ÇOCUK OYUN ALANLARI TASARIMLARININ MEKANSAL KURGU AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ; MALTEPE - KADIKÖY KIYI ŞERİDİ ÖRNEĞİ

Seda Kıpırtı
16 14 01 102

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimarlık Anabilim Dalı
Mimarlık Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Türkan Uzun

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Aralık, 2019

ÇOCUK OYUN ALANLARI TASARIMLARININ MEKANSAL KURGU AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ; MALTEPE - KADIKÖY KIYI ŞERİDİ ÖRNEĞİ

Seda Kıpırtı
16 14 01 102
Orcid: 0000-0001-7870-7135

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimarlık Anabilim Dalı
Mimarlık Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr.Öğr. Üyesi Türkan Uzun

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Aralık, 2019



JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

SEDA KIPIRTI'ın "Güncel Oyun Alanları Tasarımlarının Mekansal Kurgu Açısından Değerlendirilmesi; Maltepe-Kadıköy Kıyı Şeridi Örneği" başlıklı tezi 18.12.2019 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği" nin ilgili maddeleri uyarınca Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans/~~Doktora tezi~~ oy birliğiyle/oy çokluğuyla, başarılı/~~başarısız~~ olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı. Adı ve Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	Dr. Öğr.Üyesi Türkan UZUN	.....
Üye	Prof. Dr. Cengiz EREN	.....
Üye	Prof. Dr. Nilay EVCİL	.....

Prof. Dr. Belma AKŞİT
Enstitü Müdürü

ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI

maltepe üniversitesi	**ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI**	Doküman No	**FR-178**
		İlk Yayın Tarihi	**01.03.2018**
		Revizyon Tarihi	
		Revizyon No	**00**
		Sayfa	**1/1**

Revizyon Takip Tablosu

REVİZYON NO	TARİH	AÇIKLAMA
00	01.03.2018	İlk yayın.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI

18/12/2019

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarından bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; çalışmanın Maltepe Üniversitesinde kullanılan "bilimsel intihal tespit programı" ile tarandığını ve öngörülen standartları karşıladığını beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Seda Kıpırtı

Hazırlayan	Kalite Koordinatörü	Kurumsal Yetkili
İlgili Birim	Dr. Öğr. Üyesi Şafak GÜNDÜZ	Prof. Dr. Belma AKŞİT

(Dokuman No: FR-178; Yayın Tarihi: 01.03.2018; Revizyon Tarihi: ; Revizyon No:00)

İNTİHAL RAPORU

ÇOCUK OYUN ALANLARI TASARIMLARININ MEKANSAL KURGU AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ; MALTEPE - KADIKÖY KIYI ŞERİDİ ÖRNEĞİ

ORIJINALLIK RAPORU

%14	%12	%1	%11
BENZERLIK ENDEKSI	İNTERNET KAYNAKLARI	YAYINLAR	ÖĞRENCI ÖDEVLERI

BIRINCIL KAYNAKLAR

1	Submitted to The Scientific & Technological Research Council of Turkey (TUBITAK) Öğrenci Ödevi	%6
2	www.arkitera.com İnternet Kaynağı	%2
3	library.cu.edu.tr İnternet Kaynağı	%1
4	www.3oda1salon.net İnternet Kaynağı	%1
5	polen.itu.edu.tr İnternet Kaynağı	%1
6	sablon.sdu.edu.tr İnternet Kaynağı	%1
7	www.ulusaltezmerkezi.net İnternet Kaynağı	<%1
8	Submitted to Beykent Universitesi	

17.12.2019

Dr. Öğr. Üyesi [illegible]

TEŞEKKÜR

Tez konusu olarak belirlediğim "Çocuk Oyun Alanları Tasarımlarının Mekansal Kurgu Açısından Değerlendirilmesi; Maltepe – Kadıköy Kıyı Şeridi Örneği" başlıklı tezimin araştırma sürecinde elbette zaman zaman tereddütlere düştüğüm anlar olmuştur. Bu süreçte moral ve motivasyonumu daima yüksek tutmamda büyük emeği geçen aileme teşekkürlerimi bir borç bilirim.

Öncelikle tez konusu, içerikleri ve araştırma sınırlarım hakkında yardımlarını esirgemeyen, ilgili kişi ve belgelere kolaylıkla ulaşmamı sağlayan bana bu yönde rehberlik eden, tezin olgunlaşmasında azami destek veren tez danışmanım Sevgili hocam Sn. Dr. Öğr. Üyesi Türkan Uzun'a çok teşekkür ederim.

Tasarımlarını ve tasarım ilkelerini tez süresince içtenlikle paylaşan ve tezde özgün el çizimi görsellerini kullanmama imkan tanıyan Sn. Prof. Dr. Cengiz Eren hocama tez süresince değerli yönlendirmeleri ve katkıları için teşekkürlerimi sunarım.

Tez sürecimde ilave belge ve dökümanlarını benden esirgemeyen ve tüm sorularımı yanıtlayan Sn. Prof. Dr. Ayşe Nilay Evcil ve Sn. Doç. Dr. Genco Berkin'e ve varlığı ile teze güç katan Sn. Doç. Dr. Tan K. Gürer hocama teşekkür ederim.

Lisans eğitimimden itibaren akademik desteğini esirgemeyen Maltepe Üniversitesi Rektörümüz Prof. Dr. Şahin Karasar başta olmak üzere Maltepe Üniversitesi Rektörlüğü'ne bağlı Ana Kütüphane Birim başkanı Sn. Mustafa Serin'e ve diğer tüm çalışanlarına, yakın desteklerinden ötürü Rektör yardımcısı ve aynı zamanda Enstütü Müdürü Sn. Prof. Dr. Belma Akşit hocama ve tüm çalışanlarına ayrı ayrı teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak tez sürecimin stresli dönemlerinde desteğini esirgemeyen arkadaşım Çağdaş Kaya' ya teşekkür ederim.

Seda Kıpırtı

Aralık, 2019

ÖZ

ÇOCUK OYUN ALANLARI TASARIMLARININ MEKANSAL KURGU AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ: MALTEPE -KADIKÖY KIYI ŞERİDİ ÖRNEĞİ

Seda Kıpırtı
Yüksek Lisans Tezi
Mimarlık Anabilim Dalı
Mimarlık Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Türkan Uzun
Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 2019

Bu çalışmada çocukların ihtiyaçları doğrultusunda tarihten günümüze kadar uzanan süreç içerisinde, çocuk oyun alanlarının mimari açıdan değişimi, gelişimi eski ve yeni tasarlanmış çocuk oyun alanlarının çocuklar ve ebeveynleri tarafından tercih edilme ve tercih edilmeme sebepleri avantaj ve dezavantajları Türkiye ve dünyadan seçilmiş örneklerle kapalı ve açık oyun mekanları incelenerek tasarım açısından mekan kurgusunun olumlu ve olumsuz yönleri incelenmiş, yapılan incelemeler doğrultusunda daha iyi bir oyun alanı tasarımı fikrinin ortaya çıkması ve günümüz teknolojileri ile geliştirilebilmesi üzerine bir fikir ortaya konulmuştur. Bu konuyu araştırma sebebim, dünyada gelişen teknoloji ile birlikte çocuk oyun alanlarının gelişiminin mimari bir bakış açısı ile , tasarımsal ve işlevsel açıdan geliştirilmesini daha iyi hale getirilmesini sağlamaktır. Tarihten günümüze çocuk oyun alanlarının oluşumu ve gelişimi, ülkeler arasındaki savaşlar, ekonomik sorunlar, eğitim ve sağlık gibi temel konularda yaşanan olumsuzluklar sebebi geri plana atılmış bir konudur. Toplum içinde geçmişten günümüze çocuklara gereken önem ve özenin gösterilmemesi çocukların ellerindeki oyuncak veya oyuncak dışında kullanılmayan atık malzemelerin, onların hayal gücüyle birleşip yeni oyuncaklara dönüşmesine neden olmuştur. Çocuk oyun alanlarının süreç içerinde değişim ve gelişim göstermesi çocukları ve ebeveynlerini mutlu etmektedir. Yapılan araştırmalara göre Türkiye'deki çocuk oyun alanları tasarımlarındaki mekan kurgusu, dünyadaki Amerika, Çin, İspanya, Portekiz gibi gelişmiş ülkelerde yapılan oyun alanları tasarımlarına kıyasla yetersiz kalmaktadır. Türkiye'de İstanbul Anadolu Yakası sahil şeridinde incelenen açık oyun alanı tasarımlarının bir kısmının tek düze ve

çocuk oyun alanı malzemeleri genel standartlarından (uzunluk, genişlik, yükseklik) farklı olarak yapılmış olduğu ve bakım onarım ile ilgili gereken özenin gösterilmediği gözlenmiştir. İstanbul Anadolu Yakası sahil şeridinde bulunan tez için seçilen açık oyun parkları, kapalı oyun alanları ve dünyadan örneklerle gelişen teknoloji ile birlikte çocuk oyun alanlarının mimari açıdan değişimi, gelişimi, oyun alanları tasarımın olumlu ve olumsuz yönleri incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Oyun Alanları, Çocuk parkı, mekânsal kurgu, Mimarlık, Tasarım, Dönüştürülebilir Malzeme, Teknolojik Gelişmeler, Yenilenebilir Mekânlar, Sürdürülebilirlik.

ABSTRACT

EVALUATION OF CHILDREN'S PLAYGROUND DESIGNS IN TERMS OF SPATIAL FICTION: MALTEPE -KADIKÖY COASTAL COAST SAMPLE

Seda Kıpırtı
Master Thesis
Department of Architecture
Architecture Programme
Advisor: Asst. Prof. Türkan Uzun
Maltepe University Graduate School, 2019

In this study, in the process extending to the present day from the date the needs of children, in terms of architecture changes the children's play area, development of the old and be preferred by parents and children of the newly designed children's play area and prefer not to cause the advantages and disadvantages of indoor and outdoor game venues in Turkey and with selected examples from around the world By examining the positive and negative aspects of the space setup in terms of design, an idea was put forward on the emergence of a better playground design idea and its development with today's technologies. The reason for researching this subject is to improve the development of children's playgrounds with an architectural perspective, in terms of design and functionality, with the technology developing in the world. The reason for the negativity experienced in basic issues such as the formation and development of children's playgrounds, wars between countries, economic problems, education and health from history to the present is a subject that has been put into the background. The absence of due care and attention to children in the society from past to present has caused unused waste materials, other than toys or toys in their hands, to combine with their imagination and turn into new toys. The fact that children's playgrounds change and develop in the process makes children and their parents happy. According to the research of spatial design playgrounds in Turkey in the world, America, China, Spain, playgrounds made in developed countries such as Portugal are inadequate compared to their design. Turkey in Istanbul Anatolian Side coastline of some of the studied outdoor playground design in uniform and children's playground equipment general standards (length, width, height) was observed to do due diligence related to have been made differently, maintenance and repair. With the development of the outdoor playgrounds,

indoor playgrounds and technology developed with examples from the world, the architectural changes, development, and the positive and negative aspects of the design of the playgrounds were examined.

Keywords: Children's Playgrounds, Playground, spatial fiction, Architecture, Design, Transformable Materials, Technological Developments, Renewable Spaces, Sustainability.

İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ... **iii**
ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI ... **iv**
TEŞEKKÜR ... **v**
ÖZ ... **vii**
ABSTRACT ... **ix**
İÇİNDEKİLER ... **xi**
TABLOLAR LİSTESİ ... **xiv**
ŞEKİLLER LİSTESİ ... **xv**
KISALTMALAR ... **xx**
ÖZGEÇMİŞ ... **xxi**
BÖLÜM 1. GİRİŞ ... **1**
1.1. Problem ... 4
1.2.Amaç ... 4
1.3.Yöntem ... 5
1.4.Araştırma Modeli ... 5
1.5.Önem ... 6
1.6.Sınırlıklar ... 6
1.7.Yargı ... 6
BÖLÜM 2. ÇOCUK, OYUN VE OYUNCAK İLİŞKİSİ ... **7**
2.1.Yapı Oyuncakları ... 7
BÖLÜM 3. ÇOCUK OYUN ALANLARININ TANIMI VE TARİHÇESİ ... **10**
3.1.Çocuk Oyun Alanları ve Gereklilikler ... 11
3.2.Gelişim Alanları ve Oyun ... 12
3.2.1. Fiziksel Gelişim ve Oyun ... 13
3.2.2. Duygusal Gelişim – Sosyal Gelişim ve Oyun ... 13
3.2.3.Bilişsel Gelişim – Dil Gelişimi ve Oyun ... 14
3.2.4.Psikomotor Gelişim ve Oyun ... 15
BÖLÜM 4. GÜNÜMÜZDE ÇOCUK OYUN ALANLARININ TASARIM KRİTERLERİ ... **17**
4.1. Yer Seçimi ... 17
4.2. Kullanıcı Talepleri ... 17
4.3. Donatılar ... 17
4.3.1. Tamamlayıcı Donatılar ... 17
4.3.2. Engelli Oyun Alanı Tasarım Donatıları ... 18
4.4. Engelli Çocuk Oyun Alanı tasarımı ... 18

4.4.1.Duyusal Çalma Müzik Panelleri - Çan paneli 18
4.4.2.Duyusal Çalma Müzik Panelleri - Davul Paneli 19
4.5. İlgi Çekicilik 20
4.6. Doğa ile Bütünleşme 20
BÖLÜM 5. ÇOCUK OYUN ALANI YAŞ GRUPLARINA GÖRE SINIFLANDIRILMASI 21
5.1.0-3 yaş arasındaki çocuklar için oyun alanları 21
5.2. 4-7 yaş arasındaki çocuklar için oyun alanları 22
5.3.8-15 yaş arasındaki çocuklar için oyun alanları 22
5.4.Çocuk Oyun Alanlarının Tasarım Kriterlerine Göre Avantaj ve Dezavantajları ... 23
5.4.1.İki Farklı Yaş Aralığındaki Çocuklara Hitap Eden Oyun Alanı Tasarımlarının Çocuklar Açısından Avantajları 23
5.4.2.İki Farklı Yaş Aralığındaki Oyun Alanı Tasarımlarının Dezavantajları 24
BÖLÜM 6. DÜNYA'DA VE TÜRKİYE'DE Kİ OYUN ALANLARI STANDARTLARI 28
6.1.Oyun Alanı Zemin Yüzey Kaplamaları : Malzeme - Donatı Zemin 28
6.2.Ekipman Tasarımı 29
6.2.1.Donatılar 29
6.2.2.Salıncak 29
6.2.3.Kaydırak 29
6.2.4.Tahterevalli 29
6.2.5.Tırmanma Ağı 30
6.2.6.Merdivenler 30
6.3.Güvenlik 30
6.4.Park İçinde Çocuk Güvenliği 30
6.5. Hijyen açısından parkların değerlendirilmesi ve Öneriler 32
6.6.Bitki Kullanımı 35
6.7.Erişilebilirlik 35
BÖLÜM 7. İSTANBUL ANADOLU YAKASI SEÇİLMİŞ ÇOCUK OYUN ALANI ÖRNEKLERİ: MALTEPE-KADIKÖY ÖRNEKLERİ 37
7.1. İstanbul – Küçükyalı Hilltown Alışveriş Merkezi Açık Oyun Alanları 38
7.2.Maltepe Sahil Park 42
7.3.Maltepe Kültür Park İçinde Yer Alan Açık Oyun Alanı 43
7.4.Küçükyalı Oyun Parkı - 1 46
7.5.Küçükyalı Oyun Parkı - 2 46
7.6.Caddebostan Sahil – Oyun Parkı 1 47
7.7.Caddebostan Oyun Parkı - 2 48
7.8.Caddebostan Oyun Parkı – 3 49
7.9.Caddebostan Oyun Parkı – 4 51
7.10.Göztepe Parkı 52
7.11.Fenerbahçe Oyun Parkı 53

7.12.Fenerbahçe Oyun Parkı - 2 56
7.13. Behiye Yazgan Parkı 58
7.14.Özel Tasarım Oyun Alanları 59
7.14.1.Gemi Oyun Alanı Tasarımı – Mimar Prof. Dr. Cengiz Eren Tasarımı 59
7.14.2.İstanbul Esenler Evrensel Tasarım ve Çocuk Sokağı Örneği 61
BÖLÜM 8. DÜNYA'DAKİ AÇIK VE KAPALI OYUN ALANI ÖRNEKLER 65
8.1.Wegrow Anaokulu – New York 65
8.2.Neobio Family Park – Çin / Shanghai 70
8.3. Domino Park – New York 79
8.3.Wonderfruit Festival – CYM Tapınağı , Tayland – Pattaya 84
8.4.Anılar İstasyonu - Şili 87
8.5. Autocole Ideo / #ImaginarPatio #ConstruirPatio Oyun Alanı, İspanya 91
8.6. R.U.S Lima Projesi, Halka Açık Eğlence Parkı – Güney Amerika – Peru, Lima. 96
8.8.Çocuklar İçin Mağara Tasarımı - Norveçli Haugen / Zohar Arkitekter 104
8.9.Wiesbaden Parkı 105
8.10.Wikado Park – Rotterdam 106
8.11.Flagpole Hill Park – Dallas 109
8.12.Playcubes Tasarımı – Chicago 113
8.13.Ama'r Children's Culture House | Dorte Mandrup 115
8.14.Özel Atölye Etkinlik Alanları 122
8.14.1.Gulbenkian Müzesi'ndeki Atölye Çalışması – Lizbon, Portekiz 122
BÖLÜM 9. GÜNCEL TEKNOLOJİNİN ÇOCUKLAR İÇİN AVANTAJ VE DEZAVANTAJLARI 126
9.1.Doğa Eksikliği Sendromu 126
9.2. Sanayileşme, Kentleşme sürecinde Oyun alanlarının Dönüşümü 128
9.3. Hayalgücü Desteği 130
9.4. Sanal Ortam Desteği 131
9.4.1. Sanal Ortama Öneriler: 132
BÖLÜM 10. ÖNERİLER 134
BÖLÜM 11. SONUÇ 137
KAYNAKÇA 139

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: Neufert'e göre Çocuk oyun alanlarının yaşa göre büyükleri ve konuta olan uzaklıkları 11

Tablo 2: Türkiye'deki Kapalı ve Açık Oyun Alanı Tasarımlarının Mimari Açıdan İncelenmesi 63

Tablo 3: Dünya'daki Kapalı ve Açık Oyun Alanı Tasarımlarının Mimari Açıdan İncelenmesi 124

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: 19. yüzyıl çocuk oyun alanının görünümü 10
Şekil 2: Duyusal Çalma Müzik Panelleri 18
Şekil 3: Duyusal çalma müzik panelleri - Davul Paneli (URL 8) 19
Şekil 4: Duyusal çalma müzik panelleri - Bells Dağı, (URL 8) 19
Şekil 5: Kaydıraklı Tırmanma Evleri – Hilltown Avm (Kıpırtı, S.2018) 23
Şekil 6: 2-5 yaş ve 6 - 10 yaş arası çocukların kullanabileceği salıncak tasarımı Hilltown Avm, (Kıpırtı, S.2018) 24
Şekil 7: Doğal ahşap (ahşap kenarlı) kum sandığı Hilltown Avm (Kıpırtı, S., 2018) ... 25
Şekil 8: Gemi şeklinde tasarlanmış oyun bölümü Hilltown Avm (Kıpırtı, S., 2018) 25
Şekil 9: 5 yaş ve üstü çocuklar için tasarlanmış tırmanma duvarı Hilltown Avm (Kıpırtı, S., 2018) 26
Şekil 10: Tırmanma duvarının yanı sıra, tırmanma ağı ve kaydırak tasarımı ile aynı alanda oyun çeşitliliği sağlanmıştır, Hilltown Avm (Kıpırtı, S., 2018) 26
Şekil 11: 6-15 yaş arası için tasarlanan oyun alanı Hilltown Avm (Kıpırtı, S., 2018)... 26
Şekil 12: Silindir şeklinde tasarlanmış tırmanma ağı (Kıpırtı, S., 2018) 27
Şekil 13: Oyun Çemberi Hilltown Avm (Kıpırtı, S., 2018) 27
Şekil 14: Park köşesindeki uyarıcı levhalardan biri - Küçükyalı Hilltown Avm (Kıpırtı,S., 2018) 31
Şekil 15: Parkın genel görünümü (Kıpırtı,S., 2018)..... 32
Şekil 16: Salıncaklar iskeletindeki bozulmalar, çevreye saçılan çöpler (Kıpırtı,S., 2018)33
Şekil 17: Dairesel yarı hareketli tahterevalli (Kıpırtı,S., 2018)..... 33
Şekil 18: Tahterevalli ve salıncak fotoğrafı (Kıpırtı,S. 2018). 34
Şekil 19: Kırık oturma bölümü görülen tahtarevalli fotoğrafı, (Kıpırtı,S. 2018). 34
Şekil 20: Gözlem kulesi şeklinde tasarlanan kaydıraklı oyun evi (Kıpırtı,S. 2018). 35
Şekil 21: Maltepe - Kadıköy kıyı şeridinde yer alan açık oyun alanlarının konumu harita üzerinde işaretlenmiştir (Kıpırtı,S. 2020) 37
Şekil 22: Park girişindeki yetişkinlerinde kullanabileceği salıncak Hilltown Avm (Kıpırtı,S. 2018) 38
Şekil 23: Tırmanma ve kaydırak evi Hilltown Avm (Kıpırtı,S. 2018)..... 38
Şekil 24: Tırmanma ve kaydırak evlerini birbirine bağlayan tırmanma ağı Hilltown Avm (Kıpırtı,S., 2018) 39
Şekil 25: 2-5 yaş arasındaki çocukların motor gelişimi ve fiziksel gelişimine destek olan fil figürü. Hilltown Avm (Kıpırtı,S., 2018) 39
Şekil 26: Fil figürü arkası Hilltown Avm (Kıpırtı,S. 2018) 39
Şekil 27: 2-5 yaş arası kullanılan Salıncak görseli Hilltown Avm (Kıpırtı,S. 2018) 40
Şekil 28: 2-5 yaş arası çocukların motor gelişimlerini destekleyen oyun metaryali tasarımları (Kıpırtı,S. 2018) 40
Şekil 29: 2-5 yaş arası çocuklar için tasarlanmış oturma ve oyun materyali Hilltown Avm (Kıpırtı,S. 2018) 41
Şekil 30: Zürafa figürü görseli Hilltown Avm (Kıpırtı,S. 2018)..... 41
Şekil 31: 2-10 yaş çocukların kullanımına uygun tasarlanan oyun alanı Hilltown Avm (Kıpırtı,S., 2018) 42
Şekil 32: Helikopter şeklinde tasarlanan oyun alanı görseli (Kıpırtı,S. 2019)..... 42
Şekil 33: Maltepe Kültür Park içinde yer alan oyun alanı Maltepe Kültür Park (Kıpırtı,S., 2018) 43
Şekil 34: Tırmanma ağı Maltepe Kültür Park (Kıpırtı,S. 2019)..... 44

Şekil 35: Maltepe Sahil'de Plastik malzemeden üretilmiş oyun alanı (Kıpırtı,S. 2019) 44
Şekil 36: Rampa ve kaydıraktan oluşan büyük oyun evi Maltepe Kültür Park (Kıpırtı,S. 2019) 45
Şekil 37: Altıgenlerin birbirine bağlanması ile bal peteği şeklinde tasarlanan tırmanma ağı Maltepe Kültür Park (Kıpırtı,S. 2019) 45
Şekil 38: Küçükyalı Oyun Parkı 1 (Kıpırtı,S. 2018) 46
Şekil 39: Küçükyalı Oyun Parkı 1 (Kıpırtı,S. 2019) 47
Şekil 40: Caddebostan Sahil - Oyun Parkı 2 (Kıpırtı,S. 2018)..... 47
Şekil 41: Caddebostan Oyun Parkı - 3 (Kıpırtı,S. 2019). 48
Şekil 42: Gökkuşağını anımsatan eğri boruların oluşturduğu yarım daire formlu geçiş (Kıpırtı,S. 2019). 48
Şekil 43: Basket potası ve çeşitli yükseklikteki borular (Kıpırtı,S. 2019). 49
Şekil 44: Rampa ve kaydıraklardan oluşan oyun parkı bölümü (Kıpırtı,S. 2019). 49
Şekil 45: Oyun alanının arka görünümü (Kıpırtı,S. 2019). 50
Şekil 46: Ebeveynler için tasarlanmış salıncaklar (Kıpırtı,S. 2017) 50
Şekil 47: Ebeveyn – çocuk salıncağı (Kıpırtı,S. 2019) 51
Şekil 48: Caddebostan Oyun Parkı (Kıpırtı,S., 2017) 52
Şekil 49: Göztepe Parkı Oyun Alanı Görselleri (Kıpırtı,S. 2019)..... 52
Şekil 50: Park içinde bulunan tırmanma ağı (Kıpırtı,S., 2017). 53
Şekil 51: Askı şeklinde eğik boru ve kaydırak (Kıpırtı,S. 2017) 54
Şekil 52: Çocukların denge ve dikkat (motor gelişimini destekleyen) oyun tasarımı (Kıpırtı,S. 2017). 54
Şekil 53: Oyun Alanlarındaki bakımsızlığın sonuçları (Kıpırtı,S. 2017). 55
Şekil 54: Çocukların yükseklik algısının gelişmesini sağlayan platform (Kıpırtı,S. 2017). 56
Şekil 55: Parkın genel görünümü, tırmanma ağı ve salıncak tasarımı (Kıpırtı,S. 2018).57
Şekil 56: Behiye Yazgan Parkı görselleri (Kıpırtı.S., 2018). 58
Şekil 57: Gemi Oyun Alanı Eskizi (Eren. C.1988) 59
Şekil 58: Gemi Oyun Alanı Kuş Bakışı Görünümü (Eren. C.1988) 59
Şekil 59: Esenler Çocuk Sokağı Görselleri (URL 20) 61
Şekil 60: Çocuklara özel olarak tasarlanan kapalı mekan içinde katmanlı oyun ve okuma kapsülleri görseli (URL 9). 65
Şekil 61: Çocuklar için tasarlanmış mantar raflar ve büyülü çayır etrafında konumlanan okuma kovanları, tavanda keçeden yapılmış akustik bulutlar tasarımlarının görseli (URL9) 67
Şekil 62: Çocuklar için özel olarak tasarlanmış oyuncul ve geçirgen okuma kovanları iç kısmı görseli (URL 9). 67
Şekil 63: Çocuklar için tasarlanmış konforlu okuma kovanları iç kısmı görseli 68
Şekil 64: Çocuklar, öğretmenler ve ebeveynlerin ortak kullandıkları lobi görseli 68
Şekil 65: Öğretmenler Tek noktadan bilgi vermek yerine, çocukların keşif ve işbirliği içinde eğlenerek öğrenebilmesi sağlanıyor. Derslik oturma düzeni yerine serbest oturma düzeni 69
Şekil 67: Elips nesneler ve bölücülerle ayrılan farklı mekanların, tasarlanan mekan içindeki konumları (URL 9)..... 69
Şekil 68: Anaokulu tasarımının 3D görseli (URL 9) 70
Şekil 69: Neobio Family Park ön cephe görünümü, diğer kitapçılardan çok farklı bir iç tasarıma sahiptir (URL 7). 70
Şekil 70: Neobio Family Park içerisinde bulunan süprizli mekanlardan biri (URL 7).. 71

Şekil 71: Park'ın giriş bölümünü diğer oyun alanlarına bağlayan iç mekan görünümünün bir kısmı 71
Şekil 72: Okuma alanının kitap rafları olan ve çocukların saklanbaç oynayabilecekleri, kendilerini özel ve güvende hissettikleri dalgalı ormanlar ve tepeler görülmektedir. 72
Şekil 73: Çocukların kendilerini doğaya yakın hissettikleri özgür ve rahatlatıcı bir okuma alanı oluşturmak için küçük orman ve tepecikleri yansıtan özel bölümler oluşturulmuştur (URL 7). 72
Şekil 74: Ormanın yakınındaki pencere ile ebeveynler için boş zaman okuma alanı da tasarlanmıştır. 73
Şekil 75: Oyun bölümünde şeffaf malzemenin kullanılması ebeveyn – çocuk bağının göz teması ile kurulmasına olanak tanır 73
Şekil 76: Park içindeki mekanların köprü, basamak veya kemerler ile ayrıldığı fakat mekanların renk bütünlüğünün bozulmadığı görülmektedir. 74
Şekil 77: Sims City' de ise, yollar, zebra geçitleri, sokak lambaları ve otoparklar dahil kentsel yol sistemi tasarlanmıştır. 74
Şekil 78: Ortada, 3 katlı ev, içinde mini postane, benzin istasyonu, süpermarket, hastane vb. bulunan bölüm sol ve sağ tarafa ayrılmıştır. 75
Şekil 79: Çocukların doğrudan 1. kattaki yemek alanına kayabilecekleri S şeklinde bir slayttır tasarlanmıştır. 76
Şekil 80: Yemek alanında, hepsi saydam sürüngenlerle birbirine bağlanmış, balon gibi asılı bir sürü Oyun Kutusu tasarlanmıştır çocuklar bu sayede sürünerek eğlenebilmektedirler. 76
Şekil 81: Katlar arasındaki geçişlerde köşeye konumlandırılan yarı açık kaydırak çocukların top havuzuna geçişini sağlar. 77
Şekil 82: Neobio Family Park Zemin Kat Planı 78
Şekil 83: Neobio Family Park 1. Kat Planı 78
Şekil 84: Neobio Family Park 2. Kat Planı 79
Şekil 85: Eski Endüstri Yerleşkesine Şeker Fabrikası Temalı Oyun Alanı (URL 1)..... 79
Şekil 86: Şeker kamışı kabini, tatlı su ambarı ve şeker küpü bölümlerinden oluşan oyun alanı 80
Şekil 87: Kullanılan canlı renkler ile orijinal fabrika paletini yansıtan şeker kamışı bölümünün iç tasarımı 81
Şekil 88: Şeker kamışı bölümünün giriş tasarımı 82
Şekil 89: Oyun alanı bölümlerinin bağlantısını sağlayan yarı açık spiral boru tasarımı görseli 83
Şekil 90: Parkın vaziyet planı görseli 83
Şekil 91: Geri dönüştürülebilen atık malzeme ile tasarlanmış ışık oyunlarıyla zenginleştirilmiş oyun alanı (URL 10) 84
Şekil 92: Çocuklar, gençler ve ebeveynlerinin eğlenceli vakit geçirdikleri oyun alanı (URL 10). 84
Şekil 93: Palet, kontraplak gibi hacimli malzemelerin taşınmasında kullanılan güçlü ve dirençli plastik şeritler oyun alanı tasarımında dikkat çekici bir malzeme halini almıştır. 85
Şekil 94: Tasarımın zemininde kullanılan masalar, plastik şeritlerin yükselmesi ve ışık oyunları ile çocukların ilgisini çekmektedir. (URL 10) 85
Şekil 95: Tasarımın zemininde çemberleme şeklinde kullanılan masalar ışık oyunları ile birlikte renkli zemin kaplama malzemesine dönüşmektedir. 86

Şekil 96: Hacimli cisimlerin taşınmasında kullanılan güçlü ve dirençli plastikten yapılmış şeritler. 86
Şekil 97: Halkı, tesisi çemberlemeye, şeritlerin arasına girmeye, denemeye, hareket etmeye davet eden tasarım içinde eğlenen çocuklar ve ebeveynleri..... 87
Şekil 98: Tasarım aşamasında görüşleri alınan çocuk ve gençlerin bir kısmı..... 88
Şekil 99: Tipik bir evinkinden daha soyut ahşap iskelet sistemi ile okaliptus ağacına bağlı, bir gözetleme kulesi tasarımı (URL 4)..... 89
Şekil 100: Çocukların özgürce tırmanıp oynayabildikleri gözlem kulesi. 90
Şekil 101: Gözetleme kulesi iskeleti ve okaliptus ağacına bağlanmış süslemeler..... 90
Şekil 102: Çocukların sevdikleri metaryalleri (bilye,renkli kumaş v.s.) şeffaf plastikler içine yerleştirerek dilek ağacına ekledikleri tasarımları 91
Şekil 103: Çocukların yanı sıra gençlerinde eğlence yeri haline gelen tasarım mekanı bireyler arasındaki sosyalleşmeyi arttırmaktadır. 91
Şekil 104: Proje için kullanılan atık malzemeler (URL 4). 92
Şekil 105: 25.000 litrelik tankın oyun alanına dönüşümü..... 92
Şekil 106: Tankın giriş bölümünden iç mekana bakış 93
Şekil 107: Tankın içine kurulan örümcek ağına benzer ip ve zemine serilmiş yumuşak süngerden oyun malzemeleri ve tasarım içinde oyun oynayan çocuklar..... 93
Şekil 108: Tırmanma ağında yorulan çocuklar, süngerler üzerinde dinlenebilmektedirler93
Şekil 109: Tedarik boru hattının dönüşüm çalışmaları..... 94
Şekil 110: Boru hattı ve set tasarımı merdiven birleşiminin son hali. 94
Şekil 111: Orjinal kaydırak tasarımı 94
Şekil 112: Lastik ve ip ile yapılan salıncaklar..... 95
Şekil 113: Otomobil parçaları, halatlar, lastikler ve çivilerin kullanılarak tasarlandığı (URL 12)..... 96
Şekil 114: 9 m genişliğindeki gökyüzünü işaret eden direklerde göze çarpan çeliklerin beklemeleri, halatlar ve lastiklerin birleşimi ile oluşturulan salıncaklar çocuklar ve ebeveynlerinin eğlence merkezi haline gelmiştir (URL 12). ... 97
Şekil 115: Tekerlekten yapılmış salıncaklarda keyifle oynayan çocuklar. 97
Şekil 116: Tekerlekli Tırmanma ağına uzaktan bakıldığında oluşturulan form, çocuklarda uçma hissi yaratmaktadır (URL 12). 98
Şekil 117: Direkler arasına kurulan Tellere bağlı aparat ile çocuklara bulutlara ulaşma hissi yaşatılmaktadır..... 98
Şekil 118: Oyun alanı tasarımının yerleşimi (URL 13). 99
Şekil 119: Oyun alanı girişi ve içinden görüntüler..... 99
Şekil 120: Dev meşe palamutlarının arasındaki ip tunellerinden tırmanan çocuklar... 100
Şekil 121: Kaydıraklar ve ip merdivenleri çocukların fiziksel gelişimlerini destekliyor.100
Şekil 122: Meşe palamutlarının farklı açılarla birbirine bağlandığı tasarım ile çocukların açık, kapalı mekan algısı ve hayal gücü gelişmektedir. 101
Şekil 123: İp Tünelleri, meşe palamutları arasındaki geçici sağlıyor. 101
Şekil 124: Gök gürültüsü panelleri, dev böcek delikleri ile çocukların hayal gücü gelişmektedir (URL 13). 101
Şekil 125: Meşe palamudu iç tasarımı, kaleydeskoplar, ip tunelleri, rüzgar çanları ve çatı örtüsünü oluşturan ahşap kabuk. 102
Şekil 126: Çatı örtüsünü oluşturan ahşap kabuk ve meşe palamutlarının ara geçişlerini sağlayan ip tuneller. 102
Şekil 127: Spriral merdiven ve tırmanma ipleri küçük çocuklarında rahatlıkla oynayabileceği yüksekliklerde tasarlanmıştır. 103

Şekil 128: Banksia, isimli kır çiçeğinin kozalağı şeklinde üretilen alanlar oyun alanının zeminindeki özel mekanları oluşturuyor. 103
Şekil 129: Atık malzemeden yapılmış strüktür etrafında ve içinde oyun oynayan çocuklar (URL6). 104
Şekil 130: Strüktür içinde kendini güvende ve rahat hissederek oyun oynayan bir çocuk. 105
Şekil 131: Borular arasındaki tırmanma ağına tırmanan bir çocuk (URL 6) 105
Şekil 132: Ebeveynler ve çocuklarının birlikte oyuna katılmalarını sağlayan tasarım. 106
Şekil 133: Anne babayı da içine alan bir oyun alanı 106
Şekil 134: 5 adet rüzgar değirmeni kanadı ile oluşturulan park tasarımı.(URL 6) 107
Şekil 135: Alanda bulunan gözlem kulesi ve zemindeki rüzgar değirmeni kanadı (URL 17). 107
Şekil 136: Su kulesi içindeki deliklerden geçerek ve alan içindeki toprak ağaç yaprakları gibi doğal ürünleri tanıyarak oyunlar oynayan çocuklar (URL 17). 108
Şekil 137: Apartman kulesi ve tırmanma ağı. 108
Şekil 138: Kaydırak 109
Şekil 139: Oyun alanının 3D tasarım görseli 110
Şekil 140: Oyun alanı yerleşim planı 110
Şekil 141: Farklı yaş gruplarındaki çocuklara hitap eden park alanı 111
Şekil 142: Çocukların tırmanma, kayma gibi çeşitli fiziksel aktivitelerini destekleyen parkur tasarımı 111
Şekil 143: 3 yaş ve üstü çocuklara hitap eden sallanan tırmanma ağı 111
Şekil 144: Çocukların, içine oturup dönerek oynadıkları oyun aracı 112
Şekil 145: Dönerek çocukların fiziksel aktivite, denge ve el - göz koordinasyonunu destekleyen oyun materyali 112
Şekil 146: Playcubes tasarımı 113
Şekil 147: Playcubes tasarımı 114
Şekil 148: Ama'r Çocuk Kültür evi iç mekan görüntüleri 116
Şekil 149: Ama'r Çocuk Kültür evi iç mekan ve dış cephe görüntüleri 117
Şekil 150: Ama'r Çocuk Kültür evi iç mekan ve dış cephe görüntüleri 118
Şekil 151: Ama'r Çocuk Kültür evi - Vaziyet Planı 118
Şekil 152: Ama'r Çocuk Kültür evi - Zemin Kat Planı 119
Şekil 153: Ama'r Çocuk Kültür evi - 1.Kat Planı 119
Şekil 154: Ama'r Çocuk Kültür evi 2. Kat Planı 120
Şekil 155: Ama'r Çocuk Kültür evi - Çatı Planı 120
Şekil 156: Ama'r Çocuk Kültür evi - Perspektif Görünüş 121
Şekil 157: Ama'r Çocuk Kültür evi - Perspektif Kesit 121
Şekil 158: Ama'r Çocuk Kültür evi - Kesitler 122
Şekil 159: Kalemlerin uçlarından, şişe kapaklarına, kullanılmayan broşürlere veya delinmiş tüm tabakaların deliklerine kadar atık malzemelerin tümü depolanmıştır (URL11) 123
Şekil 160: Çocukların atık malzemelerden ürettikleri hediyelik eşyalar (URL 11). 123
Şekil 161: 3D Görselleştirme ile tasarlanan sirk (URL 18). 131

KISALTMALAR

ASTM	:	American Society for Testing and Materials
3D Görselleştirme	:	Üç Boyutlu Görselleştirme Tekniği
O. Alanı	:	Oyun Alanı
Ç. O. Alanı	:	Çocuk Oyun Alanı
İKSV Alt Kat	:	İstanbul Kültür Sanat Vakfı Öğrenme ve Etkileşim Alanı

ÖZGEÇMİŞ

Seda Kıpırtı

Mimarlık Anabilim Dalı

Eğitim

Derece	*Yıl*	*Üniversite, Enstitü, Anabilim/Anasanat Dalı*
Y.Ls.	2019	Maltepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı
Ls.	2015	Maltepe Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi Mimarlık Anabilim Dalı
Lise	2009	Habire Yahşi Anadolu Lisesi

İş/İstihdam

Yıl	*Görev*	
2014	Stajer Mimar,	Doğu İnşaat
2015	Mimar,	Grg Mimarlık
2015	Mimar,	Doğu İnşaat
2015	Elips Tasarım Mimarlık	Staj
2017	Dizayn Ofis Mimarı – Saha Mimarı , Nursanlar Holding	
2019	Mimar,	Dağlar Proje İnşaat

Mesleki Birlik/Dernek Üyelikleri

Yıl	*Kurum*
2015 - Üye:	TMMOB Mimarlar Odası

Kişisel Bilgiler

Doğum yeri ve yılı	:	İstanbul, 1991 Cinsiyet: K
Yabancı diller	:	İngilizce (İyi)
GSM / e-posta	:	0531 101 98 02 / sedakipirti@gmail.com

Katıldığı Seminer – Workshop

Tasarım parkı – 22 Ekim-20 Kasım 2016 3. I.K.S.V. İstanbul Tasarım Bieanali "Yaratıcı Mahalle Programı" Kapsamında,"Yaşam Hücrelerinden Dijital Dünyaya Tasarım" Konulu Workshop Çalışması

Yürütücü: Dr.Öğr.Üyesi Türkan Uzun

Tasarım parkı Kurucusu: Y. İç Mimar Nursema Öztürk

Program Bilgisi :

İleri Seviye Autocad
İleri Seviye Revit
Cs 6 Photoshop
Office Programları (Word, Excel, PowerPoint)

BÖLÜM 1. GİRİŞ

Çocuk oyun alan tasarımı, tasarım kriterleri doğrultusunda günümüz teknolojik yenilikleri ve çocukların ihtiyaçlarını göz önünde bulundurularak, tekrar ve sıradanlıktan uzak özgün mekanları tasarlamayı hedef alır. Günümüzde toplumun çevre bilincinin artması sebebi ile geri dönüşüm malzemelerine verilen önem artmaktadır. Geçmiş zamanlara bağlı kalarak çocukların isteklerini göz ardı etmek yerine onların fikirlerini alarak dönüştürülebilir malzemeler ile veya daha öğretici ve onların gelişimine katkı sağlayacak olan tasarımların Türkiye'de ve özellikle dünyada artması çocuğa ve ebeveynlerine verilen önemin arttığını göstermektedir.

Bu tez kapsamında Türkiye'de İstanbul ili Anadolu yakası sahil şeridinde Maltepe ve Caddebostan, Suadiye, Fenerbahçe Sahil Şeridinde ve dünyadan çocuk oyun parkları ve alanları üzerine araştırma yapılmıştır. Özellikle çocuk oyun alanları tasarımında yer seçimi, malzeme seçimi, yaş aralığı, erişilebilirlik ve güvenlik önem arz etmektedir. 0-3 yaş, 5-8 yaş, 9-15 yaş aralığındaki çocukların gelişimi açısından farklı özelliklere sahip oyun alanlarının tasarlanması öncelikle bireylere önem verildiği ve toplumdan ayrıştırılmadıklarını göstermektedir. Çocukların birey olarak kendilerini topluma ait hissetmeleri, asosyallikten uzaklaşmaları ve ileri yaşlarda oluşabilecek psikolojik rahatsızlıkların önüne geçmektedir. Ayrıca engelli çocukların da topluma kazandırılması için özellikle oyun parklarında görsel ve işitsel tasarımları içerisinde barındıran materyallerin bulunması, sağlıklı çocuklar ile aynı oyun parkında vakit geçirebilmeleri topluma katılmaları ve kendilerini mutlu hissetmeleri için önemlidir. Çocukların düşünce ve fikirlerine önem veren, engelli çocuklarında düşünülerek ayrıntıları gözden kaçırmayan toplumların oluşturduğu oyun alanlarının dünyada benzerleri bulunmaktadır. ülkelerin gelişmesi kaçınılmadır. Çocuklar için, İstanbul Esenler İlçesinde yapılan "çocuk sokağı" 1990 yılından önce sokakta özgürce oyun oynayan çocuklardan esinlenerek tasarlanan güvenli bir konfor alanı içinde çocukların bedensel ve ruhsal gelişimlerine katkı sağlanmaktadır. Dünyada belirli gün ve saatlerde sadece yayaların kullanımına açılan sokaklar mevcuttur. Fakat çocuk sokağı projesi çocukların 7/24 vakit geçirebilecekleri güvenlikli özel bir sokak olarak dünyada ilk olarak tasarlanmış bir alandır.

Günümüzde göç ve ekonomik sorunlar nedeni ile özellikle İstanbul, Ankara, İzmir gibi büyük şehirlerde artan nüfus sebebi ile insan yoğunluğu, konut ve iş merkezi sayısı artış göstermektedir. Metropol Kent İstanbul'da ise bu yoğunluk gün geçtikçe artmaktadır. Bu sebeplerle açık alanlarda çocuklar için tasarlanan alanlar artan nüfusa oranla yetersiz kalmaktadır. Türkiye'de ki kapalı oyun alanlarında ise çocuklar için özel olarak tasarlanan anaokulları dışındaki alışveriş merkezleri içinde bulunan çocuk oyun alanlarının havalandırma, hijyen gibi sorunlarının olması ebeveynleri rahat olma ve güven konularında düşündürmektedir.

Uzmanlar günümüzde çocukların, 90 yıllarına kadar mahalle kültürü ile yetişmiş sokakta, açık havada oyun oynayan çocuklar gibi açık mekanlarda, doğa içinde zaman geçirmelerini desteklemektedirler. Doğadan uzak kalan dış dünya ile izole bir şekilde yanlızca teknolojiye (cep telefonu, bilgisayar, internet, bilgisayar oyunları) bağımlı çocukların ilerleyen zamanlarda toplum içinde yaşayacakları sorunlara dikkat çekmektedirler. Türkiye ve dünyada gelişen teknoloji ile birlikte yeni oyun alanları tasarlanmasına rağmen insanın yaradılışı gereği özellikle çocukların uzun süre doğadan koparılmaması, fiziksel, ruhsal, bedensel ve motor gelişimlerini destekleyen reel dünyadan uzaklaşmadan çevreyi gözlemleyerek, dokunarak, koklayarak öğrenmesi deneyimlemesi kişisel gelişimleri açısından önemlidir. Dünyadan örneklerde ise, çocuk oyun alanları tasarımı yapılırken çocukların ve ebeveynlerinin ayrıca, çocuk oyun alanı tasarlanacak bölgede bulunan çeşitli meslek gruplarından insanların da fikirleri alınarak ihtiyaçlar doğrultusunda en doğru tasarımı yapmak amaçlanmaktadır. Dünyada ki, Amerika, Çin, Portekiz, İspanya gibi ülkelerde oyun alanı tasarımının yapılacağı bölgedeki insanların fikirleri alınarak ihtiyaçlar doğrultusunda yapılan oyun alanlarının çocuklar açısından daha yaratıcı ve kullanışlı alanlar olduğu görülmüştür. Bu nedenle günümüzde tasarlanan her yeni oyun alanı birbirinden farklı ve özel oluşturulmaktadır.

Türkiye örneklerinde ise, açık oyun mekanlarında bulunan oyun aletlerinin sıradan, genelde plastik malzemeden üretilmiş salıncak, kaydırak ve tahterevalliden oluşan oyun parkları, çocukların hayal gücü, zihinsel ve psiko-motor gelişimini desteklemeyen oyun alanları olduğu fiziksel gelişimleri için ise yetersiz kaldığı gözlemlenmiştir .

Oyun alanları tasarımının çevresi ile olan bağlantısı, oyun alanı için tasarlanan oyun materyalleri kadar önem arz etmektedir. Oyun alanının konumu, çevresi ile olan bağlantı yolları, ana yola olan yakınlık - uzaklık mesafesi, park alanı içinde veya etrafında bulunan bitki türünün seçimi ve doğru olarak konumlandırılması, park alanı çevresinde dinlenmek için tasarlanan bank, duvar üzeri ahşap kaplama gibi oturma bölümü kısımlarının doğru bir şekilde konumlandırılması, çeşitli hava durumlarına göre açık park alanının özellikle yaz aylarında güneş - gölge alma durumlarına göre tasarımlarının düşünülmesi, seçilen malzemenin çocuk sağlığı açısından önemi çocuğun mekanı rahat bir şekilde öğrenmeye çalışması için tasarım açısından gereken güvenlik önlemlerinin alınması park alanına yerleştirilen park kullanımı ve yaş gruplaması ile ilgili uyarıcı levhalar, çocukların farklı yaş gruplarına göre (0-3 yaş, 5-10 yaş, 10-15 yaş) doğru ölçülerde üretilen oyun materyallerinin seçimi, tasarım aşamasında düşünülmesi gereken aşamalardandır.

Türkiye ve dünyadan örneklerde araştırmalar sonucunda görülen en önemli farklardan biri kullanıcı fikirleri alınarak yapılan tasarımların daha doğru, kullanışlı ve benimsenen alanlar olduğu görülmüştür. Kullanıcıların fikirlerini alarak, sorun çözmek amaçlı, kullanışlı ve çocuklara özel olarak hazırlanan düşük veya yüksek maliyetle tasarlanan oyun alanlarının, diğer oyun alanlarına göre daha dikkat çekici ve benimsenilen bir oyun alanı olmasının yanı sıra, parkın konumlandırıldığı bölgedeki yerel halk tarafından özel bir toplanma yeri halini alması toplum için fayda sağlamaktadır. Günümüzde aniden değişen hava durumu, doğal afetler, küresel ısınma gibi dünyayı ilgilendiren olumsuz koşullar nedeni ile insanlar tarafından çevreye duyulan önem artmıştır. Bu sebeple kullanılmış atık malzemeler ile yeniden dönüştürülüp farklı bir tasarım için kullanılan malzemeler insanlar üzerinde ki farkındalığı arttırmaktadır. Geri dönüşüm malzemelerinin kullanılarak çocuk, genç, yaşlı toplumun her kesiminden insanın tasarım aşamasında oyun alanları için maddi veya manevi katılım sağlamaları yeni oyun alanını daha özel kılmakta ve alanın daha çok benimsenmesini desteklemektedir.

Son olarak hazır, sıradan oyun malzemelerinin birleştirilmesiyle oluşturulmuş oyun alanlarından ziyade çocukların ve toplumu oluşturan diğer bireylerin fikirleri alınarak tasarlanan veya tasarlanacak olan oyun alanlarının daha çabuk benimseneceği,

kullanışlı olacağı ve unutulmayacağı düşünülebilir çünkü, tasarım aşamasında ortaya çıkan fikirler ile oluşturulan hikayeler toplumun önem verdiği değerleri içinde barındıran, toplum için tarihi önemi ve anısı olan mekanların tarihi anılara saygılı olarak dönüştürülmesi veya anılarla bağlantısı sağlanarak yeni bir oyun alanının oluşturulması toplum açısından alanın önemini arttırmaktadır. Bu konuda, dünyada ki diğer ülkelerde olduğu gibi Mimar, İç mimar, Şehir Bölge Planlama ve Mühendislerin ortak çalışmaları sonucunda ve toplumun istekleri göz önüne alınarak tasarlanan açık veya kapalı oyun alanlarının kalıcı, özel, sağlıklı kullanıcı taleplerine cevap verebilen mekanlar olacağı dikkate alınmalıdır.

Bu bölümde, problem, amaç, yöntem, araştırma modeli, önem, sınırlılıklar ve yargıya yer verilmiştir.

1.1.Problem

Açık alanlarda, kamusal açık alanlarda çocuk parkı ve çocuk oyun alanlarının çocuk ve ebeveynler tarafından az tercih edilmesi, donatıların standart tek tip ürün (salıncak, kaydırak, tahtarevalli) den imal edilmiş oluşu, çocuklarda heyecan uyundırmayışı, parkta geçirilen vakitin azalması buna bağlı olarak çocukların kapalı ev yada internet cafe gibi kapalı alanlarda yoğun vakit geçirmeleri çocuklar için büyük bir sorun teşkil etmektedir. Gelişen teknoloji ile değişen çocuk oyun alanlarının mekânsal kurgusunun tez aracılığı ile çocuk gelişimine ve mekan kullanımına etkisinin irdelenmesi.

1.2.Amaç

Araştırmanın amacı, tek tip çözümler getiren şehir parklarının örnekler ile açık ve kapalı çocuk oyun alanları mekan tasarımlarının mimari bakış açısı ile çocukların ihtiyaçları doğrultusunda günümüz teknolojileri ile yeni ve cazip fikirlerle yeniden tasarlanabileceğine dair öneriler sunmak, geliştirilecek öneri ve modelin çocuk gelişimine sağlayabileceği katkıların düşündürülmesi.

1.3.Yöntem

Tez kapsamında, İstanbul şehri Anadolu Yakası sınırları içinde sahil bandı ağırlıklı olmak üzere 16 adet park incelenmiştir. Dünyadan açık ve kapalı çocuk oyun alanı örneklerinin araştırmasında ise internet kaynaklarından yararlanılmıştır.

Çocuk oyun alanı, çocuk gelişimi, eğitim ve psikoloji alanlarındaki yazılı kaynaklar, literatür taraması, mevcut tezler, makaleler ve araştırmalar incelenmiştir. Makaleler ve tezler; eğitim, psikoloji, çocuk eğitimi branşlarında, mimarlık ve şehir bölge planlama branşlarında olmak üzere çok yönlü incelenmiştir. Tez kapsamındaki bölge gözlem yolu ile fotoğraflanarak belgelenmiştir. Dünya örnekleri için web kaynakları, firmaların resmi siteleri incelenmiştir.

Araştırma yöntemlerinden nicel ve nitel gözlem yöntemler kullanılmıştır.

Teknolojik gelişmeler ile birlikte değişen oyun alanlarının Türkiye ve dünyada faaliyete geçirilmiş çocuk oyun alanları örnekleri ile tezde değerlendirilerek gerek mimarlık gerekse şehircilik alanındaki yeni düzenleme olanaklarına bir açılım yapılması hedeflenmiştir.

1.4.Araştırma Modeli

Teze başlangıç aşamasında oyun alanlarındaki donatıların çocuk gelişimine mekânsal anlamda bir katkı sağlamadığını farketmem ile konuya eğilimim başlamıştır. Çocuk oyun alanlarının tek düze fabrikasyon oyun elemanlarından oluşan bir mekan olarak kentte yer almasının çocuğun zihinsel ve fiziksel aktivitelerine bir katkı sağlamayışından ötürü bu alanda bir eksiklik olduğundan araştırmaya yönelindi. Araştırma modeli, güncel oyun alanlarının mimari mekânsal yeterlilikleri ve öneri geliştirmeye yönelik bir şekilde kurulmuştur.

1.5.Önem

Son yıllarda değişen ve gelişen çocuk ve ergen öğrenme psikolojisi ve metotlarının değişmesiyle beraber gündeme gelen eğitici, öğretici yeni oyun donatılarının ve mekanlarının değişen kurgusunun günümüzdeki yansımalarını açığa çıkarmak tezin ana fikrini oluşturmaktadır.

Bu değişen ve yenilenen mekanların çocukların yeni öğrenme ve gelişme psikolojilerine katacağı değer bağlamında psikolojik, pedagojik fiziksel ve ruhsal, bilişsel katkılarının değerlendirilmesine ve bu alanda yapılacak diğer araştırmalara rehber olması amaçlanmıştır.

1.6.Sınırlıklar

Türkiye için İstanbul Anadolu Yakası sahil şeridinde bulunan açık oyun alanları, alışveriş merkezlerine bağlı olan park alanları, İstanbul dışında ise oyun alanı tasarımı ile ilgili bilgi belge ve fotoğraflama ile gerekli çalışmalar yapılmıştır.

Yuvalar, kreşler, parklar, müze içindeki ve açık havada gerçekleştirilen çocuk etkinlikleri, yaş grubu farklılıkları oluşturacağından okul bahçeleri kısmen ele alınıp örneklemesi yapılıp değerlendirme kısmında sınırlandırılarak ele alınmıştır. Açık kamusal park ve çocuk oyun alanları ele alınmıştır.

Dünyada ülke sınırı konulmaksızın yazılı literatür ve dijital kaynaklara internet ortamından ulaşılmıştır.

1.7.Yargı

Çocukların sağlıklı bir şekilde gelişimini desteklemek için oyun alanlarının çocukların ihtiyaçları doğrultusunda belirli aralıklarla yenilenmesi gerekmektedir. Çocuğa yeni bilgiler edinmesi adına katkıda bulunacak onun fiziksel, duygusal, psikososyal ve psikomotor gelişimlerini destekleyecek açık ve kapalı oyun mekanlarının mimari tasarım açısından gelişen teknoloji doğrultusunda geliştirilebilmesi ve uygulanabilmesi gerekmektedir. Dünyadan örneklerde olduğu gibi oyun alanlarının kullanıcılar tarafından talep edilen oyun mekanı ihtiyaçlarını karşılaması gerekmektedir.

BÖLÜM 2. ÇOCUK, OYUN VE OYUNCAK İLİŞKİSİ

Oyuncak çocukların dış dünyayı en iyi şekilde kavramalarına ve yorumlamalarına yardımcı olan bir eğitim aracıdır. Bu araç çocukların, nesneleri, canlıları ve doğayı tanımalarına yardımcı olmaktadır. "Çocuk, oyuncaklar ile kurduğu ilişkiler sonucu, nesneleri daha yakından tanıma fırsatı bulacaktır" (Yalçınkaya, 2004). Çocukların oyuncaklar aracılığı ile öğrendiği bilgiler ve edindiği deneyimler kalıcı hale gelir. Oyuncaklar, oyun gibi çocukların dünyasının evrensel dilidir. "Oyuncaklar aynı zamanda, kullanıcının sosyal ve kişisel ihtiyaçlarını tatmin eden nesneler olarak tanımlanabilir." (Ambeck-Madsen, 1995).

Oyuncaklar, oyun yardımı ile çocukların öğrenmeye açık ve sosyal olmalarına olanak sağlar. Oyun oynamak çocukların kişisel gelişimini destekleyen bir aktivitedir. Çocukların oyun oynarken arkadaşları ile oyuncaklarını paylaşması sosyal gelişimini olumlu etkileyen faktörlerdendir. Hayal gücü özellikle çocuklar için çok önemli bir anlama sahiptir çünkü hayal gücü gelişmiş bir çocuk hayal edebildiği nesne, duygu ve durumlara bağlılık gösterir. Örneğin, çocukluğunda uçak, helikopter gibi oyuncaklarla oynamayı tercih eden çocuklar, yıllar sonra meslek olarak pilot olmayı seçebilmektedirler. Bu anlamda özellikle çok küçük yaşlardan itibaren çocukların fikirleri ve ilgi duydukları alanlar desteklenmelidir. Çünkü her çocuk içindeki yönlendirici ışık sayesinde öğrenmeyi, gelişmeyi ve doğru şekilde desteklenmeyi hak eder. Oyuncaklar, çocukların hayal gücünün gelişmesi, renk, boyut ve şekil farklılıklarının algılanması, sayısal ve yazınsal becerilerin öğrenilmesine olanak sağladığı gibi çocukların kişisel gelişimine de katkı sağlamaktadır.

2.1.Yapı Oyuncakları

"Yapı oyuncakları, anlam bakımından, standardize edilmiş parçaların, çeşitli modellerin veya binaların oluşturulmasında kullanılmakta olan parçaların oluşturduğu oyuncak türüdür. İngilizce karşılığı olan " construction toys " veya " constructive toys " Türkçe' ye çevrildiği zaman konstrüktif oyuncaklar, yapı oyuncakları veya yapı-inşaat oyuncakları olarak adlandırılmaktadır. Harley (1990)'a göre yapı oyuncakları her zaman eğitsel oyuncakların büyük bir kısmını teşkil etmiştir ve çocukların küçük kas gelişimi

ve kurgu oyun gelişimlerine katkıda bulunmaktadır. Aslında bütün çocuk oyuncakları eğitseldir, fakat el becerisi ve hayâl gücünü geliştiren ve güçlendirenler daha ilgi çekicidir. Harley'in de söylediği gibi çocukların el becerilerinin ve hayalgüçlerinin gelişmesi yapı oyuncaklarının çok seçenekli oyun alternatifleri ile zenginleşmektedir. Ambeck ve Madsen (1995)'a göre, bir oyuncağın çocukların dünyasında ki önemi, ne kadar çok ve yeni uygulamalarla çocuğun ilgisini üzerine çekebiliyorsa o kadar değer görmektedir. Harley (1990) Yapı oyuncaklarının çocuklar açısından önemini, "Yapı oyuncakları birçok unsurun bir araya gelmesinden oluşan ve çeşitli kombinasyonlarla oyuncak ya da tam boyutlu prototiplerle model uyarlamaları yapmaya yarayan setlerdir" diyerek açıklamaktadır. Yapı oyuncakları sınırlı parçalardan oluşan ama potansiyel olarak limitsiz model çeşitliliği sağlayabilme özelliği olan oyuncaklardır. Aaen, t.y.'e göre temel oyuncak elemanlarının çocukların yaratıcılıkları doğrultusunda bir bütün olarak yer almasını ve hayalgücü desteği ile yeniden yapılandırılmasına olanak tanımaktadır. Benzer bir tanım ise şöyledir: "Yapı oyuncakları birçok parçadan meydana gelen ve her parçanın belirlenmiş yöntem ile birleştirilip yeni modellerin yaratılmasını sağlar" (Construction Set, t.y.). Çocuklar belirledikleri bir modeli oluşturup oynadıktan sonra, yeni model oluşturabilmek için tekrar aynı parçaları söküp farklı bir şekilde birleştirebilmektedirler. Bu süreçte eski modele ihtiyaç duyulmamaktadır ve bu sayede çocukların ince motor becerileri, el – göz koordinasyonu ile gelişim göstermektedir. "Yapı oyuncakları genellikle elleri ile oynamayı, yap-boz gibi problem çözmeyi ve hayalperest düşünmeyi seven çocuklar veya yetişkinler için ideal bir oyuncak türüdür " (Construction Set, t.y.).

Yapı oyuncakları çocukların hayal gücünü desteklerken, birden fazla fonksiyonda oyun oynamaya olanak sağlayan oyuncak grubudur. Yapı oyuncakları çocukların gelişimine katkı sağladığı için eğitimciler tarafından da desteklenmektedir. Özellikle okul öncesi dönemden başlayarak çocukların eğitim sürecinde destekleyici niteliklere sahiptir.

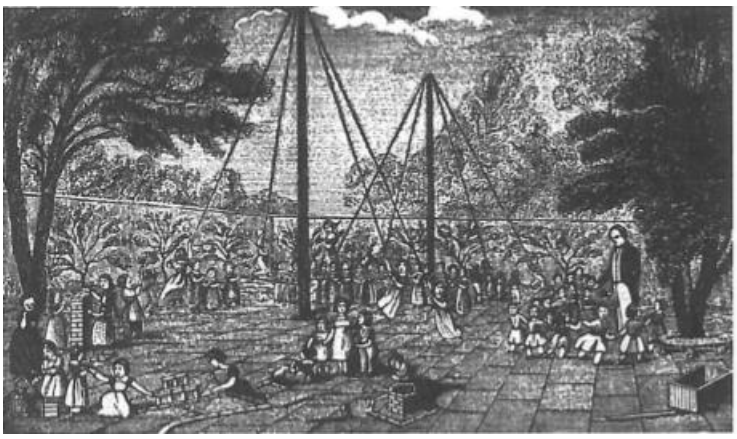
Yapı oyuncakları ayrıca dönemlerine ait teknolojiyi yansıtmalarının yanı sıra döneminin sosyal ve kültürel yapısından izler de taşımaktadır. Dönemin çocuklarını, sosyal ve teknolojik anlamda ileriye taşır. Yapı oyuncaklarının tarihsel sürecindeki çeşitli malzeme ve teknikle üretilen pek çok ürün, gerek malzemesi gerekse üretim

teknolojisi ve gerekse de kullanım tekniğinin popülerliğini yitirmesiyle oyuncak sektöründen kaybolup gitmiştir. Bunun yanı sıra günümüzdeki çocuklar, geleneksel oyuncaklardan çok bilgisayar ve internet oyunları ile oynamaktadırlar. Dijital alana kendini adapte edebilen yapı oyuncakları, varlığını sürdürebilmektedir. Yapı oyuncaklarının tasarımı ve üretimi mühendislik ve malzeme bilgisinin harmanlanması ile ortaya çıkmıştır. Seçilen malzemelerin bağlantı detaylarının kalitesi ve dayanıklılığı onu diğer oyuncaklardan ayrıcalıklı tutan sebeplerdendir. Yapı oyuncaklarının tarihsel sürecinde ise çeşitli malzeme ve teknikle üretilen bir çok ürün üretim teknolojisi, malzeme kalitesi gibi nedenlerden dolayı kaybolup gitmiştir. Günümüzde dijital platfom ile bağlantılı yapı oyuncakları geleneksel oyuncaklardan ziyade çocukların ilgisini daha çok çekmektedir. İnternet çağının gün geçtikçe büyüyüp, ilerlemesi çocukların çeşitli bilgisayar oyunlarına ilgi göstermesini sağlamaktadır.

Çocukların bedensel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişimlerini destekleyen oyuncaklar içinde “yapı oyuncakları” en etkin oyuncak türüdür. Yapı oyuncakları 19. yüzyılın ortalarında eğitici ve öğretici oyuncaklar olarak karşımıza çıkmışlardır. O günlerden günümüze kadar, pek çok farklı sistemi kullanan ve geliştiren yapı oyuncakları olmuştur. Bu sistemler okul öncesi çocuklara hitap edebildiği gibi yetişkin insanların hobi amaçlı kullanımlarına da cevap verebilmektedir.

BÖLÜM 3. ÇOCUK OYUN ALANLARININ TANIMI VE TARİHÇESİ

Çocuklar için tasarlanan oyun alanları, çocukların dış mekanda çevreden koparılmadan fakat güvenli bir şekilde, enerjilerini harcayabilecekleri, psikolojik ve sosyolojik açıdan kendilerini rahat hissedecekleri, fizyolojik gelişimlerini, araştırma ve öğrenme becerileri sağladıkları belirlenen yaş aralıklarına göre oyunların amacına uygun olarak tasarlanmış çocukları geliştiren açık alanlardır. Bu alanlarda çocuklar kendilerini ayrıştırılmış, güvensiz ve yabancı gibi hissetmezler. Aksine benlik algısını geliştirdikleri, yaşıtlarıyla bir arada uyum içinde kaliteli zaman geçirdikleri alanlardır.



Şekil 1: 19. yüzyıl çocuk oyun alanının görünümü (Moore , 2006)

Brett'e (1993) göre donatılmış oyun alanlarının uzun bir tarihi vardır. Bu konseptin tam olarak yapılmış ilk örneği Henry Bernard tarafından 1848'de ortaya çıkmıştır. Bernard'ın oyun alanları oyun üzerine kurulmuş pedogojik alanlardı (Moore 2006).

Rasmusson'a(1998) göre çocuk oyun alanları çocuklara kendilerini geliştirebilmeleri için güvenli mekanlar yaratmak, Frost (1986)'a göre şehrin kalabalık ve tehlikeli sokaklarından korumak ve çocukların suç işleme oranını düşürmek için ortaya çıkmıştır. Kamusal oyun alanlarının ortaya çıkması, 19. yüzyılın sonlarına dayanmaktadır (Kuşuluoğlu 2013). Çelikhan (1990)'a göre 1. ve 2. Dünya Savaşları sonrası yeniden planlanan şehirlerde çocuklar için özel oyun alanları kendini göstermeye başlamıştır. Şehir çocukları izole olmuş oyun alanlarına yönlendirilmiştir. 20. yüzyılın başlarında New York şehrinde birçok çocuğun sokakta oynarken araba

çarpması sonucu hayatını kaybetmesinin ardından, sokakta oyun oynanması yasaklanmış ve çocuk oyun alanları yaygınlaştırılmıştır. Bu durumla birlikte 20. yüzyıla kadar kentin bir parçası olan çocuk, kendi için özel tasarlanan mekanına çekilmiştir (Kuşuluoğlu 2013).

3.1.Çocuk Oyun Alanları ve Gereklilikler

Neufert'e göre oyun alanları; çeşitli tasarımlarda, değişken, değiştirilebilen ve çocukların ihtiyaçlarına hitap edebilmelidirler. Oyun alanlarıyla ilgili gereklilikler aşağıdaki gibidir :

Trafik emniyetli ve atık gazlardan etkilenmeyen, yeterince güneşli, zemin suyu seviyesinin yüksek olmadığı alanlarda yapılmalıdırlar. Alandaki oyun oynanan öğelerin malzemesi çoğunlukla ahşaptır (örn.: karaçam, salkım ağacı). Ahşap yüzeyler ek olarak balmumu ile korunabilir. Ahşap parçaların durağan sulardan korunması gerekir; bu nedenle zemine çinko kaplı ayaklar yerleştirilir. Konut alanlarının içerisindeki çocuk oyun alanlarının yönlenme noktaları olmalı ve basit ağlarla konut ve diğer alanlara bağlanmalıdırlar. Uzak bir çevrede değil de diğer iletişim sistemlerine bağlantılı yerlerde planlanmalıdırlar. Oyun yerlerinin planlanmasına yönelik standart değerler münferit verilerden oluşur. Yaş grupları, kişi başına kullanılabilir alan (m^2/k), oyun alanı büyüklükleri konuta olan uzaklık :

Tablo 1: Neufert'e göre Çocuk oyun alanlarının yaşa göre büyükleri ve konuta olan uzaklıkları

Yaş grubu	Kısım büyüklüğü m^2	Konuta olan mesafesi m olarak		dakika olarak
0–6	0,6	95– 190	110– 230	2
6–12	0,5	750–2400	350– 450	5
12–18	0,9	3400–6250	700–1000	15
18 üzerinde	1,5	1500 üzerinde	1000'e kadar	15

Neufert (2015)'e göre, "Konut binaları inşa edilirken açık alanlardaki özel oyun alanları 6 yaşına kadar olan küçük çocuklar, 6-12 yaş arası ve yetişkinler için bina arsası

üzerine özel alan olarak inşa edilir. Maksimum 3 konut biriminden itibaren bu alanların inşa edilme zorunluluğu doğar. Tüm kamusal oyun alanları için büyüklüklerin belirlenme esası DIN 18034'e dayanır. Bir konut birimi başına 5 m² alan ve oyun parkı en az 40 m² olmalıdır. Oynamaya yönelik açık alanlar caddelerin karşısında, araç park yerleri, tramvay yolları, derin su kanalları, çukurlar ve benzer tehlike kaynaklarından en az 1m yükseklikte (yoğun çalılıklar, çitler ve benzeri) bir duvar ile ayrılmalıdır".

3.2.Gelişim Alanları ve Oyun

Senemoğlu (1996)'na göre Gelişim, organizmada döllenmeden başlayarak bedensel, zihinsel, duygusal, dil ve sosyal yönden belli koşulları olan en son aşamasına ulaşıncaya kadar sürekli ilerleme kaydeden değişimdir. Gelişim, karmaşık, dengeli, dinamik ve sürekliliği olan bir olgudur (Aydın, 2005). Gelişimde bedensel, duygusal ve zihinsel özellikler birbirleriyle ilişkili olarak, bütünlük göstererek değişirler. İnsanın ağırlığı artar, boyu uzar, zihinsel fonksiyonlarında değişiklik olur, beden ölçüleri değişir (Koç, 2001). Çocuklar yetişkinlerden farklı olarak sürekli büyür, gelişir ve değişirler (Özer ve Özer 2007). Yetişkinin öğretemeyeceği birçok davranışı oyun aracılığıyla çocuğun öğrendiği bir gerçektir. Çocuğun haz aldığı, eğlenceli zaman geçirdiği oyun, onun yaşayarak, deneyerek öğrenmesine de fırsat sağlar. Oyunun günümüzde psikologlar tarafından bir tedavi aracı olarak kullanılması çocuğun yaşantısındaki oyunun önemini ortaya koymaktadır. Çocuk, oyun içinde toplumu, ailesini yaşar ve yaşatır. Oyun çocuğun zihinsel, bedensel, duygusal ve sosyal gelişimini büyük ölçüde etkiler (Yavuzer 1998). İnsan gelişimi bedensel, zihinsel, duygusal, sosyal, cinsel ve ahlaki gelişim gibi alanlara ayrılarak incelenmektedir. Gelişim alanlarından bedensel gelişim, bu alanların en önemlilerinden biridir. Bedensel gelişim doğum öncesi dönemden başlar ve ölüme kadar devam eder. Bedensel ve devinimsel gelişim, yaşam boyu devam eden bir süreç olup motor becerilerde azalma ya da yeni bir becerinin kazanılması gibi tüm fiziksel değişmelerle ilgilenir. Çocukların motor gelişimi, hareket yeteneklerinin gelişimi ve fiziksel yeteneklerin gelişimini kapsar. Bedensel ve devinimsel gelişim, özellikleri en gözlenebilir ve ölçülebilir gelişim alanıdır (Ulusoy 2009).

3.2.1. Fiziksel Gelişim ve Oyun

Büyüme konusunda yapılan araştırmalar, çocuklarda iki yavaş, iki hızlı olmak üzere dört belirgin büyüme dönemi olduğunu göstermektedir. Doğum öncesi ve doğum sonrasının ilk altı ayı büyüme hızı yüksektir. Yaşamın birinci yılının sonunda büyüme yavaşlar ve bunun ergenliğe kadar süren düzenli fakat yavaş bir gelişim izler. Bu evreden 15-16 yaşlarına kadar olan dönemdeki hızlı gelişim "ergenlik sıçraması" olarak nitelendirilebilir (Tüfekçioğlu 2002). Oyun sırasında çocuğun tüm bedeni hareket halindedir. Yapılan hareketlerin tekrarlanması ve birbirini takip etmesi çocuğun performansını artırmaktadır. Koşma, atlama tırmanma, sürünme, sıçrama vb. fiziksel güç gerektiren hareketleri içeren oyunlar, çocuğun vücut sistemlerinin (solunum, dolaşım, sindirim, boşaltım sistemleri) düzenli çalışmasını sağlayarak fiziksel gelişimine katkı sağlamaktadır (Poyraz 2003). Oyun sırasında çocuğun bazı hareketleri sürekli olarak tekrarlaması onun doğal olarak kas gelişimini hızlandıracaktır. Örneğin; bisiklete binme, hayvan yürüyüş taklitleri, tırmanma ve ip atlama gibi oyunların sürekli olarak tekrarlanması çocuğun kas gelişimini hızlandırır ve güçlendirir. Ayrıca koşma, atlama, sıçrama, tırmanma, sürünme gibi fiziki güç gerektiren oyunlar da çocuğun solunum, dolaşım, sindirim ve boşaltım gibi sistemlerinin düzenli çalışmasını sağlamaktadır. Bu sayede de oksijen alımı artmakta, kan dolaşımı ve dokulara besin taşınması hızlanmaktadır. Bu tür hareketli oyunlar, ayrıca çocuğun çevresini tanımasına ve keşfetmesine de fırsat sağlamaktadır (Gül 2006, Kaya 2007). Akandere (2003)'ye göre çocukların bedensel ve psikomotor gelişim düzeyi birbirlerinden farklıdır. Oyunlar seçilirken, gelişimde gözüken bu farklar önemsenmeli ve göz önüne alınmalıdır. Çocuğun hoşlandığı, yaparken keyif aldığı ve istekle yapabileceği devinimleri oyun sırasında çevresinde bulunan arkadaşlarıyla beraber yapmaları için desteklenmelidir.

3.2.2. Duygusal Gelişim – Sosyal Gelişim ve Oyun

Oyun ve duygusal gelişim ile ilgili özellikle psikanalitik kuramcılar çeşitli araştırmalar yapmışlardır. Psikanalitik kuramcılar oyunda başarısızlık, korku, kin, aşağılık duygusunun ve öç almanın nasıl yaşanıldığı konularının üzerinde durmuşlardır. Psikanalitik kuramcılara göre oyun, çocukların duygusal ilişkilerini başlatabilmesi için en iyi ortamdır. İlk olarak Sigmund Freud çocuğun oyun içinde yaşadığı duygular

üzerinde durmuştur. Freud fantezi davranışlarla oyun arasındaki ilişkiyi görmüş ve "Çocuk oyunlarında bilinç dışı istek ve zorlukları yaşar." demiştir. Nasıl ki biz yetişkinler rahatsız edici yaşantılarımızı tekrar tekrar konuşur ve düşünür, bir sonuca varana kadar bu süreci devam ettirirsek çocuk için de oyun bir çıkış noktasıdır. Oyunlarında duygularını tekrar yaşayarak anlamaya çalışırlar (Özdoğan 2000). Çocuk oyun yoluyla mutluluk, sevinç, acıma, korku, kaygı, dostluk, düşmanlık, kin, nefret, sevgi, sevilme, sevme, güven duyma, bağımlılık, ayrılık, ölüm gibi birçok duygusal tepkiyi öğrenirken aynı zamanda bazı duygusal tepkilerini kontrol etmeyi ve denetim altına almayı da öğrenir. Çocuk, oyununda sevdiği hayvanların seslerini çıkartır, yürüme ve koşmalarını taklit eder, onlarla dostluk kurmayı candan arzular. O halde bizler, hayvanlarla ilgili oyunları seçerek, çocuğa bu duygusal hava içinde onlara bakmayı, korumayı, sevmeyi kolaylıkla aşılayabiliriz. Çocuk oyunda yeni deneyimler kazanır, fikirlerini savunur, eğlenir, kızar, şaşırır. Çocuk oyun dünyasında özgür ve son derece bağımsız hareket ederek duygusal yönden rahatlar (Sel 1995, Gökçen 2005).Toplum kuralları ve gerçekleri en kolay ve zararsız biçimde oyun sırasında öğrenilir. Sıraya girmek, sırasını beklemek, başkalarının haklarına saygı göstermek, yönetmek ve yönetilmek, düzen ve temizlik alışkanlıkları edinmek, başkalarıyla uyum ve eşgüdüm sağlamak, kendi payına düşeni yapabilmek oyun yoluyla geliştirilebilen becerilerdir. Kendine güven, kendini denetleme, çabuk karar verme, işbirliği yapma, doğruluk ve disiplin gibi kişisel ve toplumsal alışkanlıkları kazandırmada da yine etkili yöntem oyundur (Seyrek ve Sun 2005). Oyun çocukların en doğal anlaşma ve sosyalleşme ortamıdır. Bir araya gelen çocuklar henüz birbirinin adını bile öğrenmeden oynamaya başlarlar. Bu nedenle çocuklar oyun aracılığıyla sosyalleşmeyi, insanlarla ilişkiyi, sevgiyi, paylaşımı öğrenmektedir. Arkadaşlarıyla oynamak çocuğa işbirliği ve toplu yasam için gerekli kuralları öğretir. Oyun yoluyla sosyalleşen, "ben" ve "başkası" kavramları bilincine varan çocuk, vermeyi ve almayı da oyun aracılığı ile öğrenir (Kızılok 2001, Aydınlı 2005).

3.2.3.Bilişsel Gelişim – Dil Gelişimi ve Oyun

Oyun çocuğun bedensel gelişimini, psikomotor gelişimini, duygusal ve sosyal gelişimini etkilediği gibi zihin ve dil gelişimini de etkilemektedir. Çocuk oyun oynarken dünyayı ve çevresini keşfetmekte, yeni bilgiler edinmekte, merak duygusunu tatmin

etmektedir. Bellekte tutma, hatırlama, isimlendirme, eşleştirme, sınıflandırma, analiz, sentez, problem çözme gibi zihinsel süreçlerin işleyişi oyunla hızlanmakta ve gelişmektedir. Mantık yürütmeyi, sebep-sonuç ilişkileri kurmayı, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yöneltmeyi, oyunda ortaya çıkan sorunları görmeyi ve bunlara çözümler bulmayı öğrenmektedir. Oyunla çocuk düşünme, algılama, zihinsel planlama gibi zihin gücü gerektiren soyut yetenekler yönünden gelişme sağlamaktadır (Akandere 2003; Poyraz 2003; Seyrek ve Sun 2005). Çocukların iletişimsel konuşmada bir diğerini doğru olarak anlamada güçlüğü vardır. Onların bir defada yetişkinden daha fazlasını hatırlamada güçlükleri vardır. Bununla beraber, onlar kelimeleri kullanmaya, zihinsel imajları söze dönüştürmeye başlarlar, böylece konuşmalar düşünceleri yansıtır. Çocuklar anlamadıkları suni/yapay kelimeleri ve ifadeleri her gün biraz daha fazla kullanırlar (Charles 2003). Oyun çocuğun, gelişim alanlarını desteklemekle birlikte, dil gelişimi ve iletişim konusunda da önemli bir yere sahiptir. Dildeki ses çıkarma davranışları, oyundaki jestler, gerçek dünyadaki nesne ve durumlarla ilgili bilgiyi göstermek için kullanılır. Çocuk, öncelikle etrafındaki nesnelerin adlarını ve çevresindeki alışılagelmiş durumlara ilişkin sözcükleri öğrenir. Fakat sembolik hareketin gelişmesi ve sembolik kullanımlarda temsil edici düşünce ve yerine koyma davranışlarının artması ile çocuğun dilsel becerileri de artar. Sembolik oyun sırasındaki sembolleştirmeler, yerine koyma davranışları onun her günkü kullanım ve durumlardan uzaklaşıp bunların yerine yenilerini kullanması için fırsat verir. Bu tür fırsatlar da dilin gelişimi açısından oldukça önemlidir (Ahioğlu 1999).

3.2.4.Psikomotor Gelişim ve Oyun

Fiziksel büyüme ve gelişme ile birlikte bireyin hareket kazanması psikomotor gelişme olarak ifade edilebilir. Oyun oynayan çocuğun hem büyük hem de küçük kas gelişimleri desteklenir ve çocukların dengede durma, top atma-tutma, ağırlık taşıma gibi yeterlilik gerektiren hareketleri yapmalarına fırsat tanır (Öncü ve Özbay 2006). Çocuklar aynı yaşta olsalar bile beden tipleri, fiziksel uygunluk düzeyleri, motivasyonları , yetenekleri, öğrenme hızları, geçmiş deneyimleri ve içinde yetiştikleri aile ortamı açısından birbirlerinden farklıdır. Çocuğun motor gelişimi sinir kas sistemi açısından incelendiğinde, motor davranışların koordineli, ancak karmaşık bir şekilde ilerlediği ve olgunlaşma ile ilgili olduğu görülmektedir (Gökmen ve ark1995).

Psikomotor gelişim, çocuğun fiziksel olarak büyümesi ve sinir sisteminin gelişmesi ile doğru orantılı olarak organizmanın isteme bağlı hareketidir. Oyun sırasında bedenini kullanır ve kaslarını çalıştırır. Yürüme, koşma, atlama gibi hareketler büyük kasların gelişmesinde büyük önem taşır. Kesme, sıkma, katlama, ilikleme gibi etkinliklerle ise küçük kas gelişimi sağlanır. Böylece dikkat, koordinasyon, esneklik gibi yetenekleri gelişerek psikomotor alanda sağlıklı bir gelişim görülür (Öztürk 2001). Çocuğun gelişim düzeyi de göz önüne alınarak oynatılan oyunlar 2 yaş sonrası süreçte psikomotor gelişim için önemli bir araç konumundadır. 5-6 yaşlarından itibaren ölçülü olarak artan bir şekilde koordinasyon, kuvvet, reaksiyon, dikkat, hız, denge ve esneklik yetileri ile ilgili uygulamalar önem kazanmaktadır (Topkaya 2004). Oyun aktivitelerinde motor tepkilerin denenmesi süratli ve akıcı bir şekilde doğru motor becerilerin kazanılmasına yol açacaktır. Oyun sürecinde çocuk, kendi bedeninin dünya üzerindeki etkisini ve kontrolünü öğrenecektir. Önce motor beceriler ve el-göz koordinasyonu küçük objelerle oynanması yoluyla gelişirken, daha büyük, hareketli objeler yardımıyla kaba-motor becerilerin gelişimi desteklenebilmektedir. Bu yolla çocuğun kendi beden imajı ve yeteneklerine ilişkin olumlu özgüveni artmaktadır. Ayrıca, oyun yoluyla çocuk organları arasında eşgüdüm ve denge sağlayarak, devinimlerinde esneklik ve çeviklik kazanabilmektedir (Pehlivan 2005).

Çocuk oyunda bedenini çalıştırmakta, kaslarını çeşitli biçimlerde kullanarak psiko-motor becerilerde yeterlilik kazanmakta ve kendini geliştirmektedir. Oyun sırasındaki fiziksel etkinlikler, çocukların ince ve kaba motor faaliyetlerinin gelişmesini, vücut bölümlerini koordineli kullanmalarını sağlamaktadır. Oyun oynayan çocuk oyun yoluyla; gücünü arttırmakta, tepki yeteneğini geliştirmekte, durgun ve dinamik dikkate sahip olmakta, bedensel esneklik kazanmakta ve hareketlerinde gerekli hız yapmayı öğrenmektedir (Ellialtıoğlu 2005).

Çocuk yaşlarda; fiziksel, duygusal ve sosyal yararlar sağlayan motor becerilerin ortaya çıkışı, çocuğun daha aktif ve daha yararlı bir yaşam standardı sağlamasına yardım edebilir. Eğitimciler, gelişen motor yetenekler sayesinde çocuğun kendine güvenli olacağını öne sürmektedir.

BÖLÜM 4. GÜNÜMÜZDE ÇOCUK OYUN ALANLARININ TASARIM KRİTERLERİ

4.1.Yer Seçimi

Araç trafiğinin yoğun olduğu ana yolların kenarları, yaya yolu olmayan alanlara yakın yerlerde çocuklar için güvenlik tehlikesi arz eden bölgeler dışında, konut bölgesine yakın ulaşımı kolay ve güvenli alanlar çocuk oyun alanları tasarımı için tercih edilmelidir.

4.2.Kullanıcı Talepleri

Çocuk oyun alanlarının bulundukları konum itibari ile çocukların güvenliği öncelikli olarak düşünülmeli ve buna uygun tasarım yapılmalı veya önlem alınmalıdır.

Oyun alanları malzemelerinin sağlığa zarar vermemesi için plastik yerine genelde ahşap malzeme kullanımı desteklenmektedir.

Park alanlarının temizliği belirli aralıklarla yapılmalı, paslı, kırık, kirli oyun metaryalleri onarılmalıdır.

Oyun alanları zemininde kullanılan malzemelerde hava koşullarındaki ani değişiklik sebebi ile çökme kırılma gibi deformasyonlar belirli aralıklarla yapılacak olan denetimlerle tespit edilip yenilenmelidir.

4.3.Donatılar

4.3.1. Tamamlayıcı Donatılar

Park çevresinde konumlandırılan oturma alanları, parktaki çocuk ve ebeveynleri uyarıcı levhalar (park kullanım yaş aralığı, parktaki donatıların kullanım şekli ile ilgili bilgilerin yer alması), park çevresinde yer alan bitkilendirme ve ağaçlandırma tamamlayıcı donatılardandır.

4.3.2. Engelli Oyun Alanı Tasarım Donatıları

Engelli çocukların oyun parkı içerisinde tekerlekli sandalye ile dolaşabilmesi için zemin kaplama malzemesinin dayanıklı olması gerekir, oyun alanı içerisinde doğru ölçü ve yerlerde konumlandırılan rampalar ile çocuk oyuna kolaylıkla dahil olabilir. Ayrıca engelli çocuklar için özel olarak tasarlanan çan paneli, davul paneli gibi vurmalı oyun panelleri çocukların oyuna dahil olmasına yardımcı olmaktadır.

4.4.Engelli Çocuk Oyun Alanı tasarımı

Engelli çocuklar için özel olarak tasarlanan oyun materyal ve panelleri aşağıda mevcuttur.

4.4.1.Duyusal Çalma Müzik Panelleri - Çan paneli



Şekil 2: Duyusal Çalma Müzik Panelleri - Çan paneli (URL 8)

Playworld tasarımcıları tarafından engelli çocuklarında rahatlıkla kullanabileceği bir oyun paneli tasarlanmış. Zilleri çalmak için ekli plastik müzik notaları kullanılmaktadır. Çocukların keşif duygusu, dikkat alanları ve işitsel farkındalıklarının gelişmesine katkı sağlamaktadır. Çocuklar için sosyalleşme, katılım ve yaratıcı oyunu teşvik eder. Çocuklarda ince motor becerilerinin gelişmesini, göz / el koordinasyonu, ritim ve hareket kabiliyetini destekler biçimde tasarlanmıştır. ASTM F1487,CPSC PUB.325,CAN / CSA-Z614, EN1176. Sertifikalarına sahip olan tasarımın boyutları 0,25 m x 1,9 m x 1,19 m'dir. Ağırlığı ise 39 kg olan panel ile iki çocuğun aynı anda sıkılmadan bir saat boyunca oynayabilmesini sağlar (Şekil 2).

Öneri, Görsel ve işitsel olarak çocukların gelişimine destekleyen oyun paneli açık oyun alanlarına eklenmelidir. Bu sayede engelli çocuklarında aynı ortamda sağlık engeli bulunmayan çocuklarla birlikte sosyalleşmesi sağlanabilir.

4.4.2.Duyusal Çalma Müzik Panelleri - Davul Paneli



Şekil 3: Duyusal çalma müzik panelleri - Davul Paneli (URL 8)

Değişken tonlarda iki bongo tarzı davulun bulunduğu oyun paneli. Zemin seviyesinde (erişilebilir) ve güverte seviyesi versiyonlarında tasarlanmıştır. Tek direkli tutturmak için tek tambur paneli olarak da mevcuttur. Çocukların ince motor gelişimi, el/göz koordinasyonunun sağlanması, dikkat ve keşif duygusunu güçlendirmesi, görsel ve işitsel duyuları desteklemesi gelişimleri açısından önemlidir. Engelli çocuklarında eğlenerek kullanabilecekleri oyun paneli günümüzde açık alanda tasarlanan oyun parkı tasarımlarına eklenip çocuklar için daha cazip bir oyun alanı tasarımına dönüştürülebilir. ASTM F1487, CPSC PUB.325, CAN / CSA-Z614, EN1176 sertifikalarına sahip olan tasarımın boyutları 0,55 m x 1,4 m x 1,14 m'dir. Ağırlığı ise 30 kg olan panel ile iki çocun aynı anda sıkılmadan bir saat boyunca oynayabilmesini sağlar (Şekil 3).



Şekil 4: Duyusal çalma müzik panelleri - Bells Dağı, (URL 8)

Bir veya daha fazla zilin düşey boru üzerinde farklı yönlerde konumlandırılması veya bir panel üzerine sabitlenmesi ile oluşturulan “Bells Dağı” tasarımı ekstra erişilebilir, yer seviyesindeki aktiviteler içinde uygun olan tasarım 2-12 yaş aralıklarındaki tüm çocukların kullanımına uygundur. ASTM F1487, CPSC PUB.325, CAN / CSA-Z614, EN1176 sertifikalarına sahip olan tasarımın boyutları 0,29 m x 0,23 m x 0,23 m’dir. Ağırlığı ise 3 kg olan ziller, çocukların el/göz koordinasyonunu sağlarken, dikkat becerilerinin gelişmesini, ince motor gelişimlerini ve ritim duygusunu destekler.Tasarım ayrıca çocukların hareket kabiliyetlerini de arttırarak, sosyalleşmelerine de katkı sağlamaktadır (Şekil 4).

4.5.İlgi Çekicilik

Çocukların ilgisini çeken, merak uyandıran öğretici oyun alanları çocuklar ve ebeveynlerinin bu tür oyun mekanlarını tercih etme sebeplerindendir. Renkli, süprizli, mekanlar arasında koridor, tırmanma ağı, renkli borular veya farklı tasarımlara sahip merdiven, kaydırak gibi oyun aletleri fazlasıyla çocukların ilgisini çekmektedir. Çocuklar ve yetişkinler dikkat çeken bu tür mekanlarda vakit geçirmekten ve oyun oynamaktan büyük keyif almaktadırlar.

4.6.Doğa ile Bütünleşme

Açık alanlarda mümkünse doğa içinde çocukların çevreyi gözlemlerken oyunlar oynayacağı oyun alanları tasarlanmalıdır. Kapalı alanda bilgisayar başında oyun oynamak yerine doğa içinde oyunlar oynayan çocuklar gerçek hayata daha kolay uyum sağlamakta ve daha çabuk sosyalleşmektedirler. Ağaçları, böcekleri, bitkileri yakından gözlemleme fırsatı bulan çocuklar zaman içinde bu durumu benimser ve yabancılık hissetmez. Özellikle çocukların sağlığı açısından açık havada doğa içinde zaman geçirmelerini sağlamak önemlidir.

BÖLÜM 5. ÇOCUK OYUN ALANI YAŞ GRUPLARINA GÖRE SINIFLANDIRILMASI

Çocuk oyun alanları kullanıma bağlı olarak ve güvenlik gerekçeleriyle yaş aralıklarına göre doğumdan ergenliğe kadar üç ayrı grupta sınıflandırılmıştır.

5.1.0-3 yaş arasındaki çocuklar için oyun alanları

0-3 yaş çocuk alanları diğer oyun alanlarına göre daha küçük alanlardır. Çocuk başına 7 - 10 m²'lik bir alan yeterlidir. Konut grubu biriminde asgari 50 m² alan önerilmektedir. Komşuluk grubu içinde yer alacak alanlarda 300 – 500 m² alan asgari ölçü görülmektedir. Bu gruptaki çocuk oyun alanları, birçok değişik hisleri verebilecek bölümleri kapsar (Uluğ 2007). Chamberlin (1998)'e göre mekansal açıdan henüz oyunun önemi yoktur. Bebek hareketlerini kontrol etmeyi, denge sağlamayı öğrenir. Bebekler kendi oto mekanizmalarını tanımaktan çok hoşlanırlar. Kendi becerileri, dilleri, dokunma, duyma ve görme duyuları arasında bir bağ kurarlar (Çay 2006). Güneşlenme ve temiz hava ihtiyacına cevap veren açık/yeşil mekanlar çocuğun oyun alanlarıdır. Bir yere asılmaya, tutunmaya ve onu çekmeye çalışırlar. Aslında bebeğin her aşamadaki geçişleri için ortalama bir yaş saptanamaz. Bebeklerin gelişimi çok hızlıdır, çevreyi çok iyi izler. Bu nedenle çevre bilincinin bu dönemden itibaren kazandırılması çok önemlidir (Çakar 2003). Chamberlin (1998)'e göre iki yaşın bitimine kadar tek başına oyun, sonra bir-iki kişilik gruplar oluşturarak oyun oynamaktadır. 3 yaşında yürümekten çok, koşma ve sık sık tökezlenip düşme söz konusudur. Çocuklarda bencil davranışlar, oyuncakları kırıp içine bırakma, duvarları boyama, su ile oynama ve kağıt yırtma gibi eğilimler görülür. Saldırganlığı dışa atmasına yarayan ve gürültü çıkaran oyuncaklar, çekilen ve itilebilen tekerlekli oyuncaklar, üst üste konabilen plastik ve tahta küpler, bulaştırma ve karıştırma eğilimlerini karşılamak amacıyla su, kum, çamur ve kil ile kova kürek vb. oyuncaklar, çeşitli büyüklükte toplar, renkli tebeşirler, üç tekerlekli bisiklet vb. bu yaş grubundaki çocuklar için uygun olan oyun araç gereçlerindendir (Çay 2006).

5.2.4-7 yaş arasındaki çocuklar için oyun alanları

Bu yaş grubuna hitap eden alanlar anaokulu bahçesinde, toplu konut – sitelere ait olan yeşil alanlar içinde, bir önceki çocuk oyun alanı ile birlikte düşünülerek tasarlanabilir. Bu tür oyun alanları için 300-400 m² asgari ölçü olarak verilmektedir. Yerleşim alanının ve çevresinin fiziksel özellikleri göz önünde bulundurularak bu alan genişletilebilir. Acar (2003)'a göre birçok hallerde 1000 m² ve daha fazla alan ayrılabilir. Planlamalarda bazen de çocuk nüfüsuna göre de ayarlama yapmak gerekebilir. Bu durumda çocuk başına 1015 m² alan bırakılmalıdır (Acar 2003). Çiçek (1993)'e göre bu yaş grubunun yararlanacağı çocuk bahçeler; bir anaokulu bünyesinde, komşuluk ünitesindeki yeşil alanlar içinde, bir önceki çocuk oyun alanı ile kombine edilerek tesis edilebilir. Bu tür oyun alanları için 300-400 m² alan asgari ölçü olarak verilmektedir. Yerleşim alanının ve çevresinin fiziksel özellikleri göz önünde tutularak bu alan gereksinimi artabilir. Birçok hallerde 1000 m² ve daha fazla alan ayrılabilir.

5.3.8-15 yaş arasındaki çocuklar için oyun alanları

Bu yaş grubuna yönelik oyun alanları çocukların bedensel aktivitelerini arttıracakları ekipmanlardan oluşur. Bu oyun alanları okul bahçelerinde, günümüzde yapılan alışveriş merkezlerinin açık hava alan bölümlerinde, toplu konut ve site bahçelerinde konumlandırılmaktadır. İnsanların yaşadıkları yerdeki ihtiyaçları doğrultusunda nüfus ve yaş aralığı belirlenerek bu oyun alanları genişletilebilir.

Bunlar ilkokul yerleşim birimleri ile koordineli olan alanlardır. "Playground" denen bu alanlar küçük birimler halinde çocuk bahçelerini de içerebilirler ya da büyükler için bazı oyun ve spor aktivitelerini bünyelerinde bulundururlar. Ayrıca bu alanlar bulunduğu mahalle veya semtin bayram, festival gibi günlerde toplanma mekanı olarak da kullanılabilir (Acar 2003). Chamberlin (1998)'e göre alan gereksiniminin saptanmasında, hizmet verecekleri nüfus yoğunluğu, nüfus projeksiyonları ve çevresel-fiziksel yerel özellikler göz önünde bulundurulur. Komşuluk grubu içinde yer alacak oyun alanları için asgari 500m² alan önerilmektedir. İlkokul ile birleştirilmeleri halinde okul ile beraber 4000m² alan öngörülmektedir. Bazı batı ülkelerinde 800 kişi için 4-5

dekar alan hesaplanmaktadır. Ayrıca böyle bir oyun alanı için asgari ölçünün 15-20 dekarın altına düşmemesi önerilir (Acar 2003).

Yaş gruplarına göre tasarlanan oyun alanları çocukların fiziksel gelişimlerini desteklerken, sosyalleşme, bireysel olarak topluma katılma, özgüven gelişimi, iletişim becerilerini geliştirebilme olanakları tanımaktadır.

5.4.Çocuk Oyun Alanlarının Tasarım Kriterlerine Göre Avantaj ve Dezavantajları

Çocuk oyun alanı tasarımları içinde farklı yaş gruplarının bir arada oyunlar oynayabilmeleri olanağı sağlayan tasarımların çocuklar ve ebeveynleri açısından avantaj ve dezavantajları bulunmaktadır.

5.4.1.İki Farklı Yaş Aralığındaki Çocuklara Hitap Eden Oyun Alanı Tasarımlarının Çocuklar Açısından Avantajları



Şekil 5: Kaydıraklı Tırmanma Evleri – Hilltown Avm (Kıpırtı, S.2018)

İki ayrı kaydıraklı tırmanma evi 3-6 ve 7-10 yaş arası farklı yaş gruplarındaki çocuklara hitap edebilecek şekilde tasarlanmıştır. Günümüzde oyun alanı tasarımlarında faklı yaş gruplarına ait çocuk mekanları özel olarak ayrı ayrı tasarlanmaktadır. Öte yandan Şekil 5' te olduğu gibi aynı mekan içinde iki farklı yaş grubuna hitap eden oyun alanı tasarımıda şehir parklarında görülmektedir. Farklı yaş grubunun ortak alanda oyun oynayabilmelerinin avantajı parkta bulunan kardeşlerin veya birbirine yakın yaşlarda

olan çocukların ebeveynleri tarafından güvenlik sebebi ile daha rahat gözetilebilmesi için uygun koşullar sağlamaktadır (Şekil 5).

- Yaş aralığına göre tasarlanması
- Güvenlik sorunun 7/24 kamera sistemi ile sağlanması
- Doğa ile bütünleşme, park çevresinde bitkilendirme çalışmalarının yeterli olması
- Park alanında özellikle yaz aylarında gölgelenmeden yararlanmak için tente veya ağaçların bulunması

Çocuk oyun alanlarının avantajları olarak sıralanmıştır.

5.4.2.İki Farklı Yaş Aralığındaki Oyun Alanı Tasarımlarının Dezavantajları

Birbirine yakın yaşlarda fakat farklı yaş gruplarında bulunan akran kardeş olabilecek çocukların aynı anda oyunlar oynayabileceği park tasarımlarında alan içinde oyun oynayan çocuk sayısının aynı saatler içerisinde birden artış göstermesi çocukların rahat oyun oynamaları açısından problem yaratabilir. Oyun alanı içerisinde özgürce istediği gibi davranamayan çocuk huzursuz olacak ve bu durumu ebeveynlerine de yansıtacaktır. Asıl önemli olan çocuğun oyun alanı içerisinde kendini huzurlu ve mutlu hissetmesidir (Şekil 6)



Şekil 6: 2-5 yaş ve 6 - 10 yaş arası çocukların kullanabileceği salıncak tasarımı Hilltown Avm, (Kıpırtı, S.2018)

Park alanı içerisinde kum ile oynayan çocuklar, açık havada güvenli ve mutlu bir şekilde oyun oynayabiliyorlar (Şekil 6).



Şekil 7: Doğal ahşap (ahşap kenarlı) kum sandığı Hilltown Avm (Kıpırtı, S., 2018)

Doğal ahşap kum sandığı içinde oyun oynayan çocuklar hijyen konusunda hassas olan ebeveynlerin çocukları için alternatif ve özel oyun bölümü sağlıyor (Şekil 7).



Şekil 8: Gemi şeklinde tasarlanmış oyun bölümü Hilltown Avm (Kıpırtı, S., 2018)

Gemi şeklinde tasarlanmış dümeni olan oyun materyalleri çocuğun hayal dünyasını genişletmesini desteklemektedir. Kum içinde birden fazla oyun alternatiflerinin düşünülmesi ebeveynleri ile çocuklarının kaliteli zaman geçirmesini sağlamaktadır (Şekil8).



Şekil 9: 5 yaş ve üstü çocuklar için tasarlanmış tırmanma duvarı Hilltown Avm (Kıpırtı, S., 2018)



Şekil 10: Tırmanma duvarının yanı sıra, tırmanma ağı ve kaydırak tasarımı ile aynı alanda oyun çeşitliliği sağlanmıştır, Hilltown Avm (Kıpırtı, S., 2018)



Şekil 11: 6-15 yaş arası için tasarlanan oyun alanı Hilltown Avm (Kıpırtı, S., 2018)

Parkın, 6-15 yaş aralığındaki çocuklar için tasarlanan kısımında ise, tırmanma ağları, sıralı barfiks ve salıncak bölümleri bulunmaktadır. Çocukların fiziksel aktiviteleri gerçekleştirirken, arkadaşlık ilişkilerinin de gelişeceği, stres atabilecekleri açık mekanlarda bu tür oyun alanlarının tasarlanması çocukların ve gençlerin gelişimine olumlu katkı sağlamaktadır (Şekil 10).



Şekil 12: Silindir şeklinde tasarlanmış tırmanma ağı (Kıpırtı, S., 2018)

Tırmanma ağlarının farklı şekil ve boyutlarda tasarlanmış olması çocukların bedensel aktivitelerini arttırmalarına yardımcı olmaktadır (Şekil 12).



Şekil 13: Oyun Çemberi Hilltown Avm (Kıpırtı, S., 2018)

Çocukların üzerinde yürüyerek denge sağlamaya çalıştığı oyun çemberidir (Şekil 13).

BÖLÜM 6. DÜNYA'DA VE TÜRKİYE'DE Kİ OYUN ALANLARI STANDARTLARI

Bu bölümde açık alanlarda, çocuk oyun alanlarında uyulması gereken ve bilinen bazı temel kurallar, uyarılardan bahsedilmiştir. Bu bağlamda bazı standartlarlardan, ilkelerden örnekler verilerek teze konu olan çocuk oyun alanlarında tespit edilen olumlu olumsuz görüntüler, yerleşimler veya tasarım ilkeleri fotoğraflanarak farklı başlık ve konularda irdelenmiştir.

6.1.Oyun Alanı Zemin Yüzey Kaplamaları : Malzeme - Donatı Zemin

Çocuk oyun alanlarında, oyun oynanan öğelerin malzemesi çoğunlukla ahşaptır (örn: karaçam, salkım ağacı). Neufert (2015)' e göre ahşap yüzeyler ek olarak bal mumu ile korunabilir. Ahşap parçaların durağan sulardan korunması gerekir; bu nedenle zemine çinko kaplı çelik ayaklar yerleştirilir. Yapılan gözlemler sonucunda genel olarak çocuk oyun alanlarında kullanılan plastik malzeme yerine ahşap malzemelerin kullanılması çocukların sağlığı için ebeveynler tarafından park alanının tercih edilme sebebi olmaktadır. Çocuk oyun alanlarının sürdürülebilir malzeme kullanılarak yapılması malzemenin tek çeşit kullanım özelliğinin olmadığını da kanıtlamaktadır.

Açık çocuk oyun alanları zemin yüzey kaplamalarında kullanılan malzemeler, çocukların ilgisini çeken renkli kauçuk malzemeler, doğal çim, kum, çim ve sert döşeme, Cüruf (çok ince yapıda ve su buharı ile temizlenmiş cüruf kullanılır) Cüruf ve Turf karışımı kullanılabilir. Kum, Kil ve Silt karışımı ile oluşturulan esnek bir döşeme malzemesi de kullanılmaktadır. Zemin kaplama malzeme çeşitlerinden sentetik malzemede kullanılmaktadır. Sentetik malzeme çocukların oyun esnasında düşme çarpma yaralanma gibi durumlarda zarar görmemesi açısından tercih edilirken sıcak havalarda yaydığı koku nedeni ile çocukların sağlığı açısından tercih edilmemelidir.

Kapalı Çocuk Oyun Alanları zemin yüzey kaplamalarında kullanılan malzemeler, kapalı oyun alanlarında kullanılan malzemeler, açık oyun alanlarına göre daha geniş ürün yelpazesine sahiptir. Zeminde, ahşap doğal parke, çim halı tercih edilmelidir.

6.2.Ekipman Tasarımı

6.2.1.Donatılar

Çocuk oyun alanları tasarlanırken yalnızca çocukların değil, ebeveynlerinde ihtiyaçları doğrultusunda oturma birimleri, yürüyüş yolları, çöp kutuları, park içi uyarıcı levhalar ve ebeveynler için spor aletlerinin bulunduğu alanının çocuk oyun alanına yakın olması, çocuk oyun alanlarına yakın ve hijyene dikkat edilen tuvaletlerin konumlandırılması çocuk ve ebeveyn sağlığı açısından önem arz etmektedir. Uygulamada Oyun Alanlarında kullanılan donatılarda genellikle, ASTM (American Society for Testing and Materials) [1] standartlarına uygun olması koşulu aranmaktadır.

6.2.2.Salıncak

Salıncaklar, sabit elemanlarla hareket aktivitesinin alt unsurlarından biri olan bir oyun donatısıdır. Salıncak oyun elemanı, çocukların eğlenme, dinlenme, fiziksel ve sosyal gelişimlerini desteklemektedir. Salıncaklar geleneksel oyun alanı donatılarındandır. Çocukların kas gelişimlerini desteklemektedir.

6.2.3.Kaydırak

Oyun alanlarının sabit elemanlarından ve geleneksel oyun alanı donatılarından biri olan kaydıraklar, çocuk kullanıcıların yaş aralıklarına bağlı olarak çeşitli yükseklik ve ebatlarda tasarlanmaktadır. Kaydırakların eğim standartlarına bağlı kalınarak tasarlanması çocuk sağlığı ve güvenliği için dikkat edilmesi gereken temel bir unsurdur.

6.2.4.Tahterevalli

Tahterevalli, sıçramalı, yaylı ve sallanmalı tasarım çeşitliliği ile çocukların eğlenceli vakit geçirmelerini sağlar, oyun aracı malzemelerinin doğal ahşap malzeme

[1] ASTM International ; Çok çeşitli malzemeler, ürün ve sistemler için teknik standartları geliştiren ve yayınlayın bir standart organizasyonudur. Örgütün merkezi Philadelphia'dadır. Kurucu: Charles Benjamin Dudley, Kuruluş tarihi: 1898, başkanı, Katharine Morgan, Genel merkezi: West Conshohocken, Pensilvanya, ABD ve gönüllü sayısı aralık 2019 itibariyle 30.000 dir.

kullanımı konforlu ve çocuk sağlığını desteklemektedir. Ahşap veya metal uzun iskelet sistemi üzerinde birbirine eşit uzaklıklarda karşılıklı iki oturma elemanının konumlandırılması ile tasarlanmıştır. Tasarımın, zemine bağlanan ayakları ve iskeletinin güvenlik ve emniyet gerekçeleri nedeniyle düzenli olarak bakımının yapılması gerekir.

6.2.5.Tırmanma Ağı

Tırmanma ağları çeşitli renk ve seçeneklerde çocukların dikkatini çeken fiziksel gelişimlerini destekleyen oyun elemanlarıdır. Yatayda veya düşeyde ahşap, metal veya plastik iskelet üzerinde kalın ip veya halatlarla çevrelenerek oluşturulmuş bir tasarımdır. Birden fazla yaş grubunun sosyalleşme ve gelişmelerini desteklemektedir.

6.2.6.Merdivenler

Merdivenler, çocukların yaş grup aralıklarına göre rıht yükseklikleri değişebilen oyun alanında yer alan birimlerden biridr. Zemini kaydırmaz pürüzlü olarak tasarlanan merdivenler çocukların düşme çarpma gibi sorunlarının en aza indirilmesini sağlamaktadır. Merdiven kenarlarında bulunan korkulukların ağlar, halatlar veya yumuşak malzeme ile desteklenmesi çocukların sağlıklı ve güvenli bir şekilde oyun oynamasını ve oyunalanındaki yüksek alanlara ulaşmasını sağlamaktadır.

6.3.Güvenlik

Çocukların gelişimini destekleyen çocuk oyun alanlarında, keyifli zaman geçiren çocuklar ve ebeveynleri park alanlarının etrafında bulunan ana yol veya caddelerden park çevresinde güvenlik amacı ile kullanılan ayırıcı duvar, panel, bitkilendirme çalışmaları dışında 7/24 kamera sisteminin bulunması çocuk güvenliği açısından önemlidir.

6.4.Park İçinde Çocuk Güvenliği

Park alanlarında bulunan uyrıcı levhalar Çocuk ve yetişkinlerin sağlık , güvenlik ve emniyeti açısından önem arz etmektedir. Oyun parklarının köşelerinde bulunan levhalar çocuk ve ebeveynlerini oyun metaryallerinin kullanımı ve güvenlik konularında uyarıcı niteliktedir. Örneğin bazı oyun metaryalleri yaş grubuna göre kullanımında

tehlike arz edebileceği için uyarıcı bir levha bulunmalıdır. Bazı oyun ekipmanlarının kot farkı zeminden yüksek olabilir küçük yaş gruplarının bu alanları kullanmamasını belirten işaretli levhalar bulunmalıdır. Yükseklik korkusu olanların denge kaybı veya düşme tehlikesi geçirebileceğinden ötürü dikkatli kullanmamasını ve ebeveynlerin gözetimi ve denetiminde olmasını hatırlatan yazı ve işaretlerin bulunması gerekir. Park ve park içi donatıların her yaştan bireyin sağlık ve güvenliğini tehlikeye atmayacak bir şekilde kurallara uygun kullanılması gerektiği okunaklı ve görülebilir mesafelerde bulunan levhalarla hatırlatılmalıdır (Şekil 14).



Şekil 14: Park köşesindeki uyarıcı levhalardan biri - Küçükyalı Hilltown Avm (Kıpırtı,S., 2018)

Park köşelerinde yer alan uyarıcı levhalar bilgi ve topluma uyarıda bulunma amacı ile konumlandırılmaktadır.

6.5.Hijyen açısından parkların değerlendirilmesi ve Öneriler



Şekil 15: Parkın genel görünümü (Kıpırtı,S., 2018)

Şekil 15'te görüldüğü gibi sokak köpeklerinin oyun parkları içinde rahatça dolaşabilmesi çocuklara hayvan sevgisini aşılarken, hijyen açısından sorun yaratabilir. Oyun parklarının tasarımında hayvanların temel ihtiyaçlarını karşılayabilecekleri tel örgülerle çevrili korunaklı alanlar da tasarlanmalıdır. Sınırları belirlenmiş bu alanlarda hayvanların serbest gezinti ve koşma eylemlerini yapabileceği mekanlar doğal ortamlar olmalıdır. Temizliği gün aşırı olarak yapılan mama kapları, tuvalet için ayrılan başka bir bölüm düşünülmelidir. İstanbul'da Moda parkı ve Fenerbahçe parkında bu tür sınırlı alanlar bulunmaktadır. Ayrıca belediyenin veteriner hizmetlerinde çalışan, sokak hayvanlarına tuvalet eğitimi verecek olan eğitmenler bulundurulabilir. Böylece yetişkin ve çocuklara daha hijyen bir ortam yaratılabilir. Hayvanların, ilçe belediyeleri tarafından belirli periyotlarda aşıları ve bakımları yapılmalıdır. Çocuklar hayvanları severken mikrop kapma, hasta olma ısırılma gibi endişeleri taşımamalıdır. Her açık alanda bulunan oyun parkı yakınına bir çeşme yapılmalıdır. Bu şekilde hijyen sorununu en aza indirmek mümkündür.



Şekil 16: Salıncaklar iskeletindeki bozulmalar, çevreye saçılan çöpler (Kıpırtı,S., 2018)

Özellikle açık alanlarda çevre temizliği ve hijyenik temizlik çok önemlidir. Çevre bilincine sahip, doğaya, canlılara saygılı çocukların yetişmesi toplum refahı açısından önem arz etmektedir. Görselde ne yazık ki etrafa saçılmış yiyecek kabukları ve park alanına bırakılan içecek kutusu görülmektedir. Bu tür görüntülerin azalması amacı ile park alanlarına yakın çöp kutuları ve çevre bilincini destekleyici ve dikkat çeken uyarıcı levhaların bulunması gerekir (Şekil 16).



Şekil 17: Dairesel yarı hareketli tahterevalli (Kıpırtı,S., 2018)

Parklardaki malzemeye bağlı bozulmaların insan sağlığına zararları ve öneriler:



Şekil 18: Tahterevalli ve salıncak fotoğrafı (Kıpırtı,S. 2018).

Park alanında bulunan salıncakların zincirlerinde yağmur suyundan dolayı paslanmalar olduğu gözlenmiştir (Şekil 18). Plastik malzemeden yapılmış salıncakların plastik olan güvenlik kemerlerinde kırılmalar gözlenmiştir. Tahterevallinin oturma bölümlerini sabitleyen metal bağlantılarının gevşeyerek yerinden çıktığı görülmüştür (Şekil 18). Ayrıca zemin kaplamasında çöküntüler olduğu gözlenmiştir. Bu tür durumlar çocukların sağlığını olumsuz şekilde etkilemektedir. Belirli zaman aralıkları ile yapılacak olan bakım, onarım ve temizlik sayesinde bu tür durumlarla karşılaşılmanın önüne geçilebilir.



Şekil 19: Kırık oturma bölümü görülen tahtarevalli fotoğrafı, (Kıpırtı,S. 2018).



Şekil 20: Gözlem kulesi şeklinde tasarlanan kaydıraklı oyun evi (Kıpırtı,S. 2018).

Gözlem kulesi şeklinde tasarlanan düz ve döner kaydıraklı oyun evi birden fazla büyük, küçük kaydıraklarının bulunması sebebi ile birbirine yakın fakat farklı yaş gruplarındaki çocukların birlikte oyun oynamalarına fırsat tanımaktadır (Şekil 20).

6.6.Bitki Kullanımı

Çocuk oyun alanları için tasarlanan yeşil alanlarda önem arz eden noktalar Sorgun (1996)' yaf göre şu şekildedir;

- Çiçeklendirilmek istenen alanda türüne zor rastlanan çiçekler kullanılmamalıdır.
- Ağaç, bodur ağaçlar, çalılar çocukların oyun oynamasını engelleyecek şekilde konumlandırılmamalıdır.
- Ağaçlar oyun alanı çevresinde daha sakin sessiz bölümlerde bulunmalıdır.
- Zehirli bitki, zehirli meyve, polen oluşturan ağaçlar, kaktüs türü küçük veya büyük bitkiler çocukların sağlığı açısından park içi veya çevresinde bulundurulmamalıdır.

6.7.Erişilebilirlik

Parkların konum itibari ile konutlara yakın bölgelerde konumlandırılması, çocukların ebeveynleri yanlarında olmadan da güvenli ve konforlu bir şekilde park

alanına ulaşabilmesi ve konuta dönerken de güvenlik endişesi yaşamadan ulaşımını tamamlayabilmesi sağlanmalıdır. Çocuk oyun alanları, ana yol veya trafik akışı gün içinde yoğun olan yol kenarlarına çok yakın olarak konumlandırılmamalı, yol ile park arasında bitkilendirme çalışması yapılmalı ve yoldan park erişiminin kolay ve sorun yaşamadan tamamlanabilmesi için yol üzerine yaya yolu çizgileri eklenmelidir. Park etrafında alanın büyüklüğüne göre eğer imkan varsa, iç yol – yaya yürüyüş yolu ve etrafında ağaçlar ve bitkiler çevre tasarımı doğrultusunda konumlandırılmalıdır.

BÖLÜM 7. İSTANBUL ANADOLU YAKASI SEÇİLMİŞ ÇOCUK OYUN ALANI ÖRNEKLERİ: MALTEPE-KADIKÖY ÖRNEKLERİ

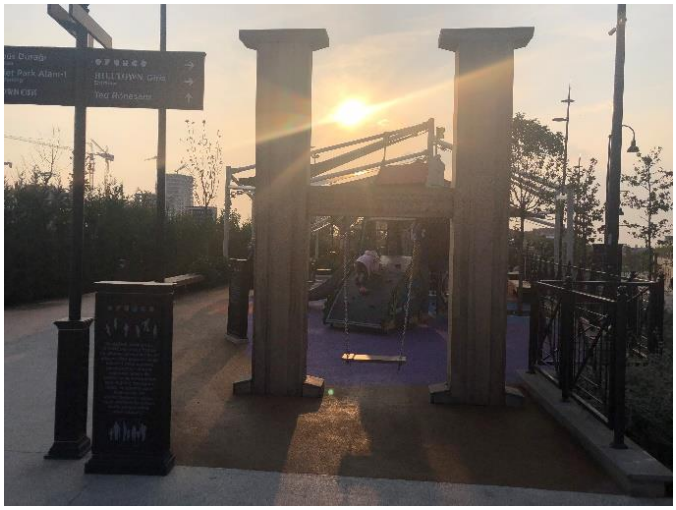
Bu bölümde, seçilen İstanbul şehri Anadolu Yakası sınırları içinde sahil bandı ağırlıklı olmak üzere 16 adet çocuk oyun parkı incelenmiştir. Kadıköy - Maltepe arası seçilmiş olan şehir içi parkları ve Hilltown Alışveriş Merkezine ait açık oyun alanı örnekleri, görselleri ve içerikleri ile teze eklenmiştir.

Şekil 21'deki görsel de belirtilen Maltepe – Kadıköy kıyı şeridinde yer alan tez için incelenen açık oyun alanları konumları sırası ile belirtilmiştir.



Şekil 21: Maltepe - Kadıköy kıyı şeridinde yer alan açık oyun alanlarının konumu harita üzerinde işaretlenmiştir (Kıpırtı,S. 2020)

7.1. İstanbul – Küçükyalı Hilltown Alışveriş Merkezi Açık Oyun Alanları



Şekil 22: Park girişindeki yetişkinlerinde kullanabileceği salıncak Hilltown Avm (Kıpırtı,S. 2018)

İstanbul Küçükyalı'da bulunan HillTown Alışveriş Merkezi çocuklar için tasarlanmış açık oyun alanlarından birinin girişi görselde bulunmaktadır (Şekil 22).



Şekil 23: Tırmanma ve kaydırak evi Hilltown Avm (Kıpırtı,S. 2018)



Şekil 24: Tırmanma ve kaydırak evlerini birbirine bağlayan tırmanma ağı Hilltown Avm (Kıpırtı,S., 2018)



Şekil 25: 2-5 yaş arasındaki çocukların motor gelişimi ve fiziksel gelişimine destek olan fil figürü. Hilltown Avm (Kıpırtı,S., 2018)

Hilltown Alışveriş Merkezinin 2-5 yaş arası çocuklar için tasarlanmış oyun alanı içerisindeki fil görünümlü oyun metaryali (Şekil 25).



Şekil 26: Fil figürü arkası Hilltown Avm (Kıpırtı,S. 2018)

Çocukların tutunarak, basamağı kullanması objeyi kolay tanıması ve hatırlamasını sağlar. Ayrıca çocukların fil figürüne dokunarak ve tırmanarak objeyi öğrenmesi, oyunun sürekliliğini sağlayan bir unsurdur (Şekil 26).



Şekil 27: 2-5 yaş arası kullanılan Salıncak görseli Hilltown Avm (Kıpırtı,S. 2018)

2-5 yaş aralığındaki çocukların güvenli bir şekilde sallanması için tasarlanmış salıncak (Şekil 27).



Şekil 28: 2-5 yaş arası çocukların motor gelişimlerini destekleyen oyun metaryali tasarımları (Kıpırtı,S. 2018)



Şekil 29: 2-5 yaş arası çocuklar için tasarlanmış oturma ve oyun materyali Hilltown Avm (Kıpırtı,S. 2018)

Oturarak, tutunma ile hareketli yuvarlak objenin yerini değiştirmeyi öğreten, çocuğun fiziksel ve motor gelişimine katkı sağlayan oyun metaryali tasarımı (Şekil 29).



Şekil 30: Zürafa figürü görseli Hilltown Avm (Kıpırtı,S. 2018)

Tırmanma, tutma çekme gibi fiziksel aktiviteyi destekleyen oyun materyali (Şekil 30).



Şekil 31: 2-10 yaş çocukların kullanımına uygun tasarlanan oyun alanı Hilltown Avm (Kıpırtı,S., 2018)

Çocukların kumda rahatça oyun oynayabilmesi için tasarlanan bölümdür. Salıncak karınca bireysel veya iki çocuğun karşılıklı oynayabileceği tahtırevalli benzeri salıncak karınca tasarımı çocukların park alanında keyifli vakit geçirmesini desteklemektedir. Oyun alanına ebeveynleri ile gelen çocuklar kendilerine ait güvenli bir alanda olduklarını hissediyorlar (Şekil 31).

7.2.Maltepe Sahil Park



Şekil 32: Helikopter şeklinde tasarlanan oyun alanı görseli (Kıpırtı,S. 2019)

Çocukların hayal gücünü geliştiren bir park tasarımıdır. Dört farklı boyutta ve şekilde kaydıraklar ile çevrelenmiş tekerlekli renkli oyun alanı çocukların eğlenceli vakit geçirmelerini sağlamaktadır. Ayrıca bu tür yüksekliklerde bulunan oyun ekipmanları ve özel tasarımlar çocukların gökyüzü ve yeryüzü ile olan yakın temas ve hayalgücünü desteklediğinden psikososyal ve psiko-motor ve bilişsel gelişimine katkı sağlarlar (Şekil 32).

7.3.Maltepe Kültür Park İçinde Yer Alan Açık Oyun Alanı



Şekil 33: Maltepe Kültür Park içinde yer alan oyun alanı Maltepe Kültür Park (Kıpırtı,S., 2018)

Maltepe Kültür Park alanı içindeki oyun alanı geniş bir alanda yer almaktadır. Oyunların çeşitliliği tırmanma duvarı, halat, köprü, rampa gibi bölümler bulunmaktadır. Zemini toprak ile kaplanmış olan park alanının bazı bölümlerinde yıpranma, bakımsızlık görülmektedir. Park alanında kırık oyun üniteleri bulunması ve rampaların kenarlarında korkulukların bulunmaması çocuk güvenliği açısından probleme neden olabilir. Park alanının etrafında bulunan ağaçlar yazları oyun alanına gölge sağlamasına rağmen yetersiz kalmaktadır. Mevcut duruma ek olarak park alanının içine yapılacak peyzaj düzenlemesi ile yazın gölgede kalan bölümler arttırılabilir. Çocukların özellikle öğlen saatlerinde park alanında uzun süre oyun oynamaları sağlıkları açısından zararlıdır (Şekil 33).



Şekil 34: Tırmanma ağı Maltepe Kültür Park (Kıpırtı,S. 2019)

Maltepe sahilde yer alan diğer bir parkta ise tırmanma ağı geniş bir alana kurulmuştur. Küçük çocukların yanı sıra 15 - 16 yaşlarındaki çocuklar da tırmanma ağını kullanmaktadır. Park alanının zemini kauçuk malzemeden yapılarak çimen ve beton kısımdan ayrılmıştır. Mekanın daha rahat algılanması ve çocuk sağlığı açısından önemli olan yer malzemesi seçimi doğru olarak yapılmıştır (Şekil 34).



Şekil 35: Maltepe Sahil'de Plastik malzemeden üretilmiş oyun alanı (Kıpırtı,S. 2019)

Plastik malzemeden üretilen kaydırak ve rampadan oluşan plastik ve demir malzemenin kullanıldığı hazır oyun mekanları çocuk sağlığı açısından teknik ve hijyenik yönlerden desteklenmemektedir. Park alanının etrafında gölge oluşturacak ağaçlar bulunmadığı için yaz aylarında öğlen saatlerinde uzun süre kullanılmaması gerekir. Oyun alanının etrafında oturmak, dinlenmek eşya koymak için ihtiyaca yönelik bank ve benzeri bölümlerin bulunmaması ebeveynlerin oyun alanını tercih etmemesine yol açar (Şekil 35).



Şekil 36: Rampa ve kaydıraktan oluşan büyük oyun evi Maltepe Kültür Park (Kıpırtı,S. 2019)

Plastik malzemeden yapılmış rampa ve kaydıraktan oluşan oyun evi renkli ve geniş olması açısından tercih edilebilir. Fakat yanında bulunan tırtıl görüntüsü verilmiş kauçuk malzemeden yapılmış oturma bölümleri hijyen ve denge açısından sağlıksızdır (Şekil 36).



Şekil 37: Altıgenlerin birbirine bağlanması ile bal peteği şeklinde tasarlanan tırmanma ağı Maltepe Kültür Park (Kıpırtı,S. 2019)

Maltepe Kültür Park içinde yer alan bir başka park alanında ise tırmanma ağı altıgenlerden oluşan yarı açık yarı kapalı kenarlardan oluşan petekler şeklinde çocuklar için tanımlı bir mekan oluşturacak biçimde tasarlanmıştır (Şekil 37).

7.4.Küçükyalı Oyun Parkı - 1

Küçükyalı Oyun Parkı, sahil şeridinde konumlandırılmasına rağmen ana yola yakınlığı sebebi ile çocuk güvenliği açısından sorun yaratabilir. Çocuklar öğrenmeye açık şekilde sürekli hareket halinde oldukları için ana yol ile park arasında ayırıcı görevi görmesi açısından parkın yol cephesi çim-çit veya sık ağaçlandırma ile ayrılabilir (Şekil 38).



Şekil 38: Küçükyalı Oyun Parkı 1 (Kıpırtı,S. 2018)

7.5.Küçükyalı Oyun Parkı - 2

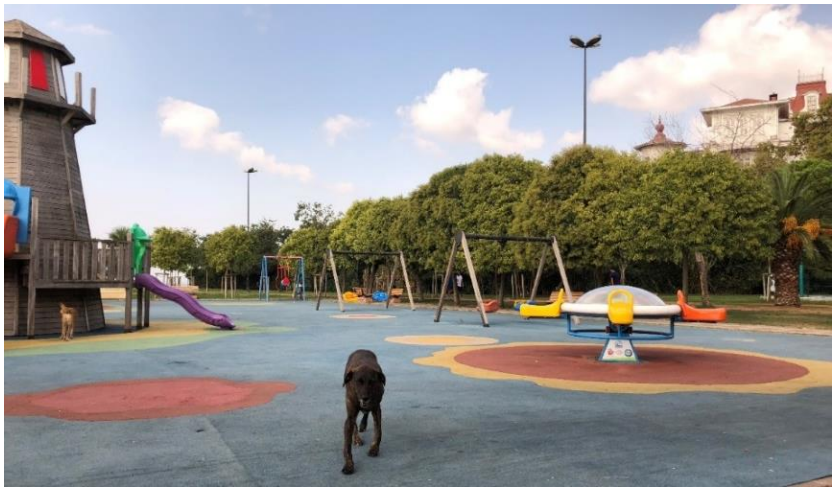
Küçükyalı Oyun Parkı – 2’ nin konum itibari ile araç trafiğine kapalı yürüyüş yolu ve bisiklet yolunun bitişiğinde bulunması sebebi ile daha sık tercih edilen bir oyun parkıdır. Park tasarımında plastik, zincir ve demirin kullanılması çocuk sağlığı açısından doğru değildir (Şekil 39).



Şekil 39: Küçükyalı Oyun Parkı 1 (Kıpırtı,S. 2019)

7.6.Caddebostan Sahil – Oyun Parkı 1

Açık alanda birden fazla oyun bölümünün bulunması çocukların sıkılmadan rahat hareket etmesini ve oyunlar oynamasını sağlar (Şekil 40).



Şekil 40: Caddebostan Sahil - Oyun Parkı 2 (Kıpırtı,S. 2018)

7.7.Caddebostan Oyun Parkı - 2



Şekil 41: Caddebostan Oyun Parkı - 3 (Kıpırtı,S. 2019).

Bedensel engellilerin engeli bulunmayan sağlıklı çocuklarla birlikte oyun oynayabilecekleri park alanı özel olarak tasarlanmıştır (Şekil 41). Park alanı içinde renkli ve çeşitli yüksekliklerde, kolay ulaşılabilir bölümlerinin olması sebebi ile farklı yaş gruplarındaki çocukların bir arada oyun oynamasını sağlar. Aynı zamanda tutunma, eğilme, uzanma, zıplama gibi bedensel aktiviteler ile çocuk gelişimini destekleyen oyun alanı tasarımı ile dikkat çekmektedir (Şekil 42).



Şekil 42: Gökkuşağını anımsatan eğri boruların oluşturduğu yarım daire formlu geçiş (Kıpırtı,S. 2019).

Oyun alanında, Şekil 70’ te görüldüğü gibi çocukların hayal gücünün gelişmesine ve bedensel aktivitelerinin artmasına olanak tanıyan bölümler bulunmaktadır. Oyun alanında bulunan basket potası çocukların odaklanma ve bedensel aktiviteleri açısından geliştiricidir (Şekil 43).



Şekil 43: Basket potası ve çeşitli yükseklikteki borular (Kıpırtı,S. 2019).

7.8.Caddebostan Oyun Parkı – 3



Şekil 44: Rampa ve kaydıraklardan oluşan oyun parkı bölümü (Kıpırtı,S. 2019).

Rampa, kaydırak ve merdivenlerden oluşan oyun alanı bölümü çocukların görsel ve bedensel gelişimlerine katkı sağlamaktadır. Rampalar çocukların park içindeki bölümlere geçişini kolaylaştırmak, güvenli ve eğlenceli

hale getirmek için yapılmıştır. Yakın çevresinde yeterli gölgelik alan, ağaç ve bank bulunmadığı görülmektedir (Şekil 44).



Şekil 45: Oyun alanının arka görünümü (Kıpırtı,S. 2019).



Şekil 46: Ebeveynler için tasarlanmış salıncaklar (Kıpırtı,S. 2017)

Ebeveyn salıncakları uzun vakit geçiren yetişkinler için de bir eğlence ve aktivite alanı sunmaktadır. Böylece anne-çocuk, baba-çocuk birlikteliği ve empatisi daha yoğun sağlanmış olur. Çocuk ve ebeveyn salıncaklarının yağmur, rüzgar gibi olumsuz hava koşullarına maruz kalması ve zincirlerine binen yükün fazla olması

plastikten yapılan oturma bölümlerinde deforme olmasına yol açmıştır. Belirli periyotlarla yapılan bakımlar ile park alanı sağlıklı haline döndürülebilir (Şekil 46).



Şekil 47: Ebeveyn – çocuk salıncağı (Kıpırtı,S. 2019)

Ebeveyn ve bebeği için tasarlanan salıncak, bebeklerin kendilerini güvende hissederek anneleri ile keyifli vakit geçirmesine olanak sağlıyor (Şekil 47). Karşılıklı oturma imkanı ile göz teması kurmayı sağlayan bu düzenekte bebekleri psiko-sosyal gelişimine katkıda bulunarak hareket ve güven duygusunu desteklemektedir. Fakat bu salıncakta olduğu gibi diğer salıncaklarda da görülen salıncak demirlerinin zemin ile birleşim noktalarında kullanılan ana taşıyıcı aparatlarının zaman içinde kötü hava koşullarından etkilenerek paslanması sağlık açısından tehlike arz etmektedir.

7.9.Caddebostan Oyun Parkı – 4

Ahşap görünümlü fakat plastik malzemeden yapılmış, merdivenleri ise metal malzeme olan oyun parkı sağlık açısından ebeveynlerin desteklemediği türden bir oyun parkıdır. Oyun evlerinin üzerinde konumlandırılan plastik malzemeden yapılmış şapkalar çocukların özellikle öğlen saatlerinde oyun oynarken güneş ışınlarından fazla rahatsız olmamasını sağlayarak gölge etkisi verir (Şekil 48).



Şekil 48: Caddebostan Oyun Parkı (Kıpırtı,S., 2017)

7.10.Göztepe Parkı



Şekil 49: Göztepe Parkı Oyun Alanı Görselleri (Kıpırtı,S. 2019)

Göztepe Parkı, çocuk oyun alanı içinde bulunan gemi şeklinde bir tasarıma sahip olan oyun grubu çeşitli şekil renk (düz ve spiral) ve boyutlarda 3 farklı kaydırak ile çevrelenen merdiven, eğimli rampa ve tırmanma ağları ile çocukların geminin iç kısmına ulaşabildiği, gemi oyun alanı içinde ise kaptan köşkünün bulunduğu yere demirli merdiven ve tutacaklar ile ulaşılan genel iskelet sisteminin çocukların sağlığı düşünülerek tasarlanmış ahşap kabuk sisteminin oluşturduğu bir tasarımdır. Gemiden merdiven dışında, kaydıraklar ile zemine iniş sağlanmaktadır. Salıncak grubu ise gemi iskelet sisteminden ayrı olarak konumlandırılmıştır. Park çevresinde ebeveynlerin dinlenebilecekleri banklar yer almaktadır. Parkın etrafı yeşil doğal çim ve ağaçlar ile çevrelenmiştir. Park alanı yaz aylarında özellikle öğlen saatlerinde fazla güneş almaktadır. Bu sebeple park içinde gölgelendirme görevi sağlaması için daha büyük boyutta ağaç ekilebilir veya oyun alanı üst örtüsü olarak tenteler yerleştirilebilir (Şekil 49).

7.11.Fenerbahçe Oyun Parkı



Şekil 50: Park içinde bulunan tırmanma ağı (Kıpırtı,S., 2017).

7 yaş üzeri için tasarlanmış olan oyun parkı içinde tırmanma, dengede durma, kayma gibi bedensel aktiviteleri destekleyen ve dikkat gerektiren oyun materyalleri tasarlanmıştır. Oyun alanı bir parkur şeklinde tasarlanarak çocukların sıkılmadan eğlenmesi amaçlanmıştır (Şekil 50).



Şekil 51: Askı şeklinde eğik boru ve kaydırak (Kıpırtı,S. 2017)

Tırmanma ağından sonra askı şeklinde eğik boru üzerine asılmış yerden yüksekte tutup sallanarak geçilebilecek bir bölüm oluşturulmuş sonrasında ise kaydıraktan kayarak tasarlanan parkur sonlandırılmaktadır. Bu türdeki sürpriz mekanlardan oluşan ekipman tasarımları ve aktivite alanları çocuklar için merak, gizem ve heyecan uyandıran çoklu geçişi olan mekanlardır. Özellikle kapalı, dar ve tünel benzeri tüp geçitler kol ve bacak kaslarını güçlendirerek bedensel gelişimine katkıda bulunan mekanlardır. Bu nedenle oyun alanı ekipman tasarımlarında biçimsel ve mekânsal kurgununda dikkatli bir biçimde ön planda tutulması gerekmektedir (Şekil 51).



Şekil 52: Çocukların denge ve dikkat (motor gelişimini destekleyen) oyun tasarımı (Kıpırtı,S. 2017).

Tırmanma ağına geçmeden önce çocukların dikkat ve denge becerilerini geliştirmelerini sağlayan, çocukların fiziksel ve motor gelişimlerini destekleyen düşey borulara takılı disk şeklindeki kısımlar, çocukların borulara tutunarak disklere basıp yere değmeden bir sonraki bölüme geçmeleri düşünülerek tasarlanmıştır. Burada dikkat edilmesi gereken kısım parka yerleştirilen boru, halat, iskelet ve platform gibi bölümlerin metaryallerinin güvenilir bir sağlamlıkta olması ve hijyenik yönlerden temiz olmasıdır. Fakat fotoğrafta görüldüğü gibi sağdan ikinci düşey boru yerinden çıkmıştır. Bunun gibi giderilmeyen bakım tamirat gibi aksaklıklarda park materyallerindeki eksikliklerden kaynaklı çarpma, düşme, devrilme gibi durumlar olabilir ve çocukların sağlığını ve bedensel emniyet ve güvenliğini olumsuz yönde etkileyebilir. Bu nedenle parkların belirli zaman aralıklarında bakım, onarım ve kontrollerinin mutlaka yapılması gerekir (Şekil 52).



Şekil 53: Oyun Alanlarındaki bakımsızlığın sonuçları (Kıpırtı,S. 2017).

Açık oyun alanlarında zemin kaplama malzemelerinin zamanla hava şartlarının etkisi ve bakım onarım süreci geçirmemesi sebebi ile yıpranmış ve yer yer bozulmalar, sökülmeler olduğu hatta bu sökülmelerin olduğu kısımlarda zamanla kendiliğinden oluşmuş çökmeler ve bu çökme boşluklarında malzeme açıklıkları görülmektedir. Parkın iskeletini oluşturan metal boruların zemin ile birleşim yerlerindeki çivi ve metal ayakların paslanmış olması çocuklar ve ebeveynleri için sağlıksız bir ortam ve görüntü oluşturmaktadır. Pas ile temasın oluşturabileceği sağlık sorunları bulunmaktadır. Bu

sorunları engelleyebilmek için parkların belirli periyotlarla bakım ve onarımlarının yapılması gerekir. Park ekipman ve zemin metaryallerinde zamanla değişiklikler yapılabilir (Şekil 53). Ayrıca çevre sakinlerinin ve parkın kullanıcı profiline göre park yerleşim ve tasarımında değişiklikler yapılabilir. Bu değişikliklerin tespiti için yapılacak anket sonuçları ve kullanıcı istekleri doğrultusunda park metaryallerinde ve parkın mekânsal tasarımında yaratıcılığı ve hayalgücünü destekleyen farklı mekan dizilimleri denenebilir. Bu farklılıklar için standart üretim ürünlerini kullanmaktan kaçınarak, parklar ve ekipmanlar yarışmalara açılabilir. Bu yarışmalara mimar, içmimar, endüstri tasarımcıları, peyzaj mimarları orman ve ziraat mühendislerinin de katılacağı multi-disipliner bir çalışma ortamı sağlanmalıdır.



Şekil 54: Çocukların yükseklik algısının gelişmesini sağlayan platform (Kıpırtı,S. 2017).

Oyun alanının bakımsızlığı sebebi ile ebeveynlerin çocukları ile vakit geçirmek istemeyecekleri park alanı izleniminin ortadan kaldırılması gerekir (Şekil 54).

7.12.Fenerbahçe Oyun Parkı - 2

Macera oyun alanı olarak tasarlanan çocukların motor ve bedensel gelişimlerini destekleyen tırmanma, denge gibi hareket kabiliyetlerini geliştirebildikleri oyun alanı tasarımına, kendi ekseni etrafında dönen tırmanma ağı ve salıncak eşlik etmektedir. Oyun alanı tasarımında seçilen malzemeler dışında, açık alanda bulunan oyun parkları

arasında materyal açısından en iyi görünümlü belediye parkları arasında yer almaktadır (Şekil 45).



Şekil 55: Parkın genel görünümü, tırmanma ağı ve salıncak tasarımı (Kıpırtı,S. 2018).

Park ekipmanları ölçekleri çocuk kullanıcıya göre uygun seçilmiş ve uygun yüksekliklerde monte edilmiştir. Emniyet ölçütleri yaş grubuna göre kullanıcıya uygun kuralları gereğine göre yapılmıştır. Taş zemin yumuşak zemin geçişleri, çimenlik alan, kullanımı parkın sınırlarını da net bir şekilde belirlemiştir. Park ve etraftaki iri gövdeli tarihi ağaçlar sayesinde mekana gölgelik sağlanmaktadır. Çevre uyum ilişkisi, konut-yaya yol ve araç ilişkisi dengeli ve ölçülüdür (Şekil 55).

7.13. Behiye Yazgan Parkı

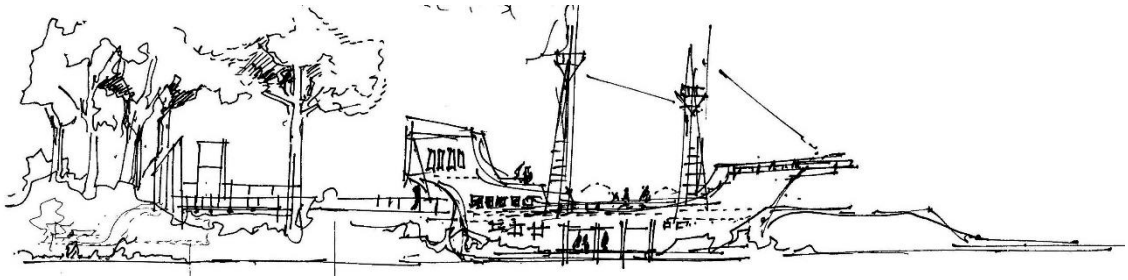


Şekil 56: Behiye Yazgan Parkı görselleri (Kıpırtı.S., 2018).

Kadıköy sahil şeridine yakın olarak konumlandırılmış Behiye Yazgan Parkı içinde yer alan oyun grupları tırmanma ağı, köprü, salıncak ve çocukların tutunma, sallanma uzanma gibi fiziksel gelişimlerini destekleyen bir park alanıdır (Şekil 56).

7.14.Özel Tasarım Oyun Alanları

7.14.1.Gemi Oyun Alanı Tasarımı – Mimar Prof. Dr. Cengiz Eren Tasarımı



Şekil 57: Gemi Oyun Alanı Eskizi (Eren. C.1988)



Şekil 58: Gemi Oyun Alanı Kuş Bakışı Görünümü (Eren. C.1988)

"Karabel" Korsan tipi gemi şeklinde tasarlanmış oyun alanı gerçek gemi boyutlarında inşa edilmiştir. Çocuklar, geminin güverte bölümünde bulunan 30 cm derinlikteki mini havuzda su ile oynama imkanı bulmaktadırlar. Çocuklar 32 m uzunluğunda ki gemi içerisinde bulunan kulübelerde uyuyabilmektedirler (Şekil 57). Kemer ilçesinde konumlandırılmış Türkiye'nin güneyinde Antalya'da yer alan tatil köyü Otel Club Phaselis'in çocuklar için ayrılan açık alanında Prof. Dr. Mimar Cengiz Eren tarafından tasarlanmış olan korsan gemisi şeklindeki oyun alanı tasarımı özellikle çocuklar ve ebeveynler tarafından ilgi odağı olmaktadır. Geminin kat yükseklikleri çocukların boyuna göre düzenlenmiş ve h:max 2,20 m olacak şekilde tasarlanmıştır. Sadece çocuklara ait olan oyun alanı mekan tasarımını çocuklar için daha özel hale

getirmektedir. Geminin açık üst katında konumlandırılan yelkenler çocuklara açık alanda gölgede güneş ışınlarından etkilenmeden keyifle oyun oynama fırsatı tanımaktadır. Doğal ahşap malzeme kullanılarak tasarlanan korsan gemisi özellikle Eren'in tercihi olarak cilalanmamıştır, zaman içinde hava koşullarından etkilenerek kullanılan doğal ahşap malzemenin rengi tasarım aşamasında da istenildiği gibi en doğal halini alacaktır. Geminin tasarımında ahşap – beyaz çam kullanılmıştır bu malzemenin mimar tarafından tercih edilme nedeni tasarımda istenilen karaya vurmuş korsan gemisi görüntüsünü en iyi şekilde yansıtabilmektir. Karadan bakıldığında karaya vurmuş eski ve terkedilmiş bir korsan gemisi, veya yelkenleri sayesinde seyir halinde bir korsan gemisi olarak özellikle 2 farklı türde betimlenebilen gemi çocukların hayal gücünün gelişmesine katkı sağlamaktadır. Kıyı veya deniz ile kurulan ilişki sayesinde çocuklar hem kendini emniyettte hem de denizin dalgalı hareketleri içerisinde seyreden bir geminin imgesi ile oyunlar kurabilmektedir (Şekil 58). Prof. Dr. Cengiz Eren tarafından kurgulanan bu oyun alanı sürpriz mekanlardan oluşan mimarisi ile çocukta mekan algısının gelişmesine katkıda bulunmaktadır. Çocuklar farklı mekanlardan oluşan bu gemi içerisinde her kata yine çocuk ölçeğine uygun tasarlanmış merdivenlerle kolaylıkla ulaşabilmektedir. Deniz ve karada bulunma hissi Gemi içerisinde çocuğun temel ihtiyacı olan yeme – içme- mekanları ve ıslak hacimler ve tuvaletler mevcuttur.

Üst güvertede bulunan yelkenli alanda gölgelik bölümünde manzara, deniz, rüzgar, güneş ve gölge faktörlerinin tasarımın içine alınması ile çocuklar kendilerini denizin içinde seyir halinde gibi hissetmektedirler. Geminin üst katında bulunan kaptan köşkü,oturma mekanları, açık alan ve özel köşeler üst kotta oyun oynayan çocukların etrafı daha kolay algılamasını sağlamaktadır. Giriş kotunda tasarlanan rıhtım ve havuz çocukların zemin kotu ile ilişkisini kurarken eğlenceli vakit geçirmelerini sağlamaktadır. anne karnından itibaren çocuğun temel ihtiyaçları olan emniyet, güven, beslenme barınma, korunma, gezinme, öğrenme gibi kriterlerin ön planda tutulduğu bu özel tasarım oyun mekanında tasarımcı çocukların özgür hareket edebilme, hayal kurma ve birey olmanın mutluluğunu yaşayabildikleri bir ortam hazırlamıştır.

Prof. Dr. Mimar Cengiz Eren çocuklar için tasarladığı korsan gemisi için şu ifadeleri kullanmıştır. "Çocuklar tasarımı gördükleri zaman hayalleri sınırlanmaktadır. Görmedikleri zaman ise hayalleri genişlemektedir. Çocuklara hayal etme şansı verecek

bir gemi tasarımı yaptık Emniyetli ve korunaklı bir alan çocuklar için önemlidir. Edinilmiş bilgilerden yeni şeyler üretmek hayal gücünün sınırlarını aşmak ile mümkündür" (Eren,2019).

7.14.2.İstanbul Esenler Evrensel Tasarım ve Çocuk Sokağı Örneği



Şekil 59: Esenler Çocuk Sokağı Görselleri (URL 20)

"Çocuk, kendini seslendiremeyen dünya nüfusunun en önemli bölümüdür" (Gür, Zorlu, 2002,s.9). Bu gerçek ülkemiz için de geçerlidir. TÜİK verilerine göre Türkiye nüfusunun 2012'de %30'u, 2016'da ise %28,7 si 0-17 yaş arası çocuklardan oluşmaktadır. Ancak bu büyük nüfus grubu insan ölçeğinin pek de umursanmadığı günümüz metropollerinde iyice unutulmakta, yalnızlaşmaktadır (TUİK,2012;2016)

Doğa içinde etrafı gözlemleyerek oyunlar oynaması gereken çocuklar, gün geçtikçe artan yapılaşma nedeniyle beton yığınına dönüşen kentler içinde akranlarıyla güvenli-erişilebilir ve aitlik hislerini güçlendiren bir alanı bulmakta güçlük çekmektedirler. 1997 yılına kadar bahçede, sokakta, parkta güvenlik problemi yaşamadan kum, kova, top gibi oyun malzemeleri ile oyunlar oynayabilen çocuklar,

günümüzde artan nüfus, güvenlik sorunu, erişilebilirlik, hijyen gibi problemler nedeni ile açık havada özgürce oyun oynayamamakta bu nedenle evde bilgisayar başında veya yakınlarında bulunan kapalı alışveriş merkezlerindeki oyun alanlarına rağbet etmektedirler. Çocukların kapalı alanda uzun süre oyun oynaması öncelikle doğadan ve sosyallikten uzak kalmasına sebep olmaktadır. Çocukların psikolojik ve sosyal olarak doğadan, çevreden yani gerçek hayattan kopartılarak yetiştirilmesi ise ileriki yaşlarda ruhsal ve fiziksel problemlerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır.

Evcil'in de söylediği gibi "Onların oyun oynayabileceği sokakları kalmadığı gibi, mahallelerindeki oyun bahçeleri de azaldı." Evcil' e göre "Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Bildirgesinin 7. Maddesinde "Çocuk eğitimle aynı amaçlara yönelik oyun ve eğlenme konusunda tüm olanaklarla donatılır, toplum ve kamu mekanları çocuğun bu haktan yararlanma olanaklarını arttırmaya çaba gösterir." İfadesi yer almaktadır.

"Çocuklarımıza verdiğimiz bir söz olan bu bildirgenin yukarıdaki maddesi ile pek çok diğer maddesinin hakkını vermek için, çocuklar adına karar verici yetişkinlerin daha somut adımlar atması gerekmektedir." (Evcil,N.2018)

Tablo 1: Türkiye'deki Kapalı ve Açık Oyun Alanı Tasarımlarının Mimari Açıdan İncelenmesi

	KAPALI VE AÇIK OYUN ALANI TASARIMLARININ MİMARİ AÇIDAN İNCELENMESİ									
	Oyun Alanı Adı		MEKANSAL KURGU		MALZEME		DONATI		GÜVENLİK VE ERİŞİLEBİLİRLİK	
			Yaş Aralığı	Ebeveyn Kullanımı	Malzemede Bozulma	Zemin Uygunluğu	Yaşa Uygun	Aktivitiye Uygun	Konuta Yakınlık	Fiziksel Gelişim Desteği
1	 Hiltown Avm Park 1	İstanbul Küçükyalı	2 - 5 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Ebeveynler için park çevresinde oturma alanı tasarlanmıştır.	Yoktur. Ahşap, çelik, plastik, halat, ve zincir malzemeler kullanılmıştır.	Zemin kauçuk malzeme ile kaplanmıştır. Uygundur.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
2	 Hiltown Avm Park 2	İstanbul Küçükyalı	2-10 yaş grubu çocuklar için uygundur, birden fazla yaş grubuna hitap etmektedir.	Yoktur	Yoktur. Tasarımında çelik ve plastik malzeme kullanılmıştır.	Zemin, kum ile kaplanmıştır. Uygundur.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
3	 Hiltown Avm Park 3	İstanbul Küçükyalı	2-15 yaş grubu çocuklar için uygundur, birden fazla yaş grubuna hitap etmektedir.	Yoktur	Yoktur. Tırmanma duvarında ahşap, çelik ve plastik malzeme kullanılmıştır. Halatlar ise yardımcı elemanlardır.	Zemin, kauçuk malzeme ile kaplanmıştır. Uygundur.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
4	 Hiltown Avm. Park 4	İstanbul Küçükyalı	6-15 yaş grubu çocuklar için uygundur, birden fazla yaş grubuna hitap etmektedir.	Yoktur	Yoktur. Tırmanma ağları halatlar, çelik konstrüksiyon sistemi ile birleştirilmiştir.	Zemin, kauçuk malzeme ile kaplanmıştır. Uygundur.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
5	 Maltepe Kültür Park	Maltepe İstanbul	5-15 yaş grubu çocuklar için uygundur, birden fazla yaş grubu için tasarlanmıştır.	Yoktur	Vardır. Ahşap rampa ve köprülerde yıpranma ve oyun ünitelerinde kırılma gözlemlenmiştir.	O.alanı zemini toprak ile örtülüdür. Uygun değildir. Yumuşak malzeme kullanılması gerekir.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
6	 Caddebostan Park 1	Caddebostan İstanbul	0-12 yaş grubu çocuklar için uygundur, anne çocuk salıncağı da bulunmaktadır.	Var.Anne çocuk salıncağı ilebebekli ebeveynlerde keyifli vakit geçirmektedirler.	Vardır. Zemindeki kauçuk kaplama malzemesinde mevsimsel bozulmalar gözlemlenmiştir.	Zeminde kauçuk malzeme kullanılmasına rağmen bakımsızlık nedeni ile çökmeler gözlenmiştir.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
7	 Caddebostan Park 2	Caddebostan İstanbul	0-12 yaş grubu çocuklar için uygundur, anne çocuk salıncağı da bulunmaktadır.	Var.Anne çocuk salıncağı ilebebekli ebeveynlerde keyifli vakit geçirmektedirler.	Vardır. Tahtarevallide kırılma,salıncak zincirlerinde paslanma ve zeminde çökmeler gözlemlenmiştir.	Zeminde kauçuk malzeme kullanılması uygundur. Fakat düzenli bakım gerekmektedir.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
8	 Caddebostan Park 3	Caddebostan İstanbul	0 - 15 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Yoktur	Yoktur	Zeminde kauçuk malzeme kullanılmıştır. Uygundur.	Uygundur	Uygundur	Yakın	Var

	KAPALI VE AÇIK OYUN ALANI TASARIMLARININ MİMARİ AÇIDAN İNCELENMESİ									
	Oyun Alanı Adı		MEKANSAL KURGU		MALZEME		DONATI		GÜVENLİK VE ERİŞİLEBİLİRLİK	
			Yaş Aralığı	Ebeveyn Kullanımı	Malzemede Bozulma	Zemin Uygunluğu	Yaşa Uygun	Aktivitiye Uygun	Konuta Yakınlık	Fiziksel Gelişim Desteği
9	 Caddebostan Park 4	Caddebostan İstanbul	0 - 12 yaş grubu çocuklar için uygundur	Vardır. Park alanı içinde yetişkinler için spor aletleri bulunmaktadır.	Yoktur.	Zeminde kauçuk malzeme kullanılmıştır. Uygundur.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
10	 Fenerbahçe Park 1	Fenerbahçe İstanbul	7- 15 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Yoktur	Vardır. Zeminde çökme,denge borularında paslanma ve kırılma gözlemlenmiştir.	Zemindeki kauçuk malzemenin yenilenmesi gerekmektedir.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
11	 Küçükyalı Park 1	Küçükyalı İstanbul	3 - 7 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Yoktur	Vardır. Tahtarevalli iskeletinde ve salıncak zincirlerinde paslanma	Zeminde kauçuk malzeme kullanılmıştır. Uygundur.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
12	 Küçükyalı Park 2	Küçükyalı İstanbul	2 - 7 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Yoktur	Vardır. Mevsimsel değişiklikler nedeni ile zeminde çökmeler gözlemlenmiştir.	Zeminde kauçuk malzeme kullanılmıştır fakat bakım gerekmektedir.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
13	 Fenerbahçe Park 2	Fenerbahçe İstanbul	2 - 7 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Ebeveynler dinlenmek için park etrafındaki bankları kullanabilirler	Vardır. Mevsimsel değişiklikler nedeni ile zeminde çökmeler,aşınmalar gözlemlenmiştir.	Zeminde kauçuk malzeme kullanılmıştır fakat bakım gerekmektedir.	Uygundur	Uygundur	Yakın	Var
14	 Maltepe Sahil Park	Maltepe İstanbul	2 - 7 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Ebeveynler dinlenmek için park etrafındaki bankları kullanabilirler	Yoktur.	Zeminde kauçuk malzeme kullanılmıştır. Uygundur.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
15	 Behiye Yazgan Parkı	Kadıköy İstanbul	3 - 15 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Ebeveynler dinlenmek için park etrafındaki bankları kullanabilirler	Yoktur.	Zeminde kauçuk malzeme kullanılmıştır. Uygundur.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
16	 Göztepe Parkı	Göztepe İstanbul	2- 7 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Ebeveynler dinlenmek için park etrafındaki bankları kullanabilirler	Yoktur.	Zeminde kauçuk malzeme kullanılmıştır. Uygundur.	Uygundur	Uygundur	Yakın	Var

BÖLÜM 8. DÜNYA'DAKİ AÇIK VE KAPALI OYUN ALANI ÖRNEKLERİ

Bu bölümde dünyada özel olarak tasarlanmış, sıradanlıktan uzak açık ve kapalı oyun alanı örnekleri ve ihtiyaçlar doğrultusunda mimari açıdan mekansal, kurgusal, malzeme seçimi ve renkler doğrultusunda bütünlük oluşturularak tasarlanmış oyun alanı örneklerine yer verilmiştir. Biçimsel ve işlevsel olarak çocuğun birinci derecede önemli bir kriter olduğu aidiyet ve güven duygusunun ön planda tutulduğu, farklı mimarlar, şirketler ve Ülkelerdeki örneklere içerik ve metrekare bilgilerinin de eklendiği bölümlerde tez için seçilmiş örnekler incelenmiştir.

8.1.Wegrow Anaokulu – New York

BIG ve WeWork firmalarının ortak çalışma alanları fikri ile tasarladıkları anaokulu Wegrow, New York'ta bulunmaktadır. Tasarım içerisinde yer alan etkileşimli öğrenme peyzaj alanları, eğitime fark bir bakış açısı kazandırmakta ve 21. Yüzyıl çocuğunun ruhsal ve zihinsel gelişimini beslemektedir. 920 m²' lik bir alana sahip olan mekan üç ve dokuz yaşları arasında ki çocuklar için kurulmuştur. Birbirinden farklı fonksiyonlara sahip mekanlarda çocukların gün boyunca serbestçe hareket edebilmelerine, mekandan ve birbirlerinden öğrenebilmelerine izin veren bir anlayış ile tasarlanmıştır.



Şekil 60: Çocuklara özel olarak tasarlanan kapalı mekan içinde katmanlı oyun ve okuma kapsülleri görseli (URL 9).

Öğrenme alanı, geçirgen ve topluluk olarak kullanılan mekanlara çok yakındır. Topluluk mekanları anaokulunun yarısından fazlasını kaplamakta ; dört adet sınıf, esnek atölyeler, topluluk alanları, çok amaçlı stüdyolar, sanat stüdyosu, müzik odası ve diğer oyun alanları beraberlik ve yaratıcılığın enerjisini gözler önüne sermektedir.

"Mekanı ayıran bölücülerin, çocukların seviyesine yükseltilmiş raflardan ibaret olması doğal ışığın binanın içine kadar alınmasını sağlamaktadır. Farklı yaş grupları için üç farklı yükseklikte tasarlanan raf gruplarına kavis verilerek aktivite cepleri yaratılmaktadır. Konfor, mahremiyet ve topluluk hissi veren cepler, öğretmenlerin her an mekanın tümüne hakim olabilmesine izin vermektedir. Tavanda, keçeden yapılmış akustik bulutlar doğadaki farklı desenleri yansıtmakta: bu desenler parmak izi, mercan, peyzaj ve aydır. Mekan günün saatine göre renk ve parlaklığı değişen Ketra ampulleriyle aydınlatılmaktadır. WeGrow'daki her bir öğrenme istasyonu BIG'in eğitim ortamını optimize etmek için özenle tasarladığı detay ve malzemeleri içermektedir. Modüler sınıflar hareketi ve iş birliğini teşvik eden, Bendark Studios tasarımı puzzle masaları ile çocuk ve yetişkin ölçülerinde sandalyeler kullanıcılara eşit bir perspektif sağlamakta, Laufen tarafından İşviçre'de üretilmiş çinilerle döşeli dikey bahçede farklı gölge koşullarında farklı bitkiler yetiştirmektedirler. Mantar raflar ve büyülü çayır daha odaklı bir çalışma için sakin bir atmosfer sağlarken okuma kovanları organik bir öğrenme ortamı için kapsayıcı bir kütüphane oluşturmaktadır (Şekil 60).

Öğretmenler ve ebeveynler, esnek bir çalışma ve bekleme alanı olarak kullanılabilen, duvarlarından parçalar kesilip çıkarılarak oyuklar oluşturulmuş lobiyi çocuklarla paylaşmaktadır (Şekil 61). Mekan, BIG'in gün boyunca konforlu ve doğal ışıklı ortam etkisi üretmek için geliştirdiği aydınlatma üniteleri Gople Lamp ve Alphabet of Light ile aydınlatılmaktadır. Oyuncul ve geçirgen, yine de ev hissi veren ve yapılandırılmış Wegrow, çocuk eğitimini içe bakış, araştırma ve keşif ile beslemektedir.



Şekil 61: Çocuklar için tasarlanmış mantar raflar ve büyülü çayır etrafında konumlanan okuma kovanları, tavanda keçeden yapılmış akustik bulutlar tasarımlarının görseli (URL9)



Şekil 62: Çocuklar için özel olarak tasarlanmış oyuncul ve geçirgen okuma kovanları iç kısmı görseli (URL 9).



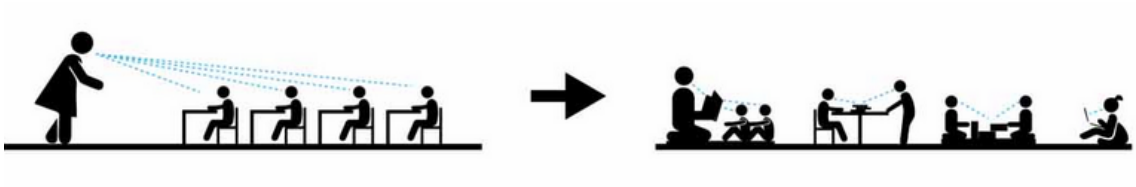
Şekil 63: Çocuklar için tasarlanmış konforlu okuma kovanları iç kısmı görseli



Şekil 64: Çocuklar, öğretmenler ve ebeveynlerin ortak kullandıkları lobi görseli

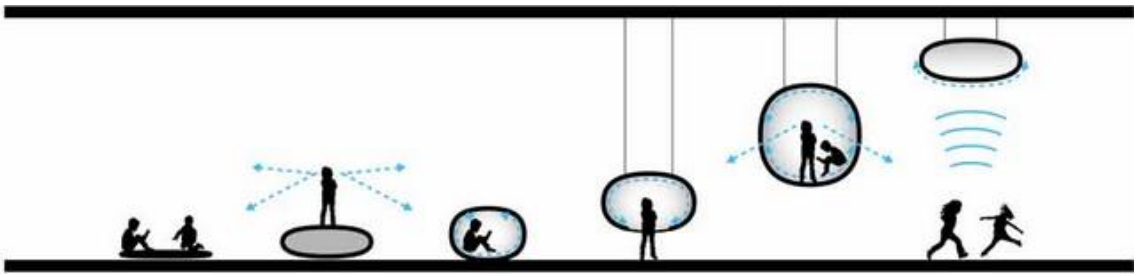
Tek noktadan bilgi vermek yerine, çocukların keşif ve işbirliği içinde eğlenerek öğrenebilmesi için yerleşik eğitim siteminden farklı olarak doğal bir eğitim sistemini benimseyerek, sınıfları çocukların keşif ve sosyalleşme yoluyla öğrenebilecekleri bir ekosistem olarak tasarlanmış yeni nesil bir anaokuludur (Şekil 64)

Sıralı oturma düzeni yerine - serbest oturma düzeni

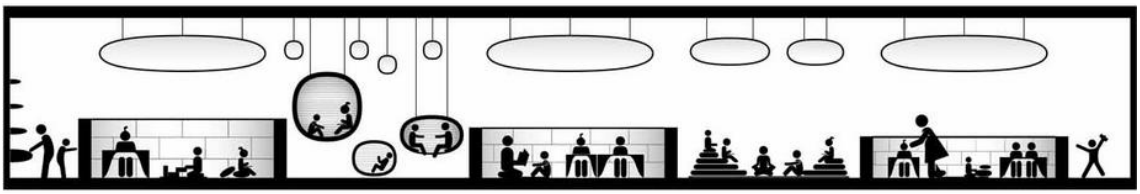


Şekil 65: Öğretmenler Tek noktadan bilgi vermek yerine, çocukların keşif ve işbirliği içinde eğlenerek öğrenebilmesi sağlanıyor. Derslik oturma düzeni yerine serbest oturma düzeni

Mekan içerisinde farklı yerlere konumlandırılan kapsüller, çocukların öğrenirken eğlenmesini ve kapalı açık mekan algısını geliştirmektedir (Şekil 65).



Şekil 66: Çocukların keşif algısını güçlendiren, mekanın konforlu ve eğitici olmasını destekleyen kapsüllerin kesit ile gösterimi.



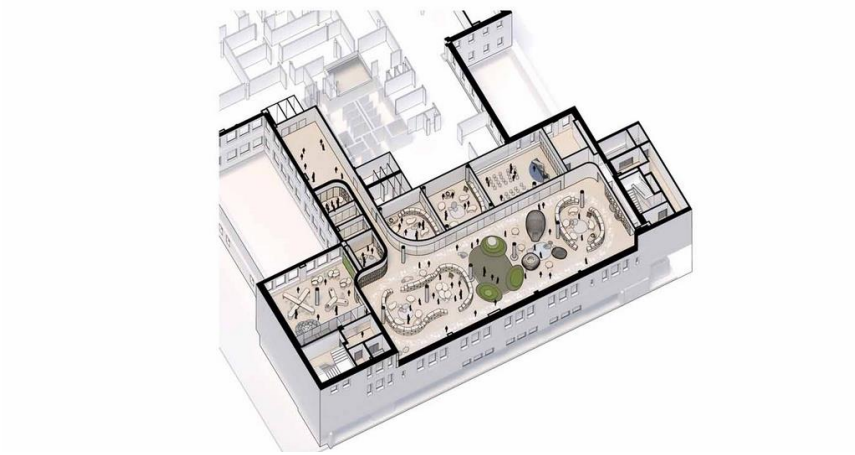
Şekil 67: Elips nesneler ve bölücülerle ayrılan farklı mekanların, tasarlanan mekan içindeki konumları (URL 9)

Tasarım, çocuk seviyesindeki okul evreninin öncülüğünden başlar. Bir dizi süper elips nesne, çocukları hareket, oyun, tefekkür ve okumaya çekmektedir (Şekil 66)

WeGrow anaokulu, geleneksel okullarda bulunan bölümlendirmeyi geri alarak, oyun alanları ile öğrenmeyi birleştiren beyni yeniden eğitmektedir. Okul ortamı her çocuğun süper gücünü ortaya çıkaran üçüncü bir öğretmen özelliği taşımaktadır.

WeGrow, zorlu köşeleri ortadan kaldırarak yuvarlak nesnelerde dolaşmak için çocuğun psikolojik ve fiziksel hareket kolaylığını sağlamaktadır. Öğrenme ortamı akıcı

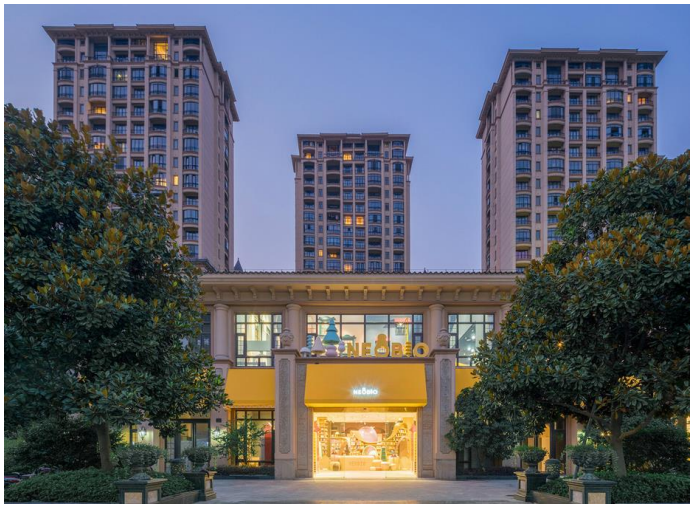
ve çeşitlidir. Çocuklar, öğretmenler ve ebeveynler için aktif topluluktan, kapsayıcı ve işbirliğine dayalı bir ortam oluşturulmuştur (Şekil 67).



Şekil 68: Anaokulu tasarımının 3D görseli (URL 9)

8.2.Neobio Family Park – Çin / Shanghai

X+Living Mimarlık Şirketi tarafından 2016 yılında tasarlanan Neobio Family Park 3000.0 m² lik alana sahiptir. Proje Çin'in en büyük kenti olan Shanghai' de yapılmıştır. Alışılagelmiş kitapçılardan çok farklı şekilde tasarlanan kapalı park alanı mimari tasarımı ile dikkat çekmektedir (Şekil 69).



Şekil 69: Neobio Family Park ön cephe görünümü, diğer kitapçılardan çok farklı bir iç tasarıma sahiptir (URL 7).

Tasarım ekibi kitapçıları tasarlarken, okumayı keyifli ve eğitici hale getirmeyi ve çocukların okuma alanını eğlence parkı benzeri bir yere dönüştürmeyi amaçlamışlardır. İç mekanda tasarlanan eğlence parkı Şangay'daki iki Avrupa binasında yer almaktadır. Neobio Family Park ön cephe tasarımında kullanılan pencereler ile dükkan girişinin olduğu dekor bir oyun alanı tasarlanması mekânsal ortam oluşturulmasını sağlamaktadır (Şekil 69).



Şekil 70: Neobio Family Park içerisinde bulunan süprizli mekanlardan biri (URL 7)

Park'ın iç tasarımında bulunan süprizli mekanlar ise çocukları heyecanlandırmakta ve hayal güçlerini arttırmalarına yardımcı olmaktadır (Şekil 70).



Şekil 71: Park'ın giriş bölümünü diğer oyun alanlarına bağlayan iç mekan görünümünün bir kısmı

Neobio Family Park, Eğlence parkı, Okuma Alanı, Yemek Alanı, Sims Şehri, Tırmanma Alanı ve Parti Salonundan oluşan 5 ana bölüme ayrılmıştır. Ana girişe (Şekil 71) girildiğinde okuma alanının kitap rafları olan ve çocukların saklambaç

oynayabilecekleri en iyi yerler olan dalgalı ormanlar ve tepeler bulunmaktadır. Her ağaç deliği çocuklar için özel küçük bir dünyayı yansıtmaktadır (Şekil 72).

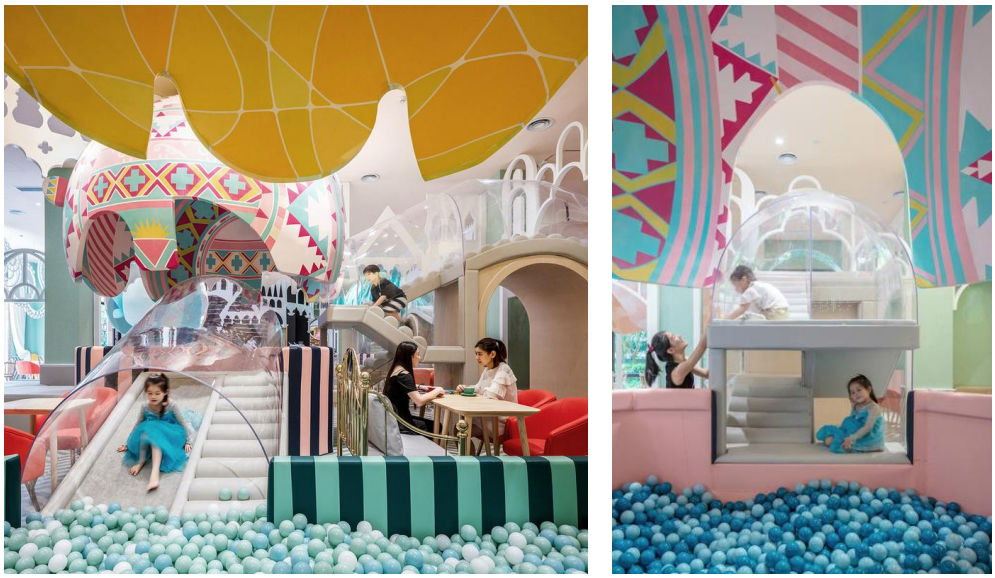


Şekil 72: Okuma alanının kitap rafları olan ve çocukların saklanbaç oynayabilecekleri, kendilerini özel ve güvende hissettikleri dalgalı ormanlar ve tepeler görülmektedir.



Şekil 73: Çocukların kendilerini doğaya yakın hissettikleri özgür ve rahatlatıcı bir okuma alanı oluşturmak için küçük orman ve tepecikleri yansıtan özel bölümler oluşturulmuştur (URL 7).

Çocukların kendilerini doğaya yakın hissettikleri özgür ve rahatlatıcı bir okuma alanı oluşturmak için küçük orman ve tepecikleri yansıtan bölümler oluşturulmuştur (Şekil 73).



Şekil 74: Ormanın yakınındaki pencere ile ebeveynler için boş zaman okuma alanı da tasarlanmıştır.

Ormanın yakınındaki pencere ile ebeveynler için boş zaman okuma alanı da tasarlanmıştır. Doğadan esinlenerek oluşturulan oyun alanı tasarımında bulunan kaydırakların şeffaf mika malzemeden tasarlanması çocukların ebeveynlerini istedikleri zaman görerek kendilerini güvende hissetmelerini sağlar (Şekil 74).



Şekil 75: Oyun bölümünde şeffaf malzemenin kullanılması ebeveyn – çocuk bağının göz teması ile kurulmasına olanak tanır

Oyun bölümlerinde kapalı üst örtüsü küçük ölçekli olarak tasarlanmış olsa dahi, çocuğa sınırlı ve güvenli mekan hissi vermektedir (Şekil 75).



Şekil 76: Park içindeki mekanların köprü, basamak veya kemerler ile ayrıldığı fakat mekanların renk bütünlüğünün bozulmadığı görülmektedir.

Park içinde tasarlanan iç mekanların, renk bütünlüğüne dikkat edilerek masal diyarını anımsatan basamaklar, köprü ve kemerli geçişlerle birbirine bağlanan tepe ve çeşitli doğa formlarını yansıtan kitap rafları, çocuklara mekanın her bölümünde onlara özel olduğunu hissettirmektedir (Şekil 76).



Şekil 77: Sims City' de ise, yollar, zebra geçitleri, sokak lambaları ve otoparklar dahil kentsel yol sistemi tasarlanmıştır.

Okyanus havuzu benzeri merdivenlerden minyatür bir kentin yaratıldığı Sims City' de ise, yollar, zebra geçitleri, sokak lambaları ve otoparklar dahil kentsel yol sistemi tasarlanmıştır (Şekil 77).



Şekil 78: Ortada, 3 katlı ev, içinde mini postane, benzin istasyonu, süpermarket, hastane vb. bulunan bölüm sol ve sağ tarafa ayrılmıştır.

Ortada, 3 katlı ev, içinde mini postane, benzin istasyonu, süpermarket, hastane vb. bulunan bölüm sol ve sağ tarafa ayrılmıştır; Çocukların favori Play House sahneleri de mevcuttur: mutfak, elbise, makyaj ve bebekler için bebek bezleri değiştirme bölümleri de düşünülmüştür. Çocuklar bu mini şehirde serbestçe her köşeye gidebilmektedir (Şekil 78).

Ebeveynler ise diğer taraftaki dinlenme alanında eğlenirken çocuklarını izleyebilmektedirler. Sims City'nin derinliklerinde “küçük prenseslerin” en çok sevdiği yer olan - Prenses Cosplay Alanı’nda ise ; kızlar her çeşit prenses kıyafetleri giyinip fotoğraf çektirebilmektedir. Anneleri prenseslerine eşlik ederken, tırnak bakımlarını dahi yaptırabiliyorlar.

Zaman Tüneli boyunca gidildiğinde, çeşitli slaytların (kaydırak benzeri yumuşak malzemeden tasarlanmış kısım), tırmanma raflarının tüm katını doldurduğu ve dev bir labirent gibi göründüğü Büyük Çocuk Alanına varılıyor.



Şekil 79: Çocukların doğrudan 1. kattaki yemek alanına kayabilecekleri S şeklinde bir slayttır tasarlanmıştır.

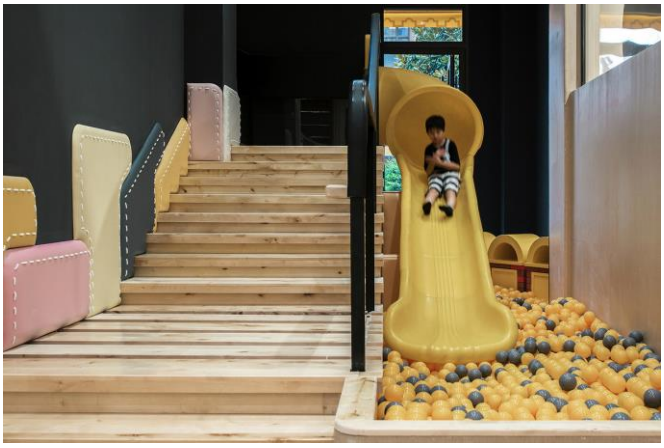
En dikkat çekici kısım, çocukların doğrudan 1. kattaki yemek alanına kayabilecekleri S şeklinde bir slayttır (kaydırak benzeri yumuşak malzemeden tasarlanmış kısım) (Şekil 79). Ebeveynler, çocuklar mekan içinde istedikleri yerde oynayarak iyi vakit geçirdikten sonra, onlarla ile birlikte yemek alanında lezzetli yemeklerin tadını çıkarıyorlar. Yemek alanında, hepsi saydam sürüngenlerle birbirine bağlanmış, balon gibi asılı bir sürü Oyun Kutusu tasarlanmıştır (Şekil 80). Çocuklar bu sayede sürünerek eğlenebilmektedirler. Bu kutuların etrafında yemek masası bulunmaktadır. Ebeveynlerin oturup, sohbet ederken veya yemek yerken keyifli vakit geçiren çocuklarını izleyebilecekleri şekilde tasarlanan yemek masaları ve oturma yerleri de bulunmaktadır.





Şekil 80: Yemek alanında, hepsi saydam sürüngenlerle birbirine bağlanmış, balon gibi asılı bir sürü Oyun Kutusu tasarlanmıştır çocuklar bu sayede sürünerek eğlenebilmektedirler.

Katlar arasındaki geçişlerde köşeye konumlandırılan yarı açık kaydırak tasarımı çocukların top havuzunda oyunlarına devam etmelerini sağlar, top havuzunun sol tarafında konumlandırılmış ahşap merdiven ise ebeveynlerin de diğer oyun bölümlerinde olduğu gibi çocuklarını izlemelerini ve oyun bölümüne kolay ulaşımlarını sağlamaktadır (Şekil 81).

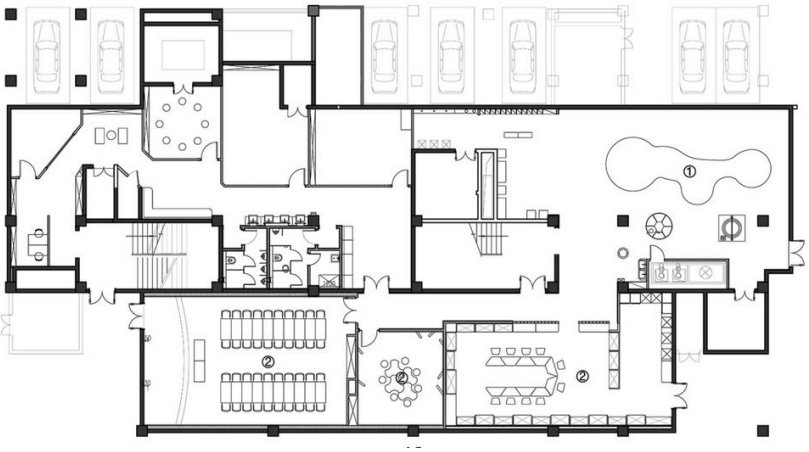


Şekil 81: Katlar arasındaki geçişlerde köşeye konumlandırılan yarı açık kaydırak çocukların top havuzuna geçişini sağlar.

Ayrıca alan içinde iki VIP odası özel alana ihtiyaç duyan aileler için tasarlanmıştır.

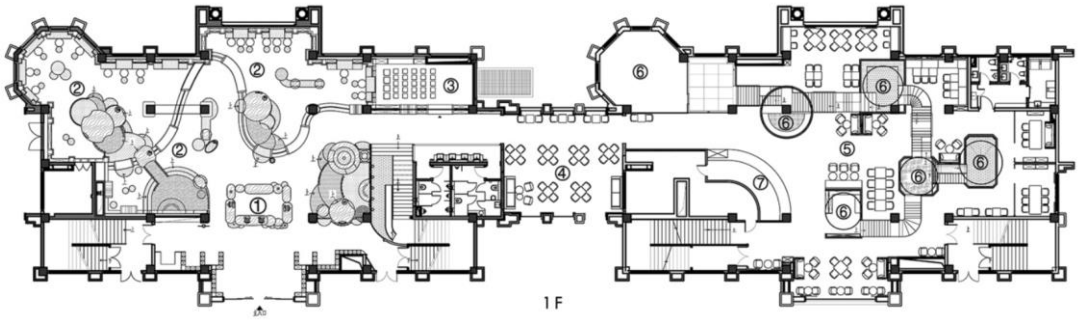
Bodrum katında, Hint, Çöl ve Akdeniz gibi çeşitli temaları olan çocuklar için Parti Odası bulunmaktadır. Burada çocuklar doğum günü partisini en sevdikleri odadaki konsept ile düzenleyebilmektedirler. Özel King & Queen sandalyesi, her parti için özel olarak tasarlanmakta ve her çocuğu partisinin gerçek kahramanı yapmaktadır.

Neobio ismindeki oyun parkı çocukları ve ebeveynlerini gerçekte bir masal dünyasında yaşıyormuş gibi hissettirmektedir.



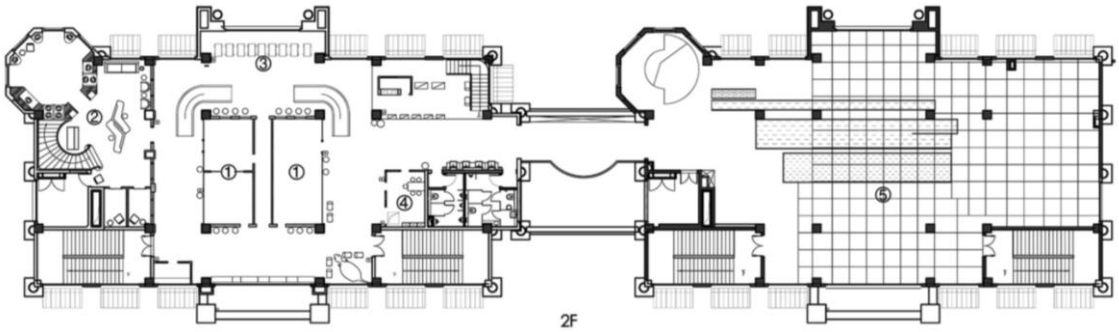
Şekil 82: Neobio Family Park Zemin Kat Planı

Zemin katta bulunan mekanlar , çocuk yemek alanı, kitap okuma ve oyun alanı, doğum günü, kutlama gibi özel günler için hazırlanan mekanlar ayrıca ıslak hacimler (mutfak ve kadın-erkek tuvaletleri) yer almaktadır (Şekil 82).



Şekil 83: Neobio Family Park 1. Kat Planı

1. katta ise 1. ve 2. Kat arasındaki ana merdiven dışında, mekanlar arasında eğlenceli bağlantıyı sağlayan, kaydırak ve slayttır (yumuşak malzeme ile kaplanmış kaydırak benzeri oyun elemanı) bulunmaktadır. 1. Katta çocuk oyun ve okuma alanları, ebeveyn ve çocuk bağını güçlendiren oyun alanının da dahil olduğu restaurant bölümü, ebeveynlerin yemek alanı dışına kitap okuyup sohbet edebilecekleri mekanlar bulunmaktadır. Kat içerisinde slayttır ve kaydıraklar ile geçiş sağlanan oyun alanı kat planının iki ayrı bölümünde merkeze konumlandırılmıştır. Ana merdiven ve ıslak hacimlerinde içinde yer aldığı 1. kat planı eğlenceli tasarımından ödün vermemektedir (Şekil 83).



Şekil 84: Neobio Family Park 2. Kat Planı

Neobio Family Park'ın 2. Kat planında bulunan mekanlar içerisinde Sims City oyun alanı ve çevre tasarımı şehir içindeki yaşamı yansıtmaktadır. Princess Coplay bölümünde ise çocuklar prenses kıyafetleri giyerek ebeveynleri ile birlikte fotoğraf çektirebilmektedirler. Bu sayede kendilerini masal dünyasının içinde hissetmektedirler. Mini Car Parking bölümünde gerçek otomobil, traktör, çekici gibi araçların tasarımını yansıtan oyuncakları sürerek oyun alanları içerisinde bulunan yol, refüj, trafik ışığı bulunan bölümlerde oyuncak arabaları kullanıp park edebilmektedirler. Post Office ise Sims City'nin karşısında konumlandırılan postane şehir tasarımını desteklemektedir. Büyük çocuk oyun alanı olarak adlandırılan bölümde ise kitap okuma bölümleri dışında katlar arasında çocukların oyun oynamalarını kolaylaştıran slayttırlar bulunmaktadır (Şekil 84).

8.3. Domino Park – New York

Brooklyn, Williamsburg'daki yeni Domino Park, New York'taki en çarpıcı ve yenilikçi oyun alanlarından biri olma özelliği taşımaktadır (Şekil 85).



Şekil 85: Eski Endüstri Yerleşkesine Şeker Fabrikası Temalı Oyun Alanı (URL 1).

2004 yılında hizmet vermeyi durduran Domino Sugar Refinery fabrikası yerine Sanatçı Mark Reigelman tarafından tasarlanan Domino Park Oyun Alanı isminde bir oyun alanı tasarlanmıştır (Şekil 85). Bu tasarım sayesinde hizmet vermeyi durdurmuş olan fakrikanın tarihi önemi de unutulmamaktadır. Dünyanın en büyük şeker fabrikası olan Domino, 20. yüzyılda Williamsburg'un gelişiminde önemli bir katalizör görevi görmektedir. Domino Park Oyun Alanı, çocukları şeker üretim sürecinin eğlence dolu bir temsili aracılığıyla mekanın tarihine saygı göstermektedir. Çocuklar genelde şeker yemeyi severler. Çocuklar için yabancılık çekmeyecekleri bir alanın tasarlanması kendilerinin yanı sıra ebeveynlerinide mutlu etmektedir.



Şekil 86: Şeker kamışı kabini, tatlı su ambarı ve şeker küpü bölümlerinden oluşan oyun alanı

Oyun alanı Şeker Kamışı Kabini, Tatlı Su Ambarı ve Şeker Küpü olmak üzere üç ana bölümden oluşmaktadır (Şekil 86). Bu bölümler şekerin kesilip endüstriyel kabinden atılmasını, tatlı su şuruplarında filtrelenmesini ve mükemmel şekilde rafine edilmiş ham şeker olarak sistemden çıkarılmasını tasvir etmektedir. Oyun alanının tasarımı işleyen bir şeker fabrikası gerçeğini yansıtacak şekilde yapılmıştır.



Şekil 87: Kullanılan canlı renkler ile orijinal fabrika paletini yansıtan şeker kamışı bölümünün iç tasarımı

Şeker kamışı bölümünün içine yerleştirilen tırmanma ağı çocukların eğlenmesini ve mekanı farklı algılamasını destekliyor (Şekil 87).

Korunan endüstriyel eserler ve sitedeki elemanlar ile bağlantı kurabilmek amacıyla oyun alanındaki canlı sarı, turkuaz, yeşil ve fırçalanmış metal renkler kullanılarak orijinal fabrika paleti yansıtılmaktadır. Fabrika zeminlerinden toplanılarak yeniden kullanılan ahşap, alan boyunca dağılmış olan orijinal fabrika eserlerinden çıkan parlak renkli valf jantların yanı sıra yükseltilmiş kabinin ön cephesinde ortaya çıkmaktadır. Üç ana yapı, yükseltilmiş bir kabin, yükselen bir silo ve paslanmaz çelik kızaklar ile birlikte bir endüstriyel konteyner, orijinal fabrikanın karmaşık mimarisini ve altyapısını anımsatmaktadır.



Şekil 88: Şeker kamışı bölümünün giriş tasarımı

Şeker kamışı bölümünün giriş kısmında bulunan çift kollu merdivenin korkulukları çocukların güvenli bir şekilde tutunarak oyun alanına ulaşmasını sağlıyor. Korkuluk tasarımındaki düşey demirlerin aralıklarının minimum ölçüde tasarlanması ve düşeyde her kolda ayrıca birer tane daha küpeştenin bulunması çocuk güvenliğini üst seviyeye çıkarmaktadır (Şekil 88).

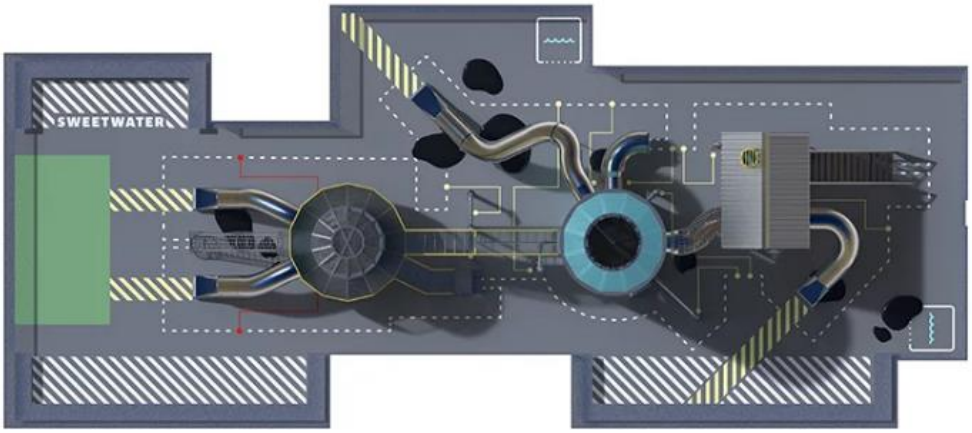
Domino Park Oyun Alanı tasarımında , endüstriyel çağın şeker rafine işlemlerinden ve eski Domino fabrikası alanının inanılmaz yaratıcılığından esinleniyor. Oyun alanı, şekere övgüde bulunmuyor; fiziksel aktiviteyi, sosyal katılımı ve Domino Sahili'nin eşsiz tarihini hatırlatan endüstriyel altyapıyı yansıtmayı amaçlanıyor. Şekerli bir renk paleti, dinamik grafikler ve endüstriyel görsel anlatım ile Domino Park Oyun Alanı, çocuklar ve yetişkinlerdeki maceraperest ruhu ortaya çıkarıyor.



Şekil 89: Oyun alanı bölümlerinin bağlantısını sağlayan yarı açık spiral boru tasarımı görseli

Çocuk güvenliğinin düşünülerek, açık kapalı mekan algısının yaratıldığı spiral boru tasarımı çocukların mental – motor gelişimlerini desteklemektedir. Ayrıca fiziksel ve ruhsal olarak güçlenmesine de katkı sağlamaktadır (Şekil 89).

Çeyrek mil uzunluğundaki Domino Park, New York'un ikonik endüstriyel sahil alanlarından birinin tarihini yansıtan Williamsburg Köprüsü'nün hemen kuzeyinde bulunan, halka açık bir parktır. Park, High Line'ın önde gelen tasarımcıları olan peyzaj mimarlık firması James Corner Field Operations ile ortaklaşa tasarlanıyor. Parkın en yüksek noktası, Manhattan silüeti, Williamsburg ve Manhattan Köprüleri ile Domino Park'ın geri kalanının eşsiz manzaralarını sunuyor.



Şekil 90: Parkın vaziyet planı görseli

Park alanının zemininde oyun alanındaki giriş çıkışları gösteren ve çocukları alan içinde yönlendiren yer işaretleri tasarımın önemine ve bütünlüğüne dikkat çekmektedir (Şekil 90)

8.3.Wonderfruit Festival – CYM Tapınağı , Tayland – Pattaya

Wonderfruit Festival, 2014 yılından beri Tayland'ın Pattaya kentinde düzenlenen uluslararası bir müzik ve sanat festivalidir. Bu festival kapsamında etkinliklerin sürdüğü günlerde, festivalin gerçekleştiği çayırları, yeni senaryolar üreterek restaurantların bulunduğı küçük bir şehire dönüştüren geçici tesislerin küratörlüğüne özel önem verilmektedir.



Şekil 91: Geri dönüştürülebilen atık malzeme ile tasarlanmış ışık oyunlarıyla zenginleştirilmiş oyun alanı (URL 10)

Festival kapsamında çocukların, gençlerin ve ebeveynlerinin eğlenceli vakit geçirebilecekleri geri dönüştürülebilen atık malzeme ile tasarlanmış ışık oyunları ile zenginleştirilmiş yeni bir oyun alanı hazırlanmıştır (Şekil 91).



Şekil 92: Çocuklar, gençler ve ebeveynlerinin eğlenceli vakit geçirdikleri oyun alanı (URL 10).

Oyun Alanı Tasarımlarına Güncel Yaklaşımlar

- Geri Dönüşüm Malzeme Kullanımı
- Işık, Gölge Kullanımı
- Kinetik Enerji ve Hologram

Oyun alanlarına yenilik ve eğlence katan güncel yaklaşımlar tek düze tasarım anlayışını değiştirmekte ve çeşitlilik kazandırmaktadır.

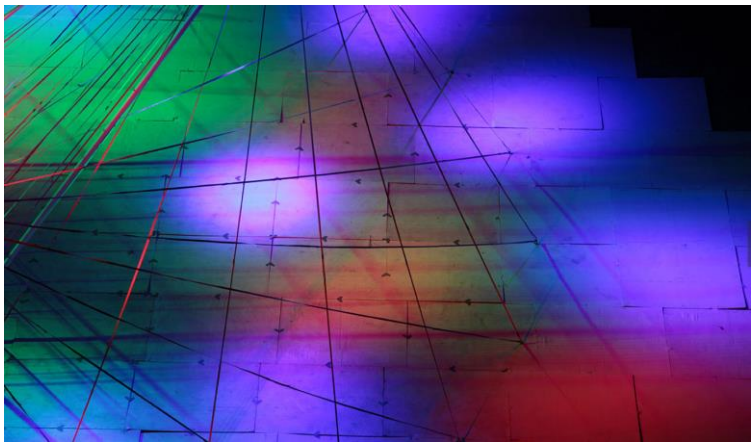


Şekil 93: Palet, kontraplak gibi hacimli malzemelerin taşınmasında kullanılan güçlü ve dirençli plastik şeritler oyun alanı tasarımında dikkat çekici bir malzeme halini almıştır.

Çeşitli malzemelerin taşınmasında kolaylık sağlayan şeritler, aynı zamanda ambalaj yapımında kullanılan paletler ve kontrplaklarla birlikte istiflenebilir (Şekil 93) .

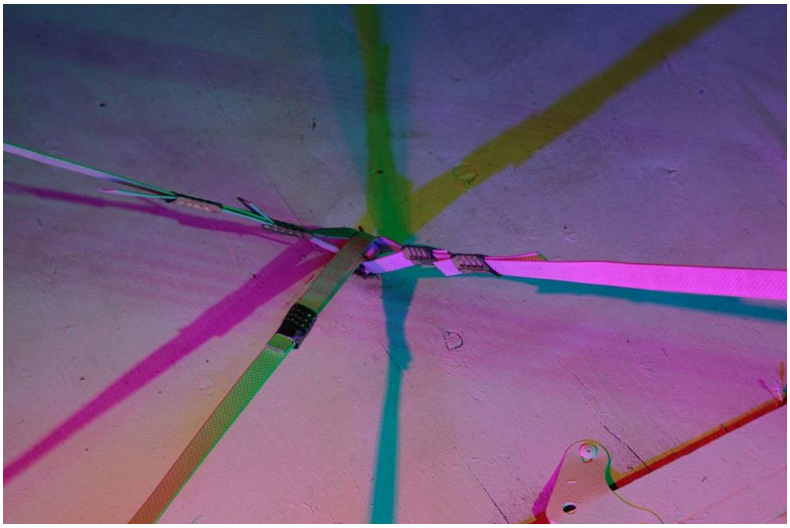


Şekil 94: Tasarımın zemininde kullanılan masalar, plastik şeritlerin yükselmesi ve ışık oyunları ile çocukların ilgisini çekmektedir. (URL 10)



Şekil 95: Tasarımın zemininde çemberleme şeklinde kullanılan masalar ışık oyunları ile birlikte renkli zemin kaplama malzemesine dönüşmektedir.

Bu tasarımın zemininde çemberleme şeklinde birleştirilmiş masalar kullanılmıştır (Şekil 95).



Şekil 96: Hacimli cisimlerin taşınmasında kullanılan güçlü ve dirençli plastikten yapılmış şeritler.

CYM Tapınağı (Camgöbeği, Sarı ve Macenta CYM), hacimli cisimlerin taşınmasında kullanılan güçlü ve dirençli plastikten yapılmış şerit ile yapılan bir kurulumdur. Bu dirençli plastikten yapılmış şeritler ambalajlama ve nakliye için kullanılan çoğu malzeme gibi, üreticiden tüketiciye olan yolculuğun süresini uzatır (Şekil 96).



Şekil 97: Halkı, tesisi çemberlemeye, şeritlerin arasına girmeye, denemeye, hareket etmeye davet eden tasarım içinde eğlenen çocuklar ve ebeveynleri

Etkinliğin esas olarak gün batımından sonra gerçekleştiği bir müzik festivalinde, ışık gibi malzemeler de önemlidir. Basit bir ışık birleşimi sayesinde, CYM Tapınağı'na giren herşey temel renklerde, mavi, sarı ve macenta tonlarında renkler üreterek, halkı tesisi çemberlemeye, şeritlerin arasına girmeye, denemeye ve hareket etmeye davet etmektedir (Şekil 97).

Projenin teknik detayları ; CYM Tapınağı isimli proje , 2016 yılının Ağustos ayında Basurama'nın İşbirliği ve Reem Elattar tarafından yapılmıştır.

8.4.Anılar İstasyonu - Şili

Şili' de ki CeCrea merkezlerinin ağı, kendilerini tanımladıkları gibi, kızların, erkeklerin ve gençlerin hayal etme ve yaratma haklarını geliştirdikleri yerlerdir. 2015 yılının sonunda açılan CeCrea merkez ağı, hem büyük şehirlerde hem de bölgedeki küçük kasabalara hizmet veren La Ligua'nın merkezi gibi daha az nüfuslu bölgelerde kurulmuştur. Aydın kesimin gençlik nüfusunun bir buçuk yıl süren macera ve başarısından sonra, Sanat ve Kültür Eğitim ve Öğretim Bölümü, La Ligua Belediyesi ile, istasyonun eski bulunduğu bölgede kendi alanlarını inşa etmek üzere bir anlaşmaya varılmıştır. Diktatörlük sırasında tren alandan kaldırılmıştır. O ana kadar site özel bir otopark olarak kullanılmaktadır, her gün otobüse binen insanlarla etrafındaki diğer şehirlere gitmek için doldurulmuş bir yer olarak tanımlanmaktadır. Alanda, yüksek irtifaları ve sitenin şehirdeki bir tepe üzerinde yer alması nedeniyle şehrin hemen her yerinden görülebilen büyük bir metre çapında okaliptüs dikkat çekmektedir. Cecrea'nın çalışma metodolojisini takiben, La Ligua'nın merkezi, çocukların kendi istekleri ve o alanın nasıl olması gerektiğine ilişkin görüşleri konusunda danışıldığı bir dinleme süreci

kurulmuştur. Ek olarak ve mekanla nasıl duygusal bir bağ kurmaya ve kullanmaya başlamaya başlayacağına, "İlk Taş" adlı bir etkinlik tanıtılmıştır; amacı ise mevcut kullanıcı ile ortak çalışma yoluyla, ilk mekan fetih olayını gerçekleştirmektir. Aynı faaliyet 2019 için planlanan dört yeni merkezde aynı anda gerçekleştirilmektedir. Sanat ve Kültür Eğitim ve Öğretim Departmanı, First Stone etkinliğini koordine etmek ve güçlendirmek için birkaç sanatçıyı davet etmiş ve La Ligua'nın Cecrea'sinde La Quinua'daki Cecrea'da personel ve kolaylaştırıcı ekibi ile işbirliği yapacak Basurama'yı seçmiştir.



Şekil 98: Tasarım aşamasında görüşleri alınan çocuk ve gençlerin bir kısmı.

Parkın oluşma sürecinde iş akışı :

CeCrea kolaylaştırıcıları ekibi, yeni merkezi hayal etmek ve dilekleri ve hayalleri toplamak için çeşitli dinleme ve konuşmalarda kız ve erkeklerle birlikte çalışmıştır (Şekil 38). Bu çalışma oturumlarının ana sonuçları;

- Ağacın yeni CeCrea'da tutulması arzu edilmiştir.
- Ağaçla ilgili bir yapı arzu edilir ve ağaç üzerindeki küçük bir ev fikrini birçok kez tekrarlamışlardır.
- Bir tür çok işlevli altyapı, zeminden izole edilen olayların, eylemlerin, toplantıların vb. gerçekleştirilmesi için istenmektedir.
- Okaliptüs ağacının etrafında semboller oluşturmak istenmiştir (arzu ağacı).

Basurama, bu aşamada, mevcut CeCrea'yı, müdahale alanını ziyaret etmek, yerel ajanlarla temasa geçmek, mevcut yerel materyalleri ve kaynakları haritalamak, ilk eylemleri başlatmak ve olası müdahalelerin incelenmesini amaçlamaktadır. Bölgedeki sanatçılar ve kültürel ajanlarla yapılan çalışmalarda, tren istasyonunun ne olduğunu ve La Ligua sakinlerinin ne anlama geldiğini hatırlama isteği, kızların, erkeklerin ve gençlerin buluşmasına ortam hazırlamıştır.

İkinci gezi sırasında, çalışmanın, sitenin hafızası etrafındaki kavramsallaştırılması, kolektif hafızanın önemi, tarihi miraslarını korumanın ve ona değer vermenin, kentin yapılandırmasındaki değişiklikleri anlamanın önemini vurgulamışlardır.

Proje Tanımı

Tasarımda kullanılacak olan atık malzemelerin tanımlanmasından sonra, biri kimlik inşası, tahsisat ve aidiyet, diğeri de güneşte yapılan müdahalenin fiziksel inşasına dayanan iki düzeyde bir çalışma programı oluşturulmuştur. İlk aşamada, bayrakların yapıldığı Ligua'nın güçlü tekstil endüstrisindeki kumaş kalıntıları ve kumaş ile çalışılmıştır. O zamandan beri La Belediye Meclisi Ligua kentin lamba parkını değiştirme sürecindedir, kentteki katılımcıların hatıralarını toparlayarak, onları kapsüllenmiş hatıralara dönüştürerek geçmişi ilişkilendirme yolu ile partinin tarihine bağlamak ve aynı zamanda merkezin ve geleceğin köprüsünü inşa etmek için kullanılacak olan yeni bir tasarım oluşturulmuştur (Şekil 99).

Müdahale aşamasında iki yapı tasarlanmıştır:



Şekil 99: Tipik bir evinkinden daha soyut ahşap iskelet sistemi ile okaliptus ağacına bağlı, bir gözetleme kulesi tasarımı (URL 4).

Bir yandan Anı İstasyonları, yükseltilmiş bir yapıya sahip olan ve Okaliptus'a bağlı, eski CeCrea de Ligua merkezli ahşap ve paletler ile inşa edilmiştir (Şekil 100).



Şekil 100: Çocukların özgürce tırmanıp oynayabildikleri gözlem kulesi.

Ağaçtaki tipik bir evinkinden daha soyut olan bu yapı, imgelem ve arzuların onları farklı şekillerde kullanmaya yönelttiği daha çok işlevli bir alan oluşturmaya çalışırken, bu görüntünün önerdiği evsel ve özel kullanım koşullarından kaçınmaktadır (Şekil 101).



Şekil 101: Gözetleme kulesi iskeleti ve okaliptus ağacına bağlanmış süslemeler

Gözetleme kulesi bir ağaç evi, minber, bakış açısı, sahne alanı, oyun alanı, gün batımını izleyebileceğiniz bir yer, tepelere bakılacak bir yer şeklinde tasarlanmıştır (Şekil 101).



Şekil 102: Çocukların sevdikleri metaryalleri (bilye,renkli kumaş v.s.) şeffaf plastikler içine yerleştirerek dilek ağacına ekledikleri tasarımları

Okaliptus ağacını daha özel hale getiren, çocukların ağaca bağladıkları renkli materyaller mekanın ışık saçmasına yardımcı olmaktadır (Şekil 102).



Şekil 103: Çocukların yanı sıra gençlerinde eğlence yeri haline gelen tasarım mekanı bireyler arasındaki sosyalleşmeyi arttırmaktadır.

Tasarımda emeği geçen çocuk, genç, yaşlı toplumun her kesiminden insanın mekanı sahiplenmesi, alanın gün içinde canlı kalmasını sağlamaktadır (Şekil 103).

8.5. Autocole Ideo / #ImaginarPatio #ConstruirPatio Oyun Alanı, İspanya

İspanya'da bulunan bir otoparkın çocuk oyun alanına dönüştürülmesi Basurama ve Ideo Okulu'nun birlikte geliştirdiği bir projedir. Proje için PVC boru, lastik, ip gibi atık malzemeler kullanılmıştır (Şekil 104).



Şekil 104: Proje için kullanılan atık malzemeler (URL 4).

Basurama ve Ideo Okulu arasındaki Pedagojik işbirliği projesi. Oyun alanı, pedagojik bir strateji olarak düşünülüp dönüştürülmüştür. Ideo Okulu, geçici olarak bir ofis binasında bulunan bir eğitim merkezidir. #ImaginarPatio #ConstruirPatio, çok küçük yaştaki öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılayan oyun ortamına küçültülmüş boyutlarda park etme ihtiyacından doğmuştur. Okul bahçesinde dev bir boru ve 25.000 litrelik bir tankla ne yapılabilir düşüncesi ile yola çıkarak tasarlanmıştır (Şekil 105).



Şekil 105: 25.000 litrelik tankın oyun alanına dönüşümü



Şekil 106: Tankın giriş bölümünden iç mekana bakış



Şekil 107: Tankın içine kurulan örümcek ağına benzer ip ve zemine serilmiş yumuşak süngerden oyun malzemeleri ve tasarım içinde oyun oynayan çocuklar.



Şekil 108: Tırmanma ağında yorulan çocuklar, süngerler üzerinde dinlenebilmektedirler



Şekil 109: Tedarik boru hattının dönüşüm çalışmaları



Şekil 110: Boru hattı ve set tasarımı merdiven birleşiminin son hali.



Şekil 111: Orjinal kaydırak tasarımı



Şekil 112: Lastik ve ip ile yapılan salıncaklar

Merkez felsefesini ve Basurama'nın (Autocoles and Autoparques) çalışma çizgisini takiben, tüm eğitim topluluğunu kapsayan, oyun alanının dönüşümüne yönelik iddialı bir proje yürütmeye karar verilmiştir. Lise öğrencileriyle birlikte, 2014-2015 eğitim öğretim yılında, park yerinin avludaki mekânsal dönüşüm sürecinin pedagojik bir sürecine başlanılmıştır. Bu müdahale ek olarak, deneysel, disiplinlerarası ve pratik öğrenmeye bir fırsat olduğunu varsaymaktadırlar. Bunun için kendi fikirlerini komisyonlarda paylaşarak arzu, tasarım ve toplu inşaatın çeşitli aşamalarını geliştirmişlerdir. Matadero Madrid'in bir çalışmasından ve okuldaki malzemelerle (tatami artıkları) elde ettikleri çok önemli yeniden kullanılmış malzemelerle (tedarik boru hattı, 25.000 litrelik tank, set tasarımı merdiven) çalışmaktadırlar.

Farklı aşamalar ve komisyonlar

- Tasarım Komisyonu
- Lojistik Komisyonu
- Alet ve malzeme komisyonu
- Boyama komisyonu

Park alanı tasarlanırken ortak çalışma yürüten komisyonlardır.

Yapılan dönüşümler şunlardır:

- Ana fikri destekleyici düşünceler: "İhtiyacınız olan tek şey veranda" ve "Bakış açınızı değiştirerek düşünmek”
- Basketbol sahalarını boyamak.

- Salıncaklar, lastik ve ip ile yapılıyor (Şekil 102).

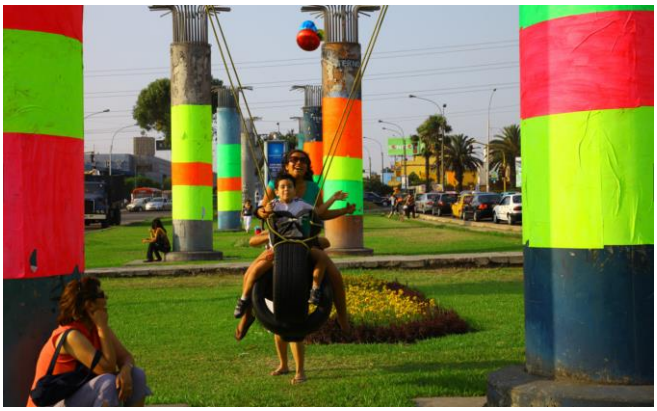
Kaydırağa dönüştürülen,.bağlantı tüpünün ve tiyatro merdiveninin yeniden kullanımı (Şekil 111). Özel sınıf olarak düşünülen, 2500 Litre tankın tekrar kullanılması. İçine kurulan örümcek ağına benzeyen, ipten ağ ve zemine serilmiş yumuşak süngerden oyun malzemeleri, tasarımın parçalarını oluşturmaktadır (Şekil 107).

8.6.R.U.S Lima Projesi, Halka Açık Eğlence Parkı – Güney Amerika – Peru, Lima

Güney Amerika'da bulunan Peru'nun başkenti Lima'da artık kullanılmayan bir alanı dönüştürerek halka açık eğlence parkı haline getirmişlerdir. Yirminci yüzyıl boyunca kentsel model, otomobil kullanımının ilerici ve büyük bir varlığı ile karakterize edilmiştir. Nihai hedefi tekerlekli araçlar için maksimum hareket kabiliyeti sağlamak olan ve şehir merkezinde bile yayayı arka planda bırakan kapsamlı şehirler kurulmuştur. RUS Lima projesi, şehirdeki en özgün ve sıra dışı alanlardan birinin kurtarılmasına odaklanmıştır: Surquillo bölgesinden geçen terkedilmiş yüksek elektrikli tren yolunun yeniden kullanılması için halka açık eğlence parkına dönüştürülmüştür (Şekil 114). Toplu taşıma ağı olarak kullanılamayan alan ,büyük bir gayri resmi taşıma ile (500'den fazla hat) desteklenen (ve izin verilen) yayaların ikincil bir unsur olduğu vurgulanarak trenin bulunduğu alan terk ve yıkım sürecine bırakılmıştır.



Şekil 113: Otomobil parçaları, halatlar, lastikler ve çivilerin kullanılarak tasarlandığı (URL 12)



Şekil 114: 9 m genişliğindeki gökyüzünü işaret eden direklerde göze çarpan çeliklerin beklemeleri, halatlar ve lastiklerin birleşimi ile oluşturulan salıncaklar çocuklar ve ebeveynlerinin eğlence merkezi haline gelmiştir (URL 12).

Bu yapı muhtemelen şehirdeki en şaşırtıcı kentsel atıktır; şekli ve kentsel varlığı nedeniyle, 9 metre genişliğinde ve birkaç kilometre uzunluğunda erişilebilirliği olmayan büyük bir beton platformdur. Alanın eğlence parkına dönüştürülmesi sürecinde, gökyüzüne işaret eden direklerde göze çarpan çeliklerin beklemeleri, şehir genelinde ortak bir manzarayı kurumsallaştırmak, sonsuza dek "büyümeye devam etmeyi", sürekli bir ilerlemenin sembolü olarak yeniden tanımlanmıştır.Bölgede yapılan seçimler sonucunda toplu taşıma sorununa kesin çözüm getirilememiş ve atıl kalan alan kamusal eğlence parkına dönüştürülmüştür (Şekil 115).



Şekil 115: Tekerlekten yapılmış salıncaklarda keyifle oynayan çocuklar.

RUS Lima projesi ile topluluğun ve çeşitli yerel sanatçıların, trenin altyapısını eğlenceli ve çekici bir yer haline getirecek bir dizi cazibe merkezi ve oyun önerisinde bulunarak bu alanı aktif hale getirmesini sağlamışlardır. Sonuç, kamusal alanı kutlamanın net bir eylemi ve bir yansımasıydı: küçük bir Eğlence Parkı bölge halkını sevindirmiştir.



Şekil 116: Tekerlekli Tırmanma ağına uzaktan bakıldığında oluşturulan form, çocuklarda uçma hissi yaratmaktadır (URL 12).

Bu süreçte, bölgedeki farklı aktörlerin aktif katılımı önerildi. Alanın az sayıdaki kaynağından başlayarak, tüm öz yapı yeniden kullanılmış malzemelerle bitirilmiştir (Şekil 105). Bu durumda, esas olarak otomobil parçaları ve lastikler dikkat çekmektedir, kamu ve özel taşımacılık hakkında düşünmenin paradoksal bir yolu olarak lastikler ve otomobil parçaları kullanılmıştır (Şekil 116).



Şekil 117: Direkler arasına kurulan Tellere bağlı aparat ile çocuklara bulutlara ulaşma hissi yaşatılmaktadır.

5 Şubat - Mart 2010 tarihlerinde RUS Lima projesinin sergisi, Lima'daki İspanya Kültür Merkezi'nde açılmıştır. Sergi, Latin Amerika'da Basurama'nın, Kentsel Katı Atık çerçevesinde, Lima projesine özel dikkat gösterilerek derlenmesini içermektedir. Bu projenin sergisine paralel olarak metinler, videolar ve görüntüler, atık yönetimine odaklanan kentin kentsel sorunları ve kamusal alanın eksiklikleri ile analiz edilmiştir.

.7.Avustralya Arboretum Oyun Parkı – Avustralya

Avustralyalı peyzaj mimarlığı ofisi Taylor Cullity Lethlean, yeni açılan Avustralya Ulusal Arboretumu için temalı bir oyun alanı tasarlamıştır. Meşe palamudu şeklinde tasarlanan dev oyun evleri çocukların tırmanması için hazırlanan strüktür üzerinde yükselmektedir. Banksia isimli kır çiçeğinin kozalağı şeklinde üretilen alanlar ise zemindeki oyun alanlarını oluşturmaktadır (Şekil 118).



Şekil 118: Oyun alanı tasarımının yerleşimi (URL 13).



Şekil 119: Oyun alanı girişi ve içinden görüntüler.



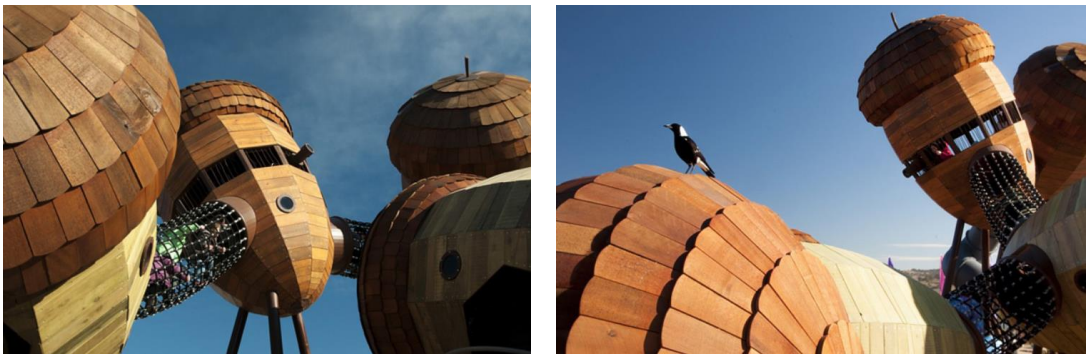
Şekil 120: Dev meşe palamutlarının arasındaki ip tunellerinden tırmanan çocuklar.

Tasarımın şekline yön veren fikir, türü yok olma tehlikesi ile karşı karşıya olan bitkilere dikkat çekmektir (Şekil 119). Çocukları, ağaçlar ve doğa ile birleştirmesi adına bu şekilde tasarlanmıştır.



Şekil 121: Kaydıraklar ve ip merdivenleri çocukların fiziksel gelişimlerini destekliyor.

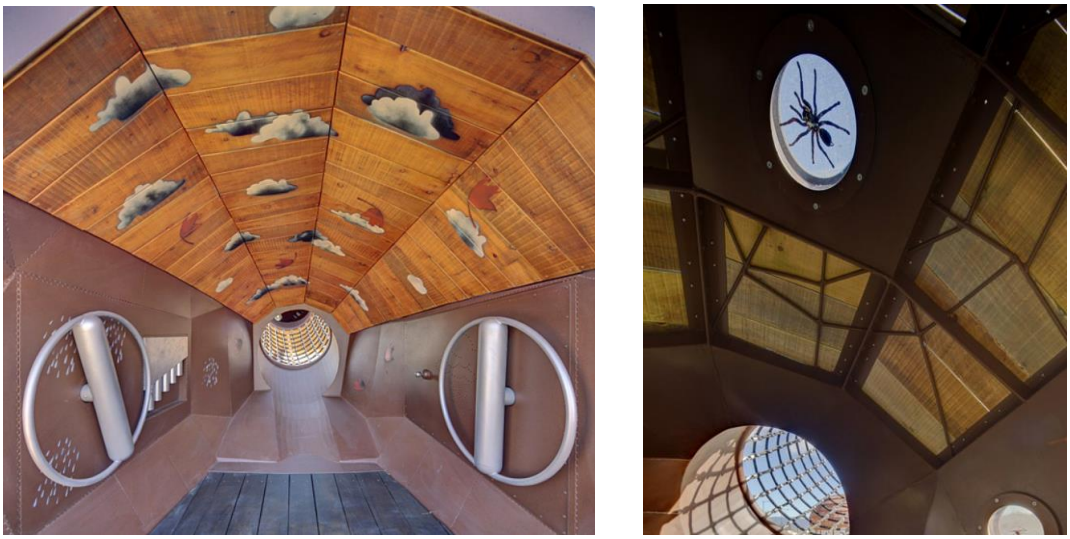
Ormandaki yaşamın başlangıcı olan tohumun dev mekanlar halinde kullanılması, bu bağı ve düşünceyi geliştirmesi adına önemli görülmektedir (Şekil 121).



Şekil 122: Meşe palamutlarının farklı açılarla birbirine bağlandığı tasarım ile çocukların açık, kapalı mekan algısı ve hayal gücü gelişmektedir.



Şekil 123: İp Tünelleri, meşe palamutları arasındaki geçici sağlıyor.

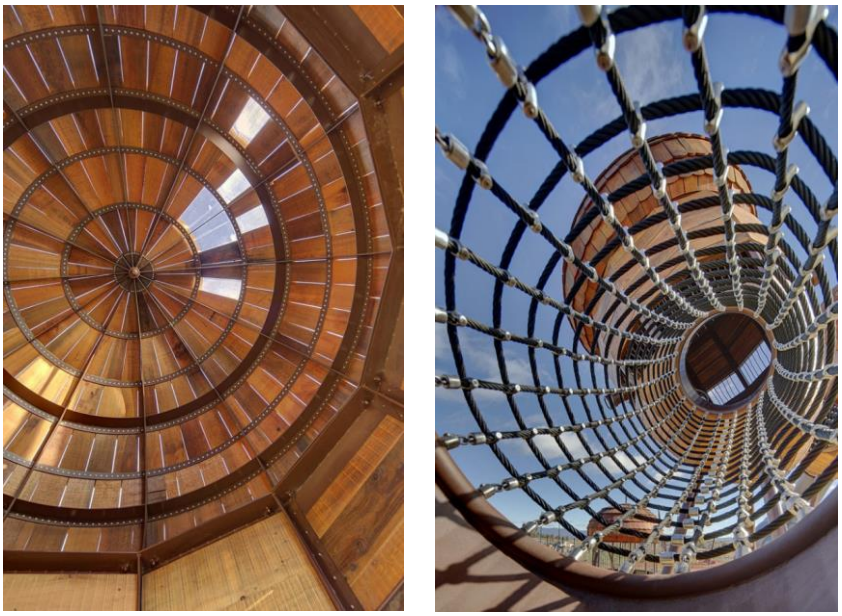


Şekil 124: Gök gürültüsü panelleri, dev böcek delikleri ile çocukların hayal gücü gelişmektedir (URL 13).

Dev böcek delikleri, gök gürültüsü panelleri, yağmur kanalları, rüzgar çanları, kaleydoskoplar, kaydıraklar, merdivenler, ip tünelleri, tırmanma ağları gibi çeşitli oyun yerleri, çocukların keşif duygusunun gelişmesine fayda sağlamaktadır (Şekil 122-123-124)



Şekil 125: Meşe palamudu iç tasarımı, kaleydeskoplar, ip tunelleri, rüzgar çanları ve çatı örtüsünü oluşturan ahşap kabuk.



Şekil 126: Çatı örtüsünü oluşturan ahşap kabuk ve meşe palamutlarının ara geçişlerini sağlayan ip tuneller.




Şekil 127: Spriral merdiven ve tırmanma ipleri küçük çocuklarında rahatlıkla oynayabileceği yüksekliklerde tasarlanmıştır.



Şekil 128: Banksia, isimli kır çiçeğinin kozalağı şeklinde üretilen alanlar oyun alanının zeminindeki özel mekanları oluşturuyor.

Kır çiçeği kozalağı şeklindeki alanlar ise özelleşmiş oyun elemanlarına sahip (Şekil 128). Yeni yürümeye başlayan çocuklarında alan içinde eğlenebilmesi için kum alanlarında bambudan çanlar, davullar gibi oyun elemanlarıda düşünülerek tasarlanmıştır.

Çocukların sosyal gelişimini oyun oynayarak ilerletmeleri, doğal ve yapısal çevrenin içeriğini kavramaları ve ilişkiler kurmaları açısından önemli bir projedir. Dev tohumlar arasında geçirilen zamanın içtenlik ve yaratıcılık gibi özelliklerin gelişmesini teşvik etme amacıyla oluşturulmuştur. Oyun alanının renklerinin doğal çevrenin renkleri ile aynı olmasına karar verilmiş. Oraya özgü bitkiler kullanılarak doğal bitki dokusu devam ettirilmiştir. Böylece tasarımın, ilgi çekici görünümü, renkleri ve çeşitli küçük oyun elemanları ile farklı yaşlardan her çocuğa oyun fırsatı sunan bir alan oluşturulmuştur.

8.8.Çocuklar İçin Mağara Tasarımı - Norveçli Haugen / Zohar Arkitekter

"Çocuklar için Mağara" Trondheim'daki Breidablikk Anaokulu'na giden çocuklar için harika bir başlangıç noktası özelliği taşımaktadır. 50 m³ hacime sahip strüktür, oldukça düşük bir bütçe ile inşa edilmiştir (Şekil 129). Yapımında 1,5 ton atık madde kullanılmıştır. Bu atık maddelerin güvenilir olmasına dikkat edilmiştir (Şekil 130). Oyun alanının tasarımcıları Norveçli Haugen / Zohar Arkitekter'in yöneticileri, çocuklar için tasarım yapmanın çok keyifli bir şey ve onların harika birer müşteri olduğunu söylemişlerdir. Haugen / Zohar Arkitekter yöneticilerinin tasarladıkları bu oyun alanı ile 2011 yılında ar + d Awards for Emerging Architecture'da finale kalmıştır.



Şekil 129: Atık malzemeden yapılmış strüktür etrafında ve içinde oyun oynayan çocuklar (URL6).



Şekil 130: Strüktür içinde kendini güvende ve rahat hissederek oyun oynayan bir çocuk.

Çocukların, kendilerini güvende ve rahat hissettikleri mekanlar içinde oyun oynamaları doğa içinde yer alan bu çocuk oyun alanının onların hayal gücünü geliştirmeleri ve öz güvenlerini arttırmaları için pozitif etki yaratmaktadır.

8.9.Wiesbaden Parkı

Wiesbaden'in merkezindeki bu park, farklı tasarımı ile her yaştan her etnik gruptan insana çok farklı bir kamusal alan imkanı sunmaktadır. Annabau tarafından tasarlanan oyun alanında dev bir mekânsal strüktür bulunmaktadır. Strüktürün ana elemanı, iki yeşil çelik borudan oluşturulmuştur. Borular, yükselerek ve alçalarak, ağaçların arasından dolaşmaktadır. Borular arasına tırmanma ağı gerilmiştir (Şekil 131). Park boyunca devam eden tırmanma ağı, hem çocuklar hem de gençler için bir aktivite alanına dönüştürülmüştür. Ayrıca strüktürün şeklini beşgen tasarlayarak, Wiesbaden kent tarihinin geçmişine atıfta bulunulmuştur.

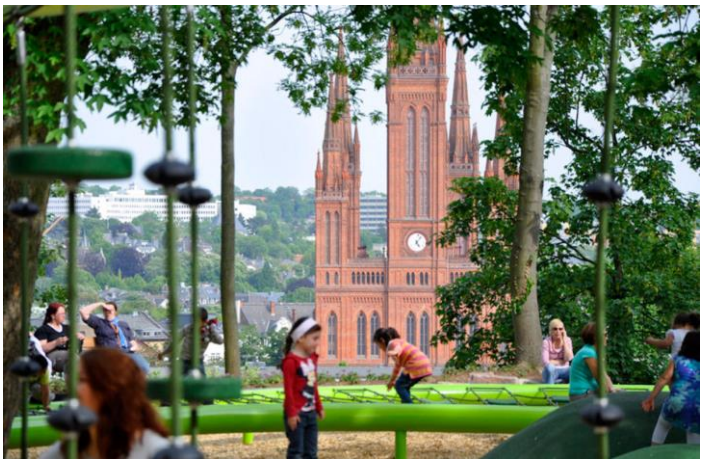


Şekil 131: Borular arasındaki tırmanma ağına tırmanan bir çocuk (URL 6)



Şekil 132: Ebeveynler ve çocuklarının birlikte oyuna katılmalarını sağlayan tasarım.

Yatayda ve düşeyde devam eden borular arasındaki tırmanma ağında oynayan çocuklar ve strüktürün ortasında kalan açık mekanda ise küçük tepecikler etrafında kum havuzu oluşturulmuştur. Bu alanda da strüktür dışında da olduğu gibi ebeveynler çocukları ile rahatça oyun oynayabilmektedirler (Şekil 132).



Şekil 133: Anne babayı da içine alan bir oyun alanı

Anne babayı da içine alan bir oyun alanı tasarlanmıştır (Şekil 133).

8.10.Wikado Park – Rotterdam

Park, Kinderparadijs Meidoorn Vakfı için 1.200 m² lik bir alan üzerinde 2012 Architecten tarafından 2008 yılında tasarlanmıştır. Rotterdam'daki alanda bulunan eski park çok kötü durumda iken, 2012 Architecten Mimarlık ofisi, parkın eski durumunu gözden geçirerek yeniden değerlendirebilecekleri parçaları belirlemişlerdir. 5 adet rüzgar değirmeni kanadı parkta yeniden hayat bulmuştur (Şekil 134). Alanda bulunan 4

yüksek kule farklı anlamlar içermektedir. Biri gözlem kulesi, biri kaydırak, biri su kulesi sonuncusu ise apartman kulesi olarak adlandırılmaktadır.



Şekil 134: 5 adet rüzgar değirmeni kanadı ile oluşturulan park tasarımı.(URL 6)



Şekil 135: Alanda bulunan gözlem kulesi ve zemindeki rüzgar değirmeni kanadı (URL 17).

Zemindeki rüzgâr değirmeni kanatlarının ortasında kalan alanda çocuklar çevredeki ağaçların gölgelerinden faydalanarak çevreyi tanıma ve keşfetme adına daha özgür hareket etmektedirler (Şekil 135).



Şekil 136: Su kulesi içindeki deliklerden geçerek ve alan içindeki toprak ağaç yaprakları gibi doğal ürünleri tanıyarak oyunlar oynayan çocuklar (URL 17).

Su kulesinin yatayda konumlandırılan kısmında iç mekan yüksekliklerinin çocukların boyuna uygun mekanların olması aitlik duygularının gelişmesini ve mekanı benimsemelerini sağlamaktadır (Şekil 136).



Şekil 137: Apartman kulesi ve tırmanma ağı.

Apartman kulesi,tırmanma ağı ve rüzgar değirmeni kanatlarının üzerindeki delikler çocukların saklanma, tırmanma gibi bedensel faaliyetlerini desteklemektedir (Şekil 137).



Şekil 138: Kaydırak

Alışılagelmiş kaydıraklardan farklı olarak geniş bir borudan daha dar bir boruya geçiş ile sonlandırılan kaydırak tasarımı oldukça dikkat çekicidir (Şekil 138).

8.11.Flagpole Hill Park – Dallas

Amerika'nın Teksas eyaletinde bulunan Dallas şehirinde 13 Eylül 2018 tarihinde Flagpole Hill Park isimli oyun alanının açılışı yapılmıştır. Golfçü Jordan Spieth, Dallas şehrinde kapsayıcı, erişilebilir bir çocuk parkı açmıştır. Şehirde yaşayan insanların yoğun ilgi gösterdiği açılış töreninde ayrıca Spieth Ailesi Vakfı (Jordan Spieth dahil) üyeleri, Dallas Şehri, Lake Highland'ın Genç Kadınlar Birliği, Lake Highlands Değişim Kulübü, Lake of Love için ve KOMPAN resmi olarak herkes için oyun alanının açılışına katılmışlardır.



Şekil 139: Oyun alanının 3D tasarım görseli

Flagpole Hill Park, Dallas Park & Rekreasyon Direktörü Willis Winters'a göre, Dallas şehrinin "ilk gerçek yetenekler oyun alanı" dır. Kapsayıcı oyun alanı sadece fiziksel gelişim için değil, bilişsel gelişim için de kullanıcılara fayda sağlamaktadır. Oyun yapıları arasında kullanıcıların keyifle vakit geçirebilecekleri bir alan tasarlanmıştır (Şekil 139). Jordan Spieth'e göre oyun alanı çocuk, genç, ebeveyn toplumun her kesiminden insana hitap etmektedir. Spieth, açılış konuşmasında bu fikrini destekleyen şu sözlere yer vermiştir; "Bu fikir, burada üç yaşında olabileceğin bir yer, 25 yaşında da olabilirsin, dışarı çıkıp oynamak istiyorum".



Şekil 140: Oyun alanı yerleşim planı



Şekil 141: Farklı yaş gruplarındaki çocuklara hitap eden park alanı



Şekil 142: Çocukların tırmanma, kayma gibi çeşitli fiziksel aktivitelerini destekleyen parkur tasarımı



Şekil 143: 3 yaş ve üstü çocuklara hitap eden sallanan tırmanma ağı



Şekil 144: Çocukların, içine oturup dönerek oynadıkları oyun aracı

Flagpole Hill Park sadece bir oyun alanı değil , aynı zamanda topluluğun bir araya gelebileceği bir yer olarak tasarlanmıştır. Dallas Belediye Meclisi Üyesi Adam McGough, “Bu, bu konuda heyecan verici olan şey, Hayatın her kesiminden insanı bir araya getirmek, birlikte oynamak, birlikte öğrenmek, birlikte dışarıda vakit geçirmek” demiştir (Şekil 144). Açılış konuşmasını yapan bir yetkili ise oyun alanı ile ilgili düşüncelerini şu şekilde belirtmiştir ; Her şey dahil oyun alanı Dallas'taki türünün ilki olabilir, ancak son olmayacak, “Bunun, kentimizin geri kalanında buna benzer projeler yapmamızın katalizörü olacağını umuyorum”.



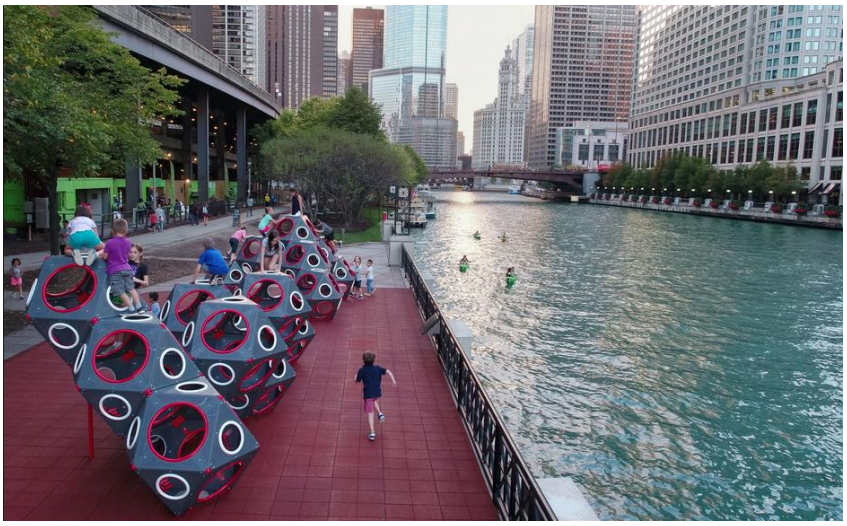
Şekil 145: Dönerek çocukların fiziksel aktivite, denge ve el - göz koordinasyonunu destekleyen oyun materyali

8.12.Playcubes Tasarımı – Chicago



Şekil 146: Playcubes tasarımı

2018 yılının en iyi ürün ödülünü kazanan projelerinden biri Tasarımcı Mimar Richard Dattner tarafından Chicago'da bir nehir boyunca bulunan alanda tasarlanan "Playcubes Tasarımı" olmuştur. Yarışma içerisinde yapı malzemeleri, iç döşemeler, aydınlatma ve daha fazlasını içeren bir çok çeşitli disiplinleri kapsayan alanlardan tasarımlar mevcuttur. Yarışmaya katılan tasarımlarda özgünlük, yenilikçilik, estetik ve performansa bakılmıştır. Playcubes Tasarımı yumuşak köşe döküm malzemeleri ile çocukların güvenli bir şekilde oyuna katılmalarını desteklemektedir. Küpler içinde bulunan gizli civatalar, daha fazla hava akışı için küplerin yüzeylerini oluşturan delikli paneller, küplerin yüzeyinde açılan elipslerden girip çıkabilen ve küplerin üzerine tırmanan çocuklar oyun alanının tadını çıkarmaktadır. Oyun küplerinin içinde ve dışında saklanarak veya tırmanarak oyuna dahil olan çocuklar bu dayanıklı tasarım sayesinde güvenlik konusunda sorun yaşamamaktadır (Şekil 146).



Şekil 147: Playcubes tasarımı

Playworld oyun ekipmanları yapan bir firmadır. Bunların dışında çocukların fiziksel olarak güçlenmesine, öz güvenlerini destekleyen tasarımlar yaparak sağlıklı bir şekilde kendilerini rahat ve güvende hissedebilecekleri oyun alanları tasarlamaktadırlar. Playworld ekibinde görev alan kişiler oyunu ve yapılan oyun alanı tasarımları hakkındaki fikirlerini şu şekilde tanımlamaktadırlar: "Oyunun dünyanın dört bir yanındaki insanları ve yerleri dönüştürdüğünü gördük ve ivmeyi sürdürmeye kararlıyız. Oyunun neslinin tükenmesini önlemek için kurduğumuz veya aktif olarak katıldığımız mevcut girişimlerden bazıları aşağıdadır. Okullarda daha fazla teneffüs süresinin teşvik edilmesinden ve ayrıcalıklı alanlara oyun getirilmesinden, her yaştan kabiliyetli insanların eğlenceye katılabilmesini sağlamak için, bunlar her gün çalışmamızı zorlaştıran konulardan bazılarıdır" diye görüşlerini belirtmişlerdir.

Playworld firmasının birlikte çalıştığı bir diğer firma ise KaBOOM isimli firmadır. Bu firma oyun alanları tasarımları hakkında bir oyun kitabı çıkarmıştır. Bu kitap, topluluklar için yaratıcı fikirlerin ortaya çıkartılarak tasarıma yansıtılması, uygulanması için bir eylem aracı olarak tasarlanmıştır. Oyun Kitabı, KaBOOM'un genişleyen, sürekli güncellenen bir dijital içerik kütüphanesi ve ek kaynaklar tarafından desteklenen dinamik, canlı bir belge olarak öngörülmüştür.. Ülke genelinde daha fazla topluluğa ulaşılarak yeni ve farklı fikirler uyguladığından ve "Her Yerde Oyna" fikrinin değerini gösterdiğinden, Oyun Kitabı zaman içinde büyüyecek ve gelişecektir. Playworld firması tasarımlarında endüstri uzmanları, devlet kurumları ve kar amacı gütmeyen kuruluşlarla ortaklıklar kurarak çalışmalarına devam etmektedir. Ürünlerinin

her yaştan ve yetenekli insanlara oyun değeri sağlamasını ve topluluklara oyunu getirmeyi kolaylaştırmayı hedeflemektedirler.

Playworld firmasının üyelikleri;

- Amerikan Peyzaj Kemerleri Topluluğu (ASLA)
- Amerikan Test ve Malzeme Endüstrisi (ASTMİ)
- Naspo Değer Noktası
- Uluslararası Oyun Alanı Ekipmanı Üreticisi Birliği (IPEMA)
- Pennsylvania Rekreasyon ve Park Toplumu
- Ulusal Rekreasyon ve Park Birliği
- Tasarım Müzesi Vakfı

Playworld firmasının sağlıklı çocuklar ve ebeveynleri dışında engelli çocukları düşünerek tasarladıkları ekipmanlar bulunmaktadır. Bu sayede tasarımcılar toplumun parçası olan hiçbir bireyi ayırmadan ihtiyaca ve talebe yönelik özel tasarımlar yaptıklarını ve yeni fikirlere her zaman açık olduklarını göstermektedirler.

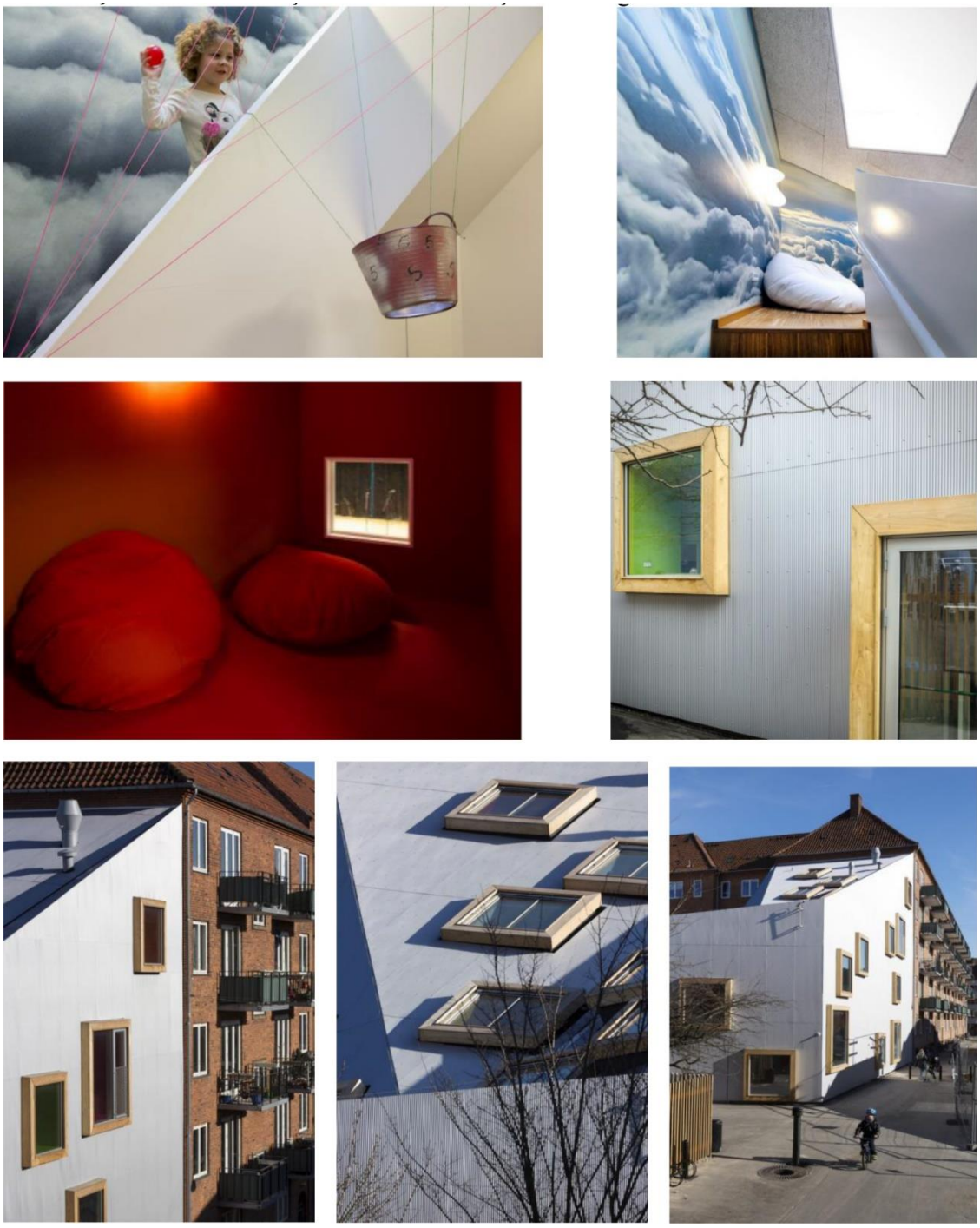
8.13.Ama'r Children's Culture House | Dorte Mandrup

Danimarka'nın başkenti Kopenhag'ta bulunan ve Dorte Mandrup Arkitekter tarafından tasarlanan The Children's Culture House'un proje sorumlu Mimar'ı Dorte Mandrup'tur. Proje 2013 yılında hayata geçirilmiştir. Dorte Mandrup, tasarımında bitişik binaların değişen ölçeklerini, kalıpları sıkarak ve keserek yönlendirmiştir. Mevcut binaların genişletilmiş hatlarının birleştiği binanın eklemi, maksimum güneş ışığının komşu avluya ulaşmasını sağlamak için azaltılmıştır. Çocuk Kültür Evi'nin ifadesi şaşırtıcı ve yaratıcıdır. Çatı ve cepheler aynı şekilde şaşırtıcı bulunmaktadır. Çocuk Kültür Evi'nin sıradan evlerde olduğu gibi "başlangıç" ve "sonu" yoktur. Bina dağdan esinlenerek tasarlanmıştır. Tüm iç alanlar görsel olarak ve dinamik dolaşım ile birbirine bağlanmaktadır. Çocuk Kültür Evi'nin çocukların yaratıcılığını ve aktif katılımını arttırdığı kanıtlanmış esnek alanlar ve özelleştirilmiş mobilyalar sunulmaktadır. Kültür Evi içerisindeki alanlar, 0-18 yaşları arasındaki bebek,çocuk ve gençlerin ihtiyaçları doğrultusunda onlara çeşitli kullanım fırsatları sunmaktadır.Amar's Children's Culture House'nin inşaat detayları ise Nøhr ve Sigsgaard Arkitekter işbirliği

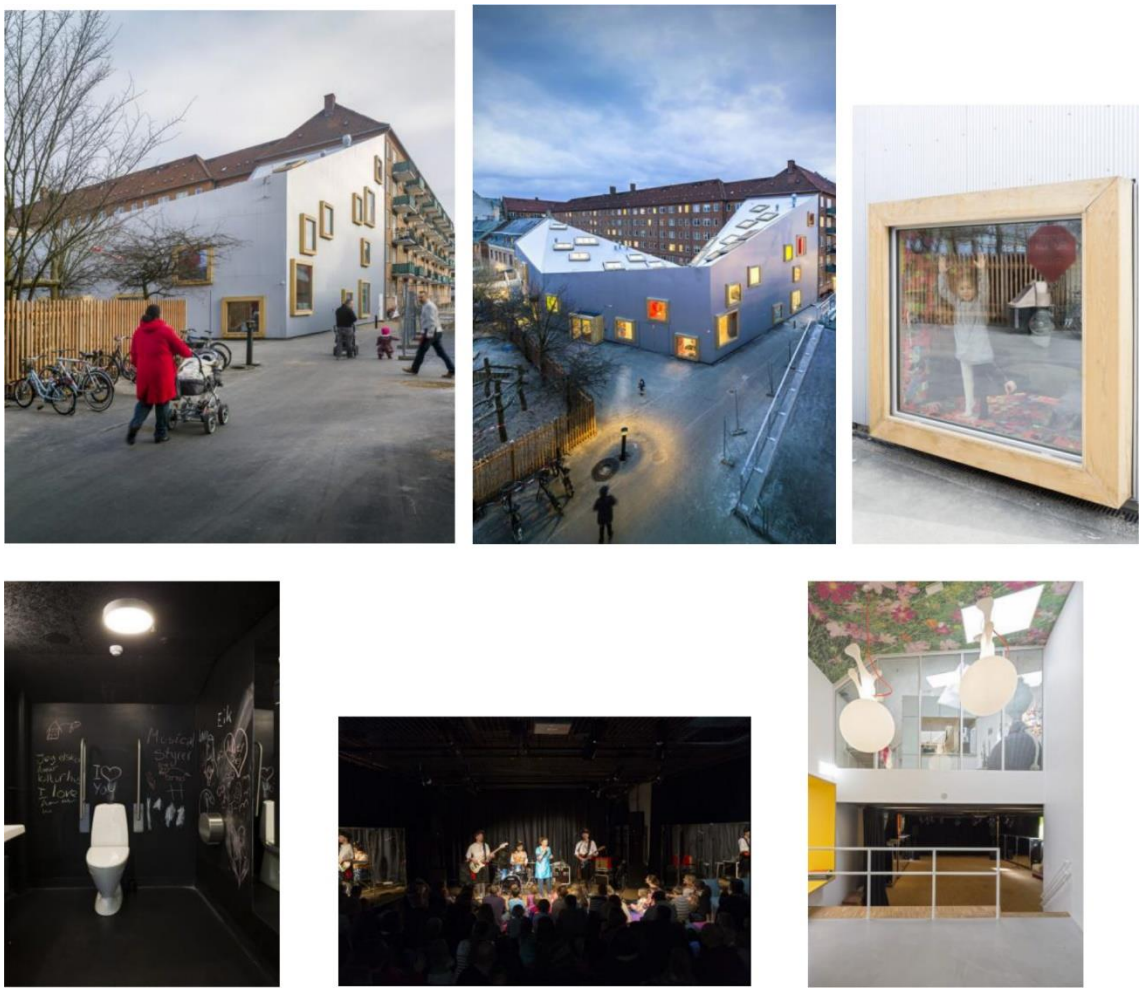
ile tasarlanmıştır. Bina içinde kullanılan Beyaz Akustik Paneller, tavan ve duvarlar için kişiselleştirilmiş dekorasyon göze çarpmaktadır.



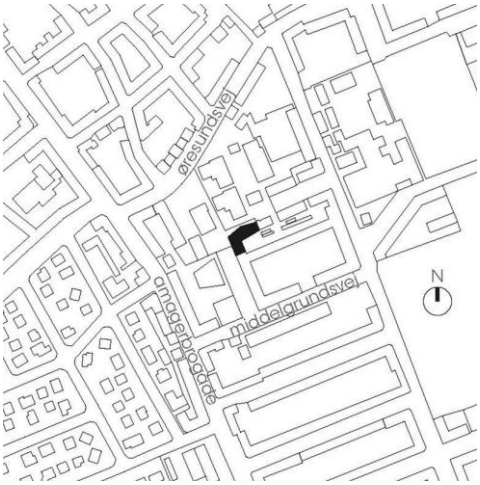
Şekil 148: Ama'r Çocuk Kültür evi iç mekan görüntüleri



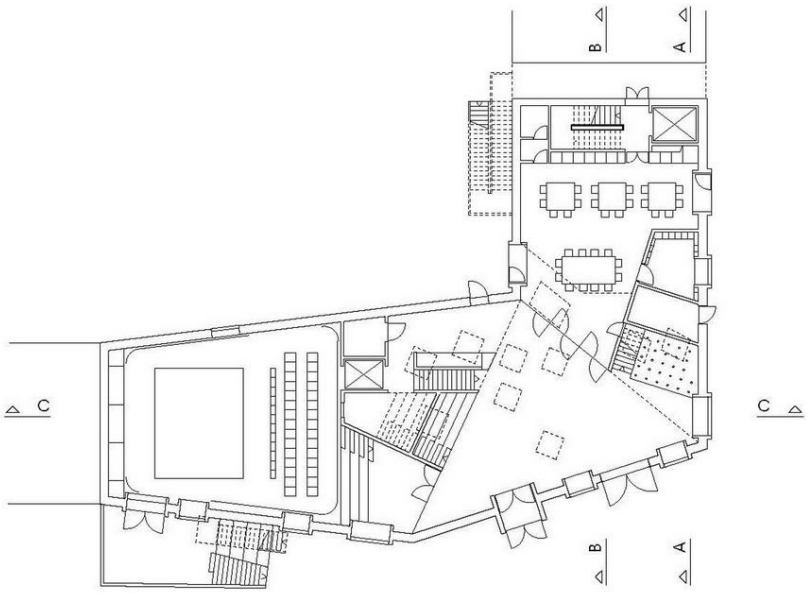
Şekil 149: Ama'r Çocuk Kültür evi iç mekan ve dış cephe görüntüleri



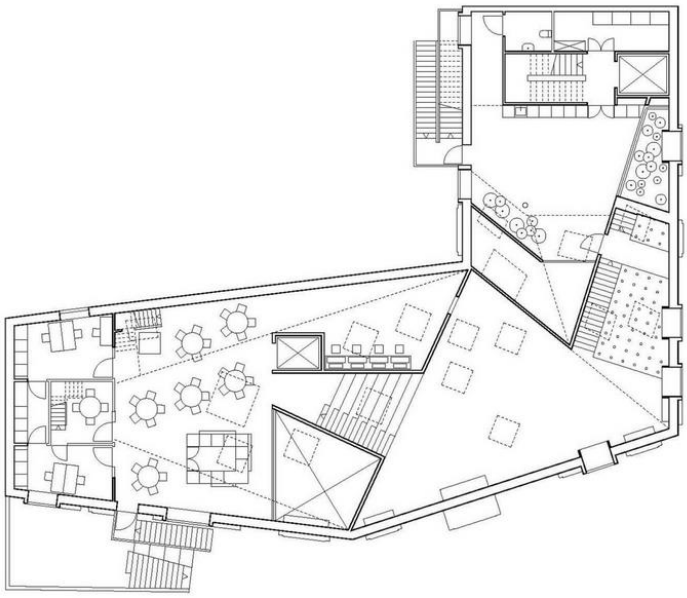
Şekil 150: Ama'r Çocuk Kültür evi iç mekan ve dış cephe görüntüleri



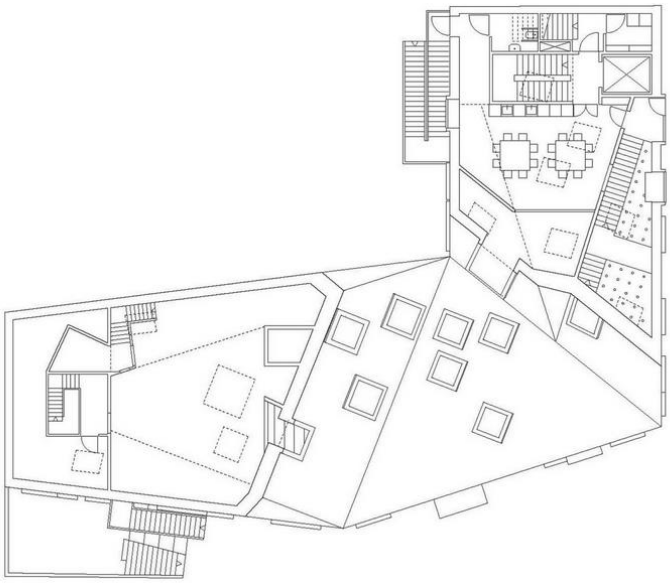
Şekil 151: Ama'r Çocuk Kültür evi - Vaziyet Planı



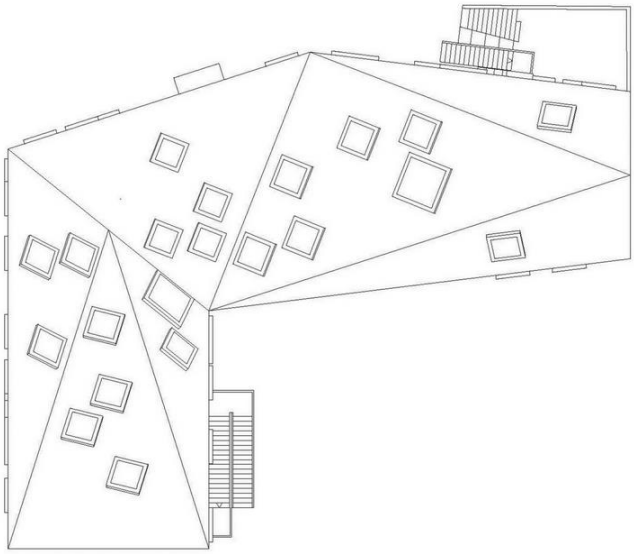
Şekil 152: Ama'r Çocuk Kültür evi - Zemin Kat Planı



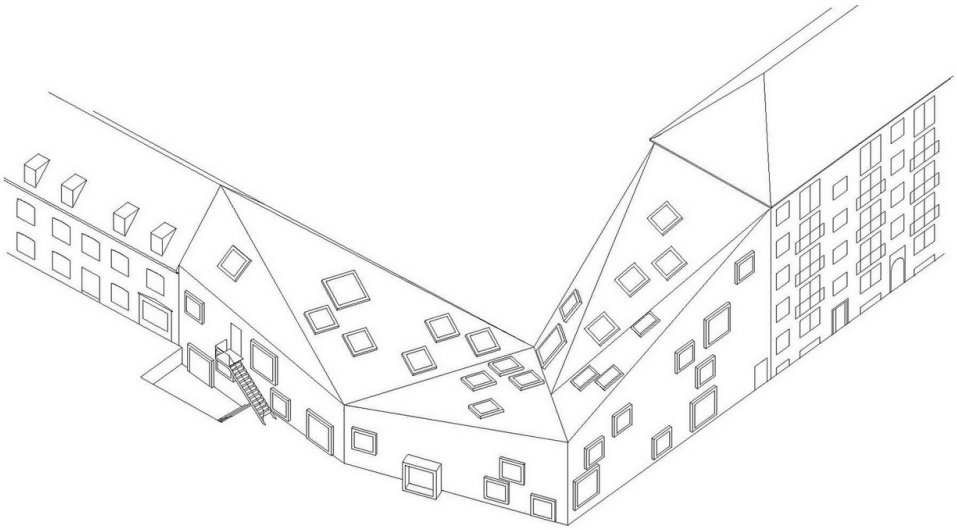
Şekil 153: Ama'r Çocuk Kültür evi - 1.Kat Planı



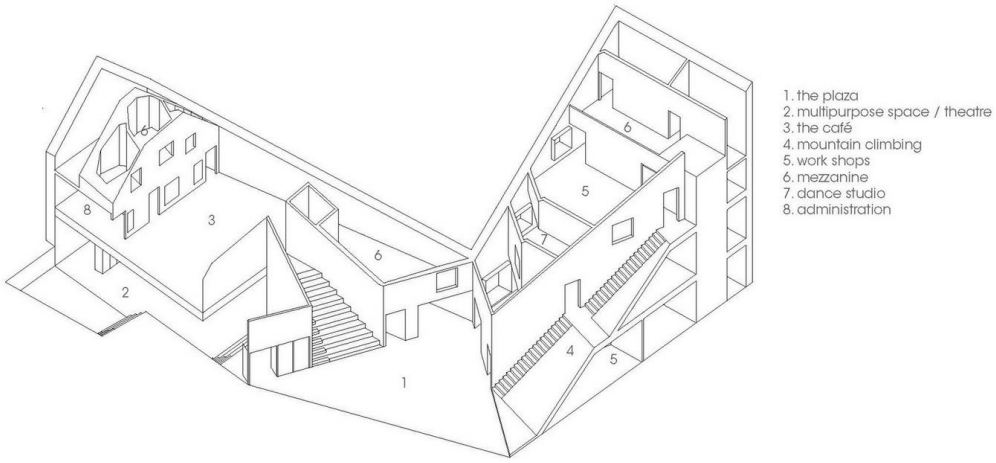
Şekil 154: Ama'r Çocuk Kültür evi 2. Kat Planı



Şekil 155: Ama'r Çocuk Kültür evi - Çatı Planı



Şekil 156: Ama'r Çocuk Kültür evi - Perspektif Görünüş



Şekil 157: Ama'r Çocuk Kültür evi - Perspektif Kesit

Perspektif kesitte belirtilen iç mekanlar şu şekildedir; 1. Bölüm: Karşılama alanı - ortak alan, 2. Bölüm: Zemin katta kot farkı ile ayrılmış çok amaçlı alan / tiyatro bölümü, 3. Bölümde oturma alanları ile birlikte kafe, 4. Bölümde Tırmanma duvarı, 5. Bölümde Atölyeler, 6. Bölümde asma kat, 7. Bölümde Dans Stüdyosu, 8.Bölümde ise Yönetim birimi bulunmaktadır (Şekil 157).



Şekil 158: Ama’r Çocuk Kültür evi - Kesitler

8.14.Özel Atölye Etkinlik Alanları

8.14.1.Gulbenkian Müzesi’ndeki Atölye Çalışması – Lizbon, Portekiz

Portekiz’in Lizbon şehrinde 2015 yılında yapılan proje kapsamında üç ay boyunca Müze ve Gulbenkian Vakfı, işletmesinin yanı sıra çalışanları ve ziyaretçileri tarafından üretilen tüm inorganik atıkları dikkatlice toplamışlardır. Kalemlerin uçlarından, şişe kapaklarına, kullanılmayan broşürlere veya delinmiş tüm tabakaların deliklerine kadar atık malzemelerin tümü depolanmıştır. Yaptıktan, kullandıktan ve çalıştıktan sonra atık olarak ayrılmış malzemelerin tümü Gulbenkian Müzesi'nin giriş salonuna renkler, dokularla ve bir manzara inşa ederek yeni sanatsal bir kurulum yapılmıştır (Şekil 159). Camın diğer tarafındaki bahçeyle bir arada bulunan ve ziyaretçilerin suya baktığı manzara.



Şekil 159: Kalemlerin uçlarından, şişe kapaklarına, kullanılmayan broşürlere veya delinmiş tüm tabakaların deliklerine kadar atık malzemelerin tümü depolanmıştır (URL11) .

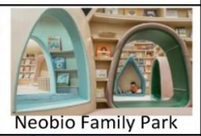


Şekil 160: Çocukların atık malzemelerden ürettikleri hediyelik eşyalar (URL 11).

Bu küçük hazineler denizine girip, daha sonra onları hediyelik eşyalara dönüştürmek, araştırmak, aramak ve seçmek için ziyaretçileri benzersiz ve özel parçalara dönüştürmüşlerdir. Çöplerin insanları tanımladığı ve hafızamızın bir parçası olduğu düşünülerek geri dönüşümün ve yeniden tasarımın önemi vurgulanmaktadır (Şekil 160).

Türkiye'de ise İstanbul Modern, İKSV Alt Kat ve Sabancı Müzesi içinde belirli tarihlerde çocuk ve ebeveynler için düzenlenen etkinlikler Portekiz'de gerçekleştirilen projeye benzemektedir.

Tablo 2: Dünya'daki Kapalı ve Açık Oyun Alanı Tasarımlarının Mimari Açıdan İncelenmesi

	DÜNYADA AÇIK VE KAPALI OYUN ALANI TASARIMLARININ MİMARİ AÇIDAN İNCELENMESİ										
	Oyun Alanı Adı		MEKANSAL KURGU			MALZEME		DONATI		GÜVENLİK VE ERİŞİLEBİLİRLİK	
			Mekan Açık/ Kap.	Yaş Aralığı	Ebeveyn Kullanımı	Malzemede Bozulma	Zemin Uygunluğu	Yaşa Uygun	Aktivitiye Uygun	Konuta Yakınlık	Fiziksel Gel. Dest.
1	 Neobio Family Park	Çin Shanghai	Kapalı	0-6 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Ebeveyn ve çocuklara özel tasarlanmıştır.	Düzenli bakım nedeni ile malzemede bozulma yoktur.	Poliüretan Zemin kaplaması kullanılmıştır uygundur.	Uygundur	Uygundur	Yakın	Var
2	 Domino Park	Domino Park	Açık	3-7 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Ebeveynler kolayca çocuklarını gözlemleyebilir.	Şeker Fabrikası temalı oyun alanında malzemede bozulma yoktur.	O. alanı iç zemininde ahşap, çelik ve yumuşak malzemeler kullanılmıştır.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
3	 Wonderfruit Festival	Tayland Pattaya	Açık	Her yaş grubundan insana uygundur.	Vardır.	Festival kapsamında geçici olarak kurulmuş alanda geri dönüşüm malzemeleri	Zeminde kontraplak malzeme kullanılmıştır. Uygundur.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
4	 Anılar İstasyonu	Şili	Açık	6 - 15 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Ebeveynler tarafından toplanma alanı olarak	Geri dönüşüm malzemelerinden açık alan için tasarlanmıştır. Bozulma yoktur.	O. alanı zemini toprak, O. alanı ise ahşap zeminden oluşturulmuştur. Zemin uygundur.	Uygundur	Uygundur	Yakın	Var
5	 Rus Lima Projesi	G. Amerika Peru, Lima	Açık	5 yaş ve üzeri çocuk, genç ve ebeveynler için uygundur.	Vardır.	Otomobil parçaları, halat ve lastiklerden oluşturulmuştur. Geri dönüşüm malzemeleri kullanılmıştır.	Zemin toprak ve çimen ile döşenmiştir. Uygundur.	Uygundur	Uygundur	Yakın	Var
6	 tralya Arboretum Oyun	Avustralya	Açık	2-7 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Yoktur. Yanlızca çocukları gözlemleyebilirler.	Ahşap, çelik ve halat kullanılarak tasarlanmıştır. Bozulma yoktur.	O.alanı dış zemininde kum ve beton kullanılmıştır. Uygundur.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
7	 Mağara Tasarımı	Norveç	Açık	2-6 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Yoktur.	1.5 ton atık malzeme kullanılarak anaokulunda ki çocuklar için tasarlanmıştır.	Tasarım içinde çim halı dışında ise doğal çim kullanılmıştır.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
8	 Wiesbaden Parkı		Açık	Her yaş grubundan insana uygundur.	Vardır.	Çelik boru ve tırmanma ağı kullanılmıştır ortasında kum havuzu bulunur. Bozulma yoktur.	Zeminde kum ve yumuşak malzemeler	Uygundur.	Uygundur.	Yakın	Var
9	 Wikado Park	Rotterdam	Açık	2 - 7 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Yoktur. Yanlızca çocukları gözlemleyebilirler.	Rüzgar değirmeni kanatlarından tasarlanan oyun parkında malzemede bozulma yoktur.	O.alanı dış zemininde toprak ve kum kullanılmıştır.	Uygundur	Uygundur	Yakın	Var

			DÜNYADA AÇIK VE KAPALI OYUN ALANI TASARIMLARININ MİMARİ AÇIDAN İNCELENMESİ								
	Oyun Alanı Adı		MEKANSAL KURGU			MALZEME		DONATI		GÜVENLİK VE ERİŞİLEBİLİRLİK	
			Mekan Açık/ Kap.	Yaş Aralığı	Ebeveyn Kullanımı	Malzemede Bozulma	Zemin Uygunluğu	Yaşa Uygun	Aktivitiye Uygun	Konuta Yakınlık	Fiziksel Gel. Dest.
10	 Flagpole Hill Park	Dallas	Açık	2 - 7 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Ebeveynler tarafından toplanma alanı olarak kullanılıyor.	Plastik, ahşap ve halatlardan oluşturulmuştur. Bozulma yoktur.	Poliüretan Zemin kaplaması ve doğal çim kullanılmıştır zemin uygundur.	Uygundur	Uygundur	Uzak	Var
11	 Playcubes Tasarımı	Chicago	Açık	3-6 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Yoktur. Yanlızca çocukları gözlemleyebilirler.	Yumuşak plastik ve köşe döküm malzemeleri ile kübik formda tasarlanmıştır. Bozulma yoktur.	O. alanı dış zemininde kauçuk malzeme kullanılmıştır. Zemin uygundur.	Uygundur	Uygundur	Yakın	Var
12	 Amar's C.'s Culture H.	Kopenhag	Kapalı	0-18 yaş çocuk ve gençlere yönelik tasarlanmıştır.	Çocuk kültür evinde ebeveyn kullanımı vardır.	İç mekanda ağırlıklı olarak doğal ahşap ve yumuşak malzeme kullanılmıştır. Bozulma yoktur.	Zeminde doğal ahşap parke ve poliüretan zemin kaplaması kullanılmıştır. Uygundur.	Uygundur	Uygundur	Yakın	Var
13	 Wegrow Anaokulu	New York	Kapalı	3-9 yaş grubu çocuklar için tasarlanmıştır.	Çocuklar ve ebeveynler çalışma ve bekleme alanını ortak kullanabilmektedir.	İç mekanda ahşap doğal parke ve farklı mekan algısı oluşturmak için kullanılmış çim halı bulunmaktadır. Bozulma yoktur	O. alanı içinde doğal ahşap parke ve halı kullanılmıştır. Zemin uygundur.	Uygundur	Uygundur	Yakın	Var
14	 Çocuk Oyun Alanı	İspanya	Açık	5-15 yaş grubu çocuklar için uygundur.	Çocuklara yardımcı olmak için yanlarında bulunmaları gerekmektedir.	Plastik, lastik, boru, ip v.b. geri dönüşüm malzemelerinden tasarlanmıştır. Bozulma	O.alanı içinde yumuşak malzeme, dışında betıon kullanılmıştır.	Uygundur	Uygundur	Yakın	Var
15	 Ibenkian Müzesi Atölye	Lizbon Portekiz	Kapalı	3-15 yaş grubu çocuk ve ebeveynler için uygundur.	Müzede, Ebeveynler de çocuklarla birlikte aktivitelere katılabilirler.	Geri dönüşüm malzemeleri kullanılarak yapılan bir atölye çalışmasıdır.	Uygundur.	Uygundur	Uygundur.	Uzak	Yok

BÖLÜM 9. GÜNCEL TEKNOLOJİNİN ÇOCUKLAR İÇİN AVANTAJ VE DEZAVANTAJLARI

Teknolojinin gelişmesi bireylerin bilgiye erişimi ve öğrenmelerini kolaylaştırırken, bazı çocuklar için bir bağımlılık şeklini almaktadır. Uzmanlar çocukların gün içerisinde belirli saatlerde interneti kullanmalarını önermektedir. Çünkü zamanla internet bağımlılığı oluşan çocuklar bilgisayar ekranı başında oyun oynamaya bağımlı, gerçek hayattan kendini izole etmiş, asosyal ve sessiz bireye dönüşerek toplum içinde olmaktan rahatsızlık duyan, bilgisayar başında kendine farklı bir dünya yaratmış, psikolojik açıdan kendini toplumdan uzak tutan bireyler haline dönüşmektedir. Bu gibi durumlar ile karşılaşan ebeveynler çocukları ile daha sağlıklı bir iletişim kurmalı ve birlikte kaliteli zaman geçirebilmelidirler. Bunun için dış mekanlar tercih edilmelidir. Ev yada okulda Kapalı alanda vakit geçiren bireylerde belirli sendromlar gözlenmiştir. Bu bölümde Güncel Teknolojiye bağlı gelişmelerin yarattığı ortam ve olguların insanlar ve özellikle çocuklar üzerindeki yarar ve zararlarından bahsedilmiştir.

9.1.Doğa Eksikliği Sendromu

Çocuklar için teknolojik ortamlar ve aletlerle aşırı derecede yakın olmak günlük hayatın içine normalin üzerinde bir sürede insan topluluğundan uzakta olmak toplumdan izole olmaya ve normal bağ kuramamaya durgunluğa suskunluğa neden olmaktadır.

Gerçek dünyadan uzak sanal ortamda sürekli vakit geçirmenin yarattığı bir sorun Çocuk Gelişim Uzmanı Emine Ergün'e göre "Doğa Eksikliği Sendromu" adı verilen bir rahatsızlıktır. Bu problemin çözümü için uzmanlar kapalı alışveriş merkezlerinde zaman geçirmek yerine açık alanlardaki parklara gitmeyi öneriyor. Günümüzde doğada yaşayan canlıları birebir gözlemleyemeyen ve doğadan uzak kalan çocuklar böceklere veya diğer hayvanlara karşı korku geliştirip uzak kalmayı tercih ediyorlar. Bu gibi durumlar ise ileride insanları doğadan soyutlayarak yapay hale getiriyor ve aslında bizim kimyamıza uymayan, doğadan ve toplumdan uzak, teknolojiye bağımlı hale getiren sürekli yenilik peşinde koşan fakat yeniliği sağlarken iyi ve önemli olan değerleri, insanların, canlıların doğadan tamamen koparılmaması gerektiği eğer

koparılırsa bunun sonuçlarının gün geçtikçe insanlar ve diğer canlılar üzerinde psikolojik ve bedensel daha büyük problemlere yol açabileceği gerçeğini göz ardı etmememiz gerekiyor. Bu sebeple özellikle çocukların açık havada, doğa içinde çevreyi gözlemleyerek oyunlar oynaması kişisel gelişimi için önem arz etmektedir. Bu konuda ebeveynlerin çocuklarının yanında olması, onlara hayvan ve doğa sevgisini aşılaması ve gerekli gördüğü konularda çocuklarını korkutmadan uyarmaları gerekir. Çocuklar bu sayede kendilerini güvensiz hissetmeden bulundukları ortama daha rahat ve mutlu bir şekilde adapte olurlar. Sanal ortamlar kişideki aidiyet duygusunu köreltmektedir. Oysa çevre parklarda ve alanlarda vakit geçiren çocuklar tanıdıklık ve aşinalık olgusu gelişeceğinden arkadaş edinebilme becerilerini ilerletmiş olurlar.

Çocuklara ekolojik benlik bilinci ya da bu doğrultudaki doğa eğitimi nasıl verilmelidir?

Ekolojik benliğin bilince taşınması, deneyim yoluyla ve çocuğun yaşamının buna uygun düzenlenmesiyle gerçekleşebilir. Çocukluk döneminde yaşam evrenini oyun oluşturduğu için, çocuğa doğa bilinci oyun üzerinden kazandırılmalıdır. Doğa eğitimi öğrenilen olaydan yaşanılan olaya dönüştürülerek verilmelidir. Çocuğun yaşayarak doğa bilinci edinmesi ise mekan kullanımını zorunlu hale getirmektedir. Başka bir deyişle, doğa korumanın yaşamın kendisine özdeş kılınmasını mekân sağlayacaktır.

Yakın çevreyle/mekânla özdeşleşmek daha kolaydır. Bu nedenle insanın yakın çevresinde doğanın bulunması, yakından tanıma ve hakkında bilgi edinme (duyularıyla deneyimle bilgi elde etme) olanağı sunmaktadır. Dolayısıyla çocuğun konut yakın çevresinin doğayı içerecek şekilde tasarlanması gereklidir. Doğayla duygusal ve akılcı bir deneyim sonucu, insan doğayı anlamayı öğrenebilir.

Çocukların gün içinde en çok zaman geçirdikleri yer okullarıdır.

Ülkemizde Okul çağı çocukları günlük yaşamlarının büyük bir bölümünü okulda geçirmektedirler. (mecburi ilköğretim 6-14 yaş, ve orta öğretim 15-18 yaş)

Okul bahçelerinin nitelik ve niceliksel açıdan yeterli olması çocuğun eğitimi ile fiziksel,psikolojik ve sosyal gelişimi üzerinde olumlu etkilerinin olduğu bilinmektedir. Ancak bu alanların çocukların gelişimleri ve eğitim- öğretime katkı sağlayabilmeleri için ihtiyaçları karşılayacak biçimde, yeterli büyüklük, mekan ve donanıma sahip olmaları gerekmektedir. Bununla beraber ülkemizin farklı illerinde yapılan bilimsel çalışmalarda okullardaki öğrenci fazlalığına dikkat çekilmiş, bahçe alanlarının mekânsal olarak ve peyzaj tasarım özellikleri açısından yetersizlikleri dile getirilmiştir. (Kelkit ve Özel 2003,240-246). Çanakkale, Ankara ve İzmir illerinde yapılan araştırmalara göre okulların planlama kriterleri ve standartlar bakımından yetersiz olduğu gözlemlenmiştir. Ankara'da yapılan araştırmalar sonucunda bir çok okul bahçesinin oyun ve fiziksel aktiviteler için sınırlı genişlikte olduğu belirlenmiştir. (Türel,2008, s.347) İzmir'de ilköğretim okulları üzerinde yapılan araştırmalarda ise oyun gereksinimlerinin sınırlı ölçüde karşılandığı, kamusal dış mekanların yok denecek kadar az olduğu belirtilmiştir.

Sonuç olarak okul bahçelerine gereken önemin verilmediği, çocukların oyun ve fiziksel aktiviteleri için alanlarının yeterli olmadığı, yeni yapılacak olan okulların tasarım süreçlerinde bu tür problemlerin yaşanmaması için belirli bir planlama dahilinde tasarım yapılması gerektiği tasarım sürecinde çocukların günümüz ihtiyaçları doğrultusunda yenilikçi fikirlerle yola çıkarak tasarımın gerçekleştirilmesi gerektiği sonucuna varılmaktadır.

9.2. Sanayileşme, Kentleşme sürecinde Oyun alanlarının Dönüşümü

Kentler ve kentsel açık alanlar, birey ve toplumu bir araya getiren, tüm sosyal sınıf ve kültürel grupların bir araya gelerek sosyal etkileşime girmesini sağlayan mekanlardır (Topçu, 2018). Topçu'ya göre; İnsan birey olmanın dışında çevresini oluşturan sosyal ve fiziksel ögelerle birlikte sosyal bir varlık olarak sosyal bir varlık olarak sosyo kültürel yaşamını, kentsel çevreyi oluşturan dış mekanlarla ve bu mekanların sağladığı yaşantı ve aktivitelerle sürdürür. Kent mekanlarının biçimlenmesinde, kullanıcıların fiziksel çevre ile etkileşimleri, mekan algıları ve çevre içindeki davranışları önemli rol oynar. Bu mekanlar, insanlar için türdeşleriyle ve toplumlarıyla yakın ilişki kurabildikleri, deneyimledikleri ve toplum olma duygusunu yaşadıkları yerlerdir. Başka bir deyişle, toplum olma süreci, bireyle toplum arasındaki

ilişkinin fiziksel çevre üzerinden var olduğu yerler olarak açık kamusal alanlardan başlar (Topçu, 2018).

İnsanın temel gereksinimlerinden olan karşılıklı etkileşim, dış mekanın tasarlanma biçiminin ilişki kurma bağlamında beklentileri karşılayabilme kapasitesine bağlıdır. Günümüzün kontrolsüz gelişen metropolü, söz edilen beklentilere cevap vermediği gibi, yapılar ve dış mekanlardan oluşan kentsel çevrenin ve bunun içinde açık kamusal alanların kent kullanıcısının, yani kentlinin beklentilerine cevap veremediğini söylemek yanlış olmayacaktır. Tasarımların dış mekandaki yaşantıya olumlu katkısı olmadığı veya hatalar içerdiği de ilave edilebilir."

Topçu (2018)'ya göre "Teknoloji ; Gelişen teknolojiyle, birey ve toplum arasındaki ilişkinin zarar gördüğü de bilinen bir gerçektir. Günlük hayatın giderek kişiselleşmeye yönelmesiyle ve dijital iletişimle sınırlar ve mesafeler yok olmuş, sanal ortamlarda fiziksel mekan paylaşılmadan, ilişkiler farklı boyutlarda var edilmeye başlanmıştır. Hızla değişen teknoloji, değer yargılarını ve insanların kamusal alanda var oluş biçimlerini de yeniden şekillendirmeye başlamıştır.

Açık kentsel alanların en önemli fonksiyonu binaların arasında bir sosyal hayat yaratmalarıdır. Birden fazla insanın bir kamusal alanda bir araya gelmesiyle, insanların birbirleriyle iletişim kurup sosyallemesini sağlar ve ortak bir kimlik oluşturur. Bu sosyal doku oynayan çocukları, kutlamaları, konuşmaları, toplu eylemleri ve pasif iletişimi, yani görmeyi, duymayı içermektedir.

Whyte'a göre bir kamusal alanı başarılı kılan 4 özellik vardır:

1. Ulaşılabilirlik,
2. İnsanların çeşitli aktivitelerde bulunulabilmesi
3. Mekan konforludur ve iyi bir imajı vardır;
4. Sosyal faaliyetleri destekleyen, insanların birbirleriyle buluştukları ve daha fazla sosyal etkileşim alanı sunan mekanlar olmasıdır.

Modern dönem çocukluk algısının Rönesans ile geliştiği kabul edilmektedir. Bu dönemin gelişmesinin temelinde de matbaanın icadı olduğu düşünülmektedir (Sormaz,

Yüksel, 2012). Matbaa sayesinde okur- yazar olan yeni bir yetişkin grup ile henüz okur-yazar olamamış çocuk grup ayrışmıştır. Rönesans ile Avrupa'da çocukların ülkenin geleceği için eğitilmeleri ve eğitimden devletin ve yetişkinlerin sorumlu tutulmaları anlayışına ulaşılmıştır. Modern çocukluk imgesi, Sormaz (2012)'a göre, Rönesans aydınlanması , sanayileşme, ve kapitalizmin süreçleriyle birlikte olmuştur." Bu dönem, ekonomiye damgasını vuran kapitalizmin de yaşamın diğer alanlarına sızdığı ve süratle yaşamı biçimlendirdiği dönemi barındırır. Bilim ve sanayi alanlarındaki gelişmeler çocukların yaşamını, oyun ve oyuncaklarını ve onların toplumdaki algılarını da etkilemiştir (Sormaz, 2012).

Özetle bu geçiş döneminde oyun çağı yerine eğitim çağı başlamıştır ve çocukların eğitimine daha fazla önem verilmiştir. Kapitalleşen eğitim bir kazanç kaynağı haline dönüşmüş oyun alanları bu kapalı alanların içindeki salonlarda yerini almış ve çalışan ebeveynin çocuğunu güvenle bırakabileceği yeni ortamlar oluşmuştur. Günün koşullarına göre çocuğun gündelik hayatını güven içinde geçirmesine yönelik iyi niyetle ortaya çıkan bu yeni okul modeline diğer yapı gruplarından rastlanmaya başlanır.

Kapalı eğitim ortamlarına apartmanlar, toplukonutlar, sinemalar, AVM'ler, hızla katıldı. Kapalı ortamlardaki oyun alanlarının avantaj ve dezavantajları ortaya çıkmıştır. Temiz hava alamama kapalı ortamda hastalık visüsünün hızla yayılması, yapay havalandırma kanallarının sağlığa verdiği zarar. Özellikle alışveriş merkezlerinde tavan ve döşemelerde oluşan elektrik akımı, nefes solunum rahatsızlıklarında artışlar görülmüştür. Kapalı ortama iyice alışan toplum yapısı teknoloji dinamiklerine hızla ayak uydurdu. Teknoloji ile içiçe sürdürülen bu kapalı yaşam döngüsünde doğa eksikliği sendromunu ortaya çıkarmıştır.

9.3. Hayalgücü Desteği

Günümüzde yeni teknoloji, gerçek dünyada görsel olarak çocuğun algıladığı mekânsal kurguyu sanal olarak değiştirip dönüştürme olanağı tanımaktadır. Güncel teknoloji sayesinde mekan kurgusunda görsel çeşitlilik sağlanmaktadır. Bu değişken

ortam, ilave bir fiziksel yapılaşma stoğuna gerek duyulmadan mekan algısını bireylere yansıtabilmektedir. Kinetik enerji, hareket enerjisi ve grafik sunumlar sayesinde mekan algısının farklılaşmasına yol açmıştır. Bu yeni algı çocuğun hayal dünyasının zenginleşmesine büyük katkı oluşturur. Çocuk oyun alanlarında teknoloji desteği ile , çocukların bilişsel zekalarının gelişimi desteklenmektedir.

9.4. Sanal Ortam Desteği

Teknolojinin çocuk oyun alanlarına katkılarından biri olan 3 Boyutlu hologram sirk gösteri alanı, aslan, vahşi hayvanlar 3D sinevizyon görüntü ekranında izlenebilmekte, böylece çocuklar hayvanların doğal yaşam alanları ve büyüklükleri hakkında sanal ortam deneyimi yaşayarak bilgilenmektedirler. Bu teknolojinin sürdürülebilir doğal yaşamı destekleyen pozitif bir katkısı vardır. 3D görüntü desteği ile çocuklara tanıtılan hayvanlar doğal ortamlarından uzaklaştırılmamış olur (Şekil 161).



Şekil 161: 3D Görselleştirme ile tasarlanan sirk (URL 18).

Ortama verilen ışık, rüzgar ve ısı sayesinde iklimsel geçişler yapılarak kutuplarda veya ekvatorda yüksek ısıda vahşi doğal ortamda metaforik[2] bir gezintinin deneyimlenmesi sağlanmaktadır. Işıklardan oluşan şekillerle mimari mekanlar oluşturulabilir. Bu mekanlar arasında köşe dönüşleri, geçişler, tüneller, köprüler yer alır. Böylece ortaya çıkan sanal bir mekan 4 duyuya hitabeden mimari bir ortama dönüşür.

[2] Bir olgu bir his, bir düşünce durumunda - mış gibi, - miş gibi yapılması

Teknolojinin çocuklar üzerindeki zararlı etkilerinde ise, sanal dünyanın pedagojik olarak doğru kontrol edilmesi gerekir. 3D hologram görüntüleme sistemi ile oluşturulmuş sanal karakterlerin ve sanal gezinme ortamlarının çocuğun yaş grubuna hitap eden kriterlere göre düzenlenmesi gerekmektedir.

Sanal dünyanın süratle değişmesi, çocuğun etrafındaki değişen dünyaya bağlı olarak zihinsel aktiviteyi artırırken kaba motor gelişimini etkileyen hareket kabiliyetini yavaşlatmaktadır. Teknolojinin gün geçtikçe daha da ilerlemesiyle çocuk oyun araçlarında da değişiklikler olmuştur. Özellikle bilgisayar teknolojilerindeki gelişimler çocuklar için yeni oyun yazılımlarının katlanarak artmasına neden olmuştur. Hatta bu durum, az miktarlarda da olsa oyunlarının para ile satılması ile ticari bir alana dönüştürülmüştür. Günümüzde cep telefonlarının hafıza kapasitelerinin arttırılması ile oyun eklentilerinin (aplikasyonlarının) telefon ve tabletlere indirilebilmesi çocuğun sanal ortamda vakit geçirmesini sağlamakla birlikte fiziksel aktivitelerini kısıtlamaktadır. Öğretici yanı yadsınmamakla birlikte teknolojinin çocuk oyunları ve çocuk oyun alanları ile bireysel gelişimlerinde şekil, renk, kelime dağarcığına işitsel ve görsel olarak katkı sağlamaktadır. Ancak telefon, bilgisayar, tablet gibi teknoloji ürünleri içinde yer alan çocuk oyunları, fiziksel gelişim, aktivite, hareket kabiliyetini geliştirme, yaratıcı mekânsal gezinme ve keşiflerden uzaklaşmalarına neden olmaktadır. Çocuklar sanal ortamda bahçe gibi mekanlarda gezinebilmelerine rağmen gerçek mekanda gerçek boyutları ile ortamı algılayamamaktadırlar.

9.4.1. Sanal Ortama Öneriler:

Uzay çağına doğru giden yeni nesil, çeşitli yaş gruplarına hitap edebilecek sanal gerçekliği yaşayabilecekleri somut mekanlar yaratılabilir. Tanıdık çizgi film ve masal karakterlerinin ışık ve hologram yolu ile canlandırılarak çocuklarla oyun oynayabilmeleri, hayal güçlerini destekleyecek mekanlar oluşturabilir.

Sinema karakterinde matrix filminde ana karakterin hologram yolu ile çoğaltılması örneğinde olduğu gibi kız ve erkek çocukların sanal hologram karakterler ile etkileşim halinde oynayabilecekleri yeni mekanlar tasarlanabilir. Hologram tabanlı oyun alanları tasarımı görme, duyma çeşitli doğa, hayvan ve insan sesleri ve yağmur

rüzgar gibi doğa olaylarını mekanda hissettiren 4 duyuya hitap edecek şekilde teknoloji ile desteklenen mekan tasarımları çocukların keyifle oyun içine dahil olmasını destekler. Müziğin evrenselliğinden yararlanılarak çok eğlenceli ve uluslararası birleştirici buluşturucu sanal mekanlar oluşturulabilir.

BÖLÜM 10. ÖNERİLER

Günümüzde büyük şehirlerde eskiden olduğu gibi dışarıda (mahallede,parkta) çok fazla vakit geçiremeyen, ebeveynleri ile kısıtlı fakat kaliteli zaman geçirmesi için yeni oyun ortamları tasarlanmalıdır. Ebeveynler çocuklarının internette çok fazla vakit geçirdikleri için aile içi iletişimde kopukluklar yaşandığından dert yanmaktadırlar. Bu sorunları en aza indirebilmek için ebeveynler ve çocukları için yeni oyun alanları tasarlanmalıdır.

Belediyeler, Hayvan sever dernekler, çeşitli yardım kuruluşları gibi kurumlar belirli tarihlerde geçici olarak çocuklara yönelik etkinlikler, atölye çalışmaları (boyama ,yapıştırma yapma gibi faaliyetler, çiçek ekme, meyve sebze ekme, sokak hayvanları ile çocukların birlikte vakit geçirmesi) yapılmaktadır.

Günümüzde teknolojinin ilerlemesi ile birlikte çocukların ilgisini çeken oyun alanları farklılık göstermeye başlamıştır. Bilgisayar ve internet bağımlılığı küçük yaşlardan itibaren çocukların gelişim sürecini olumsuz yönde etkilemektedir. İnternet üzerinden oyunlara erişimin kolay olması çocukları gerçeklikten uzak hayal dünyası içinde yaşamaya alıştırmaktadır. Çocukların hayal dünyasının gelişmesi elbette ki önemlidir fakat gerçek hayattan soyutlanmış sadece sanal ortamda eğlenmeye vakit ayıran çocukların yakın çevresinde ki insanlarda dahil olmak üzere iletişim becerilerinde eksiklik gözlenmektedir.

Sürekli internet üzerinden tek başına oyun oynamaya alışmış bir çocuğun sosyal çevreye uyum sağlaması düşünüldüğü kadar kolay olamaz. Eskiden, 1990 yılına kadar geçen zaman içerisinde mahalle kültürünün günümüzde ki gibi değişime uğramamış halinde, çocuklar mahallede kalabalık halde ip atlama, sek sek, saklambaç, dokuz taş, yakar top gibi oyunlar oynarken, Modern Çağ'ın getirileri ile değişen toplum bilinci, ekonomik düzeylerin gözle görülür şekilde farklılık göstermesi, toplum içinde oluşan sınıf farklılıkları, nüfus artışı, eğitimli ve az eğitimli bireylerin kendilerini daha ait hissettikleri çevre edinme anlayışı, zorunlu ve bilinçli göç etme gibi etkenler nedeni ile ülkemizde sürekli artan nüfus konut sayısında artışa neden olmuştur. Nüfus artışı, ülkemizdeki konut sayısı, alışveriş merkezleri, eğitim yerleri ve ibadethanelerinde

artışına neden olmaktadır. Açık ve kapalı oyun alanları zaman içinde değişip gelişerek günümüzde ki hallerini almıştır. Eskiden sadece salıncak, kaydırak, tahterevalli gibi araçlar oyun alanlarında bulunurken, günümüzde ebeveynler ile çocukların karşılıklı oturup güven ve rahatlıkla sallandığı salıncaklar, dört veya altı çocuğun birlikte kullanıp bir çember etrafında dönüşünün sağlanması, tırmanma ipleri gibi daha bir çok araç eklenmiştir.

Her birey yaşadığı anları uzun yıllar geçse dahi hatırlar, önemli olan bireylerin hayatında onları olumlu yönde etkileyecek anıları arttırabilmektir. Çocukluk döneminde yaşananlar insan hayatının temelini oluşturur. Bebekler büyümeye devam ederken çevresinde yaşanan olayları gözlemleyerek, etrafındaki cisimlere dokunarak, sesleri duyarak ve onlara uyum sağlamaya çalışarak öğrenmeye çalışır. Uzun bir süre etrafındaki kişilerin hal hareketlerini taklit ederek toplum içinde birey olarak yer edinmeye başlarlar. Çocuk gelişimi toplum içinde sağlıklı bireyler yetişmesi açısından önemlilik arz etmektedir. Aile içinde ve okulda huzurlu olan çocuk mutlu çocuktur. Her ebeveyn çocuklarının okulda başarılı, sosyal çevre içinde iletişiminin öz güvenli olmasını ister. Fakat istemek tek başına yeterli değildir. Çocuğun kendine ait kaliteli zaman geçirebileceği oyun oynayabileceği, arkadaş edinebileceği güvenli bir ortama ihtiyacı vardır.

Bu mekanlar çocuklar için açık ve kapalı oyun alanları olarak adlandırılabilir. İstanbul'da ki açık oyun alanlarını düşünürsek sahil şeridinde konumlandırılmış yeşil alan veya yürüyüş yolları ile çevrelenen alanlarda çocukların eğlenmesi amaçlanarak yapılmış çocuk oyun parkları mevcuttur. Bu parklar geçmişten günümüze gelişim göstererek yeniden tasarlanmıştır. Eskiden kaydırak, salıncak ve tahterevalli den ibaret sanılan çocuk oyun alanları günümüzde içinde pek çok oyuncak alternatifi bulunan çocuk yaş aralıklarına göre ayrılan içerisinde salıncak kaydırak ve tahterevalli haricinde çocukların birlikte oynayabilecekleri kum havuzları, üst yaş gruplarına uygun olarak yapılmış tırmanma duvarları, halatlar konumlandırılmıştır.

Kapalı oyun alanlarında ise çocuklara yönelik top havuzları, basket potası, bilgisayar oyunları gibi daha büyük yaş gruplarına yönelik yapılan (araba yarışı, kayak yarışı) oturarak veya ayakta oynanan oyunlar mevcuttur. Fakat 3-5 yaş aralığını

kapsayan çocuklara yönelik yapılan top havuzları hijyen açısından sorun yaratmaktadır. Hijyen çocuk sağlığı açısından son derece önemlidir.

Ara tatillerde bazı müzelerde (Sakıp Sabancı Müzesi) çocuklar için düzenlenen atölyelerde astronomi, sinema, pandomim gibi geniş bir yelpazeden seçilmiş konuların işlendiği çocuk eğitim programları yapılıyor bu programlara dahil olabilmek için önkayıt yaptırmak gerekiyor.

Çocukların bitki yetiştirdiği hobi bahçeleri, hayvan sevgisini öğrenebilmesi için kedi köpek gibi sokak hayvanları ile vakit geçirebilecekleri, çeşitli atölye faaliyetlerinin yapılacağı alanların bulunduğu ve çocuk oyun parkını içinde barındıran açık alanlarda çocukların daha iyi iletişim kurabileceği, sosyal çevrelerinin genişlemesine fırsat tanıyan paylaşımı, sevgiyi hissedecekleri alanlar tasarlamak gerekir.

Kapalı çocuk oyun alanlarında ise daha farklı ve özgür çocuk oyun alanı tasarımları ile karşılaşılmaktadır.

Günümüz de alışveriş merkezleri içerisinde bulunan farklı çocuk oyun alanları tasarımları görülmektedir. Bir kısmı baştan tasarlanarak yapılmış diğer bir kısmı ise alanı değerlendirmek için yapılmış fazla keyifli vakit geçirilmeyen atıl alanlar durumundadır.

Yurt dışı çocuk oyun alanı tasarımlarını incelediğimizde ise tasarımın çocuk gelişimine odaklı olduğunu alternatifli çocuk oyun alanları tasarımını görmekteyiz.

BÖLÜM 11. SONUÇ

- Bu tez kapsamında Türkiye ve Dünya da ki açık ve kapalı oyun alanları araştırma ve incelemelerine göre, çocuk oyun alanları mekan tasarımlarında ülkemizin tasarım açısından geride kaldığı gözlenmiştir. 1990 yılına kadar Türkiye'de mahalle kültürü ile büyüyen sokakta geleneksel oyunlar oynayan çocuklar, günümüzde şehir nüfusunun artması, zaman içinde azalıp yok olan mahalle kültürünün yerini toplu konutlara bırakması, şehir içinde güvenlik sorunlarının artması ve kent içinde çocuklara boş alan bırakılmaması, gelişen teknoloji ile telefon, tablet bilgisayar oyunlarının daha hızlı, dikkat çekici ve yenilenebilir olması çocukların sanal ortama bağlı kalmasına neden olmaktadır.
- Çocukların kapalı oyun alanları yerine, açık alanlarda doğa içinde çevreyi gözlemleyerek, fiziksel, duyusal, psiko-sosyal ve psiko-motor gelişimlerini destekleyen oyun alanlarında oyunlar oynaması gerçek dünyayı tanımaya başlaması, toplum içinde birey olduğunu hissetmesi çocuğun sağlıklı gelişimi açısından önemlidir.
- Çocuğun oyun alanı içerisinde kendini güvende ve rahat hissetmesi, hijyen problemi yaşamaması ve keyifli vakit geçirmesi ebeveynlerin en çok dikkat ettiği konulardandır.
- Oyun alanlarında güvenlik, hijyen, ulaşım, sağlığa zararlı olmayan malzeme kullanımı, yaz aylarında açık oyun alanlarında gölge amaçlı tente kullanımı, park içi ve çevresinin ağaçlandırılması çocukların sağlığı açısından önemlidir.
- Engelli çocukların diğer çocuklar ile birlikte aynı park içinde oynayabilmesi için tasarlanan oyun panellerinin bulundurulması, Eğer bulunuyorsa sayı ya da çeşitliliğinin arttırılması gerekir.
- Engelli çocukların toplum içinde ayrıştırılmadan engeli olmayan çocuklar ile birlikte oyunlar oynaması, toplum içinde bireylerin ayrıştırılmaması toplumun huzuru ve mutluluğu için önem arz etmektedir.
- Yurt dışı oyun alanı örneklerinden birinde olduğu gibi eski tren ağlarının olduğu alanın yeniden işlevlendirilerek kamusal oyun alanına dönüştürülmesi, Türkiye de işlevini yitirmiş kamusal alanların yeniden işlevlendirilmesi açısından örnek alınabilir.

- Yurt dışı örneklerinde olduğu gibi yenilenecek olan parkın çocuklar ve ebeveynleri, mimar, şehir bölge planlama uzmanı, mühendis gibi farklı meslek grupları ile birlikte çalışılarak yapılması alanı daha cazip hale getirmektedir.
- Türkiye'de de belediyeler aracılığı ile bölge halkının istekleri dikkate alınarak özellikle açık oyun alanlarında yenilenmeler yapılmalıdır.
- Kapalı oyun mekanlarında ise yurt dışında daha yaratıcı fikirler ortaya çıkmaktadır. Bu konuda özellikle Türkiye'de hijyen konusu dikkate alınarak alışveriş merkezleri dışında, çocuklar için özel olarak oyun mekanları tasarlanabilir.

Bu tez kapsamında incelenen Türkiye ve dünyadan örnekler değerlendirildiğinde Çocuk oyun alanlarındaki tasarımda mekansal kurguya etkisi ve destek bağlamında güncel teknolojik alanlara yönelik kriterler özetle şu şekilde olmalıdır ;

- Ürkütücü olmayan
- Güven duygusu veren
- Emniyetli Korunaklı
- Engelsiz
- Kaynaştıran
- Aidiyet duygusu veren
- Doğal ortamı yansıtan
- İklimsel Konforu sağlayan
- Fiziiksel Konforu sağlayan
- 5 duyuya hitabeden
- Sağlıklı ,
- Hijyenik
- Hayal gücünü destekleyen
- Özgür hareket alanı sağlayan
- Eğlenceli
- Çocuk ölçeğini aşmayan
- Oyun odaklı olan
- Zihinsel ve Bedensel aktiviteleri geliştiren
- Eğitici ve Öğretici mekanlar olmalıdır

KAYNAKÇA

Akandere M. (2003). *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara, Nobel Yayıncılık.

Aaen, I . (t.y.). Construction Toys. Encyclopedia of Children and Childhood in History and Society. Erişim adresi:http://www.faqs.org/childhood/Ch-Co/Construction-Toys.html (Erişim tar. 10.09.2018)

Anonim, (1998), *Kentsel Planlama Standart Araştırması*. T.C. Bayındırlık ve İskan Bakanlığı Yayınları, 193-236, Ankara.

Acar, Erdinç, H. (2017), *Çocuk Oyun Alanlarında Güvenlik: İstanbul Fatih İlçesi Örneği*, Yüksek Lisans Tezi, T.C. Namık Kemal Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı, Tekirdağ.

Akay, A., Önder, S., (2018). "Okul Bahçelerinin Planlama ve Tasarım Standartlarının Değerlendirilmesi". *Tasarım+Kuram Dergisi*, *14(26)*, 126-142.

Charles CM. (2003), *Öğretmenler İçin Piaget İlkeleri*. (Çev. G. Ülgen). Ankara, Nobel Yayın Dağıtım, 6-7.

Ulusoy A. (2009), *Eğitim Psikolojisi*. Ankara, Anı Yayıncılık, 20.

Çiçek, B., (1993). *Oyun Sokağı Kavramı ve Örnek Tasarımlar*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Ana Bilim Dalı, Ankara.

Düzakın, E., Güntürkün, E. (2017). "Yapı Oyuncaklarının Tarihsel Gelişimi". *Sanat-Tasarım Dergisi*, *8*, 35 - 42.

Ellialtıoğlu FM, (2005), *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyun Örnekleri*. İstanbul, Yapa Yayınları, 26.

Eren, C. (2019), Prof. Dr. Cengiz Eren ile "Çocuk, Oyun, Mekan ve Tasarımları " hakkında sözlü söyleşi, Seda Kıpırtı, İstanbul Maltepe Üniversitesi.

Evcil, A., (2018). *Bir Şehri Düşünürken: İstanbul "Çocuk Oyun Alanlarında Halk ve Yerel Yönetim İşbirliği: Esenler Çocuk Sokağı*. Ceres Yayınları, 237-244.

Evcil,A.,(2015). *Herkes İçin Dost Kentler İstanbul Esenler İlçesi Üzerine Değerlendirmeler: "Esenler Evrensel Tasarım (Herkes İçin Tasarım) ve Çocuk Sokağı"*. Esenler Belediyesi Şehir Düşünce Merkezi Şehir Yayınları, 61-63.

Peyzaj Mimarları Odası İstanbul Şubesi, Temmuz-Ağustos, İstanbul, 5, 8-12.

Gökmen H, Karagül T, Aşçı H.(1995) *Psikomotor Gelişim*. Ankara, G.S.G.M. Yayınları, 51.

Gül M. (2006). *Anasınıfına Devam Eden Alt Sosyo-ekonomik Düzeydeki 61-72 Ay Arası Çocuklara Sembolik Oyun Eğitiminin Genel Gelişim Durumlarına Etkisi*. Ankara, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 4-5.

Gür , Ö., Ş., Zorlu, T. (2002), "*Çocuk Mekanları*", YEM, İstanbul, s. 9.

Kaya D. (2007) *36-72 Aylık Çocuklar İçin Tasarlanmış Oyuncakların Çocukların Gelişim Alanlarına Göre İncelenmesi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Ankara, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Kelkit, A. ve Özel, A., (2003). *A Research On The Determination Of Physical Planning Of School Gardens In Çanakkale City.* Pakistan Journal of Applied Sciences *3(4),* 240-246.

Kızılok H. (2001) Okul Öncesi Dönemde Grup Oyunlarının Çocuğun Sosyalleşmesi Üzerindeki Etkileri. Cumhuriyet Üniversitesi. *Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*.24, 81-89.

Kuşuluoğlu D D. (2013). *İstanbul Kadıköy İlçesindeki Çocuk Oyun Alanlarının Nitel ve Nicel Açıdan Değerlendirilmesi.* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Koç, MF. (2001) *Anasınıfı ve İlköğretimin Birinci Sınıflarında Görev Yapmakta Olan Öğretmenlerin Yaratıcı Eğitim ve Uygulamaları Konusundaki Görüşleri (Elazığ İli Örneği),* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 42, Elazığ.

Moore R (2006).From:Safe and Healthy Scholl Environments.Edited by:Frumkin H,Geller R, Rubbin L with Nodvin J.86-103.

Neufert, E. (2015). *Yapı Tasarımı* (Çev.Burhan Çiçek) İstanbul, Beta Yayıncılık (Eserin orjinali 1936'da yayımlandı.)

Öncü E.Ç, Özbay E. (2006) *Çocuklar İçin Oyun*. Ankara, Kök Yayıncılık, 41.

Özer DS, Özer K. (2007) *Çocuklarda Motor Gelişim*. Ankara, Nobel Yayıncılık, 20.

Özdoğan B. (2000) *Çocuk ve Oyun.* Ankara, Anı Yayıncılık, 3(8).

Öztürk A. (2001) *Okul Öncesi Eğitimde Oyun*. İstanbul, Esin Yayınevi.

Sormaz, F. & Yüksel, H. (2012) "Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyuncağın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü", *Gaziantep Üniversitesi SBE Dergisi*, 11(3), s.985-1008. http://sbe.gantep.edu.tr (E.T. 11.05.2018)

Sormaz, F. (2012). *"Çocukluk, Oyun ve Oyuncak: Sosyo-kültürel Bir Analiz".*, İkinci Adam Yayınları, 210.

Sorgun, G. (1996). *İstanbul Anadolu Yakası Örnek Çocuk Oyun Alanlarının Peyzaj Mimarlığı Açısından İrdelenmesi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı, İstanbul.

Seyrek, H. ve Sun, M. (2005*). Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.

Poyraz H. (2003) *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncaklar*. Ankara, Anı Yayıncılık, 47.

Topçu, Ü. (2018). *"Bir Şehri Düşünürken: İstanbul", Açık Kamusal Alan Olarak Mahalle Parkı,* Ceres Yayınları, 176-177.

Topkaya İ. (2004). Oyun, Beden Eğitimi ve Spor Öğretiminin Eğitsel Temelleri. Hayat Yayınları, İstanbul, 19.

Tüfekçioğlu E.(2002). *Okulöncesi 4-6 Yaş Çocuklarında Algısal Motor Gelişim Programlarının Denge ve Çabukluk Üzerine Etkisi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, , 9, İstanbul.

TUİK, (2012) , Çocuk nüfus sayısı verileri

TUİK, (2016) , Çocuk nüfus sayısı verileri

Türel, H. (2008). *Mekansal Kapasite Ölçütlerinin Belirlenmesi Üzerine Bir Yöntem Araştırması: İzmir İlköğretim Okulları Açık Mekanları Örneği. Yayınlanmamış Doktora Tezi*, Ege Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı, İzmir.

Uluğ, H. (2007). *Kuzey Adana'daki Çocuk Oyun Alanlarının Bitki Seçimi Yönünden İrdelenmesi,* Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Adana.

Ulusoy A. (2009) *Eğitim Psikolojisi*. Ankara, Anı Yayıncılık, 20.

Yalçınkaya,T. (2004). Okul Öncesi Eğitimde Eğitici Oyun ve Oyuncak Yapımı. Esin Yayınevi

Yavuzer H. (1998) *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul, Remzi Kitabevi, 191.

İNTERNET KAYNAKLARI

URL 1. http://www.arkitera.com/haber/30506/eski-endustri-yerleskesine-seker-fabrikasi-temali-oyun-alani (E.t.:10.06.2019)

URL 2. http://www.contemporist.com/ (E.t.: 10.06.2019)

URL 3. https://www.arch2o.com/amar-childrens-culture-house dortemandrup/?fbclid=IwAR2vf1FrnAgMFUKQRY6-5W3BYi6GtBBNJKXOQm0Pncf2A7NFyRQZ_L6_Rkc (E.t.: 10.06.2019)

URL 4. http://basurama.org/proyecto/estacion-de-recuerdos-cecrea-la-ligua/ (E.t.10.06.2019)
URL 5. http://digital.isikussn.edu.tr/poster/Ernst%20Neufert%20%20Yap%C4%B1%20Tasar%C4%B1m%20Bilgisi.pdf (E.t.:05.07.2019)
URL 6. http://www.arkitera.com/haber/8006/cocuk-parki-deyip-gecme (E.T.:08.06.2019)
URL 7. http://www.arch2o.com/neobio-family-park-xliving/ (E.t. :05.07.2019)
URL 8. https://playworld.com/partners (E.t. : 05.07.2019)
URL 9. http://www.arkitera.com/proje/9846/wegrow (E.t. : 05.07.2019)
URL 10. http://basurama.org/proyecto/wonderfruit-festival-cym-temple/ (E.t.:05.07.2019)
URL 11. http://basurama.org/proyecto/its-all-yours-gulbenkian/ (E.t.: 08.07.2019)
URL 12. https://basurama.org/proyecto/rus-lima-autoparque-de-atracciones/ (E.t.:05.07.2019)
URL 13. http://www.3oda1salon.net/siradasi-projeler/avustralya-daki-ilginc-arboretum-oyun-park (E.t. 10.07.2019)
URL 14. http://www.arkitera.com/galeri/detay/30055/18 (E.t.:05.07.2019)
URL 15. http://www.arkitera.com/galeri/detay/30055/7 (E.t.:05.07.2019)
URL 16. http://www.arkitera.com/galeri/detay/30055/11 (E.t.:05.07.2019)
URL 17. http://www.landezine.com/index.php/2010/06/wikado-recycled-playground/
URL 18. https://www.elektrikport.com/haber-roportaj/hologram-teknolojisiyle-sirklerde-hayvan-kullanimi-sona-erecek!/22274#ad-image-0 (E.t. : 10.12.2019)
URL 19. https://www.google.com/maps/search/kad%C4%B1k%C3%B6y+maltepe+k%C4%B1y%C4%B1+%C5%9Feridi+parklar+/@40.9614971,29.0605931,15.75z (E.t. :11.12.2019)
URL 20. https://esenler.bel.tr/projeler/çocuk-sokagi/ (E.t: 10.12.2019)

PARK VİDEOLARI LİNK Erişim Tarihi : 10.12.2019

URL 21. https://www.youtube.com/watch?v=bV7T-I7tJCM
URL 22. http://basurama.org/proyecto/wonderfruit-festival-cym-temple/
URL 23. https://www.arch2o.com/amar-childrens-culture-house-dorte-mandrup/?fbclid=IwAR2vf1FrnAgMFUKQRY6-5W3BYi6GtBBNJKXOQm0Pncf2A7NFyRQZ_L6_Rkc
URL 24. http://www.arch2o.com/neobio-family-park-xliving/