

İlköğretim Yapılarında Serbest Zaman Etkinliği ve İç Mekân Tasarımı Meryem Kılıç Aksu^a, Şengül Yalçinkaya^b

^aİç Mekan Tasarımı Bölümü, Meslek Yüksekokulu, Artvin Çoruh Üniversitesi,
Orcid no:0000-0003-2623-1715

E-mail:klcmeryem@artvin.edu.tr

^bİç mimarlık Bölümü, Mimarlık Fakülte, Karadeniz Teknik Üniversitesi,
Orcid no: 0000-0003-1629-6443

E-mail:sengulyk@yahoo.com

Özet

Eğitim ortamları, çocuğa akademik bilginin verildiği mekanlar olmasının yanında, çocuğun vakit geçirdiği, sohbet ettiği, oyun oynadığı, sosyalleştiği mekanlar olarak da ön plana çıkmaktadır. Bu nedenle okul, bahçesinden sınıfına, koridorundan kantinine, spor salonuna kadar bir bütün olarak çocuğun akademik ve sosyal hayatında yer alır. Bu bütünün bir parçası olan sınıf ise, hem ders faaliyetlerinin yürütüldüğü hem de teneffüslerde serbest vakit geçirilen mekan olarak bütünün merkezinde yer alır. Bu çalışmada çocukların eğitim ortamındaki serbest zaman davranışlarını tespit etmek, öğrencilerin teneffüslerde neler yapmak istedikleri, nasıl bir sınıf hayal ettiklerini belirlemek amaçlanmıştır. Çalışma, ilkokullarda eğitim gören 3. ve 4. sınıflardan 154 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Veriler araştırmacılar tarafından geliştirilen görüşme formu ile toplanmıştır. Elde edilen veriler içerik analizine tabi tutulmuştur. Yapılan analizler sonucunda, öğrencilerin sınıflarda en çok oyun oynama, dinlenme, sohbet etme, kitap okuma ve resim yapma davranışları sergiledikleri ve sınıflarda farklı etkinliklere olanak tanıyan etkinlik köşelerinin olmasını ve sınıflarında ev ortamı rahatlığı aradıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Serbest zaman etkinliği, teneffüs, sınıf tasarımı

Leisure Time Activities And Interior Design İn Primary Education Building

Abstract

Educational environments stand out as place where the child spends time, chat, plays and socializes, as well as being places where academic knowledge is given to the child. The classroom, which is a part of whole, is at the center of whole, both as a place where course activities are carried out and free time is spent during breaks. In this study, it is aimed to determine the leisure time behaviors of children in the educational environment, to determine what the students want to do during breaks and what kind of class they imagine. The study was carried out with 154 students from 3rd and 4th grades studying in primary schools. The data were collected with the interview form developed by the researchers. The obtained data were subjected to content analysis. As a result of the analyzes made, it was concluded that the students mostly exhibited the behaviors of playing game, resting, chatting, reading books and painting in the classroom and that they had activity corners that allow different activities in the classroom and that they sought the comfort of a home environment in their classroom.

Keywords: Leisure time activities, break time, classroom design, primary school

1.GİRİŞ

Çocuk gelişimi üzerine yapılan birçok çalışmada çocuk davranışlarının belirlenmesinde kişilik zeka gibi özelliklerin yanında çocukların buldukları çevre ve fiziksel mekanlarında belirleyici olduğu görülmüştür (Baker, 1968 & Bechtel, 1977). Çocukların genetik olarak sahip olduğu özellikler, bulunduğu çevreden aldığı öğretiler ile şekillenmektedir. Bu nedenle çocuğun toplumda sağlıklı bir birey olarak yetişmesinde, sosyalleşmesinde, fiziksel ve bilişsel olarak gelişimini tamamlamasında içinde bulunduğu fiziksel çevre etkin rol oynamaktadır (Atam, 2019). Çocuğun ev ve yakın çevre ile büyümeye başlayan sosyal ve fiziksel çevresi okul çağının gelmesi ile birlikte daha geniş bir alana yayılır. Anaokuluna kıyasla ilkokulda çocuk ebeveyn ve öğretmene ihtiyaç duymadan çevresini deneyimlemeye başlar ve böylece bulunduğu çevre ve fiziksel mekândan öğrendikleri de artar. Aynı zamanda ilkokul çağına denk gelen 6-12 yaş aralığında çocuk dış dünya ile ilişkiye geçme eğilimindedir ve arkadaş ilişkisi aile ilişkisinin önüne geçmeye başlamaktadır (Yavuzer, 2020a). Bu dönem çocuğun biyolojik, psiko-sosyal ve duygusal gelişimi için en hassas yaşlardır ve gelişimine olumlu yönde destek verebilmek için uygun şartların ve mekânların oluşturulması gerekmektedir (Gür ve Zorlu, 2002). Okul çağı çocuğunun zamanının büyük bir kısmını okul ortamında geçirdiği düşünüldüğünde çocuğun eğitim gördüğü yapılar ve bu yapıların sahip olduğu mekânsal özellikler çocuk üzerinde oldukça önemli bir yere sahiptir. Çocukların en verimli vakitlerini geçirdikleri eğitim yapılarının çocuğun gelişimi üzerinde bu kadar önemli yere sahip olmasına rağmen mevcut örneklerin renksiz, tek tip, kişisel gelişimlerini destekleyecek donatı ve mekânsal özelliklerden yoksun olduğu görülmektedir. Halbuki küçük yaşlarda kolayca içselleştirilebilen, ilgi ve ihtiyaçlarını karşılayabilecekleri, kendilerini daha güvende hissedebilecekleri ve aidiyet duygusunun gelişmesine imkân sağlayacak olan eğitim yapıları, çocuğun hayatı boyunca beraberinde taşıyacağı bir deneyimler bütünü olarak çocuğun hayatında derin izler bırakmaktadır (Ciravoğlu, 2004). Eğitim yapılarında çocukların kullandıkları mekânlar çocuk ve çocuğun gelişim özellikleri dikkate alınarak ve mekânın çocuk üzerindeki etkisi göz önüne alınarak tasarlanması çocuk için olumlu sonuçlar doğuracaktır.

Çocuklar sadece ders ortamında ve öğretmen eşliğinde öğrenmez, oynayarak, sosyalleşerek, deneyimleyerek öğrenme sürecine devam eder. Bu nedenle eğitim ortamında çocuğa verilmek istenen akademik bilginin yanında onun gelişimine destekleyecek serbest zaman faaliyetleri için mekânlar sağlamalıdır. Çocukların en büyük öğrenme aracının oyun olduğu düşünüldüğünde eğitim yapılarının çocuklara oyun oynayabilecekleri mekânları da sunması beklenir. Çünkü oyun, çocuğa kimsenin öğretmediği konuları kendi deneyimleri ile yaşayarak öğrenmesi yöntemi ve en etkin öğrenme aracının olması yanında, sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketler bütünüdür (Yavuzer, 2020a, Açıcı ve Bal,2019). Eğitim yapıları çocuğun ihtiyaç duyduğu serbest zaman faaliyetlerine gereken önemi vermeli ve faaliyetlerini verimli hale getirecek mekânsal düzenlemeleri sağlamalıdır. Çünkü serbest zaman, yetişkinler için dinlenme ve hoş vakit geçirme zamanı olarak ifade edilirken, çocuklar için dersler ve yapılması gereken görevler arasında eğlenme ve dinlenme yoluyla zihinsel ve fiziksel olarak rahatlamaya ayrılan zaman dilimindeki eğitimidir (Gür ve Düzenli, 2004). Tüm bunlar göz önüne alındığında okul mekânlarının bu zaman dilimini destekleme durumu, gereksinimlerin neler olduğu ve bu konuda neler yapılabileceği önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocuklar açısından eğlence ile eğitimin iç içe olmasını gerektiren serbest zaman etkinlik anlayışının (Aydoğan, 2017) en önemli basamağından birini de sınıf mekânları oluşturmaktadır. Bundan dolayı bu mekânların çok fonksiyonlu ve öğrencinin isteklerine cevap verecek şekilde düzenlenmesi oldukça önemlidir (Şekil 1). Çünkü öğrenmenin önemli bir kısmı okullarda serbest zamanlarda çocuğun bireysel veya grup halindeki deneyimlerinde ve oyun ile gerçekleştiğini söylemek mümkündür (Atam, 2019). Öğrencilerin

teneffüslerde sergiledikleri davranışların tespiti ve sınıf mekânlarının bu davranışlara imkân sağlayacak şekilde yapılandırılması gerekmektedir.



Şekil 1: Öğrencilerin serbest zaman davranış örnekleri(resimler:url-1, kısım, 2022)

Yukarıda verilen bilgiler ışığında, bu çalışmada öğrencilerin sınıf içindeki serbest zaman davranışlarının neler olduğunu belirleyerek sınıf mekânı için serbest zaman tasarım kriterlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Ayrıca sınıf ortamındaki serbest zaman davranışlarının iç mekân tasarımına etkilerinin araştırılması da çalışmanın amaçları arasındadır. Bu amaçlar çerçevesinde ilkokul öğrencilerinin sınıf içi serbest zaman davranışlarının neler olduğu ve öğrencilerin serbest zaman için nasıl bir sınıf düşlediklerini belirlenmeye çalışılmıştır. Öğrenciler teneffüslerde sınıf içerisinde neler yapıyor hangi davranışları sergiliyor, daha çok bireysel davranışlar mı yoksa grup davranışlarını sergiliyor, çocukların serbest zaman için sınıf mekânından beklentileri ne, nasıl bir sınıf istiyorlar gibi sorulara cevaplar aranmıştır.

Çalışma, öğrencilerden farklı yöntemlerle (resim/görüşme formu) veri alınması ve mekânın kullanıcısı olan çocuktan direkt tasarım verisi elde ediliyor olması açısından özgünlük içermektedir. Ayrıca bu çalışmanın mevcut yapıların düzenlenmesi ve yeni yapılacak olanlar için veriler ve öneriler sunması açısından alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

2.YÖNTEM

2.1. Araştırma tasarımı

2.1.1. Araştırmanın yöntemi

Araştırmada veri görüşme formu ile elde edilmiştir. Form soru ve bir resim çiziminden oluşmaktadır. Formda yer alan sorular açık ve kapalı uçlu olarak hazırlanmıştır. Bu nedenle çalışmada karma bir yöntem benimsenmiştir. Kapalı uçlu sorularda betimsel analiz yöntemi açık uçlu sorularda içerik analiz yöntemi kullanılmıştır. Betimsel analiz verilerin kategoriler halinde sunumuna olanak vermektedir. İçerik analizi ise mesajların belirgin niteliklerinin nesnel ve sistematik bir biçimde tanımlanması yoluyla çıkarımlar yapılmasına imkân veren bir araştırma tekniğidir (Holsti, 1969; akt. Herkner, 2003: 129).

Bu çalışmada ilkokul öğrencilerin serbest zamanlarında sınıf içerisinde sergiledikleri davranışları, nasıl bir sınıf istedikleri ve sınıfta gerçekleştirmek istedikleri eylemleri

belirlemeye yarayan soruların yanında çocukların iç dünyalarını daha iyi anlamak ve bilinçaltında yatan ilgi ve isteklerini belirlemek için çocuklara sınıfta teneffüs saatini konu alan bir de resim yapmaları görüşme formunda belirtilmiştir. Resim çalışmasında teknik ve kullanılacak kalem konusunda çocuklar serbest bırakılmış, resmin güzel olmasından ve tekniğinden çok fikirlerinin önemli olduğu belirtilmiş, çocuklar resim yapmaları için cesaretlendirilmiştir. Resimlerden çocukların nasıl bir sınıf istedikleri sorusuna cevap aranmış, resimler diğer görüşme sorularıyla beraber değerlendirilmiştir. Uygulama yapılmadan önce 13 öğrenci ile bir pilot uygulama yapılmış ve görüşme formundaki sorular üzerinde düzenlemeler yapılmıştır. Bu çalışma için öğrencilere bir ders saati (30dk) verilmiştir. Öğrencilere çalışma hakkında bilgi verilmiş, amacından ve öneminden bahsedilmiştir. Öğrencilere uygulanan görüşme formu sayıları tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1: Öğrencilere uygulanan resim ve görüşme formu sayıları

<u>Sınıflar</u>		<i>3.sınıf</i>	<i>4. sınıf</i>	<i>Toplam</i>
<u>İlkokullar</u>		<i>Görüşme formu</i>	<i>Görüşme formu</i>	
<i>1</i>	<i>Seyitler Toki Şehit Onur İlhan(A)</i>	<i>9</i>	<i>-</i>	<i>9</i>
<i>2</i>	<i>Çoruh İlkokulu(B)</i>	<i>19</i>	<i>14</i>	<i>33</i>
<i>3</i>	<i>7 Mart İlkokulu(C)</i>	<i>28</i>	<i>25</i>	<i>53</i>
<i>4</i>	<i>Karadeniz Bakır İlkokulu (D)</i>	<i>19</i>	<i>40</i>	<i>59</i>
<i>Toplam görüşme formu sayısı</i>				<i>154</i>

2.1.2. Çalışma alanı

Artvin il merkezi çalışma alanı olarak seçilmiştir. Artvin ilinde bulunan 6 ilkokuldan Artvin ilini en iyi temsil edebilecek 4 okul (Seyitler TOKİ Şehit Onur İlkokulu, Çoruh İlkokulu, 7 Mart İlkokulu, Karadeniz Bakır İlkokulu) ile çalışma yürütülmüştür (Şekil 2). Bu okullarda eğitim-öğretin gören 3. ve 4. sınıf öğrencilerden rastgele örneklem yöntemi ile belirlenen 154 öğrenciyle çalışılmıştır. Çok fazla okul deneyimi olmayan 1. ve 2. sınıflar çalışma dışı tutulmuştur. Öğrencilere uygulanan görüşme formu için etik kurul raporu alınmıştır.

2.1.3. Araştırma kategorilerinin oluşturulması

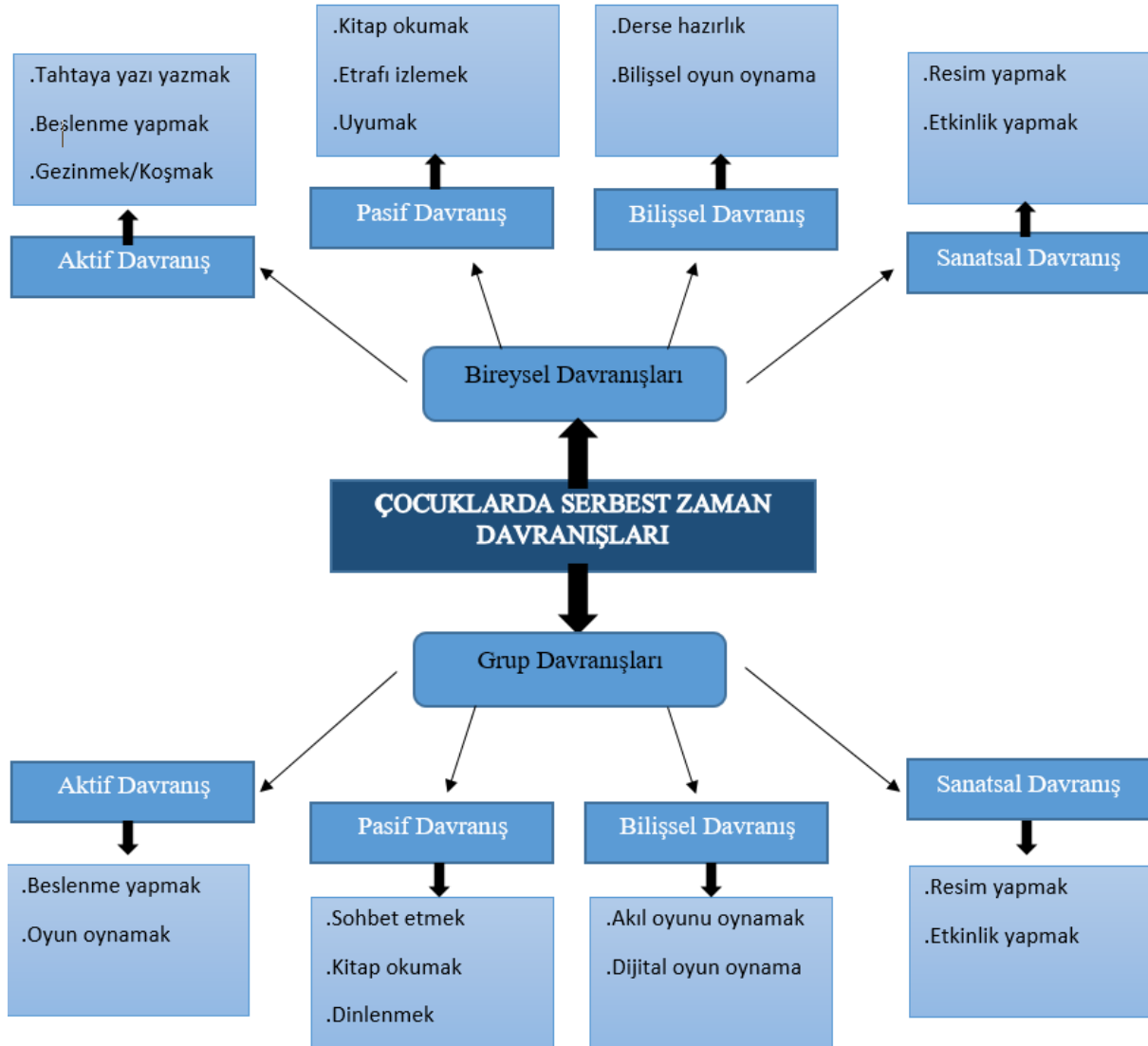
Görüşme formlarındaki sorulara verilen cevaplar içerik analizi ile çözümlenmiştir. Araştırmadan elde edilen veriler yedi başlık altında incelenmiştir. Bu başlıklar tema olarak adlandırılmıştır. Bunlar:

- Teneffüs saatinde tercih edilen mekanlar (Tema 1).
- Teneffüs saatinde sınıfta vakit geçirilen sosyal grup (Tema 2).
- Teneffüste sınıfta sergilenen bireysel davranışlar (Tema 3).
- Teneffüste sınıfta sergilenen grup davranışları (Tema 4).
- Sınıfta sergilenmek istenen davranışlar (Tema 5).
- Sınıfta oynanan oyun türleri (Tema 6).
- Serbest zaman için istenilen sınıf mekânı (Tema7).

2.1.4. Kodlama cetvellerinin oluşturulması

Araştırma problemi adı altında oluşturulan temalar gelen cevaplar doğrultusunda alt tema ve kodlara ayrılarak incelenmiştir. Ayrıca alt temalar oluşturulurken literatürden de faydalanılmıştır. Gür ve Düzenli (2004), yaptıkları çalışmada çocukların serbest zaman

davranışlarını “aktif davranış, pasif davranış, bilişsel davranış, fantezi davranış, fiziksel davranış, yaratıcı davranış ve kaza/risk davranış olarak sınıflandırmıştır. Çocukların oyun davranışlarını sosyal ve bilişsel açıdan inceleyen Rubin (1993), sosyal oyun türlerini; izole oyun, paralel oyun ve grup oyunu olarak, bilişsel oyun türlerini ise; işlevsel, yapı-inşa, dramatik ve kurallı oyun olarak sınıflandırmıştır (Aslan, 2013). Ayrıca Hurwitz (2003), pratik oyun, yapı oyunları, kaba-yararlanma oyunları, drama oyunları ve kurallı oyunlar olmak üzere oyunu beş başlığa ayırmıştır (Ayan ve Memiş, 2012). Piaget (1962), ise oyunu, alıştırma oyunu, sembolik oyun, kurallı oyun olarak üç şekilde ele alırken, Smilansky (1968) ise oyunu, işlevsel oyun, inşa oyunu, dramatik oyun, kurallı oyun olarak dört boyutta ele almıştır (Bağlı, 2004). Bu oyun türleri de kendi içinde sosyal oyun (yapı-inşa, sembolik oyun), sosyal olmayan oyun (amaçsız/seyirci davranışlar, aktif oyun, pasif oyun), paralel oyun, itiş-kalkış oyunu ve lokomotor oyun olarak sınıflandırılmıştır (Aslan, 2013). Yapılan bu sınıflamalardan yola çıkarak ilkökul çocuğunun okullarda serbest zaman davranışlarını belirlemek için yeni bir sınıflandırma oluşturulmuştur. Serbest zaman davranışları grup davranışları ve bireysel davranışlar olarak ikiye ayrılırken, grup davranışları; aktif davranış, pasif davranış, bilişsel davranış ve sanatsal davranış, bireysel davranışlarda kendi içerisinde aktif, pasif, bilişsel ve sanatsal davranış olarak ayrı ayrı incelenmiştir (Şekil 3). Görüşme sorularına(tema) yönelik alt temalar ve kodlar oluşturulurken bu sınıflandırmadan faydalanılmıştır.



Şekil 2:Serbest zaman davranış sınıflandırılması

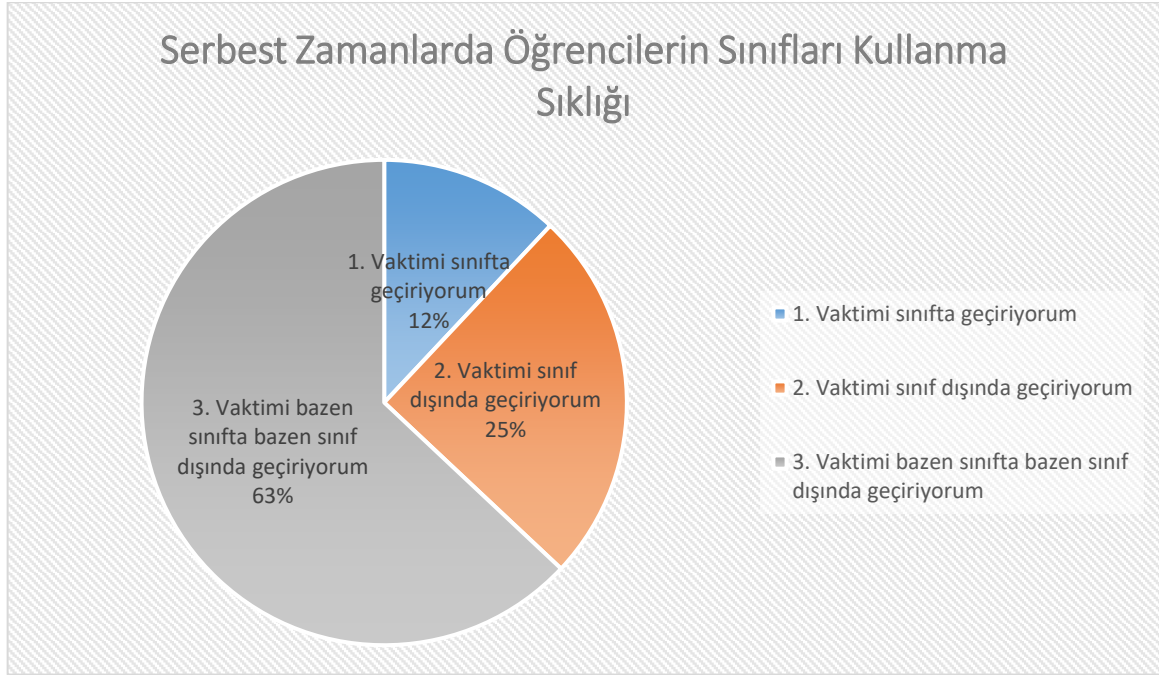
Öncelikle problem başlığı(tema)'na verilen cevaplar listelenmiştir. Verilen cevaplar 'kod' olarak nitelendirilmiş ve gruplandırılarak alt temalar altında listelenmiştir. Kodlamaların güvenilirliğini test etmek için üç ay sonra tekrar ikinci bir kodlama yapılmış ve sonuçlar karşılaştırılmıştır.

3. BULGULAR

Bu bölümde görüşme formlarından elde edilen verilere yer verilmiştir. Veriler tema başlıkları altında incelenmiştir.

Tema 1: Öğrencilerin mekân tercihi

Öğrencilerin teneffüs saatlerini nerede geçirdikleri ve sınıf mekanını hangi sıklıkla kullandıklarına yönelik verdikleri cevaplar şekil 4' de gösterilmiştir.

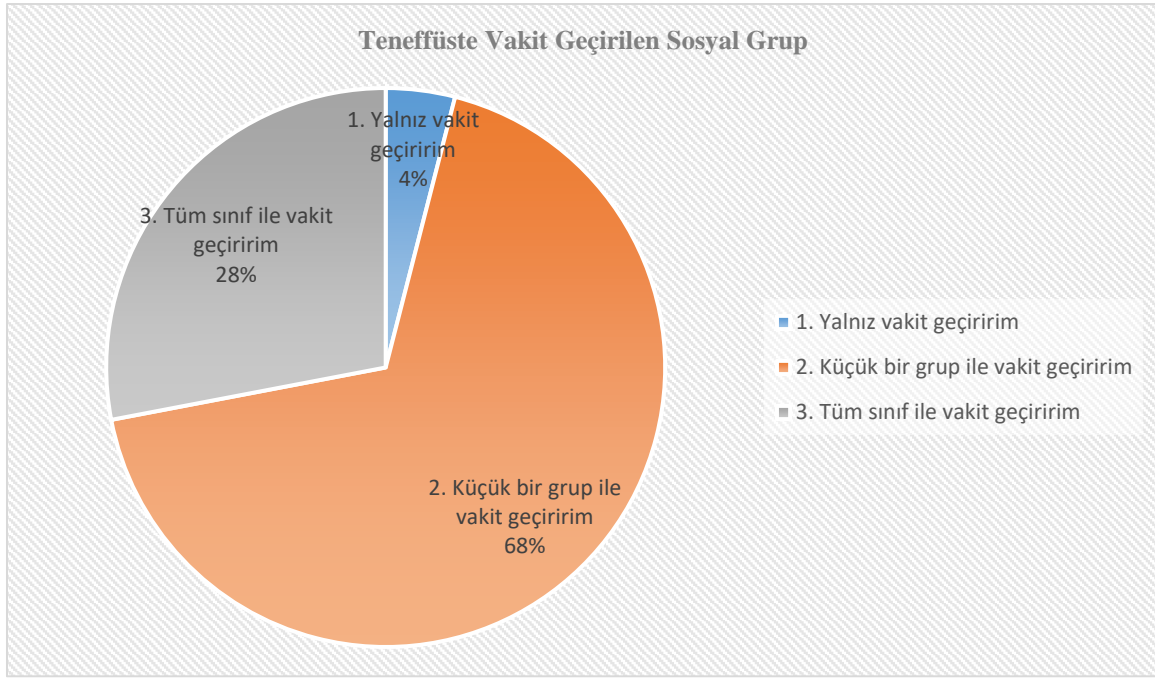


Şekil 3: Öğrencilerin sınıfı kullanma sıklığı

Şekil 4'e bakıldığında öğrencilerin teneffüslerde sınıf mekanını aktif olarak kullandığı görülmüştür. Öğrencilerin sadece %25'i teneffüslerde sınıfı kullanmadıklarını belirtirken %12'si teneffüs saatini sadece sınıfta, %63'ü ise teneffüs saatini bazen sınıfta bazen dışarda geçirdiğini söylemiştir. Bu da sınıf mekanının teneffüs saati için önemli bir mekân olduğunu ortaya koymaktadır.

Tema 2: Teneffüste vakit geçirilen sosyal grup

Öğrencilerin teneffüslerde nasıl bir sosyal ortamda bulunduğu ait veriler şekil 5'te verilmiştir.



Şekil 4: Teneffüste vakit geçirilen sosyal grup

Şekil incelendiğinde öğrencilerin %68 gibi büyük bir kısmı teneffüste küçük arkadaş grubuyla vakit geçirdiğini ifade ederken öğrencilerin %28'i tüm sınıf ile vakit geçirdiğini, %4 gibi küçük bir kısım ise teneffüste yalnız vakit geçirdiğini belirtmiştir.

Tema 3: Teneffüslerde sergilenen bireysel davranışlar

Öğrencilere sorulan teneffüste tek başına neler yaparsın? sorusuna öğrenciler 'Resim çizerim,' 'Gezerim, etrafı tanırım', 'Kitap okurum', 'Etrafı gezer ve incelerim', 'Otururum resim yaparım', 'Yemek yerim' şeklinde cevaplar vermişlerdir. Öğrencilerin verdikleri yanıtlar alt tema ve kodlar şeklinde tablo 2'te verilmiştir.

Tablo 2: Teneffüste sergilenen bireysel davranışlar

Teneffüste sergilenen bireysel davranışlar		
Pasif davranış Etrafı izlemek/hayal kurmak, kitap okumak, uyumak	Sanatsal davranış Resim yapmak etkinlik yapmak	Aktif davranış Sınıfta gezinmek/koşmak, beslenme yapmak, oyun oynamak, sınıfı düzenlemek
		Bilişsel davranış Derse hazırlık, bilişsel oyun oynamak
■ Aktif davranış	■ Pasif davranış	■ Bilişsel davranış
	■ Sanatsal davranış	

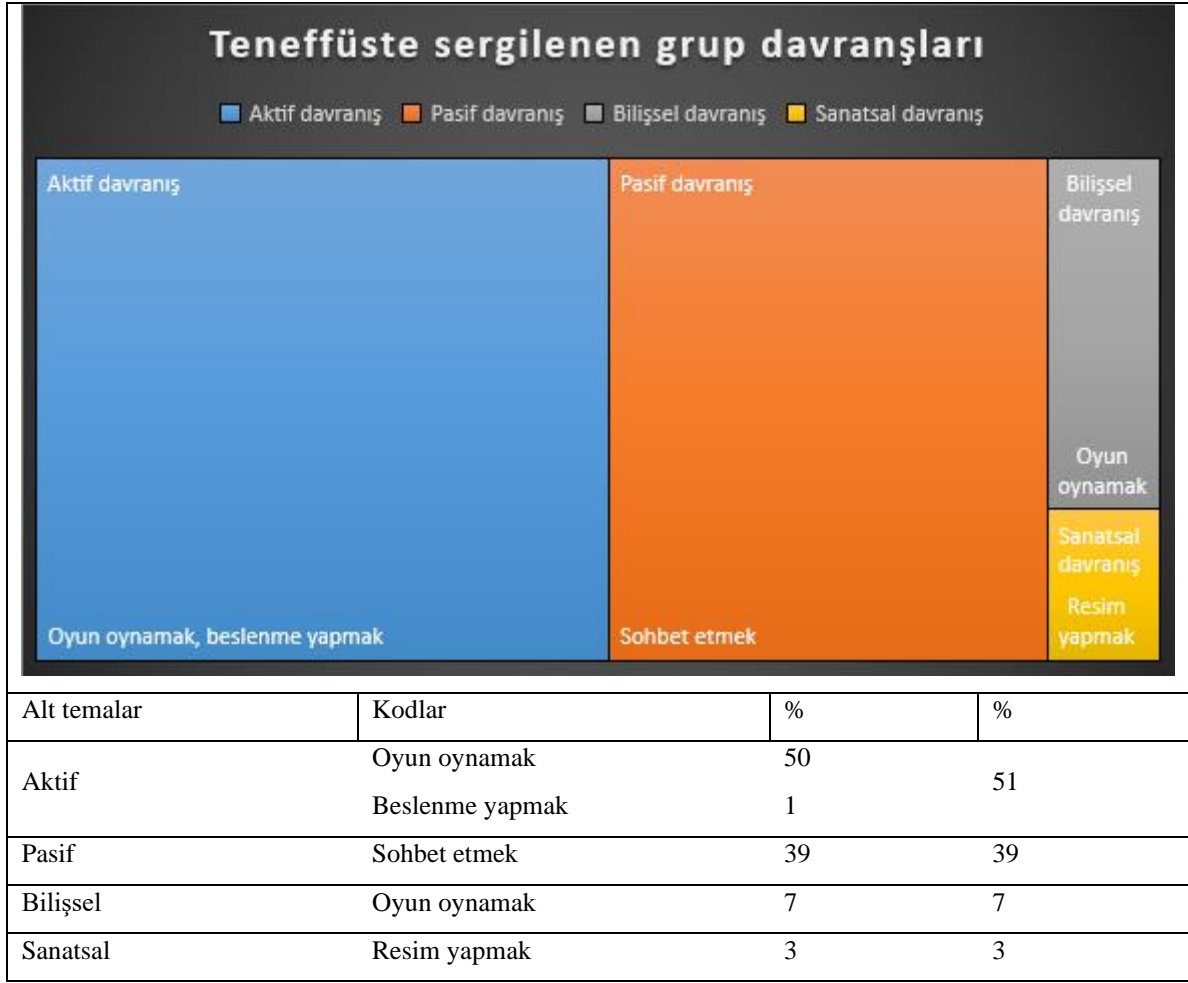
Alt temalar	Kodlar	%	%
Aktif	Sınıfta gezinmek/koşmak	7	15
	Beslenme yapmak	5	
	Oyun oynamak	2	
	Sınıf düzenlemek	1	
Pasif	Oturup etrafı izlemek/hayal kurmak	28	49
	Kitap okumak	20	
	Uyumak	1	
Bilişsel	Derse hazırlık	6	9
	Bilişsel oyun oynamak	3	
Sanatsal	Resim yapmak	22	27
	Etkinlik yapmak	5	

Tabloda teneffüslerde sergilenen bireysel davranışlar aktif davranış, pasif davranış, bilişsel davranış ve sanatsal davranış olarak dört başlık altında incelenmiştir. Aktif davranışlardan %7 ile en çok yapılan davranış sınıfta koşmak ve dolaşmak olurken, beslenme yapmak da %5’lik bir kısımla öne çıkan diğer bir aktif bireysel davranıştır. Pasif davranışlarda %28 ile oturup etrafı izleme ve hayal kurmak ön plana çıkmış, bu davranışı %20 ile kitap okuma davranışı izlemektedir. Bilişsel davranışlarda ders için hazırlık davranışları %6 ile çoğunluğu oluştururken, oyun oynamak %3’ lük bir yüzdeyle en çok sergilenen ikinci bilişsel davranış olarak ön plana çıkmaktadır. Sanatsal davranış kategorisinde %22 ile resim yapmak en çok sergilenen davranış olmuştur. Tüm alt temalar incelendiğinde %49 ile teneffüslerde bireysel olarak en çok pasif davranışların sergilendiği görülürken bunu %27 ile sanatsal davranışlar, %15 ile aktif davranışlar ve %9 ile de bilişsel davranışların izlediği görülmüştür.

Tema 4: Teneffüslerde sergilenen grup davranışları

Öğrenciler sorulan teneffüslerde arkadaşların ile nasıl vakit geçirirsin sorusuna ‘Arkadaşlarımla konuşurum’, ‘Arkadaşlarımla oyun oynarım’, ‘Sohbet ederim’, ‘Arkadaşlarımla sohbet eder veya oyun oynarım’, ‘Oyunlar oynarız mesela: yazı tura’, ‘Tahtada oynarız ve sohbet ederiz’, ‘Oyunlar oynarız’ gibi cevaplar vermişlerdir. Verilen yanıtlar alt tema ve kodlar şeklinde tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3:Teneffüste sergilenen grup davranışları



Tablo 3 incelendiğinde teneffüslerde sergilenen grup davranışları aktif, pasif, bilişsel ve sanatsal olmak üzere dört alt tema altında incelenmiştir. Oyun oynama davranışı aktif davranış içerisinde %50'lık gibi büyük bir orana denk gelirken, beslenme davranışı %1'lük bir paya sahiptir. Pasif davranış alt temasında sadece sohbet etmek kodu yer alırken, grup davranışlarından sohbet etme davranışı %39' luk bir oranla öne çıkmaktadır. Bilişsel davranış alt temasında oyun oynamak, sanatsal davranış alt temasında ise resim yapma davranışı dikkat çekmektedir. Tüm alt temalar içinde aktif davranışlar ön plana çıkarken diğer alt temalar arasında % 52'lik gibi önemli bir dilime sahiptir.

Tema 5: Sınıf içinde sergilenmek istenen serbest zaman davranışları

Öğrencilere sorulan sınıfta yapmak isteyip de yapamadığın davranışlar nelerdir? sorusuna 'Çiçekleri sulamak isterim', 'Koşmak isterim,' 'Sınıfta koşmak istiyorum ama yapamıyorum', 'Müzik dinlemek istiyorum ama yok', 'Koşmak ve televizyon izlemek istiyorum' şeklinde cevaplar vermişlerdir. Verilen cevaplar tema, alt tema ve kodlar şeklinde tablo 4'de verilmiştir.

Tablo 4: Teneffüste sınıfta yapılmak istenen davranışlar

Teneffüste sınıfta yapılmak istenen davranışlar			
Aktif davranış		Pasif davranış	Bilişsel davranış
Daha fazla/farklı oyun oynamak,koşmak, tahtaya yazı yazmak,çiçek sulamak		Kitap okumak, film izlemek, müzik dinlemek, uyumak	Akıl oyunu oynamak, deney yapmak
		Sanatsal davranış	
		Resim yapmak, duvar boyamak	
■ Aktif davranış		■ Pasif davranış	■ Bilişsel davranış
■ Sanatsal davranış			

Alt temalar	Kodlar	%	%
Aktif	Daha fazla ve farklı oyun oynamak	32	55
	Koşmak	17	
	Tahtaya yazı yazmak	5	
	Çiçek sulamak	1	
Pasif	Kitap okumak	9	23
	Film izlemek	9	
	Müzik dinlemek	3	
	Uyumak	2	
Bilişsel	Akıl oyunu oynamak	10	13
	Deney yapmak	3	
Sanatsal	Resim yapmak	6	9
	Duvar boyamak	3	

Bu temaya verilen cevaplar kendi içinde aktif, pasif, bilişsel ve sanatsal olmak üzere dört alt tema incelenmiştir. Daha fazla ve farklı oyun oynamak, koşmak ve tahtaya yazı yazma kodlarını içeren aktif davranışlar %55’lik bir oranda ilk sırada gelirken bunu, %23 ile kitap okumak, müzik dinleme ve film izleme kodları ile pasif davranışlar, %13 ile akıl oyunu oynamak ve deney yapma davranışlarını içeren bilişsel davranışlar ve %9 ile de resim yapmak ve duvar boyama kodlu sanatsal davranışlar izlemektedir.

Tema 6: Sınıfta oynana oyun türleri

Öğrencilerin görüşme sorularına verdikleri yanıtlarda ön plana çıkan oyun davranışı detaylı bir şekilde incelenmiştir. Öğrencilerin oynadıkları oyunlar için sınıf alanının yeterli olup olmadığını tespit etmek için oyunları hareket kullanımına göre, oyun oynamak için yeterli araç

ve materyal olup olmadığını tespit etmek için de araç kullanımına göre oyunlar sınıflandırılmıştır (Tablo 5).

Çocukların tenffüslerde daha çok hangi tür oyunları oynadıklarını belirlemek onlar için tasarlanan sınıf mekanları için önemli bir veridir. Sınıf boyutlarının belirlenmesinden sınıf içinde kullanılan donatılara kadar pek çok şey öğrencilerin oyun tercihlerini etkilemekte ve şekillendirmektedir

Tablo 5: Tenffüste oynanan oyun türleri

		Hareket kullanımına göre	
		<u>Dinamik oyunlar</u>	<u>Statik oyunlar</u>
Araç kullanımına göre	Araçsız oyun	Yakalamaca, Yerden yüksek Güreşmek, Vampir köylü	Taş – kağıt- makas
	Araçta oynana oyun	-	-
	Araçla yapılan oyun	Savaşmak, Top oynamak, Yazı-tura Şişe çevirmece, Evcilik	Akıllı tahta ile oynamak Mangala oynamak Satranç Yap- boz 9 taş
	Araç üretilen oyun	Hamurla oynamak	-

Tabloda sınıf mekânında oynanan dinamik oyunların çeşitliliği göze çarpmaktadır. Aynı zamanda oynan dinamik oyunlar genelde bir araç gerektiren oyunlardır. Buradan da anlaşılacağı gibi çocukların tenffüslerde oynamak için alana ve materyale ihtiyacı vardır. Çocukların bu oyunları söyleme sıklığı şekil 6’da kelime bulutu şeklinde verilmiştir.



Şekil 5: Oyunların oynanma sıklığı

Şekilde görüldüğü üzere en çok oynanan oyunların akıllı tahta ile oynamak, yakalamaca, saklambaç, satranç, yerden yüksek, yazı tura ve taş kağıt makas olduğu görülmüştür.

Tema 7: İstenilen sınıf mekanı(1)

Öğrencilere sorulan nasıl bir sınıfın istersin sorusuna ‘Sessiz sakin’, ‘Ben kocaman bir sınıf olmasını isterim’, ‘Güzel ve temiz’, ‘Güzel vakit geçirmek için güzel bir sınıf’, ‘Eğlenceli içinde oyun alanı olan’, ‘Eğlenceli ve oyunlu’, ‘İçinde oyun oynanan güzel bir sınıf isterim’ şeklinde

cevaplar alınmıştır. Ayrıca yapılan resimlerde bu tema başlığı altında incelenmiştir. Bu veriler öğrencilere kendi istekleri doğrultusunda sınıf mekanı düzenleyebilmek için önemli bir kaynak oluşturmaktadır. verilen cevaplar konfor ve donatı öğelerine, eylem süresine ve sosyalleşme elverişliliğine göre alt temalara ayrılıp incelenmiştir (Tablo 6).

Tablo 6: İstenilen sınıf mekanı(1)

İstenilen sınıf mekanı			
Konfor öğelerine göre		Donatı öğelerine göre	Sosyalleşme elverişliliğine göre
güzel, sessiz, eğlenceli, temiz, düzenli, büyük, güneşli olmalı		Yumuşak zemin(halı-puf), renkli, dış mekan ait öğe(salınak-kaydırak- poto), oyun masaları, tekli sıra, hayvan/bitki, seksek çizgisi, çizilebilen/ boyanabilen duvar	Grupça oyun oynama, resim yapma, kitap okuma, sohbet etme yeri
			Teneffüs saatinin uzun olması
■ Konfor öğelerine göre		■ Donatı öğelerine göre	
■ Eylem süresine göre		■ Sosyalleşme elverişliliğine göre	
Alt tema	Kodlar	%	%
Konfor öğelerine göre	Güzel olmalı	13	
	Sessiz olmalı	11	
	Eğlenceli olmalı	7	
	Temiz olmalı	4	48
	Düzenli olmalı	4	
	Sınıftan memnunum	4	
	Büyük olmalı	4	
	Güneşli olmalı	1	
Donatı öğelerine göre	Yumuşak zemin(halı, puf vb.)	8	26
	Renkli	6	
	Dış mekana ait öğe(salınak, kaydırak, poto vb.)	3	
	Zeka oyunları masası	2	
	Tekli sıra	2	
	Hayvan/ bitki	2	
	Seksek çizgisi	2	
Çizilebilen/boyanabilen duvarlar	1		
Eylem süresine göre	Teneffüs saatinin uzun olması	4	4
Sosyalleşme elverişliliğine göre	Grupça oyun oynama yeri	14	22

Grupça resim yapma yeri	3
Grupça kitap okuma yeri	3
Grupça sohbet etme yeri	2

Konfor öğelerine yönelik gelen istekler %48'lik bir dilimle sınıfta en fazla aranan özellikleri oluşturduğu görülmektedir. Bunu %26'lık oranla donatı elemanları, %22'lik oranla sosyalleşmeye elverişlilik ile ilgili istekler takip ederken eylem süresine yönelik isteklerde %4'lük bir kısmı kapsamaktadır. Konfor öğelerinden güzel olması, sessiz ve eğlenceli olması ön plana çıkarken, düzenli, büyük ve güneşli olası istenilen özellikler arasındadır. Donatı öğelerine göre sınıfta en çok istenilen şey yumuşak bir zemin, yerde minder ve pufların olmasıdır. Daha sonra sınıflarının renkli olması, tekli masaların olması, kaydırak-salınacak-pota gibi dış mekan donatıları, bitki, hayvan, sek sek çizgileri, boyanabilen duvarlar verilen cevaplar arasındadır. Sosyalleşme açısından bakıldığında öğrencilerin beraber oynayabilecekleri oyun köşeleri en fazla istenen sınıf özelliği olurken, grupça resim yapma, kitap okuma ve sohbet etme alanları öğrencilerin sınıftan beklentileri arasındadır.

Tema 7: İstenilen sınıf mekânı (2)

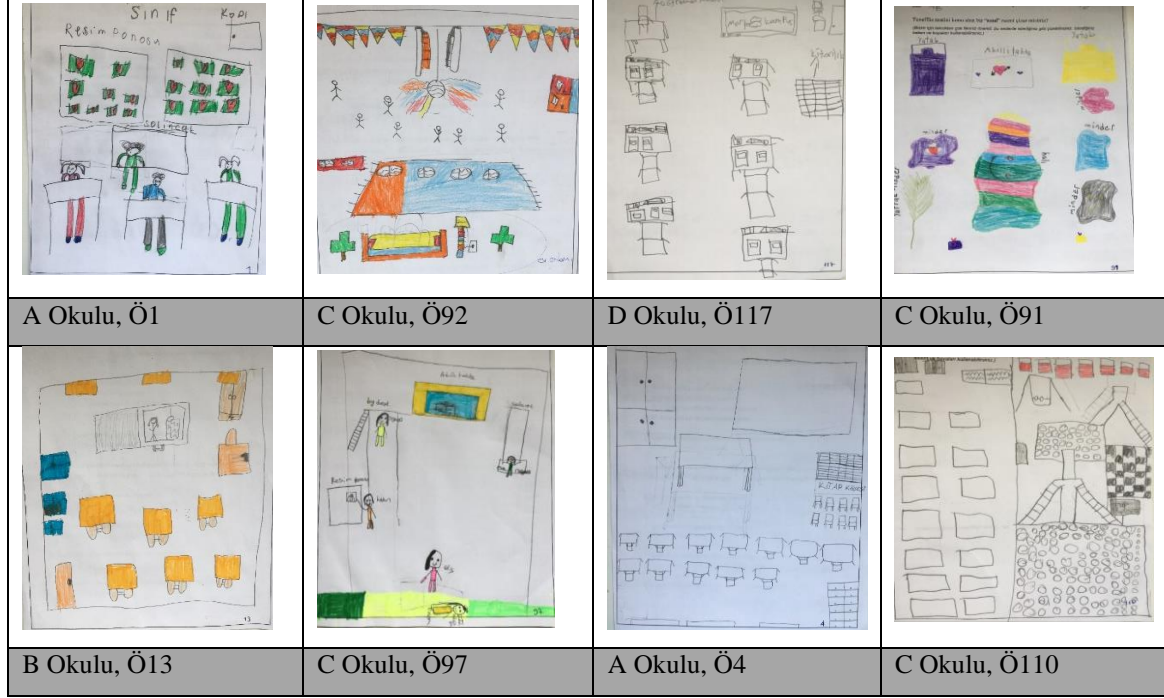
Ayrıca öğrenciler tarafından yapılan resimler istenilen sınıf mekânı teması altında analiz edilmiştir. Resimler analiz edilirken mekân örgütlenmesi, etkinlik ile ilgili veri ve resme hâkim öge alt temaları altında incelemeler yapılmıştır. Öğrencilerin sınıflarında nasıl bir düzen oluşturulmasını arzuladıklarını anlamak için resimlerde çizilen sınıf planları, masa ve sıra düzeni, ders içi ve ders dışı donatıların resim üzerindeki konumu incelenmiştir. Öğrencilerin sınıflarında yaptıkları ve yapmak istedikleri etkinlikler ile ilgili veriler elde edebilmek için mevcut mekâna ait olmayan öğeler resimlerde aranmıştır. Çizilen etkinlik araçlarından yola çıkarak çocukların sınıfta hangi eylemlerde bulunmak istedikleri yorumlanmıştır. Tespit edilen etkinlik aracı/ yapılan etkinlikler alt teması ve kodlar şeklinde analiz edilmiştir. Öğrencilerin sınıfta en çok ne görmek istediklerini, önemsedikleri donatıları ve sınıflarının nasıl olmasını istediklerini anlamak için resimlerdeki hâkim öğeler incelenmiştir. Resimdeki hâkim öge temasında, merkeze ve büyük çizilen öğeler dikkate alınmıştır. Çünkü resimlerdeki nesnelere arasındaki oranda çocuğun kendince serbest hareket etme özgürlüğü vardır. Bu özellik çocukların sevdiği, değer verdiği, önemseydiği varlıkları ve öğeleri diğerlerine göre daha büyük ve resim yüzeyinin merkezinde ön planda göstermesi olarak tanımlanır (Yolcu, 2004; s:146). Çocuk resimlerindeki nesnelere büyüklükleri gerçekteki boyutlarına göre değil çizilen nesnenin çocuktaki önemine göre değişir. Örneğin çizilen bir nesne gerçekte uzakta bile olsa önemli ise büyük çizilir. Luquet'in de ifade ettiği gibi çocuk çok sevdiği ve arzuladığı, kendince önemseydiği şeyi tanımlayabilmek için onu daha da bir abartır (Keskinok, 1968, s.18; akt. Aydın, 2006). Çocuk neyi vurgulamak istiyorsa resimlerinde onu ön plana çıkarır. Resimlerden yola çıkılarak ulaşılan istenilen sınıf mekânına ait bulgular tablo 7 'de verilmiştir.

Tablo 7: İstenilen sınıf mekanı(2)

İstenilen sınıf mekanı(2)			
Mekan örgütlenmesi		Resme hakim öge	Etkinlik ile ilgili veri
Esnek düzen, geleneksel düzen, etkinlik temelli düzen		Masa/sıra, akıllı tahta, oyun alanı, yumuşak zemin malzemeleri	Yumuşak zemin, oyun köşeleri, dijital oyun ekipmanları, kitap okuma alanı
■ Mekan örgütlenmesi		■ Etkinlik ile ilgili veri	■ Resme hakim öge
Alt tema	Kodlar	%	%
Mekan örgütlenmesi	Esnek düzen	40	100
	Geleneksel düzen	34	
	Etkinlik temelli düzen	26	
Etkinlik ile ilgili veri	Yumuşak zemin malzemeleri / Yatmak, yuvarlanmak	40	100
	Oyun köşesi/ Kişi ile oynamak	34	
	Dijital oyun ekipmanları /Dijital oyun oynamak	14	
	Kitap okuma alanı/Kitap okumak	12	
Resme hakim öge	Masa/sıra	33	100
	Akıllı tahta	28	
	Oyun alanı	22	
	Yumuşak zemin malzemeleri (halı, puf, minder)	17	

Öğrencilerin tenefüs saati için sınıftan beklentileri resimler üzerinden üç alt tema altında incelenmiştir. Mekan örgütlenmesi alt temasında öğrencilerin %40 gibi büyük bir kısmı sınıfı hem ders içi hem ders dışı serbest zamanlarda verimli bir şekilde kullanacakları şekilde esnek bir düzene sahip olmasını belirtmişlerdir. Resimlerde etkinlik ile ilgili ifadeler analiz edildiğinde öğrencilerin %40'lık bir kısmının yumuşak bir zemini ifade eden puf, minder gibi ürünleri çizdikleri görülmüştür. Öğrencilerin %34'ü oyun köşesi istediğini ifade ederken, %14'ü tablet, bilgisayar gibi dijital ekipmanları ön plana çıkararak dijital oyunlar oynamak istediklerini belirtmek istemiştir. Öğrencilerin %14'lük kısmı ise resimlerinde kitap okuma

alanları çizerek tenffüslerde kitap okumak istediklerini anlatmak istemişlerdir. Öğrencilerin resimlerde öne plana çıkardıkları öğeler incelendiğinde %33 ile mevcut sınıf öğelerinden masa ve sıralar göze çarpmaktadır. Bunu %28 ile akıllı tahta, %22 ile oyun alanı ve %17 ile yumuşak zemin malzemeleri olan halı, minder ve puf görselleri izlemektedir. Öğrencilerin yaptığı resimlere şekil 7’de yer verilmiştir.



Şekil 6: Öğrencilere ait resim örnekleri

4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Çalışmada elde edilen veriler serbest zaman etkinlik dilimi bağlamında okullardaki mekan, zaman, sosyalleşme, etkinlik türü, davranış şekilleri, fiziksel koşullar, olanaklılık ve beklenti kapsamında değerlendirilmiştir.

- Okulda serbest zaman diliminde tercih edilen mekanlar

Çalışma verilerine baktığımızda sınıf öğrenciler tarafından tenffüslerde aktif olarak kullanılmaktadır. Öğrencilerin tenffüslerde dış mekanı sınıf mekanından daha aktif kullandığı görülse de, sınıf kullanımı azımsanmayacak bir paya sahiptir. Çocukların açık alanlarda vakit geçirmelerinin olumlu sonuçları düşünüldüğünde, öğrencilerin tenffüs vakitlerini bahçede geçirmeleri bir rastlantı değildir. Ayrıca okul bahçeleri kentsel mekanda kapalı alanları sıkışmış bir çok çocuk için akranları ile iletişim kurduğu ve doğal hareket imkanına sahip olduğu önemli mekanlardan biridir. Okul bahçelerinin çocuk için sağladığı faydalar göz önünde bulundurulduğunda öğrencilerin serbest zamanlarını bahçede geçirmek istemeleri oldukça doğal karşılanmaktadır. Buradan da anlaşıldığı gibi tenffüslerde kullanılan mekanların yoğunluğu başka değişkenlere de bağlı olabileceği gibi okuldan okula da değişim göstermektedir. Okulun öğrencilere sağladığı imkanların bu sonuçları değiştirebileceği görülmüştür. Okullarda bulunan farklı mekanların çocuklara sunduğu imkanlar o mekanın kullanım sıklığını da doğru oranda etkilemektedir. Bunun yanında bu çalışmadan ve literatürdeki benzer çalışmalardan anlaşıldığı üzere öğrencileri tenffüs saatlerinde az ya da çok olsun farklı mekanları bir arada kullanmaktadırlar ve sınıf mekanı da bunlardan biridir. Diğer mekanlarda olduğu gibi sınıf mekanının daha yoğun veya az kullanılması çocuğa sunduğu olanaklar

dahilinde, teneffüs saatinin kısa olması, sınıfın üst katlarda bulunması, çocuğun o an içinde bulunduğu sosyal ve psikolojik durum ile de açıklanabilir. Çünkü çocuğun gelişimine ve ilgisine hitap eden bir mekan onun gelişimini ve keyifli vakit geçirmesini olumlu etkilemektedir.

- Serbest Zaman Etkinliklerinde Sosyal Ortam

Bu çalışmada öğrencilerin sınıfta genellikle tek başlarına vakit geçirmediği küçük gruplar halinde eylemlerde buldukları tespit edilmiştir. Çocukların arkadaşlarıyla paylaşımda bulunabilecekleri zaman diliminde, öğrencilerin sosyalleşmesine zemin hazırlayan mekânsal düzenlemeler oldukça önemlidir.

- Serbest zaman davranış türleri

Bireysel davranışlarda pasif davranışlar ön plana çıkarken grup davranışlarında aktif davranışlar ön plandadır. Öğrencilerin sınıfta bireysel olarak kitap okuyup etrafı seyretme gibi pasif davranışları ön plana çıkarken, aktif davranış olarak ise sınıfta dolaşmak ve beslenme yapma eylemlerini yaptıkları görülmektedir. Bilişsel davranışlarda derse hazırlık eylemi, sanatsal davranışlarda ise resim yapma eylemi yaygındır. Grup davranışlarında büyük bir oranda oyun oynama ile aktif davranışların öne çıktığı görülmüştür. Grup olarak öne çıkan pasif davranış ise sohbet etme eylemidir ki, bu davranış da öğrencilerin etkili konuşma ve birbirlerini dinleme becerisini geliştirmesi açısından önemli bir sosyal etkinliktir. Bilişsel davranışlarda akıl oyunları oynamak, sanatsal davranışlarda da bireysel davranışlarda olduğu gibi resim yapma eylemi daha sık görülmektedir.

- Sınıflarda oynanan oyun türleri

Bu çalışmada cinsiyete bağlı mekânsal düzenlemelerin yapılması amaçlanmadığı için, kız erkek ayırımına gidilmemiş yalnızca öne çıkan oyun türlerinin tespit edilmesi amaçlanmıştır. Çalışmada öne çıkan oyun türleri ise akıllı tahta ile oynamak, yakalamaca, saklambaç, taş kağıt makas, yerden yüksek, satranç, yapboz, mangala, yazı tura, evcilik, şişe çevirme, isim şehir, top, oyuncak ile oynamak, sek sek ve vampir köylü oyunudur. Oyunların tür dağılımlarına bakılınca geleneksel oyunlar, modern oyunlar ve dijital oyunların öne çıktığı kurallı oyunlar olduğu görülmektedir.

- Serbest zaman için istenilen sınıf mekanı

Mevcut sınıf mekanlarını öğrencinin isteği doğrultusunda daha farklı tasarlamak için öğrencilerin sınıfta yapamadıkları ve yapmak istedikleri davranışların neler olduğunun tespiti yapıldı. Öğrencilerin sınıfta daha çok aktif davranışlarda bulunmak istedikleri görülmüştür. Daha fazla ve farklı oyunlar oynayabilmek, sınıfta koşmak ve hareketli oyunlar oynamak istedikleri arasındadır. Öğrencilerden elde edilen veriler irdelendiğinde öğrencilerin geleneksel düzende bir sınıf yerine esnek düzende bir sınıf mekânı ve sınıflarda ders dışı etkinlikler de yapmak istedikleri resimlerinde görülmektedir. Resimlerden ulaşılan esnek sınıf düzeni görüşme formundaki cevaplar ile de desteklenmektedir. Çocuğa sınıfının nasıl olmasını istediği sorulduğunda sırasıyla grupça oyun oynama yerinin olduğu, güzel görünen, gürültünün fazla olmadığı, yumuşak zemin malzemelerinin (puf, minder, halı) bulunduğu, eğlenceli, renkli ve daha çok dış mekanda kullanılan kaydırak, salıncak trambolin gibi elemanların olduğu bir sınıf istedikleri belirlenmiştir. Buradan da anlaşıldığı gibi çocuk aslında ev ve dışardaki oyun ortamını sınıf ortamında da görmek istemektedir. Ders dışında sınıfta arkadaşları ile eğlenceli vakit geçirip oyunlar oynamak istediği anlaşılmaktadır. Görüşme formundaki sorulara verilen yanıtlarda öğrencilerin renkli bir sınıf istedikleri de ön plan çıkmaktadır.

Resimlere bakıldığında ağırlıklı olarak masa ve sıra göze çarparken, akıllı tahta ve yumuşak zeminin ön plana çıktığı görülmektedir. Masa/sıra ve akıllı tahta mevcut sınıflarda bulunurken yumuşak zemin mevcut sınıf mekanlarında olmayan bir düzenlemedir. Buradan da aslında öğrencilerin masa/sıra ve akıllı tahtadan bağımsız bir sınıf düşünemedikleri ama zemin olarak da daha rahat ve konforlu vakit geçirebilmek için zeminde halı minder, armut koltuk tarzı ev ortamı oluşturan donatıları istedikleri anlaşılmaktadır. Resimler bir bütün olarak incelendiğinde mekanla ilgili masa/sıra, akıllı tahta, öğretmen masası, kapı pencere, kitaplık ve standart sınıf donatıları(çöp, askılı, pano, saat, kitaplık, dolap) gibi verilere rastlarken, etkinlik ile ilgili olarak da yumuşak zemin(armut koltuk, puf, minder), oyun köşesi, dijital oyun ekipmanları, kitap okuma alanı ve genel olarak sınıf dışında görmeye alışkın olduğumuz mekan donatıları(kaydırak, salıncak, tırmanma duvarı, masa tenisi, trampolin, top havuzu, mini bahçe, futbol kalesi, havuz, sek sek) ön plana çıkmaktadır. Bu da öğrencilerin dış mekana ve eve ait hoşlandıkları ortam düzenlerini sınıflarında da görmek istedikleri sonucunu ortaya çıkarmıştır. Resimler oyun odaklı incelendiğinde evcilik köşeleri ve akıllı tahtanın sıklıkla yer alması çocukların boş vakitlerinde evcilik ve dijital oyunlar oynamak istediği sonucuna ulaşılmıştır. Resimlerden ve görüşme formlarından elde edilen veriler birbirini destekler nitelikte olduğu görülmektedir.

Öğrencilerin serbest zamanlarında sınıf içinde yapmak istedikleri davranışların tespitine yönelik pek fazla çalışmanın olmaması bir eksiklik olarak görülüp, bu alanda çalışmalar daha fazla ve kapsamlı çalışmaların yapılması gerekmektedir. Ancak bu şekilde farklı sınıf mekan düzenlemeleri yapıp, öğrencilerin daha çok kendilerini buldukları, rahat ve özgür hissettikleri sınıflar tasarlanabilir.

Sonuç olarak; mevcut sınıf mekanlarının belirlenen serbest zaman etkinlik davranışlarını desteklemede yetersiz ve çocukların tasvir ettiği mekan kurgusundan uzak olduğu tespit edilmiştir. Okullarda serbest zaman etkinliklerinin eğitim- öğretim sürecinde çocukların akademik, sosyal ve psikolojik yönden sağlıklı gelişim için önemi dikkate alınarak, çocuk gelişimi, eğitim, psikoloji, sağlık, mimarlık, iç mimarlık vb. disiplinlerce çok yönlü olarak ele alınarak araştırılması ve mekan tasarımında bu disiplinlerden ve çocuk fikirlerinden faydalanılması gerekmektedir.

5. ÖNERİLER

Elde edilen verilerden anlaşıldığı üzere öğrenciler sınıflarda belli başlı davranışlar sergilemekte ve sergilemek istemektedir ancak mevcut sınıf mekanları öğrencilerin taleplerini yeterince karşılayamamaktadır. Öğrencilerin teneffüs saatlerini daha verimli ve kaliteli geçirmeleri için sınıflarda bazı mekansal düzenlemelerin yapılması gerekmektedir. Eğitim yapılarında serbest zaman etkinliğine olanak sağlayan etkili mekânlar oluşturabilmek için;

Okul ölçeğinde;

- Sınıf okulun bir parçasıdır, okul koridor ve bahçe bir bütünün parçaları için sistemli bir birbirini destekleyecek şekilde planlanmalı ve tasarlanması,
- Her okulun fiziksel şartları incelenerek okula uygun düzenlemelerin yapılması,
- Sınıfların sadece ders için değil teneffüslerde de kullanıldığı göz önünde bulundurularak boyutlarının artırılması,
- Okul iç mekanlarının planı, serbest zaman etkinliklerinin türü, etkinlik süresi ve sosyalleşme şekli teneffüs süresi dikkate alınarak bütün olarak planlanması,
- Sınıfın okul içindeki konumunun dikkate alınması,
- Teneffüsün daha verimli kullanılabilmesi için sınıfın kantin, wc gibi mekanlara yakın olması.

Sınıfın ölçęinde;

- Çocukun psiko-motor, sosyal-kültürel ve bilişsel gelişimine yönelik etkinlikler önerilmeli. Planlanan etkinliklerin çok yönlü olması sağlanmalı,
- Çocukların sınıf içinde sohbet etme, oyun oynama, kitap okuma, resim yapma ve dinlenme vb. davranışlara imkân sunacak alanların oluşturulması,
- Farklı etkinlikler için alan tanımlarken renklerden ve şekillerden faydalanılması
- Öğrencilerin dinlenmelerine ve dışarıyı seyretmelerine imkân tanıyacak pencere önü oturma alanlarının tasarlanması,
- Sınıfı daha ilgi çekici hale getirmek için farklı renklerden faydalanılması,
- Öğrencinin ev ortamı beklentisi karşılanmalı, sınıfta fiziksel konfor, güvenlik ve psiko-sosyal koşullarının çocuk için uygun hale getirilmesi,
- Bireysel ve grup etkinliklerine imkan veren düzenlemelerin yapılması
- Ders dışı kullanıma uygun materyallerin bulundurulması,
- Öğrencilere hareket alanı bırakılması,
- Sanatsal etkinlikler için boyanabilir /silinebilir duvar düzeylerinin uygulanması,
- Sınıf mekanının kısıtlılık durumuna bağlı olarak duvar yüzeylerinin akıl oyunları, psiko-motor gelişimi için daha etkin hale getirilmesi (duvar yüzey tasarımı gibi)
- Sınıf oturma elemanının ve oturma düzenlerinin serbest zaman etkinliklerine de olanak tanıyacak şekilde esnek planlanması,
- Çocukların gelişim dönemleri dikkate alınarak ve gelişimlerini destekleyecek şekilde farklı boyutlarda yapılabilecek mekan örgütleme önerilerinin geliştirilmesi,

Okullarda serbest zaman planlamalarında;

- Sınıfların iç düzenlemeleri yapılırken çocuk görüşüne başvurulması,
- Öğrencilerin serbest zaman davranışları anket ve resim ölçeklerinin yanı sıra gözlem ölçeği de kullanılarak incelenmesi,
- Öğrencilerin farklı özellikteki sınıf mekanlarını görmeleri sağlanarak çocuklarda farkındalık yaratılması,
- Mekanın üretilmesinde eğitim, çocuk gelişim uzmanı, mimarlık ve iç mimarlık gibi farklı disiplinlerin birlikte çalışması,
- Öğrenciler için daha etkili iç mekan oluşturmak için iç mekan ve çocuk konusunda daha fazla araştırmanın yapılması önerilmektedir.

6. KAYNAKÇA

Atam, B. (2019). İlkokul Yapılarındaki İç Mekan Arayüzlerinin Serbest Zaman Bağlamında Anlamsal ve Mekan Dizimsel Olarak İrdelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Aslan, Ö. M. (2013). Anaokuluna Devam Eden Çocukların Oyun Davranışları ve Oyunlarında Ortaya Çıkan Zorbalık Davranışları, Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Ayan, S.& Memiş, A. U. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi, 14(2), 143 – 149.

- Aydın, D. (2006). 7-12 Yaş Grubu Çocukların Resimlerinde Kullandıkları Benzer Biçimler, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Eskişehir.
- Aydoğan, F. (2017). Dijital Çağın Çocuklarının Serbest Zamanı. TRT Akademi, 2,4, 604-607.
- Bağlı, M. T. (2004). Oyun, Bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası.
- Barker, R. (1968). Ecological Psychology, Stanford University Press, Stanford.
- Bechtel, R. B. (1977). Enclosing Behavior, Vol. 31, Dowden-Hutchinsonand Ross, Stroudsburg.
- Ciravoğlu, A. (2004). Çocuk Mekanlarını Tasarlamak: Ana ve İlköğretim Okulları, Mimar.ist, 11.
- Gür, Ş.Ö. & Zorlu,T. (2002). Çocuk Mekanları, Yem Yayınları, İstanbul.
- Gür, Ş.Ö. & Düzenli, H. İ.(2004). İlköğretim Okullarının Tasarımında Yer Seçimi Kararları ve Dersliklerin Yönlenmesi ile İlgili Öneriler: İlköğretim okullarında 'Boş Zaman' kavramı, Mimar.ist, 11, 46-54.
- Herkner, W. (2003). “İçerik Çözümlemesi” “İletişim Araştırmalarında İçerik Çözümlemesi” içerisinde Çev.M.S.Çebi, Alternatif yay, Ankara
- URL-1, <https://www.dreamstime.com/illustration/activities.html>
- Yavuzer, H. (2020a). Okul Çağı Çocuğu, 22. Basım, Remzi Kitapevi A.Ş., İstanbul.
- Yıldırım, A. (1999). Nitel araştırma yöntemlerinin temel özellikleri ve eğitim araştırmalarındaki yeri ve önemi. *Eğitim ve Bilim*, 23(112).
- Yolcu, E.(2004). Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri, 1. baskı, Nobel Yayın Dağıtım, İstanbul.