

Antropolog prof. Ashley Montague pisał:

We wczesnych latach rozwoju dziecka zabawa jest niemal identyczna z życiem... Jest ona również podstawowym składnikiem fizycznego, intelektualnego, społecznego i emocjonalnego rozwoju.

Słowa te zachęcają do refleksji i otwierają dyskusję na temat tego, czym powinny charakteryzować się idealnie zaprojektowane przestrzenie dziecka - te domowe i publiczne - aby w naturalny sposób, poprzez zabawę, stymulowały do rozwoju w każdej z wymiennych powyżej sfer. Czasy, w jakich żyjemy, dają bowiem nieograniczony dostęp do wielu atrakcji, zabawek i gier, w tym cyfrowych, co skutkuje narażeniem dzieci na mnogość bodźców. Ruchliwe i kolorowe obrazy czy głośne dźwięki doprowadzają do braku koncentracji i przestymulowania najmłodszych. Choć nowe technologie otwierają kolejne możliwości edukacyjne, to pociągają za sobą łańcuch niekorzystnych dla rozwoju dziecka zjawisk, takich jak siedzący tryb życia połączony z brakiem aktywności fizycznej, brak kontaktu z naturą, trudności sensoryczne i ograniczenia poznawcze. Badania pokazują, że pozostanie w domu i eksplorowanie wirtualnego świata stało się dla najmłodszych bardziej atrakcyjne niż zabawa i doświadczanie rzeczywistości czy spędzanie czasu poza domem - poznając świat wszystkimi zmysłami. Obraz dzieciństwa tak popularny jeszcze dla mojego pokolenia, opierający się na swobodnej zabawie z rówieśnikami bez opieki dorosłych, na przykład na łąkach czy na osiedlowym trzepaku, należy już do rzadkości. Stało się tak za sprawą przemian społecznych i kulturowych, jakie zaszły na przestrzeni ostatnich dekad. Studia socjologiczno-społeczne i badania na ten temat podejmują między innymi Richard Louv (Ostatnie dziecko lasu) czy Sally Goddard Blythe, autorka książek na temat rozwoju dzieci, dyrektor badań nad dziećmi w Institute for Neuro-Physiological Psychology w Chester.

Powyższe zagadnienia są istotne dla projektantów. Uwzględnienie ich pozwala zrozumieć szybko zmieniający się świat nowych pokoleń i nadażyć za ich potrzebami - stymulować rozwój czy kompensować deficyty. Ze względu na prędkość zachodzących zmian dzieci są jedną z najbardziej wymagających grup odbiorców, stanowiącą jednocześnie około 20 procent polskiej populacji.

Na przestrzeni lat powstawały rozwiązania, które w ciekawy sposób zachęcają dzieci

do aktywnego spędzania czasu. Pojawiały się także projekty o charakterze terapeutycznym. Zebrane przykłady takich rozwiązań można dostrzec, przeglądając wydaną w 2012 roku publikację Museum of Modern Art w Nowym Jorku *Century of the Child: Growing by Design, 1900–2000* (pod redakcją Juliet Kinchin), stanowiącą pokłosie wystawy o tym samym tytule. Była to pierwsza w historii tak duża ekspozycja gromadząca projekty dla dzieci z całego świata. Analizując zebrane w publikacji projekty – zarówno te dawne, np. Victora Papanka, mikroplace zabaw Aldo van Eycka, realizacje Teresy Kruszewskiej, jak i bardziej współczesne: *Imagination Playground* Cas Holman lub *Nieplace Zabaw Pracowni K.* – dochodzimy do wniosku, że projektanci powinni odznaczać się wrażliwością i empatią, a przede wszystkim uwzględniać potrzeby dzieci w procesie poszukiwania rozwiązań. W kontekście wspomnianych projektów można powiedzieć, że projektowanie przestrzeni dzieci powinno wyróżniać się następującymi elementami:

- **zabawa** – jest nadrzędną dziecięcą potrzebą,
- **partycypacja** – udział dzieci lub ich opiekunów w procesie projektowym na jego różnych etapach pomaga lepiej zrozumieć potrzeby i cele,
- **dostępność i inkluzyjność** – budowanie przestrzeni dostępnej dla różnych grup dzieci, niezależnie od płci, zamożności, kręgu kulturowego, miejsca pochodzenia czy trudności, deficytów i niepełnosprawności,
- **stymulacja do rozwoju** – rozwijanie umysłu, aktywizowanie ciała, stymulowanie wyobraźni, rozwijanie strefy społecznej, emocjonalnej, sensorycznej, poznawczej,
- **bezpieczeństwo** – używanie bezpiecznych materiałów, technologii, konstrukcji, zachowanie strefy komfortu dziecka, zabawa bez przemocy, uwzględnienie warunków atmosferycznych i tak dalej.