını sözlü olarak ifade edebilme becerisi kazanmaları, farklı bakış açılarını dinleme ve analiz etme yeteneğini geliştirmelerini ön görmektedir.

4.2.4 Egzersiz 2'nin uygulama adımları

Uygulama projesi aşamasında PBD firması tarafından keşif sahası ziyaret edilerek gerekli teknik detaylar tespit edilmiş ve uygulama projesi üzerinde çalışmalar başlatılmıştır (Şekil 4.45). Egzersizin uygulama aşamasında, tasarım ortağı PBD firması tarafından hazırlanan uygulama projedinin detayları ve maliyeti hakkında okul yönetimi ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların önerdiği senaryolardan biri yerel kaynaklarla mimari açıdan uygulanabilir hale getirilmiştir. Proje çok ortaklı bir işbirliği içerisinde zamana yayılarak katılımcı tasarım pratikleri çerçevesinde yürütülerek tamamlanmıştır.



Şekil 4.45. PBD tasarım ortağı tarafından geliştirilen uygulama projesi

Okul yönetiminin geri bildirimleri doğrultusunda ahşap çubukların üzerine gölge elemanlarının eklenmesine karar verilmiştir. Doğal malzemeler kullanılarak geliştirilen modüler oturma elemanlarının boyama atölyeleri ile çocuklar tarafından kişiselleştirilebileceği konusunda fikir birliğine varılmıştır.



Şekil 4.46. PBD firması tarafından geliştirilen uygulanabilir öneri proje

Okul yönetimine sunulan uygulama projesi, maliyet ve uygulama süreci göz önüne alınarak henüz uygulama aşamasına geçirilememiştir. İlerleyen süreçte uygulamak üzere askıya alınmıştır (Şekil 4.46).

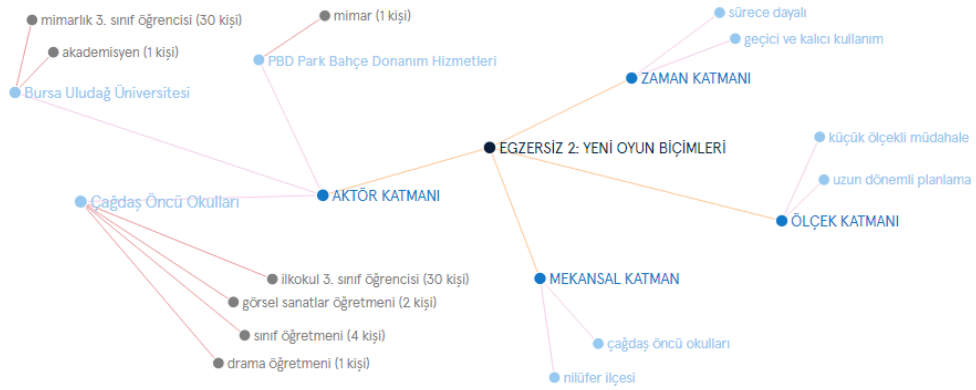
4.2.5 Egzersiz 2’yi çözümleme ve analiz

Katılımcı tasarım pratikleri ekseninde, oyun ve öğrenme alanında yerel bir öneri geliştirmeyi hedefleyen bu egzersiz, yeni oyun biçimlerine dair tasarım ilkelerinin belirlenmesi ve tasarım önerilerinin geliştirilmesini içermektedir. Egzersiz, katılımcı yöntemlerle yeni oyun biçimlerinin tasarımı ve çok ortaklı bir öğrenme deneyimi sunmaktadır.

Egzersiz 2’nin çıktıları, sürekli bir şekilde dönüşebilecek üretme – yaratma – geri dönüş sürecinin içinden alınan bir kesitin yansıması biçiminde sunulmuştur. Egzersizde tasarım çıktıları yerine, katılımcıların süreç içerisindeki öğrenme deneyimlerine odaklanılmıştır. Şehrin bir oyun ve öğrenme laboratuvarı olarak değerlendirilmesine yönelik bir temel oluşturabilecek egzersiz kurgusu “*yeni oyun biçimleri*” başlığı altında oluşturulmuştur. Egzersiz, katılımcıların bireysel deneyimlerine ve oyun hafızalarına

dair pek çok durumu yansıtmaktadır. Egzersiz programı, fenomenolojik bir yaklaşımla oyunu, öğrenmeyi, şehri, katılımı deneyimler üzerinden tanımlamaktadır. Egzersiz sürecinde, deneyimlenen bilginin akademiye ve eğitime aktarılması da sürecin önemli bir adımını oluşturmaktadır. Egzersiz, kişisel deneyimler ve özne üzerinden okumalarla birlikte şehirde bir oyun ve öğrenme stratejisi geliştirme, şehirde oyun ve öğrenme deneyimi adına boşluklar açma, mevcut boşlukları bu bağlamda yeniden tanımlama, şehri çocuklar için yaratıcı oyun ve öğrenme ortamına dönüştürme niyetlerini ortaya koyma çabasıdır.

Aşağıdaki şekil 4.47 Graph Commons platformu kullanılarak oluşturulmuş bir veri haritasıdır. Egzersiz 2'nin çözümlemesi ve analizi yapılırken incelenen katmanlar ve katmanların ilişkileri ortaya konmaktadır.



Şekil 4.47. Graph Commons veri haritalama ile Egzersiz 2 katmanları

Aşağıdaki Tablo 4.6'da ise Egzersiz 2'nin hedefleri, kullanılan araçlar, eylem biçimi, araştırmacının rolü gibi ön plana çıkan egzersiz bileşenleri detaylı bir biçimde açıklanmaktadır. Tablonun son kısmında egzersize dair genel bir değerlendirme yapılarak süreç tamamlanmıştır.

Çizelge 4.8. Egzersiz 2 - Yeni oyun biçimlerinin bileşenleri

Bileşenler	Adımlar	Pedagojik Strateji	Egzersiz Adımları
Hedefler	Şehir ortamında yeni oyun potansiyellerini keşfetme	Şehirde potansiyel oyun ve öğrenme biçimleri	<p>1. Oryantasyon Bileşeni: Literatürün incelenmesi, teorik öğrenme, oyun ve oyun biçimlerinin çözümlenmesi</p> <p>2.Yaratıcı Bileşen: Oyun ve öğrenmeye dair şehir okumaları, gözlemler ve keşifler, oyunun farklı bakış açılarıyla değerlendirilmesi, şehirde oyun ve öğrenmeye dair sorunların tespit edilmesi ve çözüm önerilerinin geliştirilmesi</p> <p>3.Oyuncul Bileşen: Alana yönelik oyun tipolojilerinin belirlenmesi, oynanabilir şehir için tasarım önerilerinin geliştirilmesi, tasarımlara yönelik teknik detayların görselleştirilmesi,</p> <p>4.Değerlendirme Bileşeni: Tasarım çıktılarının sunulması, tasarım çıktılarının oluşturulması sürecinde karşılaşılan güçlükler ve tespit edilen fırsatlar.</p>
	Kentsel çevreyi keşfetme, deneyimleme ve öğrenme	Yeni ve yaratıcı oyun biçimlerine girdi oluşturacak verilere ulaşma.	
Araçlar	Gözlem ve tespitler	Şehir okumaları ve keşifler Yeni oyun biçimlerinin bileşenlerinin tespit edilmesi,	
	Çizim, model, vb. mimari ifade araçları	Kentsel oyun egzersizleri ve keşifleri gerçekleştirme	
Aktörler	<p><i>Bursa Uludağ Üniversitesi - 3. Sınıf Mimarlık Öğrencileri (30 Katılımcı)</i> <i>Çağdaş Öncü Okulları: 3. Sınıf İlkokul Öğrencileri (30 Çocuk), 4 Sınıf Öğretmeni ve 2 Görsel Sanat Öğretmeni</i> <i>Yaratıcı Oyun Hareketi Derneği: Nedim Buğral - Drama Eğitmeni</i> PBD Park Bahçe ve Donanım Hizmetleri</p>		
Eylem Biçimi	Aktif katılımlı tasarım pratikleri Çocuk katılımlı mekân üretimi Tepeden aşağıya örgütlenme		
Mekân	Bursa - Nilüfer İlçesi İhsaniye Mahallesi Çağdaş Öncü Okulları		
Araştırmacının Rolü	Egzersiz programının oluşturulması, Aktörlerin bir araya gelmesinde arabuluculuk yapılması, Egzersiz adımlarının gerçekleştirilmesinde kolaylaştırıcılık Verilerin arşivlenmesi ve sentezlenmesi		
Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Şehirde araştırma, şehri gözleme, keşfetme ve eyleme geçme, ▪ Şehir ortamlarının oyun potansiyelini sorgulama ve açığa çıkarma, ▪ Farklı oyun biçimlerini keşfetme, ▪ Çocuk katılımını ve üretimini gözeten potansiyel egzersiz konularını deneme, ▪ Çocuklara, mimari araştırma tekniklerini, araçlarını deneyimleme olanağı sunma, ▪ Farklı aktörleri bir araya getirme ortamı yaratma ve aktörler arasında arabuluculuk yapma ▪ Şehir kültürü, tasarım kültürü, oyun kültürü ve çocuk kültürünü harmanlama. 		

4.3 Egzersiz 3: Şehir Oyunları

Egzersiz 3, çocuk ile şehir arasındaki bağlantıyı güçlendirecek, çocukların yakın çevreyi algılamalarına yönelik adımlar üzerine kurulmuştur. Sihirli Parmaklar Anaokulu 6 yaş grubu 12 çocuk katılımcı, 1 araştırmacı ve 1 okul öncesi öğretmenin katılımı ile

gerçekleştirilmiştir. Egzersiz, haftada bir olmak üzere 2 saatlik 6 oturumdan oluşmaktadır. Şehir oyunları egzersizin izleği Tablo 4.7’de detaylı bir biçimde aktarılmıştır.

Çizelge 4.9. Egzersiz 3 Şehir Oyunları izleği

EGZERSİZ 3 –ŞEHİR OYUNLARI				
Zaman Çizelgesi	2019			2019
Katılımcılar	Sihirli Parmaklar Anaokulu - Bursa Uludağ Üniversitesi 12 çocuk (6 yaş) - 1 okul öncesi öğretmeni- 1 araştırmacı			
Egzersizin Bileşenleri (4 Bileşen)	ORYANTASYON BİLEŞENİ	YARATICI BİLEŞEN	OYUNSAK BİLEŞEN	DEĞERLENDİRME BİLEŞENİ
Yöntemler Araçlar	1 Oturum	2 Oturum	2 Oturum	1 Oturum
Yöntemler Araçlar	Sunumlar, gözlemler Çizim, model, anlatı	Gözlem, analiz Çizim, model, anlatı	Oyun pratikleri Oyun araçları	Tartışma, yorumlama, analiz
Ortamlar	Sihirli Parmaklar Anaokulu	Altınşehir Mahallesi	Sihirli Parmakla Anaokulu Altınşehir Mahallesi	Sihirli Parmaklar Anaokulu
Çıktılar	Dokümantasyon Gözlemler Saha Notları	Yazılı Dokümantasyon Görsel Dokümantasyon	Dokümantasyon Gözlemler Saha Notları	Analiz
Katkılar	İlgili konu, kavram ve teknik hakkında bilgilendirme, mekan disiplinlerini tanıtırma	Çocuk kültürü ile mimarlık kültürünü harmanlamak	Çocukların şehrin bileşenleri ile oynamaları için alan açmak	Çocukların öğrendiği teknikleri sentezlemesi

4.3.1 Egzersiz 3’ün amacı ve kapsamı

Şehir oyunların egzersizinde, mimarlık kültürü ile çocuk kültürünü oyun aracılığıyla harmanlamak amaçlanmıştır. Çocuğun şehri farklı açılardan deneyimleyebilmesi için veri toplama, analiz, gözlem gibi yöntemler oyunlaştırılarak egzersiz programına dâhil edilmiştir. Egzersiz sürecinde, çocukların yakın çevreleri ile kurdukları ilişkiye, çevrelerine ilişkin gözlemlerine dair sorular yöneltilmiştir. Bu egzersizde, çocukların bir gözlemci konumunda mekân kullanımlarını ifade edebilecekleri alıştırmalar planlanmıştır.

4.3.2 Egzersiz 3'ün yöntemi

Çocuk ile yaşam alanı arasındaki ilişkileri gözlemlemek ve tespit etmek için farklı yaş grubuna göre değişik yöntemler kullanmak gerekmektedir. Egzersizde, oyun dilinin tercih edilmesinin sebebi çocuğun kendi dillerinden biri olmasıdır. Yöntem olarak oyun özenli ve dikkatli bir gözlem sürecini gerekli kılmaktadır. Egzersiz programı boyunca gözlem yapılmış ve not alınmıştır. Ek olarak egzersiz sürecinde' gözlem önemli bir yer tutmaktadır, bu sebeple özenli ve dikkatli bir biçimde gözlem yapılarak alan notları tutulmuştur. Bunlara ek olarak, çocukların ses ve video kayıtlarına destekleyici materyaller olarak yer verilmiştir. Elde edilen veriler bir arada harmanlanarak bir sonraki adımlar için arşivlenmiştir.

4.3.3 Egzersiz 3'ün bileşenleri ve oturumları

Bu egzersiz hedefleri doğrultusunda, erken çocukluk dönemi 6 yaş grubu 12 çocuğun katılımı ile 6 oturumda gerçekleştirilmiştir. Egzersizin oturumları, haftada 1 gün 2 saat olmak üzere katılımcıların bir araya gelmesi ile yürütülmüştür. Aşağıda deneyimlenen egzersizden ve çıktılarından detaylı bir biçimde bahsedilmektedir.

Çizelge 4.6. Egzersiz 3 Şehir Oyunları bileşenleri ve oturumları

EGZERSİZ 3 ŞEHİR OYUNLARI	ORYANTASYON BİLEŞENİ	1. Oturum: Konu, süreç ve öğrenme çıktıları üzerine oyun gecesi
	YARATICI BİLEŞEN	2. Adım: Mimarlık kültürü ve yaratıcı süreç
EGZERSİZ BİLEŞENLERİ	OYUNSAK BİLEŞEN	3. Oturum: Yakın çevre keşif turu
		4. Oturum: Sokak bileşenleri ile oyun
		5. Oturum: Yapılı çevre bileşenleri
	DETAYLANDIRMA BİLEŞENİ	6. Oturum: Sunum ve değerlendirme

1. Oturum: Konu, süreç ve öğrenme çıktıları üzerine oyun gecesi

Katılımcı süreçlerde bilgi aktarımının eksik yapılmaması için egzersiz başlangıç tarihinden önce paydaşların ve katılımcıların bilgilendirilmesi önemli bir yere sahiptir. Bu sebeple, egzersizin birinci adımında katılımcı çocukların ebeveynleri ile gerçekleştirilen oyun gecesinde ebeveynler program hakkında bilgilendirilmiştir (Şekil 4.48). Bilgilendirme sonrasında ebeveynlerin geri bildirimleri ve onayları alınmıştır.



Şekil 4.48. Ebeveynleri bilgilendirme sunumundan örnekler

Ebeveynlere yapılan sunumda, egzersizde neler, neden ve nasıl yapılacağı ve hangi yöntemlerden faydalanılacağına dair açıklamalarda bulunulmuştur (Şekil 4.49). Paydaşların egzersizden beklentileri, egzersiz sürecinde alacakları sorumluluklar hakkında karşılıklı paylaşımlarda bulunulmuştur.



Şekil 4.49. Egzersizin amaç ve yöntemine dair görseller

Ebeveynlere yapılan bilgilendirme toplantısı sonrası, çocuklara da süreç hakkında kısa bir açıklamanın yapıldığı bir oyun günü planlanmıştır. Oyun gününde, şehirde nasıl ve neden oynadığımıza dair çeşitli görsellerin bulunduğu bir sunum üzerinden çocuklarla karşılıklı bir diyalog yürütülmüştür.

2. Oturum: Mimarlık kültürü ve yaratıcı süreç

Yaratıcılık, yaratıcı düşünme, bakmak ve görmek gibi kavramları çocuklara aktarmak adına Peter Reynolds'ın nokta kitabının okuması gerçekleştirilmiştir (Şekil 4.49). Metin okumasından sonra çocuklar kendi noktalarını yaratmaları için yönlendirilmiştir. Bu çalışma esnasında çocuklara tasarımın temel bileşenleri olan nokta, çizgi, şekil, renk gibi kavramlar üzerinden bir bilgilendirme sunumu yapılmıştır. Sunumun ardından kişisel nokta çalışmalarını ve renk çalışmalarını tamamlayan çocuklar, çalışmalarını sergilemiştir (Şekil 4.50).



Şekil 4.50. Yaratıcı düşünme ve ifade teknikleri

Bu oturum, mimarlık ve tasarım kültürüne giriş niteliğinde planlanmıştır. Bir sonraki adımda çocuklar, bu temel tasarım bileşenlerinin mekân disiplinlerindeki yansımalarını gözlemlemiştir.

Katılımcılara, mekân disiplinleri ve uygulayıcıları (şehir plancısı, mimar, iç mimar, peyzaj mimari vb.) hakkında sunum yapılmıştır. Devamında çocuklara bir şehri oluşturan bileşenlerin neler olduğuna dair sorular yöneltilmiştir. Mimarlık kültüründe kullanılan çeşitli terimler (kuşbakışı, harita, bina, maket vb.) hakkında görseller paylaşılmıştır. Çocuklara inceleyebilecekleri mimari çizimler ve maketler sunulmuştur. Dünya üzerinde yer alan farklı biçimlerde tasarlanmış yapılara dair görsellerin bulunduğu sunum üzerinden bilgi aktarımı yapılarak katılımcılardan bu görselleri kendi dilleri ile ifade etmeleri beklenmiştir (Şekil 4.51).



Şekil 4.51. Çocukların nokta ve renk çalışmaları



Şekil 4.52. Şehir bileşenlerini tanıma ve bileşenlerle oyun oynama

3. Oturum: Yakın çevre keşif turu

Bu egzersiz adımı, çocukların yakın çevrelerini nasıl algıladıklarını tespit etmek, şehrin bileşenlerini gündelik hayatlarında nasıl kullandıklarını anlamak, gündelik hayatlarında hangi öğelerin ön plana çıktığını sergilemek adına planlanmıştır. Okulun yer aldığı mahalle sınırları içerisinde belirlenen rotada deneyimlenen gezinti ile çocukların çevrelerindeki bileşenleri incelemelerine ve tespitlerini aktarmalarına aracılık edilmiştir. Çocukların yakın çevrelerinde veri toplama deneyimini kazanmaları amaçlanmıştır (Şekil 4.52). Topladıkları verileri de mimari ifade teknikleri ile aktarmaları beklenmiştir. Bu oyun ile çocukların gündelik hayattaki rutinlerini ve şehir içindeki hareketlerini ifade etmesine olanak tanınmıştır.



Şekil 4.53. Çocukların mahalle turu ve çevrelerindeki bileşenleri keşfi

4. Oturum: Sokak bileşenleri ile oyun

Sokak gezisinden sonra okula geri dönen çocuklar, deneyim sırasında hafızalarında kalan şehir bileşenlerini çizim ve maket tekniği ile görselleştirmiştir (Şekil 4.53). Çocuk yazı, resim, maket gibi farklı yöntemleri harmanlayarak yaşadığı deneyimi aktarmıştır. Adımın sonunda her çocuk yaşadığı deneyimi oluşturduğu maket üzerinden katılımcılarla paylaşmıştır. Çocukların gerçekleştirdikleri mahalle yürüyüşünden elde ettikleri verileri üç boyutlu olarak ifade etmeleri istenmiştir (Şekil 4.54). Çocukların başka

bir dil ile mahalle ve kendileri arasında bir bağ kurmaları için ortam yaratılmıştır. Maket aşamasında, çocuklara yöneltilen sorular ile çocukların yürüyüşlerini ve karşılaştıkları bileşenleri düşünmeleri teşvik edilmiştir.



Şekil 4.54. Çocukların mahalle turu sonrasındaki maket çalışmaları

5. Oturum: Yapılı çevre bileşenleri

Egzersizin bu adımında oyun atölyesi gerçekleştirilmiştir. Eğitimciler tarafından hazırlanan geometrik şekillerle sokak turu yapılmıştır (Şekil 4.55). Çocukların farklı bir dil ile mahalle ve kendileri arasında bir bağ kurmaları için ortam yaratılmıştır. Yürüyüş sırasında çocuklara yöneltilen sorular ile çocukların yürüyüşlerini ve karşılaştıkları bileşenleri düşünmeleri teşvik edilmiştir. Çocuklar şekiller üzerinden mahallede bir oyun deneyimi yaşamıştır. Oyun çocuğun ifade biçimlerinden biri olması sebebiyle oyun aracılığıyla şehri öğrenme ve şehirden öğrenme egzersizleri çocukların okul sınırları dışında yaratıcı öğrenme deneyimlerine fırsat yaratmaktadır.



Şekil 4.55. Altınşehir mahallesi sokak gezintisi

Bu oturumda, şehirde gezinti çocuklar için aynı zamanda bir oyundur. Çocuklar her gezintide yeni yerler keşfetmenin, keşfederken şehre karışmanın, şehirde görünür olmanın heyecan verici olduğu bir oyunu oynamaktadır. Modern şehir çocukların oyun alanıdır. Çocuğun şehirde gezinme eyleminden keyif almasının sebebi gezintinin içerisinde barındırdığı oyun bileşenidir. Çocuğun dedektiflik dürtüsünü harekete geçirerek şehir elementlerini de deneyimine katarak keyifli bir oyun deneyimi yaşamaktadır. Çocukların şehir içerisindeki hareketlilikleri ile birleşerek şehir oyunları ortaya çıkmaktadır. Çocukların kentsel mekân takip ettikleri oyun rotası ile çevresine daha çok dikkat ederek şehirde oyun için gezmektedir. Keşfedilecek yerler, paylaşılacak rotalar ve şehir imgeleri alıştırmalarda görünür hale gelmektedir. Özetle, bu alıştırma katılımcıların (oyuncuların) şehir içerisinde yürütmesine vesile olmaktadır. Şehir içinde yürümek, sokağa çıkmak, şehri merak etmek, oyunun sağladığı motivasyonlar arasında yer almaktadır. Oyuncular oyun oynama amacıyla şehirde gezinirken, şehir hakkında yeni verilerle karşılaşabilirler. Alıştırma, şehirde dolaşım halini hareketlendirirken, çocuklar tarafından daha önce gidilmemiş veya gidilmesi planlanmamış yerlerin ziyaret edilmesine fırsat sunmaktadır.

5. Oturum: Yaşam alanlarına dair görsel hikâye oluşturma

Katılımcılardan mekân deneyimlerini görsel bir hikâye olarak aktarmaları istenmiştir. Görsel hikâye çocukların mekân deneyiminin bir yan ürünüdür. Çocuklar bir dış göz olarak mekân deneyimlerini bir görsel hikâye anlatıcısı olarak ortaya koymuştur. Bu kapsamda çocuklar tarafından belirlenmiş mekânlar hikâyeleştirilmiş ve modele yerleştirilmiştir. Şehrin mimarisi, şehir yaşantısı ve hikâye üst üste getirilerek bir dolaşım hikâyesi oluşturulmuştur.



Şekil 4.56. Çocukların yaşam alanlarına yönelik maket çalışmaları

Çocukların gözünden yaşam alanları ve bu alanları deneyimleme biçimleri sorgulanmıştır. Egzersizin son oturumunda, çocuklar öğrendikleri mimari ifade tekniklerinden faydalanarak deneyimledikleri yapıyı çevreye yönelik kolaj çalışması gerçekleştirmiştir (Şekil 4.56). Çocuklar, şehri salt gözlemlenme amacıyla çıktığı oyun rotasında hem farklı açılardan şehri okuyabilme, hem de şehirde mekânsal deneyimini arttırma imkânı elde etmiştir. Bu alıştırma üretilebilecek yeni oyun ve öğrenme biçimleri

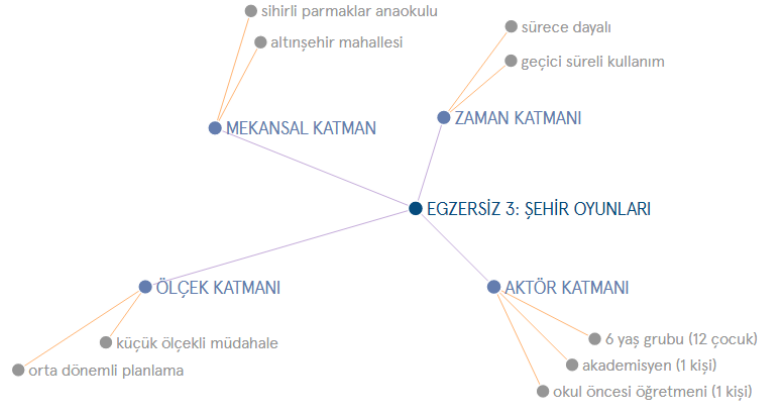
hakkında ipuçları vermektedir. Günümüzde paylaşım ağları aracılığıyla şehirde bir bireyin deneyiminin başka bir bireyin deneyimine dönüşme potansiyelleri bulunmaktadır.

4.2.4 Egzersiz 3'ün uygulama adımları

Egzersiz 3'ün kurgusunda fiziksel çıktı olarak bir uygulama adımı bulunmamaktadır. Bu egzersiz, fiziksel bir mekân çıktısı olmadan, çocukların mimarlık kültürü ile karşılaşması ve çevreye karşı daha duyarlı olması için planlanmış bir eğitim programı denemesidir.

4.2.5 Egzersiz 3'ü çözümlene ve analiz

Egzersiz değerlendirmeleri yapılırken süreç değişkenler halinde ele alınmaktadır. Bu kapsamda değerlendirme çerçevesini oluşturacak değişkenler literatür taramalarından elde edilmiştir. Şekil 4.57'de Egzersiz 3'ün katmanları ortaya konmaktadır.



Şekil 4.57. Graph Commons veri haritalama ile Egzersiz 3 katmanları

Aşağıdaki Tablo 4.8'de ise Egzersiz 3'ün hedefleri, kullanılan araçlar, eylem biçimi, araştırmacının rolü gibi ön plana çıkan egzersiz bileşenleri detaylı bir biçimde açıklanmaktadır. Tablonun son kısmında egzersize dair genel bir değerlendirme yapılarak süreç tamamlanmaktadır.

Çizelge 4.10. Egzersiz 3 - Yeni oyun biçimlerinin bileşenleri

Bileşenler	Adımlar	Pedagojik Strateji	Egzersiz Adımları
Hedefler	Şehir ortamında yeni oyun potansiyellerini keşfetme	Şehirde potansiyel oyun ve öğrenme biçimleri	<p>1. Oryantasyon Bileşeni: Literatürün incelenmesi, teorik öğrenme, oyun ve oyun biçimlerinin çözümlenmesi</p> <p>2.Yaratıcı Bileşen: Oyun ve öğrenmeye dair şehir okumaları, gözlemler ve keşifler, oyunun farklı bakış açılarıyla değerlendirilmesi, şehirde oyun ve öğrenmeye dair sorunların tespit edilmesi ve çözüm önerilerinin geliştirilmesi</p> <p>3.Oyuncul Bileşen: Alana yönelik oyun tipolojilerinin belirlenmesi, oynanabilir şehir için tasarım önerilerinin geliştirilmesi, tasarımlara yönelik teknik detayların görselleştirilmesi,</p> <p>4.Değerlendirme Bileşeni: Tasarım çıktılarının sunulması, tasarım çıktılarının oluşturulması sürecinde karşılaşılan güçlükler ve tespit edilen fırsatlar.</p>
	Kentsel çevreyi keşfetme, deneyimleme ve öğrenme	Yeni ve yaratıcı oyun biçimlerine girdi oluşturacak verilere ulaşma.	
Araçlar	Gözlem ve tespitler	Şehir okumaları ve keşifler Yeni oyun biçimlerinin bileşenlerinin tespit edilmesi,	
	Çizim, model, vb. mimari ifade araçları	Kentsel oyun egzersizleri ve keşifleri gerçekleştirme	
Aktörler	<i>Sihirli Parmaklar Anaokulu-</i> 6 Yaş Grubu (12 Katılımcı) <i>Çağdaş Öncü Okulları:</i> 3. Sınıf İlkokul Öğrencileri (30 Çocuk), 4 Sınıf Öğretmeni ve 2 Görsel Sanat Öğretmeni <i>Yaratıcı Oyun Hareketi Derneği:</i> Nedim Buğral - Drama Eğitmeni		
Eylem Biçimi	Aktif katılımlı tasarım pratikleri Çocuk katılımlı mekân üretimi Tepeden aşağıya örgütlenme		
Mekân	Bursa - Nilüfer İlçesi Altınşehir Mahallesi Sihirli Parmaklar Anaokulu		
Araştırmacının Rolü	Egzersiz programının oluşturulması, Aktörlerin bir araya gelmesinde arabuluculuk yapılması, Egzersiz adımlarının gerçekleştirilmesinde kolaylaştırıcılık Verilerin arşivlenmesi ve sentezlenmesi		
Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Şehirde araştırma, şehri gözlemleme, keşfetme ve eyleme geçme, ▪ Şehir ortamlarının oyun potansiyelini sorgulama ve açığa çıkarma, ▪ Farklı oyun biçimlerini keşfetme, ▪ Çocuk katılımını ve üretimini gözetken potansiyel egzersiz konularını deneme, ▪ Çocuklara, mimari araştırma tekniklerini, araçlarını deneyimleme olanağı sunma, ▪ Farklı aktörleri bir araya getirme ortamı yaratma ve aktörler arasında arabuluculuk yapma ▪ Şehir kültürü, tasarım kültürü, oyun kültürü ve çocuk kültürünü harmanlama. 		

4.4 Egzersiz 4: Oyuntay

Oyun, çocukların fiziksel, sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimleri için vazgeçilmez bir unsur olmasına rağmen pek çok yetişkin tarafından kısıtlanmaktadır. Özellikle kriz dönemlerinde çocukların “iyi olma hallerini” devam ettirebilmeleri için oyuna ihtiyaçları bulunmaktadır. Oyuntay, pandemi koşullarında oyunu gündeme alarak doğa ve oyun, hareket ve oyun, STEAM ve oyun, serbest oyun başlıkları altında 68 oyun savunucusunu çevrimiçi ortamda bir araya getirme ve bir haritalama çalışmasıdır (Şekil 4.58). Oyuntay buluşması TOYİ¹⁵ ekibi tarafından düzenlenmiş ve oyunu mesele edinen kişi ve kurumlara katılım çağrısında bulunulmuştur.

Çizelge 4.11. Egzersiz 4'ün bileşenleri ve uygulama adımları

EGZERSİZ 4 – OYUNTAY				
Zaman Çizelgesi	2020	2020	2020	
Katılımcılar	Bursa Uludağ Üniversitesi – Çağdaş Öncü Okulları – Yaratıcı Oyun Hareketi Derneği – PBD Park Bahçe Donanım Hizmetleri 30 çocuk (ilkokul 3.sınıf) – 30 Katılımcı (3. Sınıf Mimarlık Öğrencisi) – 4 Sınıf Öğretmeni- 2 Görsel Sanatlar Öğretmeni- 1 Drama Eğitmeni			
Egzersizin Bileşenleri (4 Bileşen)	ORYANTASYON BİLEŞENİ	YARATICI BİLEŞEN	OYUNSAKAL BİLEŞEN	DEĞERLENDİRME BİLEŞENİ
Yöntemler	1 Oturum	1 Oturum	1 Oturum	1 Oturum
Araçlar	Katılımcı Tasarım Sunumlar, gözlemler Çizim, model, anlaft	Katılımcı Tasarım Gözlem, analiz Çizim, model, anlaft	Katılımcı Tasarım Oyun pratikleri Oyun araçları	Tartışma, yorumlama, analiz
Ortamlar	Bursa Uludağ Üniversitesi Nilüfer İlçesi	Bursa Uludağ Üniversitesi Çağdaş Öncü Okulları	Çağdaş Öncü Okulları	Çağdaş Öncü Okulları PBD Park Bahçe Donanım Hizmetleri
Çıktılar	Dokümantasyon Gözlemler Saha Notları Sokak Mabeti	Yazılı Dokümantasyon Görsel Dokümantasyon Öneri Oyun Biçimleri	Dokümantasyon Gözlemler Saha Notları Oyun Sokağı ve Parkı	Analiz Uygulama Projesi
Katkılar	İlgili konu, kavram ve teknik hakkında bilgilendirme, şehirde oyun keşifleri	Şehirde yeni oyun biçimlerini keşfetmek	Katılımcı tasarım pratikleri ekseninde oynanabilir şehir modeli üretmek	Teorik bir çerçeve aracılığıyla egzersiz aktörlerinin eylemlerini ve çıktılarını sistematik olarak analiz etmek

U
Y
G
U
L
A
M
A

¹⁵ TOYİ çocukların hayal güçleri ve yaratıcılıklarını desteklemek amacıyla oyun deneyimleri tasarlayan bir sosyal girişimdir.

4.4.1 Egzersiz 4'ün amacı ve kapsamı

Oyuntay çalıştayı, oyun savunucuları ile birlikte oyun ekosistemi haritalama çalışması için bir veritabanı oluşturmak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Çalıştay sonucunda, oyun ve toplumsal cinsiyet, kriz zamanlarında çocukların oyun hakkı, erişilebilir oyun, çocuk katılımı, çocuk odaklı iletişim alanları gibi başlıklar ön plana çıkmıştır. Bu alanlarda araştırma ve uygulama projelerinin gerekliliği vurgulanmıştır.

Bu egzersizde, belirlenen temalar çerçevesinde aşağıda ifade edildiği gibi çeşitli sorular ekseninde tartışma grupları ile çevrimiçi ortamda çözüm önerilerinin geliştirilmesi amaçlanmıştır.

Doğa ve oyun temasında aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır;

- Öğrenme ortamları mekânsal olarak çocukların doğa / şehir ile bağ kurabilecekleri şekilde tasarlanabiliyor mu?
- Günümüzde çocukların, şehir, doğa ve oyun ile olan bağı zayıflıyor mu?

Hareket ve oyun temasında ise şu sorulara yanıt aranmıştır;

- Şehir çocukların hareket ihtiyaçlarını karşılayacak biçimde kullanılabilir mi?
- Öğrenme ortamları çocukları gündelik hayatta fiziksel olarak aktif olmaya teşvik etmekte midir?

Serbest oyun alanında ise yanıt aranan sorular şu şekilde biçimlenmiştir;

- Çocuklara yeterince serbest oyun imkânı sağlanabilmekte midir?
- Öğrenme materyalleri, oyuncaklar, oyun ortamları serbest oyunu teşvik etmekte midir?
- Oyun müfredatta sadece bir konu başlığı olarak mı yer almaktadır?

STEAM ve oyun gündemindeki sorular ise şu şekilde tespit edilmiştir;

- Teknoloji ile bütünleşik oyun ve öğrenme ortamları ne kadar erişilebilir ve kapsayıcıdır?
- Oyun üzerine düşünürken tüm çocukların oyuna erişimi hesaba katılmakta mıdır?

4.4.2 Egzersiz 4'ün yöntemi

Oyuntay buluşması, çevrimiçi olarak ZOOM platformunda buluşma yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. Oyun alanında çalışan kişilerin belirlenen temalar doğrultusunda görüşlerini ortaya koydukları ve bu görüşlerin bir arada haritalandırıldığı bir çalışma olarak yürütülmüştür. Haritalama çalışması Google formlar üzerinden çevrimiçi olarak buluşma esnasında gerçekleştirilmiştir. Buluşmanın verileri Google drive üzerinden tüm katılımcılar ile paylaşılmıştır. Katılımcıların arasında bir ağ kurulması için katılımcı listesinin yer aldığı bir sosyal ağ oluşturulmuştur.

4.4.3 Egzersiz 4'ün bileşenleri ve oturumları

Egzersiz 4 kısa süreli bir buluşma olarak gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında önerilen pedagojik modelin adımları ekseninde egzersizin analizi ve değerlendirmeleri aşağıda detaylı bir biçimde aktarılmaktadır.

Çizelge 4.12. Egzersiz 4 Oyuntay bileşenleri ve oturumları

EGZERSİZ 4 OYUNTAY	ORYANTASYON BİLEŞENİ	1. Oturum: Konu süreç ve çalıştay çıktıları üzerine, tanışma ve ısınma egzersizi
	YARATICI BİLEŞEN	2. Oturum: Mesele haritalama
EGZERSİZ BİLEŞENLERİ	OYUNSAK BİLEŞEN	3. Oturum: Çevrimiçi oyunlar
	DETAYLANDIRMA BİLEŞENİ	4. Oturum: Mesele haritalama

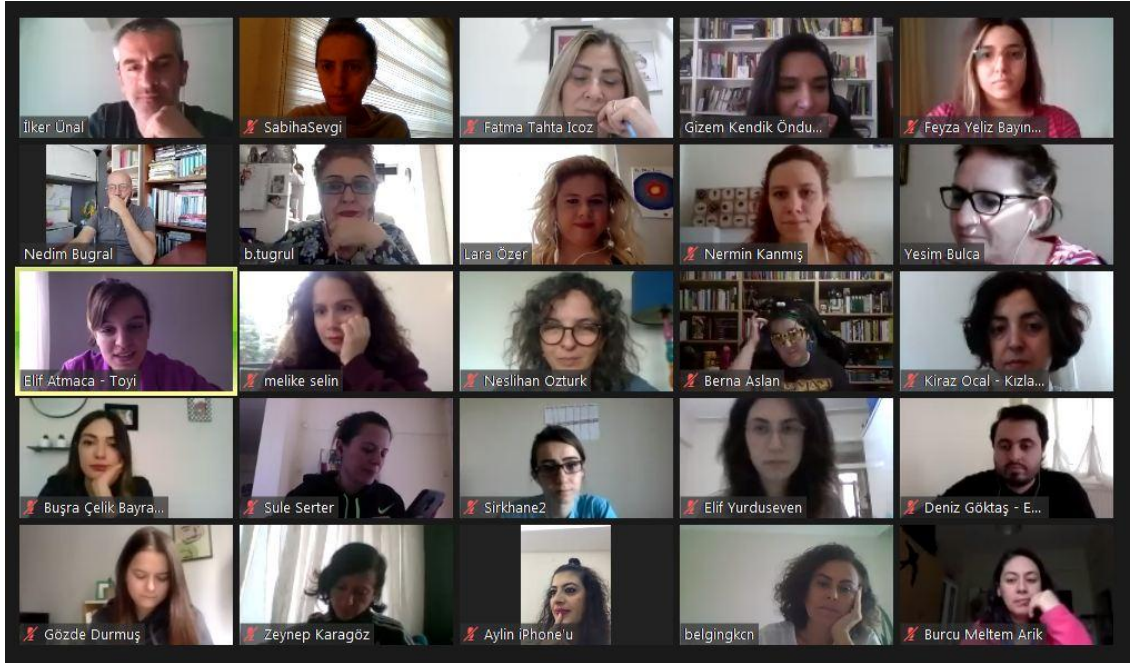
1. Oturum: Konu süreç ve çalıştay çıktıları üzerine, tanışma ve ısınma egzersizi

Çevrimiçi buluşmayı organize eden TOYİ ekibi Google Drive üzerinden çalıştayın amacı ve beklenen çıktılar üzerine dosya paylaşımında bulunmuştur. Çalıştay öncesi katılım sağlayacak tüm oyun savunucularından katılım amacını ve motivasyonunu açıklayan bir metin paylaşmaları talep edilmiştir. Oyuntaya katılım sağlayacak olan oyun savunucuların belirlenmesi sonrasında bir 28 Mayıs Dünya oyun Günü'nde gerçekleşecek olan buluşmanın posterini sosyal medyada paylaşmıştır (Şekil 4.59).



Şekil 4.58. Oyun savunucularının gündemini sorgulayan çevrimiçi Oyuntay

Çalıştay başlangıcında tüm katılımcıların birbirleri hakkında fikir sahibi olması için oyun içerikli bir tanışma ve ısınma egzersizi gerçekleştirilmiştir (Şekil 4.60). Her katılımcı kısaca kendisinden ve yapmış olduğu çalışmalardan bahsetmiştir. Genel tanışma sonrasında ZOOM platformunda temalara göre ayrılarak daha yakın bir tanışma seansı gerçekleştirilmiştir. Tanışma için ayrılan süre tamamlandıktan sonra tüm katılımcılar tekrar bir araya gelmiştir.



Şekil 4.59. Oyuntay çalıştayından katılımcıların ZOOM programındaki ekran görüntüsü

Tanışma sonrasında, TOYİ ekibi Oyuntay buluşmasının yapılma sebepleri ve motivasyonu hakkında bilgilendirme sunumu gerçekleştirmiştir. Buluşma esnasında nasıl bir yöntem uygulanacağı ve ekiplerin çalışma prensipleri hakkında bilgilendirme yapmıştır.

2. Oturum: Mesele haritalama

Belirlenen grup başlıkları ekseninde katılımcılar sanal odalara ayrılarak konu ile ilgili fikir alışverişinde ve önerilerde bulunmuştur. Katılımcılardan katıldıkları tema ile ilişkili olarak gündemdekiler, meseleler ve talepler konusunda dijital ortamda fikir beyan etmeleri istenmiştir. Bu çalışma sonucunda, oyuna dair hangi konuların kritik olduğu ve acil çözüme ihtiyaç duyulduğuna yönelik bir yol haritası elde edilmiştir.

Gündemdekiler, Meseleler, Talepler	👉 Kişisel Olarak İlgileniyorum	⚠️ En Kritik Konulardan Biri / Açıl Çözüme İhtiyaç Var
1 Ekolojiyi müfredatta sadece bir konu başlığı olarak mı düşünmeliyiz? Ekoloji/doğayı müfredat içerisinde sadece bir konu başlığı ve zaman alan bir aktivite olarak görmek yerine öğrenmeyi destekleyen bütüncül bir yaklaşımla ele almaya ihtiyacımız var.		
2 Çocukların doğa ve oyunla bağı zayıflıyor mu? Kentleşme, teknolojik gelişmeler ve yeni tüketim biçimlerimizin getirdiği alışkanlıklarla çocukların doğayla bağları azalıyor. Etraflarındaki bitkiler, hayvanlar, gıda üretim süreçleri, mevsimsel döngüler gibi temel doğa okuryazarlığı konularından habersiz kalıyorlar. Dönüşen dünyada çocukların doğa ve oyunla bağıni yeniden düşünmeye ihtiyacımız var.		
3 Çocukların açık havada geçirdiği zaman azalıyor mu? Teknolojik gelişmelerle evde ve okulda ekran karşısında yapılabilecek aktivitelerin sayısı arttı. Bu da iç mekanlarda hareketsiz geçirilen zamanın artmasına neden oluyor. Sağlıklı ve kaliteli bir yaşam içinse düzenli fiziksel aktiviteye, gün işiğine ve doğayla bağ kurabileceğimiz açık alanlara ve zamanlara ihtiyacımız var.		
4 Öğrenme alanlarımızı mekansal olarak çocukların doğayla bağ kurabilecekleri şekilde tasarlayabiliyor muyuz? Sınıflar, okul bahçeleri gibi çocukların çokça vakit geçirdiği öğrenme alanlarını çocukların etraflarını keşfetmeleri, toprakla zaman geçirmeleri, üretim süreçlerini gözlemleyebilmeleri gibi doğayla bağ kurma yollarını arttıracak şekilde tekrar düşünmeye ihtiyacımız var.		

Şekil 4.60. Oyuna dair gündemdekiler, meseleler ve talepler

Yukarıdaki Şekil 4.60'da ifade edildiği gibi katılımcıların hangi alanlarla kişisel olarak ilgilendiğine ve acil çözüm gerektiren başlıkların neler olduğuna dair bir veri katmanı elde edilmiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda geliştirilebilecek öneriler de tespit edilmiştir.

3. Oturum: Çevrimiçi oyunlar

Yaratıcı bileşenin ardından buluşmada çevrimiçi oyunlar oynanarak içinde bulunulan olağandışı koşulların oyunu nasıl şekillendirdiğine dair görüşler ortaya konmuştur. Pandemi koşullarının yeni oyun biçimlerini tetiklediğine dair görüşler ortaya konmuştur.



Şekil 4.61. Çevrimiçi ortamda oyunlar

Olumsuz koşulların yaratıcı bir bakış açısı ile olumlu çıktılara dönüştürebileceği üzerine yorumlar yapılmıştır. Farklı disiplinlerdeki oyun savunucuların pandemi döneminde gerçekleştirdikleri uygulamaları paylaştıkları sunumlar yapılmıştır (Şekil 4.62).

4. Oturum: Mesele haritalama

Oyuntay'dan öğrenimler şu şekilde ifade edilebilir; katılımcı bilgilerinin diğer katılımcılar ile paylaşılabilmesi için önceden katılımcılardan izin alınması ve etkinlik

zamanı paylaşımına açılması, mesele haritalarında katılımcıların önerileri oylamaya açılarak bir uygulama takviminin planlanması, çıktılarının basılı olarak paylaşılması daha etkili olacaktır.

Çalıştay katılımcılarının, çalışma grupları olarak ortaya koydukları meseleler ve çözüm önerileri Tablo 4.9'da kısaca özetlenmiştir. *Doğa ve Oyun* grubu, şehir merkezli çözümlere ek olarak kırsala yönelik de çalışmaların yapılması, eğitim ekosistemindeki planlayıcılar, öğretmenler ve çocuklarla birlikte oyun ve öğrenmeye dair politikalar geliştirilmesi gerekliliğine dikkat çekmiştir. Ek olarak, şehirdeki potansiyel oyun ve öğrenme ortamlarının açığa çıkarılması, şehrin daha oynanabilir bir öğrenme ortamına dönüştürülmesi, şehrin gıda üretimine oyunla çocukların eşlik etmesi, şehrin oyun alanları dışında da çocuk katılımına olanak tanıyacak şekilde kurgulanması şeklinde önerilerde bulunmuştur. *Oyun ve Hareket* ekibi fikir birliği ile hareket ihtiyacının karşılanması için her derste oyun oynanması ve disiplinler arası bağlantı kurulması yönünde görüş belirtmiştir. *Serbest Oyun* katılımcıları ise oyun okuryazarlığı geliştirilmesi, okul dışı ortamlarda oyun için daha fazla ortam yaratılması, okullarda farklı oyun alanları ve türlerinin çoğaltılması, oyuna dair kültürel mirasın genç nesillere aktarılması yönünde görüşler ortaya konmuştur. Ayrıca, ebeveynlere spontan oyun hakkında bilgi verilmesi, serbest oyunun kazandırdığı beceriler ebeveynler için görünür kılınması, oyun oynatılmaz, oyun oynanır felsefesi yaygınlaştırılması için çalışmaların yürütülmesi önerisi getirilmiştir. Son ekip olan *STEM ve Oyun*, dijital oyun topluluklarının oluşturulması, oyun ekosistemi haritalanması, oyun sınıflandırmaları ve değerlendirmeleri için açık platform kurulması, oyun ve dünya ile ilişkili kamusal materyal üretilmesi gibi yenilikçi yaklaşımlarda bulunmuştur.

Çizelge 4.13. Oyuna dair mesele haritalama

DOĞA VE OYUN MESELE HARİTALAMASI ÖNERİLERİ

- **TUNA COŞKUN TUNCAY:** Oyun ve doğa ilişkisinde şehir merkezli çözümlere ek olarak kırsal bölgeler için de çözüm üretimi göz önünde bulundurulmalıdır.
- **NEDİM BUĞRAL:** Öğrenme ortamlar, okul bahçeleri, kamusal alanlar çocukların kullanımı için çok kıymetli alanlardır. Eğitim ekosistemindeki planlayıcılar, öğretmenler ve çocuklarla birlikte oyun ve öğrenmeye dair politikalar geliştirilmelidir.
- **SABIHA SEVGİ:** Şehirler daha oynanabilir bir formata dönüştürülmeli ve şehirdeki potansiyel oyun ve öğrenme ortamları açığa çıkarılmalıdır.
- **GİZEM KIYGI:** Şehrin gıda üretimi ve bu üretime çocukları oyunla eşlik etmesinin desteklenmesi
- **MELİH BOZKURT:** Şehrin oyun alanlarının dışında da çocuk katılımına olanak tanıyacak şekilde kurgulanması

OYUN VE HAREKET MESELE HARİTALAMASI ÖNERİLERİ

- **ARZU ERTURAN:** Hareket ihtiyacının karşılanması için her derste oyun oynanmalı, disiplinler arası bağlantı kurulmalı
- **BELMA TUĞRUL:** Eğitimsel etkinlikleri oyundan ayıramayan ebeveyn davranışları irdelenmeli, oyun okuryazarlığı geliştirilmeli, okul dışı ortamlarda oyun için daha fazla faydalanılmalı
- **AYŞEGÜL LİMAN KABAN:** Okuldaki aralarda zamanın verimli geçmesi için yaratıcı ortamlar oluşturulmalı, farklı oyun alanları ve türleri çoğaltılmalı
- **GÖZDE DURMUŞ:** Kentsel politika alanındaki yetkililerin oyun hakkında bilinçlendirilmesi, oyunun bir çocuk hakkı olduğuna dair farkındalığın artırılması
- **GÖKHAN GÜNEŞ:** Oyuna dair kültürel mirasın genç nesillere aktarılması
- **BİLLUR ÇAKIRER:** Ebeveynlere spontan oyun hakkında bilgi verilmesi, serbest oyunun kazandırdığı beceriler ebeveynler için görünür kılınmalı, oyun oynatılmaz, oyun oynanır felsefesi yaygınlaştırılmalı

SERBEST OYUN MESELE HARİTALAMA ÖNERİLERİ

- **BETÜL GÜLTEKİN:** Dijital oyun toplulukları oluşturulmalı
- **BAGER AKBAY:** Oyun ekosistemi haritalanmalı, Oyun sınıflandırmaları ve değerlendirmeleri için açık platform kurulmalı, oyun ve dünya ile ilişkili kamusal materyal üretilmeli.
- **ZEYNEP KARAGÖZ / LARA ÖZER:** Çocuklar edilgen değil aktif oyun tasarımcısı olarak konumlandırılmalı
- **N. ALP AR:** Karantina döneminde fiziksel oyunlar çevrimiçi ortama da aktarılmalı
- **DEFNE YABAŞ:** Çocuklar oyunlarda kullandıkları stratejileri paylaşabilmeli, oyun algoritmalarını araştırabilmeli, oyunlar hakkında revizyonlar önerebilmeli, bir oyun topluluğunun oluşturulması desteklenmeli.
- **AHMET ALPAT:** Ebeveynlere oyun konusunda bilinçlendirme eğitimleri verilmeli.
- **ERCAN ALTUĞ YILMAZ:** Dünya oyun alanı olarak görülerek, oyunu oynamak dışında oyun gözünü açacak uzmanlık süreçleri geliştirilmeli.

STEAM VE OYUN MESELE HARİTALAMA ÖNERİLERİ

Egzersiz sonrası ileri adımlar ve öneriler aşağıdaki şekilde tespit edilmiştir:

- Oyun ekosistemi haritalaması
- Toplumsal cinsiyet eşitliği, kriz zamanlarında oyuna erişim
- Erişilebilir oyun
- Çocuk katılımı
- Çocuk odaklı iletişim alanlarında atölyelerin düzenlenmesi
- Oyun gazetesi
- Çocuk oyun hakkı izleme çalışması
- Türkiye çocuk oyun hakkı tarihçesi çalışması gerekliliği tespit edilmiştir.

4.4.4 Egzersiz 4'ün uygulama adımları

Oyuntay çalıştayının tamamlanmasının ardından Türkiye genelindeki yerel yönetimlere oyun konusunda işbirliği yapmak için Oyun Hareketi Derneği olarak çağrı mektubu gönderilmiştir. Çağrı mektubunun içeriği ekler bölümünde (EK. 4) paylaşılmıştır. İstanbul Büyükşehir Belediyesi, Oyun İstanbul ekibi tarafından gelen kolektif çalışma isteği doğrultusunda İBB Kasımpaşa Ek Hizmet Binası'nda bir ortak çalışma toplantısı gerçekleştirilmiştir (Şekil 4.63).



Şekil 4.62. İBB Oyun İstanbul Ekibi ile işbirliği toplantısı

Toplantıda Oyun Hareketi Derneği olarak yapılan çalışmaların içeriği aktarılmıştır. Şehirdeki oyun ortamlarında yalnızca belirli bir yaş grubu çocukların değil, daha kapsayıcı ve çeşitli yaş gruplarının birlikte aynı ortamda oynanabildikleri oyunları içeren “Oyun Laboratuvarı” önerisi hakkında bilgi verilmiştir.

İBB Oyun ve Rekreasyon Şefliği tarafından Seyyar Oyun Alanları kapsamında yürütülen Oyun Kuruculuğu eğitiminden bahsedilmiştir. Bu uygulama kapsamında, seçilen 5 dezavantajlı ilçede uygulanan HOP Seyyar Oyun çalışmasına dair görseller paylaşılmıştır. Bu çalışma için kullanılan malzemelerden bahsedilmiştir. Malzemelerde baskın olarak geri dönüştürülmüş malzeme, koli, ip gibi esnek materyallerin ön plana çıktığı aktarılmıştır. Bu çalışmaya yönelik, -Oyun Hareketi Derneği tarafından, Seyyar Oyun Alanlarının mekânsal bir algı oluşturması ve kurulan oyunun cazibe merkezi olması amacıyla, sınırlarının belli olması, bu sınırların ise renkli bant, bitki vb. öğelerle çevrilmesi ve oyun ile ilgili bilgilendirici levhaların olması gerektiğine dair görüş belirtilmiştir.

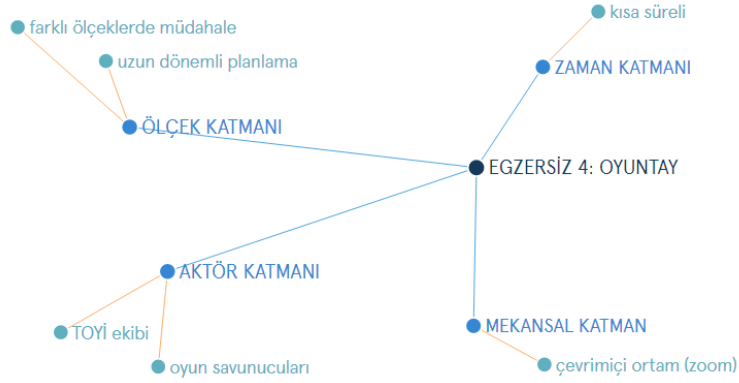
Oyun ve Rekreasyon Şefliği tarafından yürütülen bir diğer çalışma olan Kalıcı Oyun Alanları hakkında da kısa bir bilgilendirme yapılmıştır. . Maltepe Orhangazi Şehir Parkında ve Çırpıcı Parkında 2 adet konteyner, Dalyan Parkında ahşap yapının kalıcı oyun alanı olarak kullanılacağı bilgisi paylaşılmıştır. Bu konteynerlerin malzeme deposu olarak kullanılarak, oyunların açık alanda oynanacağı da belirtilmiştir.

Ekiplerin birbirlerinin yaptığı çalışmaları tanınmasından sonra sonuç ve öneriler bölümünde aşağıdaki toplantı notları alınmıştır:

- Seyyar Oyun Alanları uygulamasında doğal afetler gibi durumlarda Oyun Hareketi Derneği olarak destek vermesi,
- Sabit Oyun Alanlarının haftada 2 gün 0-3 yaş grubuna, diğer günler ise üst yaş gruplarına hizmet etmesi noktasında Oyun Hareketi Derneği desteğinin alınması
- Atık malzemelerin dönüşüm sürecinde Dernek tarafından üniversite öğrencileri (İTÜ, Bursa Uludağ Üniversitesi, vb.) ile birlikte bir tasarım, yerinde uygulama vb. konularda iş birliği yapılması
- Kapsayıcı, farklı yaş gruplarının birlikte oynayabileceği oyun formatının noktaları ve istasyonları belli olan bir rota üzerinde, aşamaları olan bir hikaye şeklinde olması gibi öneriler getirilmiştir.

4.4.5 Egzersiz 4'ü çözümlene ve analiz

Bu egzersiz Türkiye genelinde oyuna dair çalışan ve oyunu savunan bireylerin veya kurumların bir araya gelmesi için gerçekleştirilmiştir. Egzersiz pandemi koşulları ile birlikte yaygın olarak kullanılmaya başlayan dijital buluşma platformlarından biri olan ZOOM üzerinden gerçekleştirilmiştir. Egzersizin katmanları Şekil 4.64'te görselleştirilmiştir. Özetle, egzersizin kısa dönemli bir zaman katmanına, çok sesli bir aktör katmanına, sanal bir mekânsal katmana, farklı ölçeklerde ölçek katmanına sahip olduğu söylenebilir.



Şekil 4.63. Graph Commons veri haritalama ile Egzersiz 4 katmanları

Aşağıda Tablo 4.10'da oyun egzersizlerinin adımları, pedagojik stratejisi, hedefleri, kullanılan araçlar, aktörler, eylem biçimi, mekânlar, araştırmacının rolü ve değerlendirme adımlarına yer verilmektedir.

Çizelge 4.14. Egzersiz 4 – Oyuntay’ın bileşenleri

Bileşenler	Adımlar	Pedagojik Strateji	Egzersiz Adımları
Hedefler	Oyun savunucuları ile birlikte oyuna dair meseleleri haritalamak	Potansiyel dijital araçlar	<p>1. Oryantasyon Bileşeni: Buluşma hakkında genel bilgilendirme, tanışma ve çalışma gruplarına ayrılma</p> <p>2.Yaratıcı Bileşen: Zoom platformunda sanal odalarda belirlenen temalar çerçevesinde tartışma ve fikir paylaşımının gerçekleştirilmesi</p> <p>3.Oyuncu Bileşen: Çevrimiçi ortamda sanal oyunlar oynanması ve oyun savunucularının önerilerini sunması</p> <p>4.Değerlendirme Bileşeni: Önerilerin ve meselelerin web 2.0 araçları ve Google formlar üzerinden görselleştirilmesi ve çalıştayın genel değerlendirmesinin yapılması</p>
	Oyun ekosistemindekiler arasında sanal ağlar oluşturmak	Potansiyel dijital ağlar	
Araçlar	Gözlem ve tespitler	Oyun meselelerine dair	
	Google Formlar, Web 2.0 Araçları, Google Drive	Oyuna dair strateji ve eylem planı oluşturma	
Aktörler	<i>TOYİ Ekibi</i> <i>Oyun Savunucuları (68 katılımcı)</i>		
Eylem Biçimi	Kolektif Üretim Fikir Takası		
Mekân	Çevrimiçi Ortam – ZOOM Platformu		
Araştırmacının Rolü	Oyuna dair meseleleri tespit etmek Mesele haritalama çalışmasına katkı sağlamak Strateji geliştirmek ve eylem planı oluşturmak		
Değerlendirme	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ulusal ölçekte oyunu mesele edinen kişileri teknoloji aracılığıyla pandemi döneminde bir araya gelinmesi ▪ Mekânsal sınırların ortadan kaldırılması ▪ Oyun ekosisteminde yer alanlar arasında ağların kurulması ▪ Gelecek oyun senaryolarına ilişkin önerilerin geliştirilmesi 		

4.5 Egzersiz 5: Çocuk Meclisi Evi

Oyun laboratuvarı önerisi, çağdaş şehrin kapsayıcı ve katılımcı tasarım pratikleri ekseninde oynanabilir bir kente dönüşümüne katkıda bulunmaktadır. Yerel ölçekte şehirlî çocukların kendi oyun kültürlerinin üretimine aracılık eden, gerçek gündelik yaşam kesitinde konumlandırılmış bir öneridir. Öneri çocukların değişen oyun ve öğrenme kültürüne ve çeşitliliğine dikkat çekmektedir. Aynı zamanda, şehirde oyunu çocuk ölçeğinden yansıtan ve tasarımcı gözünden okuyan bir deneysel eğitim örneğidir.

Çocuğun oyun egzersizleri ekseninde şehirde yaptığı gezinti, çocuğun yaratıcı tarafını beslemektedir. Gezintinin kendisi de çocuk perspektifinden bir çeşit şehir anlatısına dönüştüğünden yeni bir oyun üretimi olarak değerlendirilebilir. Şehirli çocuğun da şehirdeki gezintisinden beslenerek yeni oyun biçimleri ürettiği görülmektedir. Şehir gezintisinden elde edilen verilerle üretilen oyun biçimleri şehrin oyun katmanlarına eklenen yeni oyun pratikleri olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda Çocuk Meclisi oluşumunda çocuklara tahsis edilen yapının daha aktif ve üretken bir biçimde kullanılması için 5. Egzersiz kurgulanmıştır. Bu egzersiz, içerisindeki oyun adımları yapının oyun ve öğrenme bağlamında nasıl ve hangi amaçla kullanılabileceğini soruşturmaktadır.

4.5.1 Egzersiz 5'in amacı ve kapsamı

Nilüfer Kent Konseyi Çocuk Meclisi, kent içinde yaşayan çocukları hiçbir fark gözetmeksizin temsil etmek ve seslerini özgürce duyurabilecekleri bir ortam yaratmak hedefiyle kurulmuştur. NKK Çocuk Meclisi'nin bugüne kadar ürettiği projelerin büyük çoğunluğu çocuk katılımını şehirde ön plana çıkarmayı amaçlamıştır. Bu amaca yönelik ve prensiple oluşturulan, Çocuk Meclisi'nin öncülüğünde şekillenen projelerden birine Oyun Engel Tanımaz Parkı gösterilebilir. Bu park, yapılı çevre eğitimi odaklı bir çocuk katılımı projesinin çıktısıdır. Bu projede, kentlilik bilincinin geliştirilmesi ve kentsel mekânın tasarımında yaş, cinsiyet, fiziksel yeterlilikler gibi ölçütlere bakılmaksızın doğrudan kullanıcı katılımının sağlanmasına yönelik farkındalık oluşturulması hedeflenmiştir. Bu egzersiz kapsamında, bir araştırma projesi ekseninde çocuklar tarafından tasarlanmış ve bu tasarıma uygun biçimde hayata geçirilmiş olan Oyun Engel Tanımaz Parkı içerisindeki “Çocuk Meclisi Evi”, hem öğrenmek, hem oynamak, hem de şehrin sosyal dokusuna katkı sağlamak isteyen çocuklara bir araya gelebilecekleri bir mekân sunmaktadır. Çocuklar için, çocuklar tarafından tasarlanan bu mekânın, çocukların daha aktif kullanılabileceği, seslerini daha yüksek duyurabileceği, kendileri ve akranları için yeni projeler üretebilecekleri bir ortama dönüştürülmesi için yine çocuk katılımı ekseninde tartışmaya açılmıştır. Yukarıda açıklanan gerekçe ile Çocuk Meclisi Evi'nin, çocuklar için çocuklarla birlikte çalışmalar yürüten sivil toplum kuruluşları ve kurumların da yararlanması adına dışarıya açılmasını ve tüm çocukların

bu buluşma ve paylaşma ortamından faydalanabilmesi için bir yol haritasının oluşturulması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda, çocuk alanında çalışan farklı disiplinlerden uzmanlar, çocuk hakları savunucuları, eğitimciler, STK'lar, önceliğimiz çocuklar diyen kitle örgütü temsilcileri ile çocukların da katılacağı bir buluşma programı oluşturulmuştur. Bu kapsamda öncelikle yerelde, sonrasında ise tüm ulusalda çocuk çalışmaları yürüten, bu konuya kafa yoran, katkı sağlamak isteyen kişileri bir araya getirmek hedeflenmiştir.

Çocuk Meclisi'nin öncülüğünde şekillenen Oyun Engel Tanımaz Parkı, yalnızca yapılı çevreyi oluşturan unsurlara yönelik bir eğitim projesi olmakla kalmayıp;

- Çocukların kentin yerel yönetim süreçlerine katıldıkları,
- Kullanıcısı oldukları kentsel mekân tasarımına ilişkin kararlara dâhil olabilmeye imkân buldukları,
- Demokratik yaşam kültürünün ve katılımcı kentli kimliğinin desteklendiği kolektif bir üretim platformu niteliği taşımaktadır.

Bu egzersiz ile yukarıda açıklanan unsurlar dâhilinde park içerisinde yer alan Çocuk Meclisi Evi'nin de aktif kullanımı için görüşler yine katılımcı bir süreç içerisinde tanımlanmak istenmiştir.

4.5.2 Egzersiz 5'in yöntemi

Bu egzersiz, Nilüfer Kent Konseyi ile birlikte, "*Çocuk Meclisi Evi'nin geleceğine gelin hep beraber karar verelim*" sloganı ile katılımcı atölye kurgusunda düzenlenmiştir. Oyun Engel Tanımaz Parkı Çocuk Meclisi Evi'nde Bursa Uludağ Üniversitesi, Çağdaş Drama Derneği, Oyun Hareketi Derneği, alandan uzmanlar ve çocuklarla birlikte gerçekleştirilen katılımcı egzersizde ihtiyaç ile sorun analizi yapılmış ve çözümler önerilmiştir. Çocuklar, Çocuk Meclisi Evi'nden beklentilerini ve evin nasıl kullanılması gerektiği ile ilgili görüşlerini çeşitli oyun kurguları içerisinde ifade etmiştir.

4.5.3 Egzersiz 5'in bileşenleri ve oturumları

Egzersiz, şehirde oyun ve öğrenme pratikleri konusunda farkındalık yaratılması ve çocuk meclisi yapısının aktif kullanımının sağlanması için çocuk meclisi üyelerinin fikirlerinin alınması adına önerilen 4 bileşen ekseninde yürütülmüştür. Egzersizde, şehirde oyun ve öğrenmenin kolektif bir hareket içerisinde gerçekleştirilmesi için gerekli iletişim ve farkındalık araçları tartışmaya açılmıştır. Bu egzersizin adımları, yaratıcı oyun ve öğrenme egzersizlerine dair bir değişim yaratabilmek için gerekli olan faaliyetleri kapsamaktadır. Böylelikle ilerleyen aşamalar için çeşitli sosyal kurumlar ve belediye hizmetlerini işbirlikleri ile destekleme ve oyun egzersizlerini sürdürülebilir kılmak ön görülmüştür.

Çizelge 4.15. Egzersiz 5 Çocuk Meclis Evi bileşenleri ve oturumları

EGZERSİZ 5 ÇOCUK MECLİS EVİ	ORYANTASYON BİLEŞENİ	1. Oturum: Tanışma Oyunu
	YARATICI BİLEŞEN	2. Oturum: Oyun ve öğrenme üzerine
EGZERSİZ BİLEŞENLERİ	OYUNSAK BİLEŞEN	3. Oturum: Keşif alıştırmaları
	DETAYLANDIRMA BİLEŞENİ	4. Oturum: Geri bildirim ve fikir takası

1. Oturum: Tanışma Oyunu

İlk adım bir tanışma oyunu ile başlamaktadır. Hem ısınmak hem de katılımcıları rahat hissettirebilmek için oyun oynanarak tanışma egzersizi gerçekleştirilmiştir. Çağdaş Drama Derneği tarafından kurgulanan, çocuklara drama yöntemiyle tanışma ve ısınma egzersizleri çocuklar arasında bir iletişim katmanı oluşturmaktadır (Şekil 4.65). Böylece çocuklar sonraki adımlarda birbirleri ile daha kolay iletişim kurma imkanı elde edebilecektir.



Şekil 4.64. Çağdaş Drama Derneği tarafından kurgulanan çocuklara drama yöntemiyle tanışma ve ısınma egzersizleri (kişisel arşiv)

Tanışma oyununda kullanılan ip ile katılımcı çocukların birbirlerine yakınlaşması ve bağlantıda oldukları kişilerin bilgilerini öğrenmeleri beklenmiştir. Tanışma egzersizinin devamında Yaratıcı Oyun Hareketi Derneği tarafından kurgulanan taş kâğıt makas oyun ile ekiplerin ortak hareket etmeleri ve birlikte aksiyon almaları için zemin hazırlanmıştır. Çocukların ellerinde tuttıkları ipi düşürmeden taş kağıt makas oyunu oynamalarına yönelik yönergeler verilmiştir.

2. Oturum: Oyun ve öğrenme üzerine

İkinci adımda, çocukların çevreleri ile kurdukları ilişkiyi anlamak, mekânı onların gözünden algılayabilmek adına Çocuk Meclisi Evi ve yakın çevresinde haritalama çalışması yürütülmüştür. Haritalama çalışması için ilk olarak meclis evi ve içerisinde bulunduğu park alanı drama tekniği kullanılarak deneyimlenmiştir. Ardından çocukların öncülüğünde onlara sağlanan materyaller ile haritalama çalışması gerçekleştirilmiştir (Şekil 4.66). Yürütücüler, bu esnada çocukların oyun ve öğrenmeye ilişkin görüşlerini belgelemek adına onlara çeşitli sorular yöneltmiştir. Sorular, çocukları oyun ve öğrenme üzerine düşünmeye teşvik edecek şekilde belirlenmiştir. Çocukların verdikleri yanıtlar

kayıt altına alınarak belgelenmiştir. Süreç içerisinde, yürütücüler pasif konumda yer alırken çocukların aktif katılımcı olmalarına olanak tanınmıştır. Bu egzersizin, çocukların oyun ve öğrenme ilişkisine bütüncül bir perspektiften bakmalarına fırsat yarattığı düşünülmektedir.



Şekil 4.65. Çocukların park okumaları ve görselleştirme çalışmaları (kişisel arşiv)

Egzersiz sonunda elde edilen veriler, kelime haritalama yöntemi ile görselleştirilmiştir. Çocukların Çocuk Meclisi Evi bünyesinde katılım sağlamak istediği oyun ve eğitim programları Şekil 4.67’de gösterilmiştir. Oryantiring etkinlikleri, sportif faaliyetler, mahalle turları, haritalama çalışmaları gibi hareket içeren etkinliklerin yoğunlukta tercih edildiği dikkat çekmektedir. Aynı zamanda hikâye kitabı üretimi, sinema atölyeleri, açık mutfak etkinlikleri gibi daha pasif ve mekâna bağlı etkinliklerinden talep edildiği gözlemlenmektedir. Çocukların fikirleri ile oluşturulan liste şunu göstermektedir ki çocuklar birbirinden farklı disiplinler konusunda oyun ve öğrenmeye yönelik egzersizlerin planlanmasını talep etmektedir.



Şekil 4.58. Çocukların katılım sağlamak istedikleri oyun ve eğitim programları

Bu oturum değerlendirildiğinde, farklı disiplinlerin çeşitli eğitim programları ile kısa veya uzun vadeli bir biçimde Çocuk Meclis Evi'nde çalışmalar yürütmesi faydalı olacaktır. Bunu gerçekleştirebilmek için Nilüfer Kent Konseyi tarafından yıllık takvim içerisinde belirlenen bir tarihte akademilere, sivil toplum örgütlerine, eğitim kurumlarına çağrı metni gönderilebilir. Bu çerçevede yıllık bir eğitim programı oluşturulabilir.

3. Oturum: Keşif alıştırmaları

2. adımda çocuklardan elde edilen veriler doğrultusunda Çocuk Meclisi ve Nilüfer Kent Konseyi bünyesinde ara yıl tatilinde farklı içeriklerde ön deneme çalışmaları planlanmıştır (Şekil 4.68). Bu atölyeler aracılığıyla farklı disiplinlerden uzmanlar ile çocukların bir araya gelmesi ve atölye içeriklerine göre üretimlerde bulunması amaçlanmıştır. Atölyeler, uzun soluklu bir eğitim programı denemesi olarak yürütülmüştür.



Şekil 4.67. Yarıyıl tatili sanat ve doğa atölyeleri programı

Nilüfer Kent Konseyi Çocuk Meclisi'nin düzenlediği yarıyıl tatili etkinliklerinden biri *Ses Haritası Atölyesi*'dir. Pandemi koşullarına uygun bir şekilde gerçekleşen etkinlikte Faruk Saraç Tasarım Meslek Yüksekokulu Öğretim Görevlisi Sabiha Sevgi, Oyun Engel Tanımaz Parkı'nda çocuklarla ilk etapta çevredeki sesleri keşfetmek için park gezisi gerçekleştirmiştir. Nevin Aladağ'ın Şehrin Sesleri çalışması referans gösterilerek, çocuklar tarafından algılanan sesler, renk ve doku farklılıkları ile haritalanarak parkın ses haritası oluşturulmuştur. Çocuklar ses haritasına ek olarak ses maketini de oluşturarak çalışmayı tamamlamıştır (Şekil 4.69). Bu atölye ile çocukların şehrin katmanlarından biri olan ses katmanına yönelik farkındalık kazanmaları ve çevrelerini yaratıcı bir gözle görmeleri amaçlanmıştır.



Şekil 4.68. Ses haritalama atölyesi

Nilüfer Kent Konseyi Çocuk Meclisi'nin düzenlediği yarıyıl tatili etkinliklerinden bir diğeri ise “Doğanın Sesi Ritim Atölyesi” dir. Pandemi koşullarına uygun bir şekilde gerçekleşen etkinlikte ritim eğitmeni Akın Togay, vurmali çalgılar hakkında bilgi vererek atölyeye başlamıştır. Kolektif katılımın sağlandığı interaktif ritim atölyesinde çocuklar hem oyunlu hem de öğretici deneyimler yaşamıştır (Şekil 4.70). Bu atölyede bir önceki atölyenin aksine var olan seslere odaklanmak yerine şehre yeni ses katmanları eklemek üzerine çalışmalar yürütülmüştür.



Şekil 4.69. Doğanın Sesi Ritm Atölyesi

Bir sonraki atölye çalışmasında, Nilüfer Belediyesi Kültür Müdürlüğü'nden resim eğitmeni Lale Ürek, çocuklarla park çevresinden topladıkları malzemelerle *Bitkilerle Kolaj Atölyesi* gerçekleştirmiştir (Şekil 4.71). Çocuk katılımcılar parktan topladıkları bitki bileşenleri ile parka ait bir kolaj çalışması oluşturmuştur. Bu çalışmada, çocukların parça bütün ilişkisini kavramaları, şehri oluşturan doğal bileşenleri gözlemleri ve bu bileşenleri bir sanat etkinliği içerisinde üretim aracı olarak kullanmaları hedeflenmiştir.



Şekil 4.70. Doğdaki materyaller ile kolaj çalışması

Nilüfer Kent Konseyi Çocuk Meclisi'nin düzenlediği yarıyıl tatili etkinliklerinden sonuncusu “*Mini Bostan Ürün Hasadı*” etkinliği ile devam etmiştir. Etkinlikte Nilüfer Kent Bostanları Sorumlusu Selin Bıçakçioğlu, İhsaniye Mini Bostan'da çocuklara ürün hasadı ile ilgili bilgi vermiş ve havuç, turp, pazı, ıspanak hasadı yaptırmıştır. Ek olarak, uzman kişi tohum alma ve ekme ile ilgili genel bilgilendirme yaparak kabaktan tohum alma ve bakla ekme çalışmaları gerçekleştirilmiştir (Şekil 4.72). Bu atölye ile birlikte çocukların gıda üretimi hakkında bilinçlenmeleri ve üretim zincirinin bir parçası olmaları planlanmıştır.



Şekil 4.71. Mini bostanda hasat, tohum alma ve ekme atölyesi

Oyunsal bileşen çerçevesinde gerçekleştirilen atölyeler çocukların Çocuk Meclis Evi ve yakın çevresinde deneyimlemek istedikleri egzersizler için bir deneme altlığı sunmaktadır. Bu bileşen şunu göstermektedir; çocuklara çevre ve şehir konusunda oyun ve öğrenme deneyim alanları yaratılırsa çocuklar merak duygusu içerisinde aktif katılım sağlamaktadır. Bu ve benzer çalışmaların yaygınlaştırılması ve sürdürülebilir hale getirilmesi için şehir aktörlerinin kolektif çalışmalar yürütmesi gerekmektedir.

4. Oturum: Geri bildirim ve fikir takası

Egzersizin son aşamasıdır. Son aşama olmakla birlikte çocukların kendi aralarında geribildirimleri ve yürütücülerin çocukların fikirlerini önemsediklerini ortaya koymaları açısından önemli bir adımdır. Uzmanlarla birlikte çocukların özne konumunda olduğu fikir takası gerçekleştirilmiştir. Önceki adımlarda elde edilen veriler çakıştırılarak, çocukların şehirde oyun ve öğrenmeye dair beklentilerine yönelik çıkarımlarda bulunulmuştur. Değerlendirme ve verileştirme sürecinde gözlem, bilgi ve ses kaydı, geri bildirim yöntemleri olmak üzere 3 farklı metottan faydalanılmıştır. Çocuk Meclisi Evi'nde neler yapılabileceğine dair çocukların oluşturdukları veriler derlenmiştir. Çocuk

Meclisi Evi, ilk etapta yakın çevresi sonra ise tüm şehri kapsayacak biçimde çocukla, çocuğa dair farklı atölyelerin ve çalışmaların (tekil/çoğul buluşmaları kapsayan, günlük ve/veya ardışık tekrarlı programları içeren) yer alacağı bir platform oluşturmayı hedeflemektedir. Bu çeşitliliği ortaya koyacak tanımlı bir etkinlik takvimi oluşturmak öncelikli hedefler arasında belirlenmiştir. Bu amaçla katılımcı paydaşlardan, hangi periyotlarda, hangi sıklıkla ve hangi içeriklerde etkinlik takvimine katkı koyabileceğine dair bir planlama oluşturmaları istenmiştir. Yürütülen egzersize dair basında da çeşitli haberler yer almıştır, böylelikle hedeflerin yaygınlaştırılması için zemin oluşturulmuştur (Şekil 4.73).



Şekil 4.72. Yürütülen çalışmaya dair basında yer alan haberler

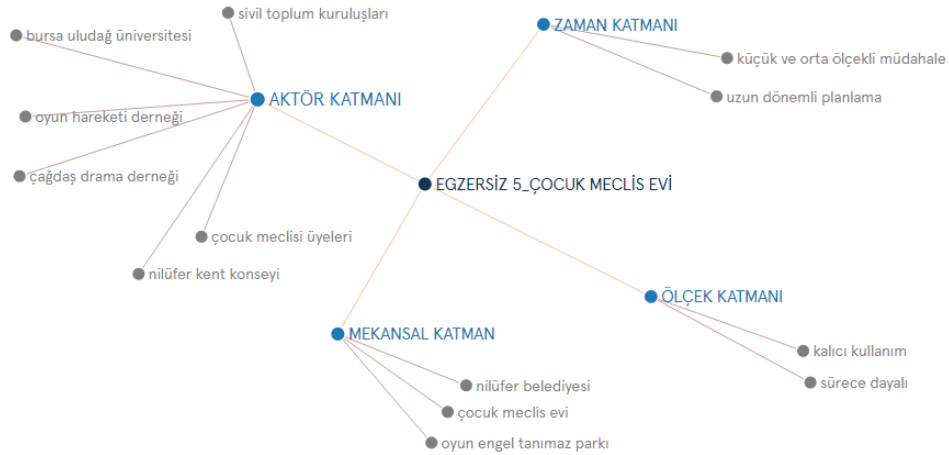
Değerlendirme bileşeninde Nilüfer Kent Konseyi yerel ve ulusla ölçekte eğitim programları yürütmek için çağrıya çıkma kararı almıştır. Ayrıca dijital bir platform oluşturularak eğitim takviminin ve duyuruların takip edilmesini kolaylaştırmak planlanmıştır.

4.5.4. Egzersiz 5'in uygulama adımları

Egzersiz 5'in kurgusunda uygulama adımı bulunmamaktadır. Bu egzersiz, fiziksel bir mekân çıktısı olmadan oyun savunucularının oyunun yaygınlaştırılması için alabileceği aksiyonları belgelemek ve bu konuda bir eylem planı oluşturmak adına gerçekleştirilmiştir.

4.5.5 Egzersiz 5'i çözümlene ve analiz

Bu egzersiz Nilüfer ilçesinde yaşayan çocukların sahip olduğu potansiyel bir mekânın, çocuklar tarafından sahiplenilmesi ve daha aktif bir kurgu içerisinde kullanılması için gerçekleştirilen bir katılım projesidir. Egzersiz, çok sesli bir ortamda gerçekleştirilmesi ve fikirlerin yaygınlaştırılması için farklı disiplinlerden çok sayıda aktörlerin katılım ile gerçekleştirilmiştir (Şekil 4.74).



Şekil 4.73. Graph Commons veri haritalama ile Egzersiz 5'in katmanları

Aşağıda Tablo 4.11'de oyun egzersizinin adımları, pedagojik stratejisi, hedefleri, kullanılan araçlar, aktörler, eylem biçimi, mekânlar, araştırmacının rolü ve değerlendirme adımlarına yer verilmektedir.

Çizelge 4.16. Egzersiz 5’i çözümleme tablosu

Bileşenler	Adımlar	Pedagojik Strateji	Egzersiz Adımları
Hedefler	Oyun kültürü ve oyun ağı yaratmak	Potansiyel oyun ve öğrenme stratejilerini tespit etmek	1. Oryantasyon Bileşeni: Tanışma ve ısınma egzersizleri, çocuklar ve katılımcılar arasında iletişim katmanı oluşturma
	Çocuk Meclis Evi’ni aktif hale getirmek	Çocuk Meclis Evi’ni aktif hale getirecek verilere ulaşma.	
Araçlar	Fikir ve öneriler	Şehir okumaları ve keşifler Yeni oyun ve öğrenme programları geliştirmek	2.Yaratıcı Bileşen: Çocuk Meclis Evi ve çevresini tanıma ve ifade etme alıştırmaları
	Anlatım, çizim, vb. mimari ifade araçları	Oyun ve öğrenme kültürü / ağı oluşturma	
Aktörler	Nilüfer Kent Konseyi Çocuk Meclisi Üyeleri Bursa Uludağ Üniversitesi Akademisyenler Yaratıcı Drama Derneği – Yaratıcı Oyun Hareketi Derneği Sivil İnisiyatifler		3.Oyuncu Bileşen: Elde edilen veriler doğrultusunda oyun ve öğrenme programları kurgulama ve deneme çalışmaları yürütme
Eylem Biçimi	Çocuk katımlı fikir üretimi Tepeden aşağıya örgütlenme		4.Detaylandırma Bileşeni: ileriye dönük yapılacak uygulamaların planlanması ve olası senaryoların oluşturulması
Mekân	Bursa – Nilüfer İlçesi Çocuk Meclisi Evi ve Oyun Engel Tanımaz Parkı		
Araştırmacının Rolü	Egzersiz programının oluşturulması, Aktörlerin bir araya gelmesinde arabuluculuk yapılması, Egzersiz adımlarının gerçekleştirilmesinde kolaylaştırıcılık Verilerin arşivlenmesi ve sentezlenmesi		
Değerlendirme		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Oyun ve öğrenme ağı yaratmak ▪ Çocuk Meclis Evi’ni aktif bir biçimde kullanmak ▪ Farklı disiplinler tarafından planlanan oyun ve öğrenme programları geliştirmek ▪ Şehre çocuk katılımı konusunda farkındalık oluşturulması 	

Bu egzersizin katkıları değerlendirildiğinde; şehirde oyun ve öğrenme ağı yaratmak, Çocuk Meclis Evi’nin aktif bir biçimde kullanmak, farklı disiplinler tarafından oyun ve öğrenme programlarının geliştirilmesine aracılık etmek, şehre çocuk katılımına yönelik farkındalık oluşmasına yardımcı olmak gösterilebilir.

4.6 Bölüm Sonucu ve Değerlendirme

Bulgular bölümü, keşfedici, çok seviyeli saha egzersizlerinin araştırma sürecini sunmaktadır. Saha egzersizleri, gerçek yaşamda oyun ve öğrenme ortamlarında yeni bir oyun biçimi olarak katılımcı tasarım pratikleri ekseninde yürütülmüştür. Bu bölümde, her bir egzersizin, çerçevesi, kurulumu, analizi ve ana bulguları açıklanmıştır.

Oyun laboratuvarı önerisi, *katılımcı tasarım pratiklerini yeni bir oyun biçimi* olarak konumlandırarak, şehrin *alternatif bir öğrenme ortamına* dönüşümünde katılımcıların bilinçli bir biçimde katkı koyabilecekleri bilgi ve birikimi kazanması hedeflenmiştir. Bu katılım kültürünün yerleştirilmesi, hem yaratıcı oyun ve öğrenme pratiklerinin oluşturulabilmesine hem de üretilen egzersizlerin ve ortamların sürdürülmesine katkı sağlayacaktır. Oyun Laboratuvarı girişimi yaratıcı oyun ve öğrenme ortamlarının yanı sıra çocukların şehrin yerel yönetim süreçlerine katıldıkları, kullanıcısı oldukları oyun ve öğrenme ortamlarının tasarımına ilişkin kararlara dâhil olma imkânı buldukları, demokratik yaşam kültürünün ve katılımcı kimliğinin desteklendiği kolektif bir üretim ve paylaşım platformudur. Bu öneri, katılımcı çocukların aktif üretim sürecini deneyimleme, sosyal bağlar kurma ve ağlar oluşturma anlamında da tecrübe edinmelerine fırsat sunmaktadır.

Bu çalışma, ilgili teori ve pratiğin detaylandırılmasında ileriye doğru atılmış önemli bir adım olmuştur. Araştırmanın tasarım deneyleri devam etmekle birlikte, tez içerisinde beş oyun egzersizine yer verilmiştir. Bu tez içinde, alternatif oyun ve öğrenme yaklaşımlarından ziyade teori, tasarım ve eğitim uygulamalarını bütünleştirme ve geliştirmenin çeşitli yolları ortaya konmuştur. Bu yolculukta, oyun, öğrenme, katılım, yaratıcılık ve işbirliği gibi kavramlar detaylandırılmaktadır. Bununla birlikte şehir ortamında, katılımcı tasarım pratiklerinin yeni bir oyun biçimi olarak kullanılmasını ve eleştirel pedagoji arasındaki ilişkinin anlaşılmasını derinleştirmek için daha fazla çalışma yapılmasına ihtiyaç duyulmaktadır.

Ayrıca araştırma kapsamında, katılımcı tasarım araçları yoluyla çocukların şehirde oyun ve öğrenme ortamlarına yönelik beklentileri sunulmakta, gelecekte şehirde oyun ve

öğrenme programları ve ortamları için bir öneri sunulmaktadır. Oyun egzersizlerinin, şehre çocukların aktif katılımına ve şehirde öğrenmeye ne şekilde yansıdığını ortaya koymaya çalışan araştırma projesinde kullanılan yöntem çerçevesinde, egzersizlerde 3 temel müdahale tipolojisi kullanılmıştır:

- *Mekânsal müdahaleler:* İlk müdahale tipolojisi mekânsal müdahale önerileri şehirde oyun ve öğrenme mekânlarının oluşturulmasına yönelik öğrenme programı ve müdahale çalışmalarını kapsamaktadır (*Egzersiz 1 ve Egzersiz 2*). Bu noktada, şehrin oyun potansiyellerinin deşifresine ara yüz oluşturacak bir takım araç gereç ve durumların varlığından söz edilmektedir. Bu araç, gereç ve durumlar şehir ortamında olay yaratıp, bireyi oyuna teşvik edecek müdahaleler ve o müdahalelere olanak tanıyacak mekânsal ara yüzler olarak kavramsallaştırılmış bunların bütününe oyun denmiştir. Bu ara yüzler, şehir bağlamında yeni, yaratıcı ve anlık programların oluşmasına olanak sağlayan oyun müdahaleleri olarak düşünülebilir. Bireyin şehre her müdahalesi, var olan mekânı yeniden programlama, aktive etme ve o mekândaki potansiyelli an ve durumları ortaya çıkarma girişimi olarak tanımlanabilir.
- *Oyunsal müdahaleler:* İkinci müdahale tipolojisi, çocuk katılımı, tasarım ve mimarlık öğrencileri, sanatçı ve tasarımcılarla yapılan oyunsal müdahalelere dayanmaktadır (*Egzersiz 3*). Çocuklar arasında bağlantı kuran bağların oluşturulmasına yönelik kısa süreli oyun müdahalelerini içeren egzersizleri kapsamaktadır. Şehirde konumlanan ve gerçekleştirilen egzersizlerin, yarattıkları oyunsallıklar incelenerek, tartışmaya açılmıştır.
- *Organizasyonel müdahaleler:* Son müdahale tipolojisinde, şehirde oyun hakkındaki fırsatlar, olumlu ve olumsuz yönler karşılıklı tartışma şeklinde çalıştay düzeninde gerçekleştirilmiştir (*Egzersiz 4 ve Egzersiz 5*). Çevrimiçi çalıştayda oyunu farklı açılardan mesele edinen gruplarının bir araya gelmesi ile oyunun yaygınlaştırılması için uygulanabilecek eylem planları üzerinde fikirler ortaya konmuştur. Toplantılar, şehre çocuk katılımı ve şehirde oyunun yaygınlaştırılması ve oyunsal öğrenme mekânlarına dair beklentilerin tespit edilmesi ekseninde yönlendirilmiştir. Bu toplantıların çıktıları hem detaylı çalışma için etkili olmuş hem de diğer analizler için bir altlık oluşturmuştur.

Gerçekleştirilen egzersizlerin çözümlenmesi ve yorumlanması sonucunda elde edilen bulgular ve çıkarımlar aşağıda aktarılmaktadır:

- *Mimarlık eğitimi için çıkarımlar:* Mimarlık eğitiminde öğrenme deneyimlerinin iyileştirilmesi, mimarlık eğitimi alanındaki araştırmacılarının mevcut söylemlerinde yer edinen temel bir konudur. Bu odaklanma, öğrencilerin ne öğrendiği ve öğrenme stili varyasyonlarının bilgi edinmeyi nasıl etkilediği, öğrenme süreçleri üzerine daha fazla çalışma yapılmasını gerektirmektedir. Bu bağlamda, tez içerisinde uygulanan egzersizler, mimarlık eğitim sürecinde öğrenmenin ayrılmaz bir bileşeni olan çeşitli bilgi türlerini içeren bir öğrenme tasarım önerisi sunmaktadır. Aktif katılımlı oyun egzersizleri, teori ve pratiğin iç içe geçtiği birbirinden ayrılmaz ve birbirini besleyen öğrenme ve öğretme için açık bir sistem sunmaktadır. Bu yöntem, mimarlık disiplini gündelik hayat içerisinde aktive etmek ve ağlar kurmak için kullanılabilir. Bu tez, tasarım eğitmenlerine ve tasarım öğrencilerine tasarım projelerinde katılımcı tasarım programlarını gerçekleştirmelerine yardımcı olabilecek egzersiz ve materyal önerileri sunmaktadır. Daha spesifik olarak, tasarım öğrencilerini, çocuklarla katılımcı projelerde çalışırken kolektif üretimi ve işbirliğini nasıl kolaylaştırabilecekleri konusunda desteklemektedir. Bu tür bir eğitim programı, deneyime (yaparak öğrenme), tekrara (zaman içinde öğrenme), değişime (akranlardan öğrenmeye) dayanmaktadır. Bir tasarım okulu bağlamı, akranlarla değişim yoluyla öğrenme için iyi bir ortam sunarken, deneyimlerden öğrenmek tasarım okulu ve öğrencilerinin çeşitli ortaklarla gerçek yaşam durumu sunan projeler üretmelerine fırsat sunmaktadır. Bu tür bir öğrenme yaklaşımı, tasarım öğrencilerinin çeşitli ortakların, getirdikleri farklı bağlamlar, gündemler ve değerlerle çalışmayı öğrenmeleri için ortam sunmaktadır.
- *Diğer tasarım alanları için çıkarımlar:* Bu tezde sunulan egzersizler şüphesiz oyun kültürü tasarımında çocuklarla işbirliği içinde çalışan uygulayıcılar için değerlidir. Tezde sunulan yaklaşım, oyun ve öğrenme tasarımcılarının demokratik bir süreci gerçekleştirmeyi hedeflerken, çocukların kültürlerinin karmaşıklığını – çocukların anlam ve değerleri, arka planları ve çıkarları- dâhil etmenin ve bu noktada tasarımcıların önemine dikkat çekmeyi hedeflemiştir.

Ayrıca yaklaşım, oyun ve öğrenme deneyimine yardımcı olabilecek bir çerçeve çizmektedir. Yaklaşımın başarılı bir şekilde uygulanması daha iyi egzersiz sonuçlarını üretecektir. Egzersizlerin yarı yapılandırılmış olarak kurgulanması çocukların sürece daha aktif katılımına aracılık etmektedir. Araştırma, sanat ve tasarım araştırmacılarının uygulamalar yoluyla bilgi geliştirmesine yardımcı olurken aynı zamanda bu uygulamalara doğrudan dâhil olmalarına imkân tanımaktadır. Saha çalışması, sanat ve tasarım araştırmacılarının radikal deneyleri birleştirmesine ve gündelik yaşamın gerçeklerinde gerçek değişimi yaratmalarına olanak tanımaktadır.

- *Eğitim alanı için çıkarımlar:* Çalışma kapsamında irdelenen, oyun, çocuk katılımı, açık öğrenme, deneysel öğrenme gibi konular toplumsal eğitim ve bilinç seviyeleri arttıkça daha fazla gündeme gelen ve talep edilen meseleler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yönde hareketlerin ve pratiklerin yayılması için genel eğitim seviyesinde iyileştirme çalışmalarının yapılması gerekmektedir. Katılımcı pratikler ve bu bağlamda gerçekleştirilen egzersizlerin kendisi de öğretici bir süreçtir ve alternatif bir öğrenme şekli olarak karşımıza çıkmaktadır. Katılımcı yaklaşımlarda sonuç ürüne odaklanmak yerine süreç içerisindeki kazanımlar önemli hale gelmektedir. Gerçekleştirilen egzersizler doğrultusunda, tasarım eğitiminin sadece bu alanda uzmanlaşmak isteyen kişilere değil eğitim kademelerinin her seviyesinde belirli düzeylerde yer ve oyun odaklı verilmesi ile gelecek nesillerin yerel ve bölgesel kalkınmada, ülke ekonomisinde daha etkin bir rol oynamalarına olanak sağlayacağı ön görülmektedir. Bunun için tasarımcının, yeni ekonomik sistemdeki rolünün önemi ortaya konmalı ve akademisyenlerin yeni neslin eğitim süreçlerinde daha fazla toplum ile bağlantılı sınıf dışı alıştırmalar gerçekleştirmeleri için ortam yaratılmalıdır. Tasarımcı mevcut dünyamızın büyüyen karmaşıklığında insanların sosyal etkileşimlerini kolaylaştırarak, bu karmaşıklıkla başa çıkmalarına yardımcı öneriler ortaya koymalıdır. Yenilikçi, uyarlanabilir ve esnek toplumların kurulabilmesi için göreceli olarak değeri az bilinen tasarım düşüncesinin etki alanı ve rolü üzerine vurgu yapılması gerekmektedir. Oyun laboratuvarı, sadece şehirde oyun ve öğrenmeyi teşvik etmek için değil aynı zamanda müfredata dayalı öğrenme ile yaratıcılık ve yeniliği bütünleştirmek için

anlamli bir ortam sunmaktadir. Bu baglamda, arastirma, ogrenmeyi yalnızca şehirde oyun egzersizleri içerisinde tanımlamanın yeterli olmadığını ileri sürmektedir. Yaratıcı ve oyunsal öğrenmeye yönelik teorik ve pedagojik yaklaşımların gösterdiği gibi öğrenmeyi destekleyen birçok başka unsurun varlığına da dikkat çekmektedir. Oyun egzersizleri, geleneksel öğrenme ortamlarına tamamlayıcı ve ek argümanlar sunmaktadır aynı zamanda müfredata dayalı öğrenme ve öğretmeyi uygulamak için alternatif bir yol sunmaktadır. Müfredat konularının şehirde oyun ve öğrenme alanlarına entegre edilebileceğini ileri sürmektedir. Şehir içerisindeki fiziksel bir öğrenme ortamı, sınıf ve okul binasından açık hava oyun alanlarına, doğaya, resmi olmayan öğrenme ortamlarına kadar uzanmaktadır. Şehir içerisinde oyun ve öğrenme ortamları için gerçekleştirilen egzersizlerde çocuklar konuyu, grup çalışmaları, yeni teknolojilerin kullanılması, çeşitli teknoloji ve medya ortamları, şehirde oyun alanlarında, işbirliği içinde ve yaparak öğrenmektedir. Ek olarak, çalışmanın teorik temellerine dayanan, şehirde oyun ve öğrenme egzersizleri tasarlamak, tasarımcılar, eğitimciler ve karar vericiler açısından da ilgi ve motivasyon gerektirmektedir.

- *Katılımcılar için çıkarımlar:* Oyun egzersizleri, kolektif bilgi yaratmayı ve içerik tasarımını teşvik etmektedir. Öğrenenler bilginin ortak yaratıcıları olarak görülmektedir. Ayrıca öğrenenler çeşitli uygulamalı ve deneyimsel öğrenme egzersizleri aracılığıyla öğrenmede aktif ve katılımcı bir rol üstlenmeye teşvik edilmektedir. Uygulamalı egzersizler, öğrenme ve işbirliği için anlamlı araçların kullanılmasını teşvik etmektedir. Bazı akademisyenler, oyunların gelecekte sadece gerçek dünyayı simüle etme, beceri ve bilgi yaratma için platformlar sağlamada faydalı olmayacağına aynı zamanda yaratıcı ve sürükleyici deneyler için platformlar haline gelen sosyal mikro dünyaları da sağlayacağına dikkat çekmektedir. Günümüzde, çocuklar genellikle metinsel bir gerçeklikten öğrenmektedirler. Oyun laboratuvarı önerisinde, çocuklar oyun egzersizleri kapsamında ortaklaşa içerikler tasarlamaktadır. Bedene dayalı etkinlikler, teknoloji veya teknoloji olmadan fiziksel etkinlikler oyun yoluyla öğrenmeyi kapsamaktadır. Bu bağlamda öğrenme sadece öğretene dinleyerek gerçekleşmemektedir, çevre üçüncü öğretici olarak devreye girmektedir. Oyun

laboratuvarı önerisi ile öğrenenler yaratıcı ve oyunsal öğrenme ortamında yenilikçi ve kolektif projeler, oyun alanı modülleri, içerik tasarımı, fiziksel açık hava oyun birimleri üretebilmektedir. Bu yaratıcı ve oyuncu öğrenme toplulukları farklı yaşlardaki çocuklardan ve uzmanlardan oluşabilmektedir.

Egzersiz değerlendirmeleri yapılırken süreç değişkenler halinde ele alınmaktadır. Bu kapsamda değerlendirme çerçevesini oluşturacak değişkenler literatür taramalarından elde edilmiştir. Egzersizin farklı noktaları ile ilgili değişkenlerin arasındaki ilişkilerin okunabilmesi ve anlamlı bir biçimde aktarılabilmesi için Tablo 4.12 oluşturulmuştur. *Proje bilgileri* bölümünde egzersizin hedefleri ve aktörleri bilgilerine yer verilmektedir. *Bağlamsal değişimler* bölümünde katılım bağlamı ve uygulama alanına yer verilmektedir. *Temeller* bölümü, sürecin hangi değerler üzerine kurgulandığını göstermektedir. *Ortam* bölümünde ise katılımcı çeşitleri, katılım zamanları ve katılım araçları ele alınmaktadır. Diğer bir ifade ile sürecin bileşenler olan aktör, araç ve zaman gibi başlıklar bu bölümün altında sınıflandırılmaktadır. *Uygulama* bölümü, sürecin uygulanmasına ilişkin aşamadır. Son bölüm olarak da veri bölümünde egzersiz sürecindeki verilerin toplanma ve analiz biçimi ortaya konmaktadır.

Tablo 4.17. Egzersizlerin çözümlenmesi

OYUN EGZERSİZLERİ		EGZERSİZ 1 Oynanabilir Şehir	EGZERSİZ 2 Yeni Oyun Bıçimleri	EGZERSİZ 3 Şehir Oyunları	EGZERSİZ 4 Oyuntay	EGZERSİZ 5 Çocuk Meclisi
PROJE BİLGİLERİ	Egzersiz Amacı	Şehirde oyun ve öğrenme kültürü yaratmak	Şehirde yeni oyun ve öğrenme bıçimlerini keşfetmek	Çocuk kültürü ve mimarlık kültürünü oyun pratikleri ekseninde harmanlamak	Oyun alanında çalışan oyun savunucuları ile oyuna dair meseleleri respit etmek	Çocuk Meclis Ev'ini aktif kullanmak, farklı disiplinlerden ortak oyun üretilmesini desteklemek
	Egzersiz Aktörleri	Nilüfer Belediyesi Nilüfer Kent Konseyi CEK 3 Mart Beşevler Anaokulu Bursa Uludağ Üniversitesi Bursa Teknik Üniversitesi	Bursa Uludağ Üniversitesi – Çağdaş Öncü Okulları – Yaratıcı Oyun Hareketi Derneği – PBD Park Bahçe Donanım Hizmetleri	Sihirli Parmaklar Anaokulu Bursa Uludağ Üniversitesi	TOYI Ekibi Ulusal Alanda Oyun Savunucuları	Nilüfer Kent Konseyi Çağdaş Drama Derneği Oyun Hareketi Derneği Bursa Uludağ Üniversitesi STK'lar
BAĞLAMSAL DEĞİŞİMLER	Katılım Bağlamı	Lokal Topluluk	Lokal Topluluk	Lokal Topluluk	Ulusal Topluluk	Lokal Topluluk
	Tasarım Uygulama Alanı	İkamu ve Özel Kurum	İkamu ve Özel Kurum	İkamu ve Özel Kurum	İkamu ve Özel Kurum	İkamu ve Özel Kurum
TEMELLER	İlkeler	Öğrenme Deneyimi Tasarımı Oyun Deneyimi Tasarımı Pragmatik ve Deneysel	Öğrenme Deneyimi Tasarımı Oyun Deneyimi Tasarımı Pragmatik ve Deneysel	Öğrenme Deneyimi Tasarımı Oyun Deneyimi Tasarımı Pragmatik ve Deneysel	Öğrenme Deneyimi Tasarımı Oyun Deneyimi Tasarımı Pragmatik ve Deneysel	Deneysel
	Hedefler	Katılımcı Tasarım Deneysel Öğrenme	Katılımcı Tasarım Deneysel Öğrenme	Katılımcı Tasarım Deneysel Öğrenme	Katılımcı Tasarım Deneysel Öğrenme	Katılımcı Tasarım
ORTAM	Katılımcı	Çocuklar (6 Yaş)	Çocuklar (9 Yaş)	Çocuklar (6 Yaş)	Yetişkinler Oyun Savunucuları	Yetişkinler Çocuklar (Karma Yaş)
	Araç - Teknik	Gözlem, görüşme, video, prototip, oyun, çalıştay	Gözlem, görüşme, video, prototip, oyun	Gözlem, görüşme, video, oyun	Web2.0 araçları, ZOOM	Haritalama, ses ve video kaydı, oyun, drama
UYGULAMA	Zaman	2016-2017	2017-2018	2019-2019	2020-2020	2020-2021
	Katılım Derecesi	12 oturum	6 oturum	6 oturum	4 oturum	4 oturum
VERİ	Katılımcı Temsil Durumu	Yetişkinlerin başlattığı kararların çocuklarla ortak alındığı süreç Aktif katılım	Yetişkinlerin başlattığı kararların çocuklarla ortak alındığı süreç Aktif katılım	Yetişkinlerin başlattığı kararların çocuklarla ortak alındığı süreç Aktif katılım	Çocuk katılımının olmadığı süreç Aktif katılım	Çocuklara danışılan çocukların bilgilendirildiği süreç Aktif katılım
	İşleyiş	Dikeş	Dikeş	Yatay	Yatay	Yatay
VERİ	Yapı	Bütünsel ve kolektif	Bütünsel ve kolektif	Bütünsel ve kolektif	Bütünsel ve kolektif	Bütünsel ve kolektif
	Veri Toplama	Görsel ve dijital dokümantasyon	Görsel ve dijital dokümantasyon	Görsel ve dijital dokümantasyon	Web araçları (Google Forms)	Sözel ve Yazılı Dokümantasyon
VERİ	Veri Analizi	Karma Yöntemler	Karma Yöntemler	Karma Yöntemler	Veri Haritalama	Veri Haritalama

Bu bölüm içerisinde egzersizler adı altında zaman içerisinde çeşitlenen oyun ve öğrenme pratiklerinin hedefleri, benzerlikleri ve nerede farklılaştıkları ortaya konmuştur. Bu amaç doğrultusunda ilk olarak hangi değişkenlerin bu çeşitliliğe zemin hazırladığı tespit edilmiştir. Bu anlamda, bağlamsal değişkenlerin oyun ve öğrenme egzersizleri üzerinde ne kadar ve ne biçimde etkili olduğu gözlemlenmiştir. Bu sebeple egzersiz analizi ile egzersizler arasındaki benzerlikler ve farklılıklar çerçevesinde içerik analizi yapılmıştır.

Çizelge 4.18. Egzersizleri izleme ve değerlendirme tablosu

EYLEM NO	EYLEMLER	EGZERSİZ 1 Oynanabilir Şehir	EGZERSİZ 2 Yeni Oyun Biçimleri	EGZERSİZ Şehir Oyunları	EGZERSİZ 4 Oyuntay	EGZERSİZ 5 Çocuk Meclisi
1	Mevcut oyun ortamlarının iyileştirilmesi					
2	Çocuk şehre aktif katılımın teşvik edilmesi					
3	Oyun pratikleri ile şehirde öğrenme deneyiminin güçlendirilmesi					
4	Eğitim programında oyun gereksiniminin tanımlanması					
5	Çocuklara yönelik şehirde oyun deneyiminin artırılması					
6	Mahalle ölçeğinde oyun ve öğrenmenin etkinleştirilmesi					
7	Çocukların kamusal alan deneyiminin güçlendirilmesi					
8	Oyunun şehirdeki görünürlüğünü güçlendirmek					
9	Oyun egzersizlerinin düzenlenmesi ve teşvik edilmesi					
10	Aktif katılım ve gönüllülük çalışmalarının desteklenmesi					
11	Oyunun bireysel ve toplumsal faydaları hakkında farkındalık yaratılması					
12	Şehirde oyun ve öğrenmeye yönelik katılım metotlarının geliştirilmesi					
13	Şehirde serbest oyunun teşvik edilmesi					
14	Şehirde oyun ve öğrenme deneyimini kapsayan tasarımlar sunulması					
15	Şehirde doğal ve yapılı çevre ile etkileşimin teşvik edilmesi					
17	Oyun egzersizlerinin temel kriterlerinin belirlenmesi					
16	"OYUNLAB" iletişim ağının kurulması					
17	Oyun ve öğrenme egzersizleri için işbirliklerinin kurulması					

Tablo 4.13’de ise her bir egzersizin hedeflenen kazanımlar doğrultusunda sağlamış olduğu katkılar ortaya konmaktadır. Egzersizlerin şehirde oyun ve öğrenme kültürünün oluşması ve yaygınlaştırılması konusundaki katkıları tabloda detaylı bir biçimde aktarılmaktadır. Bu araştırmada, temel bulguların ışığında oyun egzersizlerinin,

öğrenme merakı yaratmak için değerli olduğu ortaya konulmaktadır. Tezde uygulanan egzersizlerin ortaya koyduğu gibi şehirde oyun ve öğrenme egzersizleri, çocuklar arasında öğrenmeye dair olumlu bir tutumu teşvik etmektedir.

Teori ve pratiği bir araya getirmeyi amaçlayan bu araştırma, mimarlık literatürüne ve pratiğine farklı biçimlerde katkı sağlamaktadır. Bunlardan birincisi, egzersizlere dair detaylı anlatımlar ile uygulayıcının amaçları doğrultusunda hangi yaklaşımın en uygun yaklaşım olduğuna dair karar verme sürecini kolaylaştırmaktır. Hangi bağlamda oyun ve öğrenme egzersizlerini uygulayacağına karar verecek uygulayıcı için dikkat etmesi gereken noktalar vurgulanmaktadır. Tasarımcıya ve uygulayıcılara bir yol haritası niteliğinde olan bu çalışmada görülmüştür ki farklı oyun ve öğrenme egzersizleri bağlamı ve tasarım uygulama alanlarının bir araya gelmesi ile yeni oyun ve öğrenme biçimlerini mümkün olabilmektedir. Bu bağlamda araştırma ilerleyen çalışmalar için, bu çalışmada gözden kaçırılan noktaların ya da yeni egzersizlerin ortaya konmasını mümkün kılan bir akış sunmaktadır. Gerçekleştirilen bu çalışma, bir çözümleme ve değerlendirme çerçevesi sunarak bu sınıflandırmaya dair bir başlangıç oluşturmaktadır.

5. TARTIŞMA ve SONUÇ

“İnsanı geleceğe yönelmiş, geleceği yaratan ve böylece kendi şimdisini değiştiren bir yaratık yapan şey, kesinlikle insanın yaratıcı etkinliğidir.”

(Vygotsky, 1998, 9–10)

“Bir Oyun ve Öğrenme Laboratuvarı Olarak Şehir: Bursa Örneği” başlıklı tez çalışması; katılımcı tasarım pratikleri yoluyla şehre çocuk katılımının ve oyun kültürünün toplumun daha geniş bir kesimi tarafından erişilebilir hale gelmesi için gerçekleştirilebilecek **“oyun egzersizleri”** ve **“öğrenme denemeleri”** biçimlerini araştırmayı amaçlamıştır. Tezin çatısı oluşturulurken, konunun kuramsal çerçevesini yansıtan kavramların incelenmesi, şehirde oyun egzersizlerinin ve öğrenme denemelerinin üretim yöntemlerinin ve farklı uygulama biçimlerinin araştırılması ve son olarak da önceki bölümlerden elde edilen bilgiler doğrultusunda **“oyun ve öğrenme laboratuvarı”** önerisinin sunulması, alan çalışması kapsamında prototip uygulamaların gerçekleştirilmesi planlanmıştır. Tez araştırmasında, gerçekleştirilen öğrenme denemeleri ve oyun egzersizleri katılımcı ve oynanabilir bir kent kurgusunun oluşturulması için bir başlangıç noktasıdır.

Bu araştırmada, şehirde oyun ve öğrenme ortamının nasıl tanımlanabileceğini, yaratıcı oyun egzersizlerinin, öğrenme ortamlarının ve programlarının nasıl tasarlanacağı sorgulanmıştır. Bu soru ele alınırken teorik ve pedagojik yaklaşımlar geliştirilmiştir. Geliştirilen yaklaşım, yalnızca şehirde oyun ve öğrenmeye katkıda bulunmamakta, yaratıcılığı, oyunculuğu, fizikselliği ve teknolojik araçları vurgulayan çeşitli bağlamlarda öğreticilerin pedagojik düşüncelerine rehberlik edebilecek bir dizi uygulanabilir ilke de sunmaktadır. Oyun ve öğrenme egzersizleri, bu araştırma kapsamındaki deneysel çalışmalarda hem bugünün hem de yarının çocukları için yeni şeyler sunmaktadır. Araştırma sürecinde, oyun egzersizlerinde, teori ve pratik paralel bir şekilde yürütülmüştür. Araştırmada, ana bilgi kaynakları olan çocuklar, yeni öğrenme yollarına girişen tasarımcılar, oyuncular, öğrenenler için bilgi yaratıcıları ve içerik üreticileri olarak hizmet etmişlerdir. Şehir ortamında, oyun aracılığıyla öğrenmeye yön veren, iki temel kaynak olan düşünsel (kuramsal) ve beceriye dayalı (teknik)

kaynakların yanında üçüncü etkin kaynak olarak görülen **eğitsel kaynak da** dikkat çekmektedir. Eğitsel kaynak, düşünsel ve teknik kaynakların kesişim alanında bulunan bir olgu olmakla birlikte, yeni tasarım kuramlarının ve tasarlama tekniklerinin şehir ortamına yansımından daha fazlasını ifade etmektedir. Bu araştırma kapsamında gerçekleştirilen uygulamalar, yapılan gözlemler ve sınıflandırmalar neticesinde, giriş bölümünde açıklanan hedefler ile ilgili olarak elde edilen bulgular aşağıda yorumlanmaktadır;

Şehirde oyun egzersizlerinin yaratıcı eğitsel uygulamalar için önemi: Tasarım düşüncesi ve bilgisi, deneyim aracılığı ile sürekli yeniden üretilen ve türetilen bir bilgi türüdür. Araştırma sürecinde, üretilen oyun egzersizleri ve öğrenme denemeleri, yürütücünün(tasarımcının) bireysel beceri ve deneyimlerini katılımcılara aktarmak adına bir altyapı oluşturmak için önemli olmakla birlikte yeterli bir pedagojik formasyonu temsil etmemektedir. Tasarım öğretisinin önemli bir bileşeni olan yaparak öğrenme, atölye yürütücüleri tarafından pedagojik olgularla birlikte kurgulandığında öğrenme biçimi olarak katılımcı tasarım, ilgili pek çok soruyu cevaplayabilecek bir nosyonu temsil etmektedir.

Yapılandırmacı öğrenme modelleri içerisinde konumlandırılan keşfe dayalı öğrenme teorisi, öğrenmeyi bir keşif şekli olarak ele almaktadır. Keşfe dayalı öğrenme, tasarım disiplinlerinin yeni eğitsel ekseninde tasarım ve öğrenme bir keşiftir, tasarım bir öğrenme biçimidir argümanları ile tanımlanabilmektedir (Yazar 2009). Günümüzde yukarıda belirtilen nedenlerle, tasarım eyleminde sonuç ürününün ortaya çıkarılmasından ziyade, bilginin aktarım yöntemi ve katılımcı öğrenme süreci ön plana çıkmaya başlamıştır. Kullanılan yenilikçi yaklaşım ve araçlar sayesinde oyun egzersizlerinde öğrenmenin süreç ve öğrenen merkezli yapısı gelişim göstermektedir.

Araştırma kapsamındaki oyun egzersizlerinin süreci incelendiğinde yeni tasarım düşüncelerinin ve biçimlerinin deneyimlendiği görülmektedir. Egzersizlerde, tekil ve kısa vadeli uygulamalar ile birlikte, uzun vadeli olan ve süreç ile birlikte değerlendirilmeleri gereken karmaşık egzersizlere de yer verilmiştir. Kısa dönemli kurgulanan egzersizler, kolaylaştırıcının uyarlamalar ve yorumlar yapmasına olanak

tanınmaktadır. Şehirde oyun laboratuvarı önerisi için geliştirilen oyun egzersizleri sürekli değişen ve yeniden yorumlanabilen pedagojik kurgular olarak planlanmıştır. Uygulama adımları esnek tutulan oyun egzersizlerinin olası yorumları çeşitlenerek sonraki uygulamalar için “**egzersiz altlığı**” olarak da kullanılabilirler ön görülmektedir. Egzersizlerin gelişmeye açık yapıları, deneyimlerin aktarıldığı sürdürülebilir ve yaratıcı bir yenilenme ortamını tetiklemektedir. Ek olarak, bu tür uygulamalar yardımıyla şehir ortamında tasarımcılar ve çocuk aktörler arasında bilinçli ve bilinçsiz bir iletişim katmanının oluşturulduğundan da bahsedilebilir.

Oyun egzersizlerinin yukarıdaki bağlamda etkin bir eğitsel, ucu açık ve yorumlarla sürekli yenilenen bir yapısı olduğu söylenebilir. Egzersizler, tasarım düşüncesinde ve yöntemlerinde yaşanan değişimler karşısında esneklik sağlayan araçlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı zamanda, katılımcı tasarım öğretisinin sürdürülebilir yenilenmesi konusunda gerekli yaklaşımların benimsenmesi ile de ilişkilidir. Oyun egzersizleri, şehir ortamında durağan oyun pratiklerinin yeni potansiyeller ortaya çıkaran, esnek ve dönüşebilen araçlar olarak görülmesine olanak sağlamaktadır.

Yeni bir oyun ve öğrenme biçimi olarak katılımcı tasarım ve oyun egzersizlerinin ilişkisi: Yeni bir oyun ve öğrenme biçimi olarak katılımcı tasarım yaklaşımının bileşenleri (aktörler, yöntemler, iletişim biçimleri, kullanılan araç ve teknikler, vb...) yeni tasarım yaklaşımları ve yöntemleri ile birlikte değişime uğramaktadır. Günümüz öğrenme deneyiminin gereklilikleri çerçevesinde şehir ortamında açık ve yaratıcı öğrenme sürecinde kuramsal ve teknik bilginin nasıl aktarılacağı ile ilgili yöntemlerin tanımlandığı bir eğitim izlencesinin oluşturulması gerekmektedir. Bu çalışma, tasarım eğitimi veren kurumların yerel eğitim ağları ile birlikte güncel tasarım düşüncesi ve yöntemlerinin ötesine geçerek bu proaktif duruşu şekillendirecek yapılar haline gelmeleri için aracılık etmektedir. Katılımcı tasarım pratiklerinin temsil ettiği düşüncenin alternatif yaklaşımlar olmaktan çıkarak mimarlığın tabanına yayılması oldukça önem arz etmektedir. Bu çalışmada, ortaya konulan oyun ve öğrenme egzersizlerinin **pedagojik altyapısı** çocukların tasarıma katılımı alanında ihtiyaç duyulan eğitsel karakteri de desteklemektedir. Araştırmanın düşüncel ve pratik kaynağını

oluşturan oyunusal egzersizlerin araştırma biçimleri keşfe dayalı öğrenme modeli ile de örtüşmektedir.

Katılımcı tasarım pratiklerinde sosyal grup olarak çocuk: Bu tezde, sosyal bir grup olarak çocukların çok uzun zamandır topluma katılımın dışında bırakıldığı aktarılmıştır. Bununla birlikte 20. yüzyılın ikinci yarısında, çocukluk hakkındaki postmodern fikirlerin ve çocukların topluma katılımı üzerinde çalışan uygulamaların ortaya çıkmasıyla çocuklarla katılımcı tasarım dâhil olmak üzere çocukların topluma aktif katılımı teşvik edilmiştir. Bugün 2021’de, yaklaşık otuz yıl sonra çocukların topluma katılımı konusunda büyük ilerlemeler kaydedilmiştir, ancak yine de mevcut uygulamalar daha fazla katılım ve geliştirme gerektirmektedir. Bu tez, bu alanın daha da geliştirilmesine işaret etmektedir. Çocukların topluma katılımı üzerine olan uygulamaların birçoğu belki de çoğu, demokratik sürecin gerçekleştirilmesine odaklanırken, *katılım süreçlerin bir oyun ve öğrenme deneyimi olarak gerçekleştirilme* potansiyelini görmezden gelmektedir. Bu sebeple, oyun ve öğrenme egzersizleri oyuncuların, bilinçli olarak şehre katılım sürecini de destekleyecektir.

Araştırmanın yapıldığı dönemde ve ortamda çocuk olgusu mekân disiplinlerinin gündeminin sınır bölgelerinde yer almakta, tasarım disiplinlerinin mesleki eğitim sürecinde çocukların mekânsal deneyimleri ve ihtiyaçları çok dar bir çerçeveden tartışılmaktadır. Bu disiplinler içinde, çocuğun mekândaki varlığı genellikle tanımlı oyun alanları ve öğrenme ortamlarının içine sıkıştırılmaktadır. Çocuğun kente katılım hakkı kentsel mekânın bütünsel dokusundan soyutlanmaktadır. Bu araştırmanın yapılmasının en önemli nedenlerinden biri, özellikle çocuklar gibi daha önce temsil edilmemiş grupların ***alan hakkı müzakereleri*** üzerine ***oyun ve öğrenme deneyimleri*** aracılığıyla kentsel mekânda görünür olmaları için bir gündem yaratmaktır. Bu süreçte katılımcı tasarım pratikleri çerçevesinde oyun ve egzersizleri bir araç olarak kullanılmıştır. Araştırma sürecinde, tasarım pratiği bir yandan; çocuklarla katılımcı tasarım, çocukların topluma katılımı ve demokrasi hakkında yeni görüşler üretmek için kullanılmış, diğer yandan pratikte uygulama için anlayışlar geliştirmiştir. Araştırma, çocukların çevreye sosyal – sanatsal katılımının, sanatsal ifadelerinin ve çocukların

şehirde öğrenmeye yönelik eleştirel farkındalığının geliştirilmesini keşfetmek için sağlam bir temel oluşturmaya rehberlik etmektedir.

Araştırmanın sonuç önerilerinden bir diğeri, çocuk katılımı üzerinde çalışan uygulamaları çerçeveleyen çocuk - yetişkin ilişkilerinin mikro - politikaları hakkında daha derin bir anlayış geliştirilmesi gerektiğidir. Araştırma, yetişkinlerin çocukların katılımı üzerinde çalışan uygulamalara katılımıyla ilgili zorluklara dikkat çekmektedir. Yetişkinler, bir yandan çocukların katılımını desteklemek ve onları korumak için yer alırken, diğer yandan da - doğrudan ve dolaylı olarak - çocukların katılımını başka şekillerde etkilemektedir. Ancak çocukların topluma katılımını daha da geliştirmek ve demokratik projeyi daha da ilerletmek istiyorsak ilişkisel mikro politikalara da yer verilmelidir. Çocukların topluma katılımı üzerinde çalışan birçok uygulamanın tek taraflı olarak demokratik bir sonuç geliştirmeye odaklanması, kullandıkları süreçlerin demokratik potansiyelini göz ardı ederek ihmal etmektedir. Böylece, çocukları daha bütünsel bir şekilde demokrasiye dâhil etmekte yetersiz kalmaktadır. Başka bir deyişle, çocukların topluma katılımı ile çalışan yetişkinlerin başlattığı uygulamaların çoğu, demokratik değerler çerçevesinde özgürlük, adalet ve eşitlik temelinde çocuk - yetişkin ilişkilerini ve katılım sürecini oluşturan etkileşimleri görmezden gelmektedir.

Yukarıda ifade edilen nedenlerle, katılımcı tasarım pratiklerinin yeni bir oyun biçimi ve öğrenme deneyimi bağlamında ortaya koyduğu olanakların daha ileri seviyelere taşınması ve yorumlanması için hem tasarım öğretisinin hem de şehirde oyun ve öğrenme ortamının sürekliliği için belirli adımların atılması büyük önem arz etmektedir. Geniş bir perspektifte, bu araştırmayı da içine alan genel bir bakış açısı günümüzde tasarım düşüncesinin eğitim ile yeniden buluşmasının yollarından biri olarak görülmektedir.

Çalışmanın etrafında kurgulandığı *“oyun ve öğrenme laboratuvarı”* önerisinden bakarsak; alan çalışmasının sonuçları, çocukların oyun ve öğrenme teması üzerinden şehre proaktif olarak katılım sağlayabileceklerini göstermektedir. Saha çalışması, farklı toplulukların, oyun egzersizleri ve öğrenme denemeleri aracılığıyla şehir ortamında bir araya gelebileceklerini ve aralarında paylaşılacak düzeyde köprüler

kurabileceklerini göstermektedir. Bu köprüler, potansiyel bir oyun ve öğrenme ağının oluşması için çocukların aralarında bağlantılar oluşturmaktadır. Bu durumun sürekliliğinin ve sürdürülebilirliğinin sağlanması için sanal ve fiziksel buluşma platformlarının kurgulanması faydalı olabilecektir. Oyun ve öğrenme laboratuvarı modelinde, çocuklar tam olarak birbirlerine entegre olmadan, bir arada ve ortak fayda üzerinden aynı şehirde amaçlanan kolektif öğrenmeyi gerçekleştirebilecektir. Öte yandan şehirde oyun ve öğrenme egzersizlerinin üretimi toplulukların etkileşimi üzerinden okunduğunda, şehirde oyun egzersizlerinin üretim dinamiğinin sürekli değişen sosyal kompozisyonların, tekrar tekrar yeni etkileşim biçimleri kurmasının sonucu olarak ele almak bizi sürecin kendisini de düşünmeye davet etmektedir.

Bu çalışmada sunulan öneri ve egzersizler çocuklar, tasarım öğrencileri ve uzmanlar arasında bağlantıların oluşmasına imkân verecek müdahale edilebilir bir takım etkenlerin olabileceğini göstermiştir. Bu müdahale edilebilir alanlar uygulama pratiğine yönelik yaygınlaştırılabilecek müdahale başlıklarını tartışmamıza imkân vermektedir.

Bu noktalar kısaca özetlenecek olursa:

- Şehirde oyun ve öğrenme potansiyelini arttırmaya yönelik gerçekleştirilen oyun egzersizleri ve öğrenme denemelerinin, katılımcıların şehre olan aidiyet duygusunu tetiklediği söylenebilir. Bu bakımdan şehrin oynanabilir ve açık bir öğrenme ortamına dönüşmesi için yaratıcı politikalara odaklanılmasının gerekliliği sonucu çıkarılabilir. Şehir ortamlarının kullanım şekillerine oyun perspektifinden bakıldığında, günün koşullarına göre değişse de toplulukları birleştirecek ortak bir zemin her zaman bulunmaktadır. Bir yöntem olarak, çocukların ortak oyun ve öğrenme beklentileri belirlenerek, bu beklentilere yönelik yeni oyun ve öğrenme üretim biçimlerini destekleyecek ara yüzlerin, rotaların oluşturulması, açık ve sürdürülebilir şehir modeli olarak gözükmektedir.
- Çalışmanın içerisinde, çocuğun şehre katılımının güçlenmesi tanımlı bir eylemden ziyade bir niyet olarak ifade edilmektedir. Saha çalışması örneğinde sürdürülebilir bir çocuk katılımı ve oyun ağı oluşmamış olsa da; sadece süreli ve kısıtlı deneyimin bile ne kadar etkili olduğu gösterilmiştir. Şehirde oyun ve

öğrenme pratiklerinin yaygınlaşmasının, çocuk katılımında önemli bir rol oynayabileceğinin işareti saha çalışmalarında ortaya konmaktadır. Çocuklarla çalışan birçok katılımcı tasarım uygulaması ve yaklaşımının, çocukların doğrudan dâhil oldukları süreçleri organize etme ve gerçekleştirmede çocuğun aktif rol alma yeteneğini ve sorumluluğunu göz ardı ettiği söylenebilir. Bu, birçok katılımcı tasarım uygulamasının ve yaklaşımının, çocukların rolünü, yalnızca tasarımcının (önceden) tanımlanmış yapısını doldurarak katkıda buldukları pasif bir rolle sınırladığı anlamına gelmektedir. Farklı bir şekilde ifade etmek gerekirse, birçok katılımcı tasarım yaklaşımı çocukları neyin (sonuç) yapımına katılmaya davet ederken, nasıl (süreç) yapımına katılmalarını görmezden gelmekte ve göz ardı etmektedir. Bu çalışma, çocuğun süreç içerisine aktif katılımına vurgu yapmaktadır.

- Oyun ve öğrenme egzersizlerinin çıktıları, projenin kavramsal çerçevesinde ön görülenden çok daha kuvvetli olmuştur. Oyun sokağı ve parkı projesinin 1. Etap katılımcılarının yaratmış oldukları memnuniyet etkisi ile projenin aynı eğitim programı ile bir sonraki akademik yılın 6 yaş grubu çocukları ile yeniden tekrarlanması talep edilmiştir. Bu bakımdan, gelecekteki çağdaş şehirde ortak üretim biçimlerinin ne şekilde uygulanabileceği konusu zengin bir araştırma alanı açabilecektir.
- Şehirde oyun pratiklerinin üretiminde en az müdahale ile en çok sonuç elde edilen egzersizler oyunsal müdahaleler olmuştur. Bu çerçevede şehrin yaratıcı bir oyun ve öğrenme ortamı haline getirilmesi için yeterli miktarda kaynakları bulunmayan yerel yönetimler oyunsal eylemler aracılığıyla önemli etkiler yaratabilir.

Araştırma ve tasarımın yanı sıra teori ve pratiği de kullanan bu tezin ***şehir ortamında oyun egzersizleri aracılığıyla öğrenmeye ve çocuğun kente aktif katılımına*** dair bir takım çıkarımları aşağıdaki şekilde sıralanabilir;

- Yeni oyun egzersizleri kurgulamak ve bu egzersizlerin sürdürülebilirliğini sağlamak,
- Eğitsel sorgulamada çocuklarla birlikte ve çocuklardan veri toplamak için oyuna dayalı araştırma yöntemlerini kullanmak için araçlar geliştirmek,

- Yaratıcı işbirliğinde anlatısal düşünmenin kullanımı gibi yeni teorik çerçeveler sunmak,
- Şehir ortamında yaratıcı öğrenme üzerine yeni bakış açıları ve çalışmaları üretmek için başlangıç noktaları sağlamak,
- Şehir ortamında yaratıcı ve oyunsal öğrenmenin pedagojik kullanımı hakkında görüşler sunarak öğretici eğitimi geliştirmek tezin ortaya koyduğu önerinin önemli adımlarıdır.

Yukarıda anlatılan noktalardan hareketle, araştırma kapsamında gerçekleştirilen saha çalışmasının, giriş bölümünde ortaya konulan hedeflerin beklenen oranda karşıladığı görülmektedir. Ancak, bu çalışmanın sürekli egzersizlere dönüşebilmesi için önerinin farklı alanlarda ve katılımcılarla uygulanarak, uygulamaların yaygınlaştırılması tartışmaya önemli katkıda bulunacaktır. Egzersizler, uygulanacak alana göre yorumlanarak; farklı örgütlenme biçimleri, mekân kullanımları ve öğrenme programları ile yeniden planlanmaya olanak tanımaktadır.

Araştırmanın sınırlamaları: Şehirde oyun ve öğrenme egzersizlerinin etkisinin sürdürülebilirliği adına yukarıdan aşağıya, aşağıdan yukarıya, kendiliğinden gelişen bir ilerleme sağlanabilmesi için farklı aktörler tarafından benimsenmesi gerektiği söylenebilir. Bütün olarak bakıldığında egzersizlerin tek bir üreticisi, uygulayıcısı ya da finansörü bulunmamaktadır. Daha planlı ve sürdürülebilir bir oyun ve öğrenme ağının yaratılması için paydaşlar arasında gerçekleştirilecek bir protokol ile egzersizlerin yaygınlaştırılması önerilmektedir.

Araştırma projesinde, çocukların şehre katılımı üzerine çalışan yetişkinlerin başlattığı egzersizlere odaklanılmıştır. Bu tez, çocukların topluma ve tasarıma katılımı üzerine çalışan, çocuk tarafından başlatılan egzersizleri ele almamaktadır. Bununla birlikte, bu tür, çocukların başlattığı uygulamaların yakın zamanda ortaya çıkması ve büyümesi göz önüne alındığında daha fazla anlam keşfetmek için ileride yapılacak çalışmalara ilham olacaktır. Bu noktadan çıkışla, araştırma sorusunun hem çocuklar hem de yetişkinler bağlamında, çocuklar tarafından başlatılan uygulamaların daha fazla araştırılabileceği bir gelecek olduğu ön görülebilir. Çocukların, şehre ve tasarıma katılımı üzerine

yürütülen çalışmalarda genel anlamda, tek başına yetişkinler, tek başına çocuklar veya çocuklar ve yetişkinlerin bir karışımı gibi farklı biçimler karşımıza çıkmaktadır. Bu süreçler, yalnızca bir sosyal grup (yetişkinler veya çocuklar) tarafından başlatıldığında başlatan tarafın atölye yapısını tanımlamada ki rolü yeni sorulara yol açmakta ve daha fazla araştırma yapmayı gerektirmektedir.

İleri araştırma ve tartışma konuları: Tez kapsamında yürütülen saha çalışmaları ışığında ileri araştırma ve tartışma konularına yönelik dikkat çeken başlıklar aşağıda açıklanmıştır;

- **Oyun egzersizleri ve öğrenme denemelerinin teknolojik gelişmeler yardımıyla desteklenmesi:** Oyun egzersizlerinin üretim sürecinde bilgisayar destekli araçlarının entegre edilmesi ve teşvik edilmesi ayrı bir araştırma alanı açmaktadır. Teknoloji destekli oyun egzersizlerinin geliştirilmesi, eğitsel araçların laboratuvar ortamında deneyimlenmesi ve pratikteki uygulamalara dâhil edilmesi önemli katkılar sunmaktadır. Uygun sayısal teknolojinin, aracın ve tekniğin tespit edilerek, çok disiplinli bir çalışma ortamı ile oyun egzersizleri güncel eğitim ve tasarım araçları olarak sunulmalıdır. Böyle bir çalışma için programcıların, tasarımcıların, eğitim bilimcilerin egzersizlerin yürütülüşü ve içeriği konusunda birlikte hareket etmeleri gerekmektedir. Oyun egzersizlerinin hangi alanlarda yaratıcı öğrenmeye katkısının olabileceği de bu alanda tartışılması ve araştırılması gereken bir diğer konudur. Oyun egzersizlerinin yaygınlaştırılması ve şehir ortamında erişilebilir olması için de veri tabanlı çalışmaların potansiyel bir araştırma alanı olduğu söylenebilir.
- **Egzersizlerde ölçme ve değerlendirme:** Oyun egzersizlerinin etkilerini değerlendirme yöntemleri, genellikle kısıtlı ve ucu açık bırakılan bir öğrenme sürecinin değerlendirilmesi ile gerçekleştirilmiştir. Oyun egzersizleri aracılığıyla katılımcıların çalışmalarının yorumlanmasından öte egzersizin süreç içerisindeki katkıları ön planda tutulmuştur. Bu tanımlanan durum, oyun egzersizlerinin tek başına ortaya çıkaracakları pedagojik eğitsel etki ile bir bütün içerisinde temsil ettikleri etki arasında belirgin farklar bulunabileceğini açığa çıkarmaktadır. Oyun egzersizlerinin, çeşitli değerlendirme yöntemleri ve eğitsel etkilerinin tespit edilmesi için nicel analiz yönteminin ortaya konması

ileri bir araştırma alanı açmaktadır. Bu tür katılımcı tasarım pratikleri ekseninde geliştirilen oyun egzersizlerinin öğrenmeyi nasıl ve ne kadar yaratıcı biçimde etkileyebileceği ise başka bir akademik tartışmanın kapılarını aralamaktadır.

- **Kolaylaştırıcının pedagojik yaklaşımı:** Oyun egzersizlerinin öğrenme ile bütüncül bir biçimde hareket edebilmesi için *aşağıdan yukarıya* doğru yönlendirilen, yerel eğitim sistemi ile uyumlu ve esnek bir yaklaşımın benimsenmesi önem kazanmaktadır. Bu açıdan bakıldığında, oyun egzersizlerinin üretimi için gerçekleştirilen eğitsel çalışmaların bütününden elde edilen deneyimin aktarıldığı bir önermenin yapılması önem arz etmektedir. Geleceğin oyun kolaylaştırıcı uzmanlığının sağlanabilmesi ve yeni kolaylaştırıcıların yetiştirilebilmesi, yaratıcı düşünce eksenine paralel eğitimcilere bağlıdır. Tasarım okullarında, bu alandaki çalışmalar desteklenmeli, tartışma ortamları zenginleştirilmelidir.
- **Oyun egzersizleri ile ilgili envanter çalışmaları:** Bir oyun egzersizinin envanterinin çıkarılması, bu doktora araştırmasının sınırları dışında kalan bir araştırma alanı olarak düşünülmektedir. Gerçekleştirilen egzersizlerin etkilerinin, yarattıkları değişimlerin, birbirleriyle ilişkilerinin daha geniş kapsamda takip edilmesi için kısa veya uzun süreli egzersizler ile ileri çalışmalar yapılabilir. Uzun bir zamana yayılan, aktif katılımcı ve gözlem süreci sonucunda seçilen bazı temel kriterlere göre çeşitli egzersizler önceki bölümde aktarılmış ve örneklendirilmiştir. Söz konusu envanter içerisinde, egzersizlerin kısaca tanımlarına, pedagojik nitelikleri, öğretim yöntemleri, eğitim izlencesi ve araçlarına ilişkin açıklamalara yer verilmiştir. Tanıtılan oyun egzersizleri, farklı atölye kurguları ile çalışma kapsamında tarif edilen kriterler kullanılarak ortaya konmuştur. Gerçekleştirilen oyun egzersizlerinin araştırmanın hedeflerini beklenen oranda karşıladığı söylenebilir. Ancak bu çalışmanın sürekli egzersizlere dönüşebilmesi için önerinin farklı alanlarda ve katılımcılarla uygulanarak, uygulamaların yaygınlaştırılması tartışmaya önemli katkıda bulunacaktır. Bazı oyunsal egzersizler için kullanılan araçlar yere özgü olmadığından dolayı farklı bölgelerde de tekrarlanabileceği söylenebilir. Egzersiz uygulanacak alana göre yorumlanarak, farklı örgütlenme biçimleri, kentsel mekan kullanımları ve üretim biçimleri ile tekrarlanabilir niteliktedir.

- **Şehirde oyun laboratuvarı:** Yaratıcı ve yenilikçi öğrenme için önerilen oluşumun alternatif bir öğrenme ve eylem platformu olarak şehre yeni bir katman oluşturması beklenmektedir. Öneri, tasarım ve öğrenme alanlarının farklı noktaları için açık olmaya davet eden, tasarımı yaratıcı ve kültürel bir pratik olarak gören, deneysel uygulamaları teşvik eden yaşayan bir oluşumdur. Aynı zamanda, kentsel plancılar, mimarlar, yerel yönetimler gibi tasarım pratiklerinin uzmanlık tarafında yer alanların da kendi inisiyatifi ile katılımcı olduğu oyun egzersizleri süreçlerinden öğrenebilecekleri veriler olduğu düşünülmektedir. Şehirde oyun ve öğrenme ortamların üretiminde tasarımcıların ve katılımcıların daha yakın ilişkiler içerisinde ve kolektif olarak hareket etmeleri gerektiği sonucuna da varılmıştır. Bu öneri, tasarlanmış ama değişken oyun egzersizleri ile çocukların ve tasarımcıların şehir ile daha yakın ilişki kurmalarına aracılık etmektedir. Aynı zamanda, şehir ortamlarını keşfetme özgürlüğünü savunmakta ve daha geniş bir topluluk ile ortak bağımızı canlandırmayı amaçlamaktadır. Tez aşamasında, yürütülen egzersizlerin, pilot uygulamaların ortaya çıkardığı disiplinler arası ve ötesi yetki ve hizmet alanları, oynanabilir şehir üretiminin aktif katılımlı bir biçimde ele alınması ve sürdürülmesi gerekliliğini ortaya çıkarmaktadır. Egzersizlerin verimli ve sürdürülebilir bir biçimde uygulanması için şehirde oyun laboratuvarı önerisi önerilmektedir. Yaratıcı ve yenilikçi egzersizlerin yürütülmesi adına iş birliği ve koordinasyonun sağlanabilmesi için farklı aktörlerin ve yerel yönetim birimlerinin yer aldığı bir organizasyon ve denetim mekanizmasının oluşturulması gerekmektedir. Bu mekanizma içerisinde tüm egzersiz ve uygulamaların belirlenen stratejilere göre gerçekleştirilmesi gerekliliği ön plana çıkmaktadır.
- **Çevrimiçi format:** Dünya genelinde pandemi yayılmadan, araştırmanın oyun egzersizleri tamamlanmış olmasına rağmen, mevcut küresel durum içinde yüz yüze katılımın zor ve maliyetli olduğu durumlarda çalışmalarını daha uygulanabilir hale getirmek için süreci çevrimiçi formata uyarlamak da ileri bir araştırma alanı sunmaktadır. Tez çalışması, modelleme için çeşitli malzemelerinin kullanıldığı, saha gezilerinin gerçekleştirildiği ve ağırlıklı

olarak grup katılımlı tasarım oturumlarına dayanmaktadır. Bu yöntemin çevrimiçi versiyonu, bu etkileşimi yeniden kurgulamayı ve sanal ortamda oyunu araştırmak için dijital bir platformu da gerektirmektedir.

Geleceğe dair bir öngörü yapmak gerekirse, bu tez çalışmasının devamında, çocuk katılımlı oyun egzersizlerini şehrin farklı noktalarında deneyimlemek için şehirde oyun laboratuvarının kurulması ve oyun ağının yaratılması için girişimlerde bulunulması önerilmektedir. Oyun Laboratuvarı girişiminin uzun vadede gerçekleştirmesi planlanan uygulamalar:

- **Egzersizler:** Farklı tipolojideki oyun egzersizlerinin sürdürülebilirliğini sağlamak,
- **Oyun Kiti:** Farklı öğrenmeleri, işlevleri barındıran taşınabilir oyun ve öğrenme setlerinin üretimini desteklemek,
- **Oyun Arşivi:** Yere ve yerele özgü oyunları toplama, arşivleme, diyagramlar ile oyun oynama biçimlerini tanımlama,
- **Oyun Ağı:** Mahalle ölçeğinden, ilçe ve il ölçeğine oyun savunucularını ve oyuncularını bir ağ üzerinde bir araya getirmek ön görülmektedir.

Bu son bölümde, tezin bilgi katkısı, bu katkı doğrultusunda çocuklarla ve diğer tasarım alanlarıyla katılımcı tasarım, çocukların topluma katılımı, şehrin yaratıcı bir oyun ve öğrenme alanına dönüşümü üzerindeki etkileri ortaya konmuştur. Şehirli çocuklar ve şehir arasına bir ara yüz olarak giren “*Oyun Laboratuvarı*” şehrin fiziksel katmanları üzerine eklenen, şehrin oyun ve öğrenme dinamiklerini dönüştürme potansiyeline sahip disiplinler arası ve ötesi şehir araştırmalarına yeni bir boyut kazandırmıştır. Şehrin oyun ve öğrenme potansiyellerinden söz edilirken şehrin bileşenleri ve katmanları da göz önüne alınmalıdır. Oyun egzersizlerinin doğrudan çocuk ve şehir etkileşimini değiştirdiği, değişimlerin tüm yönleriyle tartışıldığı şehirlerin gelecek oyun ve öğrenme senaryoları tartışmaya açılmalıdır.

KAYNAKLAR

- Aktaş, F., Özgür, S. D., & Yılmaz, A. (2021). İlköğretim Programlarının BM 2030 Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri. *Karaelmas Fen ve Mühendislik Dergisi*, 1(10), 61-70. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/karaelmasfen/issue/55287/759532>.
- Akyalçın, S. A. (2015). *Yeni Planlama Yaklaşımına Doğru: Kentsel Strateji Çerçevesi ve Stratejik Tasarım Yönetimi*. [Doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Arnstein, S.R. (1969). A Ladder of Citizen Participation. *Journal of American Institute of Planners*, 4(35), 216-224. <https://doi.org/10.1080/01944366908977225>
- Boelen, J., Sacchetti, V., & Botha, N. (2018). *Öğrenme Biçimi Olarak Tasarım: Okullar Okulu Okumaları*. Yapı Kredi Yayınları.
- Chin, J. (2001). *All of a Place: Connecting Schools, Youth and Community*. The William and Flora Hewlett Foundation and The San Francisco Foundation. https://www.academia.edu/57370666/All_of_a_Place_Connecting_Schools_Youth_and_Community
- Chisik, Y., Schouten, B., Thibault, M., & Nijholt, A. (2022). *Urban Play and the Playable City: A Critical Perspective*. Human Media Interaction. <http://doi:10.3389/fcomp.2021.806494>
- Clark, A., & Moss, P. (2001). *Listening to young children: the Mosaic approach*. National Children's Bureau for the Joseph Rowntree Foundation. <https://doi.org/10.1080/13575279.2012.683656>
- Connolly, W. E. (1987). *Politics and Ambiguity*. University of Wisconsin Press.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry and research design*. Sage Publishing.
- Cross, N. (1971). *Design Participation: Proceedings of the Design Research Society's Conference*. Design Research Society. <https://dl.designresearchsociety.org/conference-volumes/1>
- Çakmak, S. (2018). *Yer Temelli Eğitim Yaklaşımına Dayalı Proje Çalışmalarının Öğrencilerin Problem Çözme ve Sosyal Becerilerine Etkisi*. [Yüksek lisans tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü].
- Danenber, R., Doumpa, V., & Karssenber, H. (2018). *Child, City, Play: The Spielraum*. STIPO Publishing.
- Derviş, P., & Gürdoğan, S. (2019). *İstanbul95 Okumaları: Şehirde Oyun*. Superpool.
- Doppelt, Y., & Schunn, C. D. (2008). Identifying Students' Perceptions of The Important Classroom Features Affecting Learning Aspects of a Design-Based Learning Environment. *Learning Environment Research*, 11(3), 195-209. <https://doi.org/10.1007/S10984-008-9047-2>

- Dursun, Y. (2019). *Oyunun Ontolojisi*. Doğu Batı Yayınları.
- Edwards, C. (2011). *The Hundred Languages of Children: The Reggio Emilia Experience in Transformation*. Praeger Publishers.
- Ehn, P. (1990). *Work-Oriented Design of Computer Artifacts*. Lawrence Erlbaum Assoc Inc.
- Frayling, C. (1993). *Research in Art and Design*. Royal College of Art.
- Freire, P. (2005). *Pedagogy of Oppressed*. The Continuum International Publishing Group Inc.
- Fröbel, F., & Jarvis, J. (2017). *Friedrich Froebel's Education by Development: The Second Part of the Pedagogics of the Kindergarten*. Germany: Hansebooks Publishing.
- Giddens, A. (1964). Notes on The Concepts of Play and Leisure. *The Sociological Review*, 12(1), 73-89. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1964.tb01247.x>
- Giroux, H. A. (1988). *Teachers as Intellectuals: Toward a Critical Pedagogy of Learning*. Praeger Publishing.
- Glaeser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Aldine Transaction.
- Gruenewald, D. A. (2003). The Best of Both Worlds: A Critical Pedagogy of Place. *Educational Researcher*, 32(4), 3-12. <https://doi.org/10.3102/0013189X032004003>
- Guha, M. L., Druin, A., & Fails, J. A. (2013). Cooperative Inquiry Revisited: Reflections of the Past and Guidelines for the Future of Intergenerational Co-design. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 1(1), 14-23. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2012.08.003>
- Gunn, W., Otto, T., & Smith, R. C. (2020). *Design Anthropology Theory and Practice*. Routledge Publishing.
- Habraken, N. (2000). *The structure of the ordinary: Form and control in the built environment*. MIT Press.
- Hamers, D., Mesquita, N. B., Vaneycken, A., & Schoffelen, J. (2017). *Trading Places: Practices of Public Participation in Art and Design Research*. DPR barcelona.
- Hart, R. (1992). *Children's Participation: The Theory and Practice of Involving Young Citizens in Community Development and Environmental Care*. Earthscan publishing.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Ayrıntı Yayınları.

- Hyvönen, P. (2008). *Affordances of Playful Learning Environment for Tutoring Playing and Learning*. [PHD thesis, University of Lapland].
- İncekara, B., Özben, B. & Karaulan, D. (2019). *İstanbul Oyun Master Planı*. İstanbul Büyükşehir Belediyesi, İstanbul.
- Innocent, T. (2018, December). *Playable Cities: Creative technologies and social frameworks that connect people and place.*, Melbourne Knowledge Program. https://doi.org/10.1007/978-981-10-1962-3_1
- Iversen, O. S., Smith, R. C., & Dindler, C. (2017). Child as Protagonist: Expanding the Role of Children in. *Conference on Interaction Design and Children IDC'17*, (s. 27-37). Stanford, USA.
- Joachim, H., & Laura, B. (2014). Design Intervention as a Form of Inquiry. *The Antropological Futures Conference*.
- Juliet, C., & Anselm, S. (2015). *Basics of Qualitative Research Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. Sage Publication.
- Karakuş, D. (2019). Mekanın Oyun Potansiyeli Üzerine Bir İnceleme. [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü]. https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=L3fNAqX7qcJpEOx4LVbHQ&no=mbV3nPSkn_7mQq_HGWsXaQ
- Kirschner, P. (2004). Design, Development and Implementation of Electronic Learning Environments for Collaborative Learning. *Educational Technology Research and Development*, 52(3), 39-46. <https://doi.org/10.1007/BF02504674>
- Knowles, J. G., & Cole, A. L. (2008). *Handbook of the Arts in Qualitative Research*. SAGE Publicaiton.
- Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Pearson Education Inc.
- Kotan, D. İ. (2019). *Kentteki Oyun Alanları Üzerine Eleştirel Bir Okuma: Beyoğlu Örneği*. [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen bilimleri Enstitüsü]. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=0Oju6Vpx2xAc7De4mfduQ&no=oBQhiqarWjotRqZ-aUEz2Q>
- Lange, M. (2009). The Mobile City Project and Urban Gaming. *Second Nature*, 2, 160-169.
- Lefavre, L. (2016). *Ground-Up City: Play as a Design Tool*. Nai010 Publishers.
- Lury, C., & Wakeford, N. (2012). *Intentional Methods: The Happing of the Social*. Routledge Publishing.
- Mannion, G. (2007). Going Spatial, Going Relational: Why Listening to Children and Children's Participation Needs Reframing. *Discourse Studies in the Cultural*

- Marshall, C., & Rossman, G. B. (2016). *Designing Qualitative Research*. SAGE Publication.
- Masathoğlu, C. S. (2018). Mimari Tasarım Eğitiminde Stüdyo Kültürü Araştırması: Öğrenen Merkezli Ortamın Yansımaları.[Doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü].
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=g687otrNCpvFmzKEeIzh7g&no=B317YPqUYCQ2ggWR0CNqNw>
- Moghaddam, M. R. (2014). Assuming City As a Playgorund Survey on Reclaiming Design of Some Elements in City For Responding to Children's Need of Spontaneous Play Activities in Built Environment. [Yüksek lisans tezi, Çankaya Üniversitesi Fen bilimleri Enstitüsü]
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Mortaş, M. (2012). İnsan ve Varlık Aradlığında Mimari Bir Yolculuk. [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü].
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Mouffe, C. (2017). *Dünyayı Politik Düşünmek Agonistik Siyaset*. İletişim Yayınları.
- Mouritsen, F. (Ed.). (2003). *Childhood and Children's Culture*. University Press of Southern Denmark
- Mutlu, A. P., & Mutlu, M. E. (2017). Öğrenme Deneyimi Tasarımı. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 39-76.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/auad/issue/34114/377379>
- Natriello, G. (2007). Imagining, Seeking, Inventing: The future of Learning and The Emerging Discovery Networks. *Learning Inquiry*, 1(1), 7-18.
- Novak, A., Wilken, D., Lefavre, L., Roode, I. (Ed.), & Eyck, A. V. (2002). *Aldo Van Eyck: Designing For Children, Playgrounds*. NAI Publishers.
- Öcal, G. (2019). Kent Hakkı ve Kentsel Katılım Bağlamında Kendin Yap Pratikler. [Doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü].
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Resnick, M. (2017). *Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play*. MIT Press.
- Riikonen, J. A. (2015). *Playful Public Spaces*. [Master thesis, Swedish University of Agricultural Sciences].
- Sanders, E. B., & Stappers, P. J. (2008). Co-Creation and the New Landscapes of Design. *Co-Design*, 4(1), 5-18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Sassen, S. (2005). The Global City: Introducing a Concept. *Brown Journal of World Affair*, 11(2), 27-43. http://doi.org/10.1007/978-3-658-10438-2_3

- Shedroff, N. (2009). *Design Is the Problem: The Future of Design Must be Sustainable*. Brooklyn. Rosenfeld Media.
- Simonsen, J., & Robertson, T. (2013). *International Handbook of Participatory Design*. Routledge Press.
- Smith, G. A. (2002). Place-Based Education: Learning to Be Where We are. *Phi Delta Kapan*, 83(8), 584-594. <https://doi.org/10.1177/003172170208300806>
- Smith, G., & Sobel, D. (2010). *Place and Community Based Education in Schools*. Routledge Press.
- Stavrides, S. (2016). *Common Space: The City as Commons*. Zed Books.
- Gruenewald, D. A. (2003). The Best of Both Worlds: A Critical Pedagogy of Place. *Educational Researcher*, 4(32), 3-12. <https://doi.org/10.3102/0013189X032004003>
- Topal, S. (2013). Mekanın Yeniden Üretiminde Eksiklik ve Devinim. [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü]. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>
- Tuomi, I. (2007). Learning in The Age of Networked Intelligence. *European Journal of Education*, 42(2), 235-254. <https://doi.org/10.1111/j.1465-3435.2007.00297.x>
- Türkiye Cumhuriyeti Cumhurbaşkanlığı Strateji ve Bütçe Başkanlığı. (2020). *Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları ve Göstergeleri*. Ankara. https://www.sbb.gov.tr/wp-content/uploads/2020/03/Surdurulebilir-Kalkinma-Amaclari-Degerlendirme-Raporu_13_12_2019-WEB.pdf
- Vaneycken, A. (2020). *Designing for and with Ambiguity: Actualising Democratic Processes in Participatory Design Practices with Children*. [PHD thesis, University of Gotenborg]. <http://hdl.handle.net/2077/64189>
- Veerman, P. E. (1992). *The Rights of the Child and the Changing Image of Childhood*. Springer Dordrecht.
- Villiers, M. R. (2005). Interpretive Research Models for Informatics: Action Research, Grounded Theory, and the Family of Design- and Development Research. *Alternation*, 12(2), 10-52. https://hdl.handle.net/10520/AJA10231757_388
- Voce, A. (2015). *Policy for Play: Responding to Children's Forgotten Right*. Policy Press.
- Voce, A. (2018). Cities Alive: Designing for Urban Childhoods. *Children, Youth and Environments*, 2(28), 78-81. <https://doi.org/10.7721/chilyoutenvi.28.2.0078>
- Waal, M., & Lange, M. (2020). *The Hackable City*. Saint Philip Street Press.
- Walter, B. (2008). *Pasajlar*. Yapı Kredi Yayınları.
- Ward, C. (1978). *The Child in the City*. Architectural Press.

- Wiley, D. (2010). A Walk About Rome: Tactics for Mapping the Urban Periphery. *Architectural Theory Review*, 15(1), 9-29. <https://doi.org/10.1080/13264821003629220>
- Wittgenstein, L. (2007). *Felsefi Soruřturmalar*. Metis Yayıncılık.
- Wright, H., Williams, S., Hargrave, J., & Dohna, F. (2017). *Cities Alive: Designing for urban childhoods*. ARUP.
- Yazar, T. (2009). Mimari Tasarım Stüdyolarında Sayısal Egzersizler. [Doktora tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü]. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

EKLER

EK 1: Bireysel öğrenme deneyimi

EK 2: Basında Çocuk Sokağı ve Parkı Projesi

EK 3: Çocuk Sokağı ve Parkı Projesi'nin final sunumu ve serginin basın haberleri

EK 4: Nilüfer Belediye Başkanlığı'ndan Davet Yazısı

EK 5: Egzersiz 1 - Oynanabilir Şehir - Oyun Sokağı ve Parkı – Plan

EK 6: O Egzersiz 1 - Oynanabilir Şehir - Oyun Sokağı ve Parkı – AA' Kesiti

EK 7: O Egzersiz 1 - Oynanabilir Şehir - Oyun Sokağı ve Parkı – BB' Kesiti

EK 8: O Egzersiz 1 - Oynanabilir Şehir - Oyun Sokağı ve Parkı – CC' Kesiti

EK 9: O Egzersiz 1 - Oynanabilir Şehir - Oyun Sokağı ve Parkı – DD' Kesiti

EK 10: Çocukların tasarımları ve uygulanacak oyun modülleri

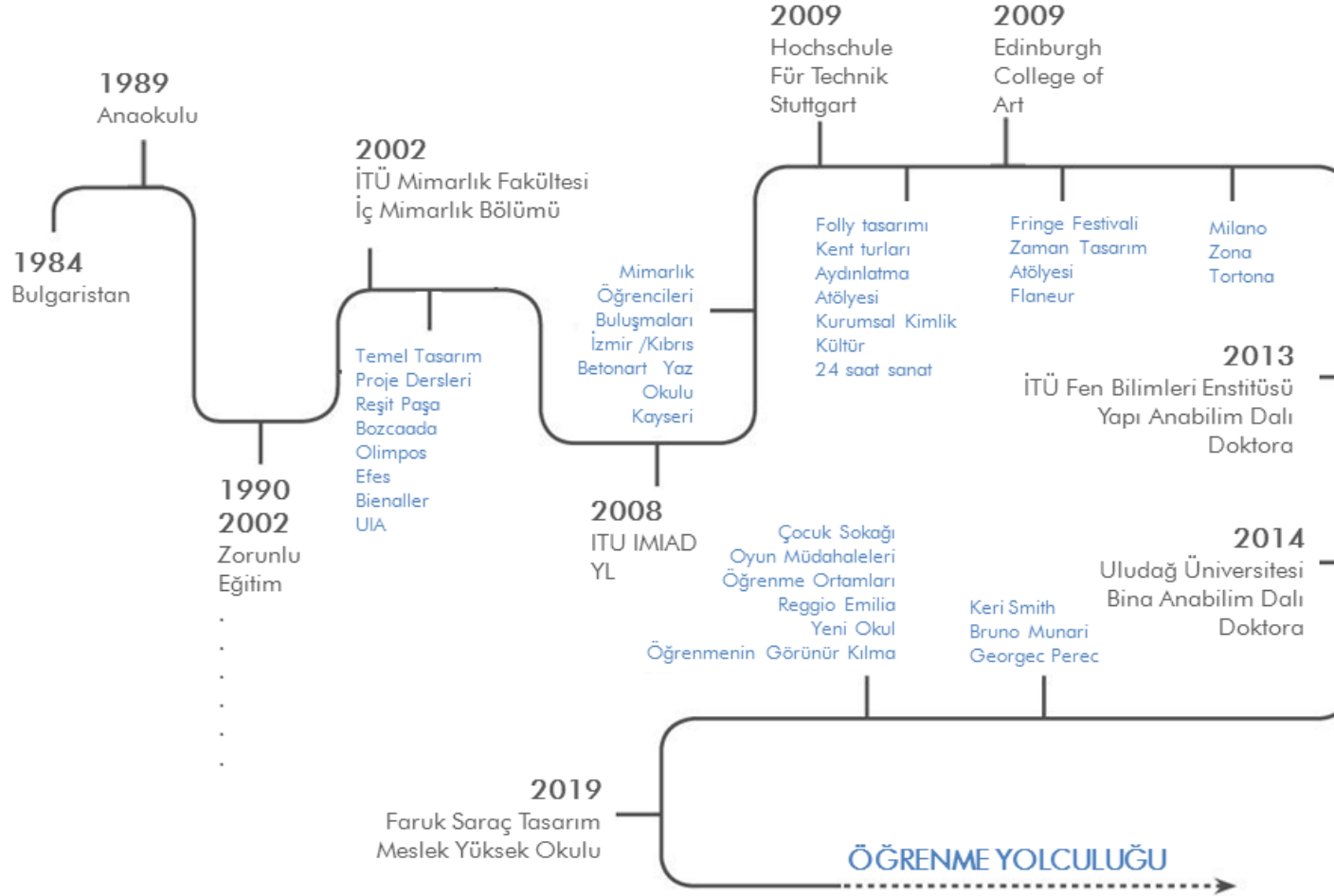
EK 11: Oynanabilir Şehir Katılım Davetiyeleri

EK 12: Çocuk Sokağı Açılış Davetiyesi

EK 13: Egzersiz çalışmalarından föy örneği

EK 14: Yerel yönetimlere kolektif çalışma daveti

EK 1: Bireysel öğrenme deneyimi



MINİKLER ÇOCUK SOKAĞI PROJESİ'NE BAŞKAN SEÇTİ

Nilüfer Belediyesi'nin hayata geçireceği Çocuk Sokağı Projesi'nin tasarımında yer alan çocuklar proje başkanını seçti. Seçimi Nilüfer Belediyesi'nde yapan minikler Başkan Bozbey ile de bir araya geldi.

Nilüfer Belediyesi, demokrasinin, katılımcılığın iyi örneklerinden birini daha hayata geçirmeye hazırlıyor. Geçtiğimiz aylarda çocuklar tarafından tasarlanan demokrasi ürünü Oyun Engel Tanımaz Parkı'nı açan Nilüfer Belediyesi şimdi de Çocuk Sokağı'nı oluşturmak için proje hayata geçirdi.

Nilüfer Belediyesi, Nilüfer Kent Konseyi ve Özel 3 Mart Beşevler Anaokulu'nun ortak girişimiyle başlatılan Çocuk Sokağı Projesi'nin tasarımını da 6 yaş grubundaki çocuklar yapacak.

Yaşayan bir sokak oluşturmak ve çocukların sokak oyunlarını oynamalarını sağlamak amacıyla hayata geçirilen projede yer alan çocuklar çalışmalarını sürdürüyor.

Bu kapsamda meslek tanımlarını öğrenen çocuklar, projeyi yürüten birim olan Nilüfer Belediyesi Plan ve Proje Müdürlüğü'nü ziyaret etti. Plan ve Proje Müdürlüğü'nün çalışmalarını hakkında bilgi edinen çocuklar, merak ettikleri sorulara da yanıt buldu.

Çocuklar daha sonra Çocuk Sokağı Projesi Başkanı'nı seçmek için Nilüfer Barış Meclisi'nde toplandı.

Seçime geçilmeden önce minikler Nilüfer Barış Meclisi'ne gelen Nilüfer Belediyesi Başkan Yardımcıları Nazlı Yazgan ve Bukle Erman ile tanıştı. Çocuklarla sohbet eden Başkan Bozbey, sorularına da yanıt verdi.

Çocuk Sokağı Projesi'ni önemsediklerini söyleyen Başkan Bozbey, "Çocuk Sokağı Projesi'ni Oyun Engel Tanımaz Parkı'nda olduğu gibi sizler tasarlayacaksınız. İçinde yer aldığı-

nız bu projenin sonunda, arkadaşlarınızla birlikte kullanabileceğiniz bir alanı kentimize kazandırmış olacaksınız. Ben bu projeye katkı koyan herkese teşekkür ediyorum" dedi.

Çocuklar daha sonra projenin başkanını demokratik bir şekilde seçtiler. 3 adayın yer aldığı seçim sonucunda en fazla oyu alan Defne Pera Karakaş, Nilüfer Belediyesi Çocuk Sokağı Projesi Başkanı seçildi. Defne Pera Karakaş proje başkanı olarak bir süre oturumu yönetip arkadaşlarının önerilerini dinledi.



EK 3: Çocuk Sokağı ve Parkı Projesi'nin final sunumu ve serginin basın haberleri

İLETİŞİM
7/24 444 16 03

Aramak için bir kelime yazınız.

Anasayfa » Haberler » Çocuklar kendi sokaklarının tasarımını tamamladı

Çocuklar kendi sokaklarının tasarımını tamamladı

05.05.2017 10:14

f t g+ p



Nilüfer Belediyesi'nin Çocuk Sokağı projesinde yer alan 3-6 yaş grubundaki çocuklar, kendi sokaklarının tasarım aşamasını tamamladı. Kısa sürede hayata geçirilecek projeye çocuklar kendi tasarladıkları sokakta gönüllerce oyun oynayabilecek.

Nilüfer'de birlikte yönetimin somut ve en güzel örneklerinden biri daha hayata geçiriliyor. Nilüfer Belediyesi, Nilüfer Kent Konseyi, Çağdaş Eğitim Kooperatifi ve Özel 3 Mart Beşevler Anaokulu'nun ortak girişimiyle geliştirilen Çocuk Sokağı projesinde ilk aşama tamamlandı.

Çocukların kenti algılamasını, yorumlamasını ve sorunlara çözüm üretmesini sağlamak amacıyla hayata geçirilen projede yer alan 3-6 yaş grubundaki çocuklar, eğitim sürecinin ardından Çocuk Sokağı tasarımını gerçekleştirdi. Bölgede bulunan okul çocuklarının yanı sıra mahalle komitesi, sokak sakinleri ve akademisyenlerin de katılım gösterdiği Çocuk Sokağı projesinin tanıtımı, projenin gerçekleştirilmesi planlanan Çamlıca Mahallesi'ndeki Lale Sokak'ta yapıldı.

Şenlik havasında gerçekleşen etkinliğe Nilüfer Belediye Başkanı Mustafa Bozbey, Çağdaş Eğitim Kooperatifi Yönetim Kurulu Başkanı Buğra Küçükayalar, Nilüfer Kent Konseyi Başkanı Fehmi Enginalp, Çamlıca Mahalle Muhtarı Orhan Öztürk ve çok sayıda mahalleli katıldı.

Tanıtım toplantısında konuşan Nilüfer Belediye Başkanı Mustafa Bozbey, tasarımda yer alan çocukları kutladı. Çocukların iyi eğitilmesinin önemine dikkat çeken Başkan Bozbey, "Çocuklarımızı geleceğimiz olarak görüyorum. Hem iyi eğitilmeleri gerekiyor, hem de kendi yaşam alanlarını belirleme haklarının olduğunun farkına varmaları gerekiyor. Bu geleceğimiz açısından son derece önemli bir kavramdır. Bizler çocuklarımız arasında çok önemli yöneticiler çıkacağına inanıyoruz. Çocukların, daha özgür ortamda sorgulayan ve araştıran, özgürlüklerini her zaman savunan demokrasi içerisinde bir ülkede büyümesini ve dünya insanı olmasını istiyoruz" diye konuştu.

EK 4: Nilüfer Belediye Başkanlığı'ndan Davet Yazısı



T.C.
NİLÜFER BELEDİYE BAŞKANLIĞI
Plan ve Proje Müdürlüğü



Sayı : 65418203-050.01.02 -E.144808

05.11.2019

Konu : Davetler ve Gündemler

SABİHA SEVGİ
FARUK SARAÇ TASARIM MESLEK YÜKSEK OKULU

*“Çocukken Rafael gibi çizebilirdim. Ancak çocuk gibi çizmeyi öğrenmek bir ömür sürdü.
Pablo Picasso*

2020 yılında Nilüfer İlçesi Çamlıca Mahallesinde bir çocuk sokağı (Lale Sokak) ve parkının (Begonya Sokak'ın kuzeyi) hayata geçirilmesi planlanmaktadır. Birinci etapta 6 yaş grubu çocukların tasarladıkları oyun elemanlarından yola çıkılması düşünülmüştür. Gerçekleştirilecek park alanında, alanın topoğrafyasına uygun, tasarımda dil bütünlüğünün sağlandığı, çocuk gözüyle uygulanabilir tasarımların ortaya çıkarılması hedeflenmektedir. Bu hedef doğrultusunda konunun uzmanlarından ve ilgililerden oluşan bir atölye çalışması planlanmıştır.

Atölye çalışması 12-13 Kasım 2019 tarihlerinde 2 gün süreli olarak yapılacaktır. Parkı hayata geçirmek için Sonuç almayı hedeflediğimiz “Çocuk gözüyle tasarım ve uygulamalar” başlıklı atölye çalışmasına kurumsal olarak katılmanızı ve teyidinizi bekleriz. Sorunları birlikte tartışmak, çözümleri aramak ve ortak akla ulaşmak konusunda çabamıza destek olacağınıza dair inancımızla atölye çalışmasında sizi de görmekten onur ve mutluluk duyacağımızı bildirir, gereğini bilgilerinize arz ederim.



e-imzalıdır
Osman AYRADİLLİ
BAŞKAN YARDIMCISI

Bu belge Nilüfer Belediye Başkanlığında uygulanmakta olan Bilgi Güvenliği Yönetim Sistemi kapsamında korunmaktadır.

İhsaniye Mah. Cumhuriyet Meydanı 2/A 2/B Blok 16130 Nilüfer, Bursa

Tel:444 16 03 Fax:02242959526

Elektronik Ağ: <http://www.nilufer.bel.tr/>

Bilgi için :

Evrimekiz GÖZLER

evrimekiz@nilufer.bel.tr

Bu belge 5070 sayılı elektronik imza kanuna göre güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Bu belgedeki elektronik imzayı <https://www.e-islem.net/BelgeDogrula/ElmzaDogrulama> sayfasını ziyaret ederek PQgpm7ai kodu ile doğrulatabilirsiniz.



EK 11: Oynanabilir Şehir Katılım Davetiyeleri

Sayın *Sabiha SEVGİ*

Çocuklarımızın düşleri ve elleriyle yaptıklarını şekillendirmeyi hedeflediğimiz "Çocuk gözyle tasarım ve uygulamalar" başlıklı atölye çalışmamızda sizi de görmekten onur ve mutluluk duyarız.

TURGAY ERDEM
Nilüfer Belediye Başkanı

Program
12 Kasım Salı

Isınma	09.00 - 09.30
Proje bilgilendirme sunumu	09.30 - 09.30
Alan gezisi	09.30 - 10.30
Grupların oluşumu ve grup çalışmaları	10.30 - 12.00
Öğle Yemeği	12.00 - 13.00
Grup Çalışmaları	13.00 - 15.30
Grupların sunumu	15.30 - 16.30
Değerlendirme	16.30 - 17.00

13 Kasım Çarşamba

Grup Çalışmaları	09.00 - 13.00
Öğle Yemeği	12.00 - 13.00
Grup Çalışmaları ve sunumlar	13.00 - 16.30
Değerlendirme ve sonuç	16.30 - 17.00

ÇOCUK SOKAĞI NİLÜFER BELEDİYESİ

ÇOCUKSOKAĞI

Çocukların hayalleri ve elleriyle şekillenen Çocuk Sokağı Projemizin final sunumuna katılımınız bizi mutlu edecektir.

MUSTAFA BOZBEY
Nilüfer Belediye Başkanı

4 Mayıs 2017 Perşembe, Saat 18:00
Çamlıca Mah. Lale Sokak (3 Mart Anaokulu önü), Nilüfer



ÇOCUKSOKAĞI

Çocuklarımızın hayalleri ve elleriyle şekillenen "Çocuk Sokağı Projesi" 2017-2018 yılı 2. Grup Final Sunumuna katılımınız bizi mutlu edecektir.

MUSTAFA BOZBEY
Nilüfer Belediye Başkanı

27 Nisan 2018 Cuma Saat: 18.00
Çamlıca Mah. Lale Sok. 3 Mart Anaokulu Bahçesi



EK 12: Çocuk Sokağı Açılış Davetiyesi

ÇOCUK SOKAĞI

ÇOCUKLAR TASARLADI

NİLÜFER BELEDİYESİ YAPTI

Nilüfer Belediyesi, Nilüfer Kent Konseyi ve Çağdaş Eğitim Kooperatifi Özel 3 Mart Beşevler Anaokulu'nun ortak çalışmasıyla, 6 yaş grubundaki çocukların hayal gücünü yansıtan "Çocuk Sokağı Projesi" hayata geçiyor.

Açılışımıza Davetlisiniz.

14 Eylül 2021, Salı
Saat: 18:00

Çamlıca Mahallesi / Begonya Sokak

NİLÜFER BELEDİYESİ
NİLÜFER KENT KONSEYİ
ÇEK
Çağdaş Eğitim Kooperatifi

EK 14: Yerel yönetimlere kolektif çalışma daveti



18.11.2021

Oyun Hareketi Derneği 2016 yılında Çocuk Hakları Sözleşmesinin 31. maddesini kuruluş amacı olarak belirlemiş hak temelli bir dernektir.

Madde 31

• Taraf Devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence (etkinliklerinde) bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar.

• Taraf Devletler, çocuğun kültürel ve sanatsal yaşama tam olarak katılma hakkını saygı duyarak tanırlar ve özendirirler ve çocuklar için, boş zamanı değerlendirmeye, dinlenmeye, sanata ve kültüre ilişkin (etkinlikler) konusunda uygun ve eşit fırsatların sağlanmasını teşvik ederler.

Derneğimiz bu kuruluş amacı doğrultusunda geleneksel ve tek tipleşmiş oyun parklarının işlevlerinin sorgulanması için bir dizi çalışmalar yürütmüştür. Alan taraması, yerinde inceleme, kentsel oyun alanlarına çocuk katılımlı müdahale örnekleri şeklinde özetlenecek bu çalışmaların sonunda derneğimizin kentsel oyun alanlarına ve pratiklerine dair önermesi aşağıdaki gibidir:

• Geleneksel oyun alanları sosyal gelişim amacı ile kontrollü bir çevrede sadece programlı oyunları içerirken; macera alanları, küçük müdahale ekipmanları ile oluşturulmuş açık uçlu oyunu tasarlama esnekliğini sunmaktadır. Serbest parçalar kullanılarak inşa edilen, çocukların uygun materyalleri kullanarak kendi oyun kültürlerini aktif olarak üretebildiği çözümlere odaklanılmalıdır.

• Yaratıcı kentsel oyun müdahaleleri, yerel, aktif, yaratıcı demokratik katılımı savunmaktadır. Aynı zamanda, oyun tasarımı, kamusal sanat, kentsel tasarım, mekan oluşturma, şehir yönetimi, topluluk oluşturma ve şehir planlaması gibi bir dizi disiplini ve etkinliği çaprazlamakta ve etkinleştirmektedir. Kentsel oyun metodolojileri, yeni oyun üretme olasılıkları ve yeni yaklaşımlarla birçok farklı paydaşla şehirlerde zor konular hakkında sohbetler başlatmakta fırsatı da sunmaktadır.

20 Kasım Dünya Çocuk Hakları günü nedeniyle size ulaştırdığımız bu mektupta yukarıda çerçevesini çizdiğimiz doğrultuda kurumunuz bünyesinde öncü çalışmalar yaparak sizlerle işbirliğinde bulunmayı isteriz.

Nedim Buğral
Oyun Hareketi Derneği Başkanı
0 555 878 98 80

Karaman Dernekler Yerleşkesi No : 2 - 55 Nilüfer - Bursa

[f](#) [@](#) / oyunhareketidernegi

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Sabiha Sevgi
Doğum Yeri ve Tarihi : Kırcaali – Bulgristan / 18.02.1984
Yabancı Dil : İngilizce

Eğitim Durumu
Lise : Bursa Çınar Lisesi
Lisans : İstanbul Teknik Üniversitesi / İç Mimarlık Bölümü
Yüksek Lisans : İstanbul Teknik Üniversitesi / Hochschule Für Technik
Stuttgart / Edinburgh College of Art

Çalıştığı Kurum/Kurumlar : IKEA - İç Mekân Tasarım Uzmanı (2009 - 2012)
Elemeği Project Solutions - İç Mimar – (2017 – 2018)
Faruk Saraç Tasarım Meslek Yüksek Okulu - Öğretim
Görevlisi (2020 – 2021)
İstanbul Sağlık ve Sosyal Bilimler Meslek Yüksek Okulu -
Öğretim Görevlisi (2021-2022)
Mudanya Üniversitesi - Öğretim Görevlisi (2022 - ...)

İletişim (e-posta) : sabihasevgi@gmail.com

Yayınları :

Sevgi, S. (2022). Bir Oyun Ve Öğrenme Laboratuvarı Olarak Şehir: Yeni Bir Oyun Biçimi Olarak Katılımcı Tasarım. International Journal Of Social Humanities Sciences Research, 80, 158-168. <http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.2945>

Sevgi, S. (2016). İç Mimaride Sayısal Üretim Teknikleri: Sergileme Elemanı Tasarımı. İÇLİS İç Mimarlık Lisansüstü Çalışmalar Sempozyumu I, İstanbul, Türkiye.

Çahantimur, A., Beceren, R., & Sevgi, S. (2015). The Sustainability X, C.A. Brebbia, W.F. Florez-Escobar, Editör, WIT Press , Medellin, ss.59-68, 2015.

Sevgi, S. (2013). İç Mimaride Sayısal Tasarım Ve Üretim Teknikleri: Sergileme Elemanı Tasarımı. [Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü].