

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK ANABİLİM DALI
İÇ MİMARLIK BİLİM DALI

**KAPALI ÇOCUK OYUN ALANLARINA DOĞA ODAKLI BİR
TASARIM YAKLAŞIMI**

Yüksek Lisans Projesi

Hazırlayan:
Dena GHANEEI

İSTANBUL, 2015

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK ANABİLİM DALI
İÇ MİMARLIK BİLİM DALI

**KAPALI ÇOCUK OYUN ALANLARINA DOĞA ODAKLI
BİR TASARIM YAKLAŞIMI**

Hazırlayan:
Dena GHANEEI

Öğrenci No:
13080818

Danışman:
Yrd. Doç. Dr. Pınar Öktem ERKARTAL

İSTANBUL, 2015

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Projesi olarak sunduđum “KAPALI ÇOCUK OYUN ALANLARINA DOĐA ODAKLI BİR TASARIM YAKLAŞIMI” aslı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığı ve yararlandığım eserlerin kaynakça gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yararlanmıř olduđunu belirtir ve bunu onurumla dođrularım. 13.07.2015

Dena GHANEEI

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS PROJE SAVUNMA SINAVI SONUÇ TUTANAĞI

Beykent Üniversitesi
Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Aşağıda proje adı belirtilen tezsiz yüksek lisans öğrencisi 13080818.no'lu Dena GHANEEI'in 15/06/2015 tarihinde yapılan proje savunma sınavı¹ sonucunda 45 dakika süreyle sunduğu ve savunduğu projesi hakkında² oybirliğiyle, kabul kararı verilmiştir.

Bilgilerinize saygılarımızla arz ederiz.

Anabilim Dalı : İç Mimarlık
Programı : İç Mimarlık
Konu Başlığı³ : Kapalı Çocuk Oyun Alanlarına Doğa Odaklı Bir Tasarım Yaklaşımı

Proje Sınav Jürisi

Öğretim Üyesi

İmza

Danışman : Yrd. Doç. Dr. Pınar ÖKTEM ERKARTAL
Üye : Yrd. Doç. Dr. Bilge GÖNÜL
Üye : Yrd. Doç. Dr. M. Orkun ÖZÜER

¹ Jüri üyeleri söz konusu projenin kendilerine teslim edildiği tarihten itibaren en geç bir ay içinde toplanarak öğrenciyi proje savunma sınavına alır. Belirlenen günde yapılamayan jüri toplantısı, katılanların hazırladığı bir tutanakla enstitü yönetimine bildirilir. Bu durumda jüri en geç onbeş gün içinde toplanarak adayı proje savunma sınavına alır. Proje/proje savunma sınav süresi en az 45 dakikadır. Yüksek lisans proje savunma sınavı, tez çalışmasının sunulması ve bunu izleyen soru-yanıt bölümlerinden oluşur ve dinleyiciye açıktır. (Beykent Lisansüstü eğitim ve Öğretim Yönetmeliği-Madde30-3)

² Proje sınavının tamamlanmasından sonra jüri, proje hakkında “kabul”, “düzeltme” veya “red” kararı verir. Jüri başkanı, jüri üyelerince imzalanmış sınav tutanağını, proje sınavını izleyen üç gün içinde ilgili enstitü yönetimine teslim eder. Projesi başarısız bulunan öğrencinin Enstitü ile ilişkisi kesilir. Projesi hakkında düzeltme kararı verilen öğrenci en geç üç ay içinde gerekli düzeltmeleri yaparak ve yönetmelikte belirtilen usullere uygun olarak projesini aynı jüri önünde yeniden savunur. Bu savunma sınavında da projesi kabul edilmeyen öğrencinin enstitü ile ilişkisi kesilir. (Beykent Lisansüstü eğitim ve Öğretim Yönetmeliği-Madde30-4)

³ İleride doğabilecek aksaklıkların engellenmesi için konu başlığının yazılması gerekmektedir.

ÖNSÖZ

Çalışmalarım sırasında fikir veren, yol gösteren ve projenin ana hatlarının oluşmasını sağlayan kıymetli danışman hocam Yrd. Doç. Dr. Pınar Öktem ERKARTAL'a çok teşekkür ederim.

Çalışmamın başından beri manevi desteğini esirgemeyen aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Bu çalışmada, projeyi daha iyi anlatmak ve sunmak için rapor aralığında projenin kitaplığı eklenmektedir.

13.07.2015

Dena GHANEEI

Adı ve Soyadı : Dena GHANEEI
Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Pınar Öktem ERKARTAL
Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans / Proje, 2015
Alanı : İç Mimarlık
Anahtar Kelimeler : Oyun Alanları, Kapalı Oyun Alanları, Yaratıcı Oyun Alanı,
Oyun Alanı Güvenliği.

ÖZ

KAPALI ÇOCUK OYUN ALANLARINDA DOĞA ODAKLI BİR TASARIM YAKLAŞIMI

Çocuk oyun alanlarının çocuğun fiziksel ve zihinsel gelişimi üzerindeki etkileri tartışılmaz derecede önem taşımaktadır. Bu sebeple oyun alanlarında tasarım kurgusunda, estetik, işlev ve doğa ile etkileşim ve eğlence olgularının göz önünde bulundurulması gerekir. Kurgulanan alan, çocuğun oyun kurma gücünü ve psikolojisini doğrudan etkileyecektir. Mekânda kullanılacak malzemelerin çocukların sağlığı açısından uygun olması dikkat edilmesi gereken bir diğer tasarım faktörüdür. Yaş Aralığı 6-10 olan çocukların buldukları mekânlarda aynı zamanda güvenlik de önem taşımaktadır, bu sebeple tasarlanan oyun elemanları ve seçilen malzemelerin bu yönde incelenmesi gerekmektedir.

Name and Surname : Dena GHANEEI
Supervizor : Asst. Prof. Pınar Öktem ERKARTAL
Degree and Date : Master, 2015
Major : Interior Architecture
Key Words : Playgrounds, Indoor Playgrounds, Creative Playground,
Playground Safety.

ABSTRACT

INTERIOR DESIGN OF INDOOR CHILDREN'S PLAY AREA APPROACH IN NATURAL ELEMENTS

Effects of children's playground on physical and mental development of a child has an unquestionable degree of importance. Design fiction in the playground must be created my conjunction with aesthetic and nature. Constructed area will affect childrens ability to create and their psychology. Materials must be appropriate for the venue to be used in children's health. Security is an important issue in places where children aged between 6-10 years plays and this is why the game elements and materials to be used should be selected in this direction.

İÇİNDEKİLER

Sayfa No.

ÖNSÖZ

ÖZ

ABSTRACT

İÇİNDEKİLER iii

ŞEKİLLER LİSTESİ v

1. GİRİŞ 1

1.1. Projenin Amacı ve Önemi..... 3

1.2. Yöntem ve Kapsam..... 4

BİRİNCİ BÖLÜM

ÇOCUK VE OYUN KAVRAMLARINA GENEL BAKIŞ ve LİTERATÜR

TARAMASI

1.1.ÇOCUK VE OYUN İLİŞKİSİ 7

1.2. ÇOCUK-OYUN ALANI İLİŞKİSİ..... 9

1.3. ÇOCUK OYUN ALANLARINDA TASARIM PARAMETRELERİ..... 10

1.3.1. Görsel Nitelik..... 11

1.3.2. Doku 13

1.3.3. Renkler..... 14

1.3.4. Yaratıcılık 16

1.3.5. Doğa 17

1.3.6. Çocuk Oyun Alanlarının işlevsel Çözümleri 18

1.3.7. Form 19

1.3.8. Çocuk Oyun Alanlarının Doğal Çevre ile İlişkisi..... 19

1.3.9. Çocuk Oyun Alanlarının Güvenliği 20

İKİNCİ BÖLÜM

PROJE: KAPALI ÇOCUK OYUN ALANLARINA DOĞA ODAKLI BİR TASARIM YAKLAŞIMI

2.1. PROJE TANIMI VE KONSEPTİ.....	22
2.1.1. Doğadan Esinlenmeler.....	24
3. PROJENİN KONUMU	25
3.1. MEVCUT YAPI	26
3.2. İÇ MEKÂN TASARIM KARARLARI	33
3.3. PLANLAR	35
3.4. KESİTLER.....	37
3.4.1. Doğal Aydınlatma.....	37
3.4.2. Yapay Aydınlatma	37
3.5. YÜZEYLER	38
3.6. MOBİLYA VE DONATILAR	39

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME.....	41
KAYNAKLAR	42
İNTERNET KAYNAKLARI.....	45
ÖZGEÇMİŞ	

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1 – İç sokak bahçesi.

Şekil 2 – Çocukça geometri el çizimi.

Şekil 3 – Google Earth, site içindeki vaziyet planı.

Şekil 4 – El çizimi – sitenin vaziyet planı.

Şekil 5 – Konsept.

Şekil 6 – 3D, Diş mekandan giriş görünüşü.

Şekil 7 – 3D, Arazinin eğimse kesit görünüşü.

Şekil 8 – 3D, Çevre görünüşü.

Şekil 9 – 3D, Vaziyet Plan görünüşü.

Şekil 10 – 3D, Çevre görünüşü.

Şekil 11 – Oyun oynama fırsatlar sunan doğal materyaller (FOGG 1992).

Şekil 12 – Auto CAD çizimi serinlenme vaziyet planı.

Şekil 13 – Google Earth, ulaşma görünüşü.

Şekil 14 – Google Map, Zorlu AVMDen ulaşım.

Şekil 15 – Mevcut bina.

Şekil 16 – Giriş kot plan görünüşü.

Şekil 17 – Bahçe kot plan görünüşü.

Şekil 18 – AA-Kesit.

Şekil 19 – Giriş cephe kesit.

Şekil 20 – Sol yan cephe kesit.

Şekil 21 – Üst kot, tasarım süreci.

Şekil 22 – Alt kot, tasarım süreci.

Şekil 23 – Mevcut binanın değişikliklerinin kesit görünüşü.

Şekil 24 – ön görünüş .

Şekil 25 – Dış cephenin metal panel parçaları.

Şekil 26 – Giriş kot, Simülasyon.

Şekil 27 – Bahçe kot, Simülasyon.

Şekil 28 – 00.00 kot, yerleşim planı.

Şekil 29 – (-3.77) kot, yerleşim planı.

Şekil 30 – Peyzaj, vaziyet planı.

Şekil 31 – Peyzaj, 3D görünüşü.

Şekil 32 – Peyzaj, malzeme.

Şekil 33 – Peyzaj, malzeme.

Şekil 34 – Peyzaj, malzeme.

Şekil 35 – Peyzaj, malzeme.

Şekil 36 – Peyzaj, malzeme.

Şekil 37 – Üst kat, Plan.

Şekil 38 – Alt kat, Plan.

Şekil 39 – Üst kat, döşeme planı.

Şekil 40 – Alt kat, döşeme planı.

Şekil 41 – Peyzaj ve doğal tasarım, kesit.

Şekil 42 – Revize edilen yapının A-A kesit.

Şekil 43 – Üst kat, döşeme planının malzeme anlatımı.

Şekil 44 – Alt kat, döşeme planının malzeme anlatımı.

Şekil 45 – Kesit.

Şekil 46 – Kesit.

Şekil 47 – Kesit.

Şekil 48 – Kesit.

Şekil 49 – Giriş kot, doğal ışık plan.

Şekil 50 – Bahçe kot, doğal ışık plan.

Şekil 51 – Giriş kot, yapay ışık plan.

Şekil 52 – Bahçe kot, yapay ışık plan.

Şekil 53 – Wonder Space II, by Toshiko horiuchi MacAdam and Interply, at Hakone
“Open Air Museum.

Şekil 54 –Toshiko horiuchi MacAdam el orgusunu yaparken.

Şekil 55 – Örümcek oyunun, içindeki yuvarlak şekiller.

Şekil 56 – Örümcek oyunun, çizim.

Şekil 57 – Örümcek oyunun, plan.

Şekil 58 – Örümcek oyunun, görünüşü.

Şekil 59 – Müzik alan, kabuk örneği.

Şekil 60 – Müzik alan, plan.

Şekil 61 – Müzik alan, kesitler.

Şekil 62 – Yemekhane, yapraklı yemek masaları.

Şekil 63 – Çalışma alanı, ağaç gövdesinden masalar.

Şekil 64 – Oyun alan, ağaçlar.



1. GİRİŞ

Her çocuk, oyun sürecinde bedenini, zihnini ve kendi yaratıcı yönünü geliştirme şansına sahiptir. Bunun nedeni erişkinlerin çoğunlukla zihinsel, fiziksel ve bilimsel konulardaki gelişmelerini çocukluk yıllarında tamamlamalarıdır. Çocuklarla oyun arasında çok özel bir ilişki vardır; bu gelişim ileri yaşlarda daha yaratıcı olmalarına ve daha iyi eğitim görmelerine yardımcı olmaktadır (Akkülâh, 2008; Yörükođlu, 2002; Tekkaya, 2001).

Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşme’ de “*Her çocuđun kaliteli eğitim alma hakkı vardır ve bu hak da öğrenme ortamlarının, öğretim ve öğrenim süreçlerinin ve materyallerinin ve öğrenim çıktılarının kalitesine odaklanmayı gerektirir,*” ifadesi bulunmaktadır. (URL1)

Eđitim ve oyun ortamlarının gerek mimari özellikleri gerekse geniş aktivite çeşitliđi ile çocukları araştırmaya, keşfetmeye, denemeye, tartışmaya, oyun oynamaya, sosyalleşmeye, hayal güçlerini ve düşünme kabiliyetlerini geliştirmeye yöneltmesi istemektedir. Bunun yanında mekân düzenlemesinde kullanıcı psikolojisini ve gereksinimlerini de dikkate almak gerekir (Hassan, 2009).

Her çocuk ve her öğrenci evden çıkınca başka bir mekâna alışınca kadar korku ve yabancılık hissedebilir. Bu sebeple İlk gün karışılacağı ortam onun için çok önemlidir. Çocuk uzun zaman diliminde o mekâna zaman geçireceđi mekânın farklı, huzurlu olmasını ister. Ve bunların hepsi okulun fiziksel yapısına yansımalı. Plan direni sağlık koşullara uygun ve çekici olmalıdır (Atabay, 2014). Çocuk oyun alanı, oyun oynamaya ve öğretime katkı sağlayan sürece anlamlı ve işlevsel bir parçasıdır (Uludađ, 2002).

Çocukların sağlıklı ve neşeli büyümesi için, çocuđun oyun oynadığı alanların niteliđi oldukça önemlidir. Dođa ile ilişki kurulan ve doğal malzemelere dokunmanın mümkün olduđu alanlar, çocuđun duygusal ve bedensel gelişimine yardımcı olmaktadır. Bunun yanında, çocuđun yaşadığı ve oyun oynadığı mekânın ileride aile, okul ve iş yaşamına temel oluşturduđu unutulmamalıdır? Sosyal yaşamın temelleri

çocukluk çağında atıldığından; toplumsal ve bireysel ilişkilerin gelişimi için de çocukluk döneminde, içinde bulunulan mekânların algısı oldukça önemlidir.

Çocuklar için oyun seçerken onların, yaş, cinsiyet, sağlık, sosyo ekonomik düzeyler ve içinde buldukları kültür belirleyici rol oynar. Seçilen oyunlar ve mekâna araçların özelliklerine göre de farklılaşmaktadır (Bal, 2005).

Çocuklar çok sevdikleri bir etkinliği nerede ve nasıl geçirebileceklerine çok önem verirler. Dış mekânlara daha çok fiziksel ağırlıklı oyunlar uygulanan, iç mekânlara zihinsel ağırlıklı oyunlar tercih edilir. Çocuklar doğal çevreyle çok rahat kurabilecekleri deneyimlerinin sonucunda doğayı daha iyi anlamaktadır (Dicle, 2011). Açık mekânlarda, oyun oynarken çocukların güneşten ve temiz havadan yararlanmaları gerekir. Bunun sebepleri, çocuğun oyunda yaptığı hareketlerin solunum, sindirim ve boşaltım işlevlerini düzene sokmaktadır (Erdem, 2003).

Özellikle kapalı mekânlarda planlanan oyun alanlarının çocukların gelişimine daha iyi etki edebilmesi için; erişkin bireylerin de çocuklarla vakit geçirerek, onların ruh hallerini ve psikolojilerini daha yakından takip edebileceği iç mekânlar tasarlanmalıdır. Bu sayede çocuklar eğitim ve öğretimi, oyun ve yaratıcı eylemler üzerinden dolaylı olarak elde etmektedirler.

Bu eğitimlerin iç mekân tasarımıyla ilişkisi oldukça yoğun ve dinamiktir. İç mekân kurgusu, çocukların yaratıcılık, grup çalışması, yardımlaşma ve problem çözme gibi konularda kazanacakları beceri ve tecrübeyi etkileyen birincil parametreler arasındadır. Bu sebeple tasarım sürecinde çocuklara ait bir mekân tasarımda plan kurgusundan yüzey dokularına, kullanılan renklerden, doğal bileşenlere kadar pek çok öge, oldukça titizlikle planlanmalıdır.

Tüm bunların yanında, çocuk oyun alanlarının tasarım sürecinde dikkat edilmesi gereken diğer hususlar güvenlik, konfor, kullanıcı gereksinimi ve hijyendir.

1.1. Projenin Amacı ve Önemi

Bu projenin temel amacı 6-10 yaş arası çocukların okul sonrası zaman geçirebilecekleri, ders dışı aktivitelerini gerçekleştirebilecekleri, hareket ve oyun odaklı, doğa ile bağlantılı mekânlar yaratmaktır.

Bir diğer amacı içinde bulunduğumuz dönemde çocukların unuttuğu bir oyun alanı olan ‘sokak’ kavramını iç mekâna taşıyarak doğal ama güvenli bir iç mekân tasarımı gerçekleştirmiştir.

İç mekân ve sokak kavramı ilişkisi teknolojiden kopmadan, bulunan ve çocukların bu tasarımdan neler bekleyebileceği ve bu teknoloji kapsamında bulunduğu ortamda ne şekilde bir doğallık yaşayabileceği çok önemlidir. Bu aynı zamanda çocukların hem teknolojiye alışmasını ve hem de geçmişte sahip oldukları bazı güzellikleri tekrar hissetmesini sağlayacaktır.

Bir temel üretim olarak eğitim sisteminin önemi, çevredeki sosyo-ekonomik, siyasal ve kültürel sistemlerle etkileşim kurmaktadır. Okullar toplumsal olarak çevredeki ihtiyaçları karşılamak amacıyla faaliyetlerine devam etmektedir. Neden Ortalama olarak, bir insanın evinden sonra yaşına göre en çok vakit geçirdiği yer. ‘Eğitim’ ve ‘Oyun’ kavramları, mekânsal sınır tanımaksızın yaşamda ve Kent’te önem taşımaktadır (Sarıcaoğlu, 2008/URL2).

1.2. Yöntem ve Kapsam

“Önce bizler binaları şekillendiririz sonra onlar bizleri şekillendirir.” (Uludağ, 2002).

Bu projede çocuklar için bir iç mekân tasarımı yapılarak, terim bilim ve kavramsal açıklamalarda ‘eğitim ortamların düzenlenmesi’ kavram; çevre, mekân ve doğa ilişkisine odaklanarak yorumlanmıştır. Eğitim ortamların düzenlenmesi, fiziksel mekân ile öğrencilerin, uzmanların, öğretmenlerin, aileler diğer ilgililer gibi farklı paydaşları kapsayan bir sosyal ortam olarak görülmektedir. Bu kapsamın içine; psikoloji, biyoloji, ekoloji, mühendislik, mimarlık, teknoloji, ekonomi gibi mimarlıkla ilişkisi olgular da dahile edilmiştir.

Tasarım sisteminde, çocuk oyun mekânlarda fiziksel çevre, eğitimsel nesnelere bölünür ve özelleştirir. Ortamın fiziksel değişecekleri; mobilya donatılar, boş alanlar, mekânın ısı, ışık, renk düzeni gibidir ve öğretmen ve çocukların ilişkisini etkiler. Bu nedenlerle tasarım sürecinde tamamen doğal malzemelerden yararlanılmıştır ve projede mobilyalar, oyun alanları, doğal ve yapay ışık alanları ve aydınlatmalar özel olarak kurgulanıp, tasarlanmıştır.

Proje alanı, Ortaköy, Aydın Sitesi içinde yer alıp, geçmişte sosyal tesis olarak kullanılan bir yapıdır. Site yönetimi kararı ile satılan bina konut alanı içinde bulunduğu kullanımına uygun olduğu için proje alanı olarak seçilmiştir.

İki katlı sekizgen plan şemasına sahip ve betonarme sistemle yapılmış olan bina, açık bir havuz ve yeşil alana sahiptir. Bina, iki farklı bahçe kotuna sahip olması nedeniyle çocuk oyun alanı için kullanışlıdır. Ana giriş Aydın Sokak’tan ayrılan tali bir yoldan sağlanmaktadır. Giriş kotu ve bahçe kotu arasında 3.77 m kot farkı bulunmaktadır. Her iki kat da bahçeye açılmaktadır, doğal havalandırma ve aydınlatmaya sahiptir.

Yapının mevcut sekizgen formu ve aldığı doğal ışık faktörleri korunarak; çocukların çevresel ve mevsimsel değişimleri daha iyi yaşamaları ve gözlemleyebilmeleri için ortam sağlanmak istenmiştir. Yapıda katlar arası ulaşım, merkezde yer alan dairesel betonarme merdivenle sağlanmaktadır.

Projenin Genel Tasarım Kararları

Mekân bir sistemin parçasıdır ve diğer parçalarıyla uyumlu olması gerekir. Mimarlar tasarladıkları çocuk oyun alanların hayat dolu tasarım düşünmeli, çocuk olmak nasıl bir duygu olduğunu hatırlamalı. Çocuk oyun alanları tasarlanırken, mekânın çocukların psikolojisine, fiziksel özelliklerine ve hayal güçlerine uygun olması gerektiği unutulmamalıdır. Çocukların keyifli bir şekilde eğitim görebilecekleri ve oyun oynayabilecekleri mekânlar tasarlayabilmek için kendi içlerindeki çocuğu bulmaları iyi bir tasarım yöntemi olabilir. Tasarımcı, elemanların ölçüğü, oranı, dokusuyla, hacmi mekânı kullanmak isteyen çocukların fiziksel, duygusal ve ruhsal ihtiyaçlarıyla çok yakın bir ilişki kurmalı ve farklı yaş grupları için farklı form ve atmosferler düşünmelidir (URL3).

İç mekân tasarımında çocukların doğa ile ilişkilerini güçlendirmek için göl, dağ gibi oluşumlara atıfta bulunulmuştur. Dış ve iç mekânda doğal çevre ile etkileşimde bulunan çocukların fiziksel anlamda daha güçlü oldukları saptanmıştır. Dış ve iç mekân arasındaki süreklilik ilişkisi okul çağındaki çocukların öğrenme becerisine katkı sağlar. En sağlıklı mekân oluşumları, birbirini destekleyen iç ve dış mekânlardır.

Projenin genel tasarım kararları konu ile ilgili kritik sorular üzerinden belirlenmiştir. Bu bağlamda ilk olarak çocukların gelişim süreci ile ilgili şu sorulara odaklanılmıştır;

- Sağlıklı bir çocukluk süreci için bağ kurulması gereken doğal yapı ve olgular nelerdir?
- Çocukluk sürecinde doğa ve mekân ile kurulan ilişkiler; farklı yaş gruplarını ne oranda ve nasıl etkiler?
- Çocukların zaman geçirdikleri mekânlar ve donatılar onların sosyalleşme ve becerilerini nasıl etkiler?

İkinci olarak, projede tasarlanması düşünülen mekânın işlevi Okul sonrası aktivite merkezi nasıl olmalıdır? Üzerine sorusu irdelenmiştir: Bu sorunun yanıtı için yapılan araştırmalarda, okul sonrası aktivite merkezlerinin çoğunlukla duyuları

geliştirme, motor becerileri ilerletme, değerli yaşam dersleri edinme ve çocukların yeni yollarla düşünmesine yardım etme yeri olduğu görülmüştür.

Okul sonrası aktivite merkezleri gelecekteki eğitime ve akademik öğrenmeye hazırlanma ve bunun güçlü temellerini atma yeridir. Bunları yapabilmek için daha fazla oyuna, öğrenmeyi teşvik eden teneffüs kaygısı olmayan zamanlara, kesme ve yapıştırma aktivitelerine, yaratıcılıklarını deneme fırsatlarına, keşfetmeye ve kafa yormaya, aceleye gelmeyen öğle yemeği ve atıştırma saatlerine ve hızlıca bir sonraki konuya geçmeden önce bir şeyleri tam olarak öğrenmeye izin vermek gerekmektedir.



BİRİNCİ BÖLÜM

ÇOCUK VE OYUN KAVRAMLARINA GENEL BAKIŞ ve LİTERATÜR TARAMASI

Çocukluk döneminde yaşadığımız her şey sonraki yaşlardaki kişilik ve zihinsel yeteneklerin gelişmesine temel gösterir. Çocukluk, birey olmak için en önemli süreçtir. Bu süreç içinde kişisel gelişimler çok önem kazanır. Bu nedenle çocukluk çağında bireylerin mevcut her fırsatta gelecekte sosyal kalkınmasına katkıda bulunacaktır. Gelişmiş toplum olarak, dikkate alınması gereken açık/yâri açık ve kapalı çocuk oyun alanlarının toplumsal gelişmesidir. Çocukların sağlıklı bireysel olmanın yöntem ihtimali onlara yenilikler ve imkânlar yaratmaktır. Güvende olmakta olan oynadıkları mekânlarda ve iyi tasarlanmış olması onlara olan değer ne kadar çok olmasını göstermektedir. Ülkemizde de bu anlayışın yerleşmesinin, bu anlayışla oluşturulacak çocuk oyun alanlarının artmasının; toplumsal gelişime katkısı tartışılmaz öneme sahiptir.

1.1. ÇOCUK VE OYUN İLİŞKİSİ

Çocuk, eşsiz bir varlıktır. Soru sorar, gözlem yapar ve anlamaya çaba gösterir. Bütün bu olayları onlarda daha olgun insanlara rağmen yapar. Çocuk, yöntemi olmayan bir bilgin gibidir. Her köseye gider, koşmak ister ve yorulur. Öğrenmeye açıktır. Daha büyük dünyaya geçene kadar, bu özellikleri daha az olacaktır. Hayattaki hatıralardan bahsedince; çocukluktan hatırlayan ve hapşumuza giden bir hatıra vardır. Çocukluktan iz yaratan en önemli mekânlardan biri de mutlaka oyun ve eğitim yapılarıdır (Yapıcı, 2004).

Sigmund Freud Uygarlık ve Hoşnutsuzlukları isimli çalışmasında çocukluğu şöyle tarif etmektedir;

“Zevke ulaşmak için ilkel dürtülerini dengelemenin ve bir grubun parçası olmanın artan ihtiyacı ile acıyı engellemenin dönemi. Freud’un bu denemesinden sonra yapılan her araştırma, onun haklı olduğunu gösterdi. İnsan hayatları, keyfi deneyimleme

arzusuyla yönetiliyordu. Eğitimli olmak, keyiften vazgeçmeyi gerektirmemeli, aksine yeni şeylerden keyif almayı sağlamalıydı: Örneğin küçük oyuncaklarla oynamak yerine roman okumak, banyo küvetine kâseleri batırmak yerine deneyler yapmak ve saçma kelimeleri peş peşe dizmek yerine ciddi konular hakkında tartışmalar yapmak. Okullar çocuklara, keyfin sürekli kaynakları olan şeyleri yapmanın yeni ve daha yetişkin yollarını bulmalarına yardım etmeli: Sanat çalışmaları yapmak, arkadaş edinmek, karar vermek.” (URLA)

Bu bölümde, yenilenebilir çocuk, oyun ilişkisi ele alınacaktır.

Kültürel kavramların ve oyunların arasında bir ilişki görünmektedir. Oyun kültürlerinin daha önemi olan başka kavram vardır oda ancak kültürel gelişim olmazsa olmaz bir ihtiyaçtır duyurusudur.

“Oyun, hedefi olmayan, mutluluk getiren ve kendiliğinden ortaya çıkan bir aktivite olarak tanımlanabilir. Toplumsal ve bireysel açıdan sağlıklı, üretken, düşünebilen ve sonuçlar çıkartabilen, toplum yaşantısına uyum sağlayabilen bireyler, yaşadıkları her dönemden, özellikle de çocukluk döneminden etkilenmişlerdir. Çocukluk döneminde bireyin ruhsal ve fiziksel gelişmesine aile, okul ve oyun yön vermektedir.” (Franscu’ 1998).

Çocuklar oyun sürecinde, gerçek dünyadan koparak kendi dünyaları (gerçeklerle yüz yüze gelmemiş iç dünyaları) arasında bağlantı kurarlar. Oyunun olumlu etkisidir çocukların fiziksel gelişimidir. Oyun, çocukların kısa bir zamanda problemleri çözebilmelerini ve aynı zamanda objeleri tanımalarına yardımcı olur, çevrelerini tanımak için, etrafındaki şeyleri merak edip araştırmaya ve aynı zamanda sosyal gelişimlerine katkı sağlamaktadır.

Çocuk, hayatını hayal kurmakla başlar ve hayalini kurduğu gibi oyunları seçer. O hayâlin karakterlerini taklit etmek ister, çevresini anlamak için çalışır ve böylece ilerde toplum içinde kendi yerini bulmayı öğrenir. Çocuklar oyun sürecinde; engel tanımayan, öfkenin unutulup eğlenceye dönüştüğü, kıskançlığa yer olmayan, korkuların yenildiği ve en önemlisi rekabetin öğrenildiği bir süreçtir. Oyun çocukları

kendi yaşlarına göre belirli kurallar çerçevesinde, rol paylaşımını yeteneklerine göre görev edinmeyi, enerjilerini doğru yönde kullanmayı öğrenirler. Bu onların, fizyolojik ve zihinsel gelişimini sağlamanın en doğru yöntemidir (Ergün, 1980).

1.2. ÇOCUK-OYUN ALANI İLİŞKİSİ

Çocukların oyun ve oyun alandan beraberinde sağlayacağı faydalar, bu kavramların bulunduğu mekânların doğasıyla fazlasıyla bağlıdır. Dışarıdaki oyun alanlarda çocuklar için tasarlanan oyun alanları ülkelere, şehirlere, ilçelere ve hatta mahallelere göre özellik kazanabilir. Ruhsal ve fizyolojik gelişimlerden nedeniyle çocukların için çok önemli olan bu alanlar/mekânlar için kapsamlı çalışma yapılmalıdır.

''Mekân bilincinin oluşması, algı gelişiminin uyarılması için çocuk çeşitli mekânları deneyimlemelidir. Çocuğun mekân duygusuna sahip olabilmesi için üstünde-altında, içinde-dışında, açık-kapalı, sağ-sol, yakın-uzak gibi çeşitli kavramları öğrenmesi gerekir. Biçimlerin, dokuların, renklerin, tasarımların ve seslerin tekrarı çocukların öğrenmesini sağlamak için önemlidir. Gerçekte her mekân ve her ortam eğitim için bir potansiyele sahiptir. Bir oyun alanı çocuğa biçim, boyut, sayı, parçalar arası ilişki vb. gibi kavramları geliştirmesi için yardımcı olmalıdır.'' (Yılmaz ve Bulut, 2003).

Önemli olan oyun alanları, çocuklar için; özellikleri ile de önem kazanmaktadır. Oyun alanının kent içindeki konumu, görsel özellikleri (iyi tasarlanmış olması), fonksiyonel çözümleri, doğayla ilişkisi ve çevresel bağlantılar içinde güvenliği sağlaması bağlamında önem taşımaktadır. Çocuk oyun alanları bu kriterler kapsamında değerlendirilmektedir.

Çocuk oyun alanlarda ve oyun oynamaya var olan kentsel yeşil alanların hepsi, çocukların fiziksel ve zihinsel ilerlemesine katkı sağlar ve önemli bir işlev sağlar. Çocuk oyun alanları doğal güneş ışığı ve açık havada olmaları ve farklı faaliyetlerde bulunma imkânı sağladığı için çocukların enerjili olma fırsatındadır (Bektaş, 2004).

Çocukları Şiddetten Koruma Ulusal Birliği (NNSPCC) gibi kuruluşlar bölgesel denetimlerle çocukların güvenini sağlayan oyun oynayabilecekleri iyi tasarlanmış oyun alanları oluşturma çağrısında bulunmaktadır (Aksoy, 2013).

“Planlanan çocuk oyun alanları çocuklara ve hareketlerine yönelik olmalıdır.” (Onur ve Güney 2004).

“Dış mekânlardaki oyun alanlarda, oynama, çocukların becerilerini yükseltir, öğrenme yeteneklerini artırır, kendi kişiliklerini bulmalarını sağlar ve çevrelerini algılamalarını kolaylaştırır.” (Yılmaz ve Bulut, 2003).

1.3. ÇOCUK OYUN ALANLARINDA TASARIM PARAMETRELERİ

Çocuk oyun alanları için ayrılmış arazi parçacığı ulaşımı kolay ve güvenlik olarak sağlam olmalıdır. Yeterince büyük tüm yaş gruplarında çocukların katılımına göre, endüstriyel alanlarda uzak gölge veya havadar sağlamak için yeşil dokusu ile açık alan ve çocuk oyunları, iyi güneş ve yaz günlerinde yer alacak, görüş açık alanlar izlenmelidir (URL5).

“Kentsel yerleşmelerde yeşil alan düzenlemeleri yapılırken gereksinimlere göre yeşil alan türlerinin tespiti ve bu türler için gerekli alan kabullerinin yapılması gerekmektedir.” (Dinç, 1993).

“Yanlış arazi seçimleri güvenlik ve kazalar gibi birçok riski getirmektedir. Ancak engebeli araziler büyük oyun alanlarında özel tasarımlar için kullanılabilir.” (Özgüç, 1998).

Çocuklar, kendilerini veya dış dünyaya ilişkin düşüncelerini ifade etmek için, bireysel, toplumsal ve bilimsel kavramlarla baş başa olmalıdır. Bireysel kazanımlar için kendilerine güvenmeleri, yeni beceriler denemeleri, sorumluluğu anlamaları, sorunları belirleyerek sorunu halletmek için çözüm bulma yetkisine sahip olmaları gerekir. Okul çocuklara ilişkilerin gelişmesi, sorunların ve özellikle şiddetin azaltılması, ‘biz’ olmanın bilincinin verilmesi ve dışlanmanın azalması gibi kavramları kazandırmalıdır (Aslan, 2010).

Türk Cumhuriyeti Milli Eğitim bakanlığı temel eğitim genel müdürlüğü, okul öncesi eğitim programı ile bütünleştirilmiş aile destek eğitim rehberinde **oyuncakların yararlarını** böyle anlatmıştır;

Çocukların kendi dışındaki çevreyi tanınmasını ve kendilerinin deneyselliklerini oluşturmalarını sağlamayan doğadaki kum, toprak, kil, çamur, su ve boyalar gibi öğelerdir. Çocuklar yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini ortaya çıkartmak için bu materyallere kendileri şekil vererek deneyim yaparlar. Bu deneyimlerle tutma, kavrama ve şekil verme becerilerini geliştirirler. Oyunlar oynar ve gerçekmiş gibi davranıp hayaller kurarlar ve böylece gerçek hayat olduğu gibi deneyimler yaparlar (Obader, 2013).

Beceri kazanmak için de çevresindeki aletleri ve eşyaları belirli alanlarda kullanıp ve yetişkinler gibi rol yaparlar. Çocuklar yetişkinler gibi davranmak isterler ve onların dünyasında gördüğü gibi her şeyi taklit ederken kendi dünyalarında uygularlar. Çocukların eğlenmesini sağlarken onlarda boyut, şekil ve renk gibi kavramlar gelişmelerini sağlarken, dominolar, akıl oyunları eğitici oyuncaklar da etkisiz kalmıyor. Çocuklarda paylaşma, sırasını bekleme, sabırlı olma, iş birliği yapma gibi sosyal becerileri geliştirmek için daha çok arkadaşlarıyla beraber oynaması gerekir (Obader, 2013).

Oyun oynama merkezleri, günlük eğitim ve oyun akışında yer alan etkinliklerde ele alınan kazanım ve göstergeler doğrultusunda seçilmiş farklı materyalleri kullanarak, dolap, pano, farklı renkte halılar, yer döşemeleri ya da yere yapıştırılan bantlar gibi malzemelerle ayrılmış olan oyun alanlarıdır. Okul öncesi oyun ve eğitim alanlarında öncelikle bulunması önerilen merkezler; blok, kitap, müzik, sanat, fen ve dramatik oyun merkezleridir (Obader, 2013).

1.3.1. Görsel Nitelik

Çocukluk döneminde birey olarak, kolay ve çabuk öğrenip, deneyimlere açık, renkleri, dokuları, kokuları, sesleri tanımaya açıktır. Bu nedenle yapılaştırmada kapalı, açık/yâri açık oyun alanlarında tasarım öğelerinin çeşitliliği önemlidir. Topografya,

ikilim, konum, kültürel özellikler, kullanıcı profili, çevresel ilişkiler, kullanılan malzemeler ve sağlığa uygunluğu, güvenlik şeklinde sıralanabilir. Ancak tüm bunların içinde en önemli olan bedensel ve zihinsel deneyimleye bilmektedir. Türkiye’de var olan oyun alanlarında tasarıma pek önemsenmemektedir. Yurt dışındaki örneklerde çocuklar için çok farklı alan ve mekânlar hazırlanmakta, çocuklar toplumun en önemli yapı kullanıcıları gibi kabul görmektedir. Bu verilerle, çocuk oyun alanların yapılaştırılmadan önce psikolojisine daha çok hâkim olan bir tasarımcıyla danışmak, hem o alan kullanışlı olur ve hem çocukları görsellik bakıştan mutlu eder (Duman ve Koçak, 2013)

Çocuklar için görsellik amacıyla tasarım yapmak, malzeme çok önemli bir kavramdır. Çocuk oyun mekânlarında, malzeme, işlevselliği sağlama, yaratıcılık olmak, sağlıklı olmak, kolay temizlenebilen malzemeler, çocuk psikoloji konusunda güvende hissetmesi gerekir, sağlam olmak gibi önemli nitelikler tasarım esastır. Bu özellikleri elde etmek için, kullanılan malzemeler kullanılan malzemedan imal edilmiş ya da tasarlanmış tasarlanmıştır biçimleri şekli üretilen malzemeye bağlıdır. Malzeme seçiminde ana hedef, biçimselleşmekte ve resmi tasarımda belirtilen işlevlerin yerine getirilmesidir. Diğer bir deyişle, seçilen malzemelerin belirlenen süreç uygunluğu oda tasarımı ve kullanımı, seçilen malzemenin uygunluğunu tasarlamak önemlidir (Demirslan ve Aytöre, 2004).

İlgi Çekicilik görsellik kapsamın içeriğindeki olan önemli kavramdır. Oyun alanlarındaki planlama ve oyun materyallerinin tasarımı, renklendirmesi çocukların ilgisini çekilmesi gerekir. Aynı zamanda, güvenlik standartları oyun donanımlarından koruyabilmelidir. Çocuklar oynamaya seçilen oyun materyalleri ile oynamayı etmeleri de onların ilgi çekici olmasını isterler. Çünkü çocuklar oyunlarının ilgi çekici, farklı renklerde, tasarım anlamında farklı amaçlarla kullanabilecekleri isterler. Mesela çocuklar için engebeli bir arazi düz araziden daha çok ilgi alanı olabilir (Gür ve Zorlu, 2002).

1.3.2. Doku

Doğadaki en büyük sırlardan birisi ve onu doğa yapan dokudur. Genellikle doğa, yapı zengin bir doku örtüsü altında gizli gibi görünüyor. İlk bakışta doğanın gerçek yapısı üzerinde farklı bir kabuk, başka yasalarla kapanmış bir doğa dokusu var gibi görünür. Doğadan gelen kurallara göre araştırınca, bu doku düzenlenmesi tamamen gerçek yapının anlatımı gibi başka bir şey olmayan örgü olduğu görülür. Başka bir deyişle, Doku kapağın altında gizlenen doğanın gerçek doğası çoğu doku ışığı altında renklenerek düzeni görünür bir kez daha bize gösteriyor.

Doğada olan gerçek doku, çoğu zaman bir işlev ve amaç anlatımıdır. Ama aynı zamanda bir nesne yapısında doku değer kazanmaktadır zaman oldu. Bu bağlamda bireylerin hala doğanın harika eserler alırsınız. Doğada var olan canlı ve cansız tüm yaratıklar birçok işlevlerini farklı dokularla çözmüşler. Bu nedenle, kendi kanunları içinde yaşamakla mücadele etmekte.

Canlıların çoğu kendilerini korumak amacıyla kendi dokularını kullanmaktadırlar. Örnek olarak, kaplumbağanın koruyucu kabuğu, kirpinin dikenli dış yapısı gibi örneklerdir. Doğadan örnekler alarak korumak için, göstermek istemedikleri koruyucularını dokuları sayesinde uydurmaya çalışmışlardır.

Doku, fonksiyon olarak olduğu zaman yadırganmaz. Kullanılan doku yerine göre belki de görsel etkiler oluşturabilir. Fakat dokunduğumuz zaman farklı duygularla karşılaşabiliriz. Tasarımda, çeşitli işlevlerin zorunluluğu olarak tüm yapıtlarda doku değerleri ile karşılaşmaktayız. İşlevsel yapısına uygun olarak, çevresel ve yapısal değerlerinin belirlenmesi için geçerlidir. Şu nedenle tüm bu görüntülerde çoğu kez iç işlevleri gösteren, yönlere ve çevreye uygun bir biçimde çözülmüş olmasıdır. Doğada ve tüm yapıt ve teknoloji kavramlarında olduğu gibi, tasarım da işlevleri sayılmayacak kadar çok olan doku, yepyeni bir bakışla değerlendirilmesi gereklidir. (URL6)

1.3.3. Renkler

Renklerin stratejik noktalarda tutarlı kullanımı, çocukların dikkat yoğunlaşmalarına yardımcı olmak, günlük deneyimlerini arttırmak, mekânla görsel bağ kurmalarını sağlamak amaçlı sağlamaktadır.

İç mekân tasarımının 'Renk' en önemli öğelerinden biridir. İç mekânda tasarlanan tüm formlar, yüzeyler renk değişiklikleriyle ile daha dikkat çekici olur. Tasarımcı, iç mekânda hisleriyle tasarlayarak, renklerin fiziksel özelliklerini ve karakterlik katmak amacıyla birbirlerini nasıl etkileyebilirler, renk armoni yöntemlerini uygulamalıdır. Tasarımcıların sadece hisleriyle değil belki renklerin anlamlarını bilerek tasarlamalıdır (Özdemir, 2005).

Renklerin algılanması öznel olmakla birlikte, geçmişte bazı renklerin, kişiler üzerinde benzer etkiler yarattığı belirtilmiştir. Soğuk renkler (mavi, mor, yeşil) sakinliği simgelerken; zaman zaman hüznü de anımsatmaktadır. Sıcak renkler ise (kırmızı, sarı, turuncu)samimiyet hissinden öfkeye kadar değişen farklı hisler yaratabilmektedir (Özdemir, 2005).

Birçok psikolog, renklerin etkisinin kişiden kişiye farklılaşım etkilerinin abartıldığını düşünse de; yakın dönemde yapılan çalışmalar, renklerin duygu-durumu üzerindeki etkisinin olay bazında değiştiğini belirtmektedir. Kaynaklara göre, kırmızı rengin öğrencilerin sınav başarısı üzerinde olumsuz bir etkisi olduğunu belirtirken, hız ve güce ihtiyaç duyulan zamanlarda kırmızı rengin kişiler üzerindeki etkisinin olumlu olduğunu belirten sonuçlar elde etmişlerdir (Kiran, 1986).

Bunun yanında, belli renkler çocuğun tehlike olarak algılamasına neden olabilmektedir. Hayattaki günlük tecrübeler göre; sarı ve siyah renginin kombinini, beyne tehlike olabilir mesajını yollayabildiğini belirlemiştir. Çocuğu tehlikeli olacak nesnelere bu renklerde tasarlanabilir.

Belli renklerin iç mekândaki etkisini bilerek kullanıcıların karakter ve yaşlarına göre tasarlasak da, daha çok mekânın işlevsel özelliklerine uygun olarak seçilmesinde etkiler. Renk, tasarımda mekânlar aracılığıyla bazı hisleri ortaya çıkararak ve bazı ruh

hallerini tetiklemeye çalışarak çocukların ruhsal dünyalarıyla iletişim halindedir (Hassan, 2009).

Rudolf Steiner 5 Temmuz 1914' te Dornach'ta verdiği konferansta renklerin bazı duyguları nasıl açığa çıkardığı konusunda şöyle anlatmıştır:

“Bizler renkleri ruhsal anlamda içimize emerek kendimize mal ediyoruz, örneğin mavi dinlenmenin ifadesi iken kırmızı tutku ve atılganlığın ifadesi oluyor. Akıp giden renk denizini, onu anlamaya egomuz ile yaklaştığımız için akıp giden duygu ve his denizi olarak değiştirerek algılıyoruz. Bir renk gördüğümüzde, bu renk doğada var olan sadece bir renk olmasına rağmen, ona birtakım estetik duygular beslemekten ve birtakım güzellik standartları atfetmekten kendimizi alıkoyamıyoruz. Bu bize sanki kendi bileşenimizmiş gibi renkleri yaşamamız, renklerin içine nüfuz etmemiz gerektiğini gösteriyor.” (Steiner, 1914)

Çocuk oyun alanlarında, çocuklar için ya da belli yaş grubu için hangi renk uygundur? Ya da daha büyük gençler için? Bir Kütüphane de hangi renk olmalıdır? Oyun alanlarında, hangi renk kombini yapmalıyız? Böylece sorular tasarım sürecinde renk seçimi için çok önemlidir ve bunlardan algıarsak tasarımı başlamak doğru olmaktadır.

H.Frieling'e göre, *“çocukluktan gençliğe geçiş döneminde yaşanan sorunlar, zihin bulanıklığı ve dış çevreye açılma, iletişim kurmaya başlama gibi yaşanan gerçekler, kişilerin renk tercihlerini kökünden değiştirmekte ve derinden etkilemektedir. Çocukların gelişmesi, hayat hakkında bir şeyler öğrenmeye ve kendilerine ters gelen olaylara karşı tavır almaya başlamaları, aynı zamanda çocukken seçilen renklerin gençlik zamanında geri çevrilmesine yol açabilmektedir. Cinsiyete göre renk tercihleri konusunda da, çok ender olarak tipik erkeksi ya da kadınsı renklerden söz edilebilir, çünkü gelişim sırasında cinsiyetler çok değişik yönlere kaymaktadır.”* (Frieling,1979,s.37-44)

Bazı tasarımlarda bina yüzeyine gelen güçlü güneş ışığını yansıtabilmek için beyaz renkli kireçtaşı ya da beyaz sıva kullanması daha doğrudur. Yapının mevcut olduğu bölgeye ait kurumsal renkler kullanarak, yapı ve bölge arasında güçlü bir bağ

oluşur. Renk birimini duyarlı ve dikkatli kullanarak organik ve anlamsal bir tasarımın oluşması için çok önemlidir. Doğru seçilen renkler çocuğun duygusal varlığı üzerindeki etkisini uyararak neşe ve canlılık ruhuna ekler (Hassan, 2009).

1.3.4. Yaratıcılık

“Yaratıcılık, kişilerin doğuştan getirdikleri bir özelliktir. Her insanda az ve ya çok bazı yaratıcı belirtiler ve özellikler vardır. Öğrenilmez fakat uygun kuşular sağlanınca geliştirebilir.” (Akkaş, 2015).

Tasarımcının ve Çocuğun Hayal gücüyle ilişki kurarak, tasarlanan oyun alanın hayat dolu olmasını sağlamak için çocuk olmanın nasıl bir his olduğunu hatırlamalı. Çocukların keyif alması için bir şekilde oyun oynayacakları mekânlar tasarlayabilmek için tasarımcı, kendi içindeki çocuğu ortaya çıkarmalı. Tasarım öğelerinin ölçeği, oranları, dokusu, hacmi içerideki çocukların fiziksel, duygusal ve ruhsal ihtiyaçlarıyla çok yakın bir ilişki kurması gerekmektedir. Değişen yaş grupları için farklı biçimler ve mekânlar gerek duymaktadır. Okuldan önce çocukları oyun için daha samimi ve gevşek yüzeylere ihtiyaç duyarken okula giden çocukları için dik oturmalarına imkân verecek keskin yüzeyler daha uygun olmaktadır. Tasarlanan mobilyaların çocuğun ölçüsüne göre uygun olması da çok önemli bir faktördür. Yaratıcı oyun alanları ile çocukların merak ve keşif duygusu ortaya çıkarabilmek mümkündür (Hassan, 2009).

Yaratıcılık, eğitim ve psikoloji içerisinde yer alan en önemli konularından biridir. Yaratıcılık, bilim adamlarına göre zekânın önemli bir boyutudur. Kişiliğin aynasıdır; önemli bir yetenek, ruhsal bir ihtiyaç ve bir doyumdur. Yaratıcılık sanki her şeyden bir parçadır. Piaget’ nın ifadesiyle *“o her şeye dokunur”*.(URL7)

Mesela, böyle basit ahşap parçalar olarak, kum havuzları veya el oyunlar çocukların kendi elleriyle kendi dünyasını yaratmak için fırsattır. Eğer tasarımcılar oyun alanlarını tasarlarlarken kendilerini çocukların yerine koyabilirlerse, daha oyuncaklı, hayal gücünü geliştirici ve çocuk ruhu için daha başarılı bir tasarım ortaya çıkar (Hassan, 2009).

Türkiye’de bir yaratıcı odaklı çocuk oyun alanı nasıl tasarlanmalı? Bu sorunun cevabı, sadece farklı ve çok tasarımsal deneyimlerle algıla bilinir. Bu oluşumda arazi verileri, iklimsel veriler, kültürel veriler, eğitim yöntem, çocukların yaş ve sayıları gibi birçok alternatif olacaktır. Renk, biçim ve ruhsal güçlerin etkilerini fark edip, yaşam özellikleri önemseyerek gerçekte olan bütünsel bir tasarım anlayışı oluşturabiliriz.

Mekân tasarımında etki kazandırmak için; çocukların herhangi bir ayrıma uğramadan, birlikte oynayabilecekleri, araştırma yapabilecekleri, okuyabilecekleri, dinlenebilecekleri mekânlar tasarlanmak daha doğru seçimdir. Değişken öğretim yöntemlere uygun ve bölme kavramı azaltmak gereken mekânlarda olma şansı verilmesi amaçlanmıştır (URL8).

Oyunlarda ve eğitimde mekânın, rahat ortam ve öğretmen olduğu bilinciyle ve doğa ile işbirliği yaparak; “en iyi öğrenme; yaparak, yasayarak öğrenme” ilkesiyle hareketle; çocuklara sınırsız kullanma amacıyla alanlar sunabilen doğa ile bağlantısı olan mekân tasarımı amaçlanmıştır. (URL9)

1.3.5. Doğa

İnsanlar doğanın bir parçasıdır, fiziksel ve ruhsal gelişmelerde de doğadaki bu güçlerden etkilenir (Steiner, 2003).

Doğadan esinlenerek tasarım biçiminde, doğada mevcut olan canlılar çevrede olan kendi ürettikleri malzemeleri kullanarak şaşırtıcı şekiller ve yapılar üretebilirler. Bu yaratıcılık yapabilecekleri kadar sağlam ve gereken işlevselliği sağlamaktadır. Bu özelliklerinin yanında, doğada kullanılan her yapı tamamen zararsız ve geri dönüşümlüdür (Yuran, 2010).

Doğadan ilham alan tasarım konsepti, bugün birçok alanda teknolojik gelişmelere katkıda bulunmaktadır. Her alanda insan ihtiyaçlarına göre doğadaki desenler kullanarak etkin tasarım yazılımları oluşturulabilir. Bununla birlikte, gelecekte yapılacak altyapı tasarım özelliği için bugüne taşımak için doğadan ilham alan tasarım yapılmış (Yuran, 2010).

Günümüzde şehirleşmenin hızla arttığı ve şehirlerin yoğunlaştığı bölgelerde bulunan çocuk merkezlerinde en önemli konulardan biri doğa ile vurulan bağlantıdır. Doğa, bina çevresi ve iç mekân tasarımında önemli bir unsur haline gelmiştir. Yeşil bir dokuya tasarım için önemli bir öge olmuştur. iç mekan tasarımına doğa kavramını yansıtmak, çocukların daha aktif zaman geçirebilecekleri hareket olanaklarını attırabilecekleri, farklı oyun kurguları yaratabilecekleri alanların sağlanması amacını taşımaktadır. Günlük hayat da doğa ile bütünleşmiş mekânlarda olmak, yaşam kalitesini arttırdığı için bu mekân tasarımına yön veren kavram olarak seçilmiştir (Aliagaoglu ve Uğur, 2010).

1.3.6. Çocuk Oyun Alanlarının İşlevsel Çözümleri

İç ve dış mekânların fonksiyonlarla birlikte, doğadaki çalışan güçleri de mimari mekânlarda ve formlar üzerinde etkilidir (Steiner, 2003). Çocuk oyun alan tasarımının gelişmesi ve farkındalığına yararlı bir mekân anlayışı form ve mekânsal oluşumunda geometrik düşüncesini yansıtmalı. Bina ve çocuklar anıları ve tecrübe gelişmesi nedeniyle beraber büyümeleri ve gelişmeleri gerekir. Her yaştaki çocuğun oyun oynama kabiliyeti farklıdır. Binanın güney ve kuzey cephesi aynı olmamalıdır ve bu geometrik olarak çocuğun ilgi çekme nedeni olur. Tasarımcının form ve karakteri tasarladığı binanın farklılıkları ve fonksiyonlarının bu formları yansıtıyor (Hassan, 2009). Metamorfoz esası 'Form fonksiyonu izler' düşüncesini ve 'Biçimlendirici Güçler' ilkesi ile beraber düşünülebilir fakat ek olarak zaman ve değişim gibi faktörlerle kapsamak gerekir (Steiner, 2003).

“Yapının iç mekânı, ruhun sonsuzluğuna pencereleri ile değil ama formu ve biçimi ile çevrelenerek açılacak” Böylece, birleşen kavramlar; renk, biçim ve diğer bir mekânı hissetmemiz için yardımcı olan uzaklaşan ve ayrılmış iç mekânlar oluşturuyoruz.” (Steiner, 2003)

Çocuklar için oyun alanlarında bulunan bölümler, oyun öğeleri, malzemeler fonksiyonel anlamda onların oyununu yönlendirmektedir. Koşabilecekleri, dinlenebilecekleri, uyuyabilecekleri ve diğer farklı aktiviteleri yapabilmelerine olanak

sağlamalıdır. Örneğin açık alanlarda saklanabilecekleri, sallanabilecekleri, kayabilecekleri aktivite elemanlarına ihtiyaç duyacaklardır. Yorulduklarında dinlenebilecekleri cimlere, banklara, ağaç altlarına veya yâri açık yapay bölümlerde gereklidir (Ergün, 1980).

Oyun alanı işlevsel tasarım anlayışına göre çocukların eğitim görecekları, uyuyabilecekleri, oyun oynayabilecekleri kapalı mekânlar tasarlanmalıdır. Tüm bu gereklilikler ihtiyaçların tanımlayarak sonra, tasarıma yansıtılarak, işlevse olarak kullanımı en rahat ve güvenli çözüme ulaşılmalıdır (Bloomington, 1973).

1.3.7. Form

Hem iç ve hem dış mekânlarda, doğanın gücü de mimari mekânlarda ve formları etkiler (Hassan, 2009).

Form ve sekiler çocukların ilgilerini çeker ve onları merak içinde bırakır, onlara dokunmak ve hissetmek isterler ve bu süreçte form ve kullanışlarını fark ederler. Fark edince onlara dokunmak, oyun oynamak isterler ve farklı şeyleri denemek ihtiyacı duyarlar. Bu denemeler esnasında fikirleri birleşmek isterler, fikirler aynı olunca yeni şeyleri icat ederler ve bu çocukların kendileri bazı şeyleri keşfetmenin özelliklerinden biridir. Her eşya ve her yapının kendine göre bir formu vardır, her formun farklı doku sahip olması çocuklara yeni şeyler denemek şansı oluşturur.

1.3.8. Çocuk Oyun Alanlarının Doğal Çevre ile İlişkisi

Mekân kullanımı çocuk oyun alanlarında büyük bir etki sağlar. Her mekânın nasıl kullanması, kimin tarafında kullanması ve hangi amaçla tasarlanması gibi süreçler mevcuttur. Bir mekânın ne kadar fazla kullanılabilen amaçlarla tasarlanırsa çocuklara o kadar çok ilgi çeker. Çocuklar kendilerinin dokunmayı, değiştirebilecekleri esnek alanlara ve değişik materyallere oynamak isterler. Çocuk oyun alanlarının çekiciliği fazla tasarım abarttığı değil, çocuklara değişik, yaratıcı oyunlar yapma gücü vermek yeterlidir. Yaratıcılıklarını geliştirilmek için doğal

materyaller, tepeler ve çukurlarla tasarlanmış oyun alanı, çocukların farklı aktiviteler bulunmalarına ve oyunlar oynamalarına daha çok imkân tanımak gerekmektedir. (Deretarla, 2012).

“Çocuk oyun alanlarında yapılacak yeşillendirmede bitkilerin fonksiyonel özellikleri göz önünde bulundurulmalı, çevre ve iklim koşulları dikkate alınmalıdır. Geniş yapraklı ağaçlar yazın gölgelik yaparken, kışın da yapraklarını dökerek oyun alanının güneş ışığından yararlanmasını sağlar. Çocuk oyun alanlarında uygun yükseklik ve yoğunlukta kullanılan bitkiler, gürültü kontrolünün yanı sıra ve toz taneciklerini tutarak kirli havayı temizlemektedir. Ayrıca mekânda kullanılan bazı oyun donanımları etrafında güvenlik bariyeri olarak da kullanılabilirler. Çocuk oyun alanı içinde küçük çiçekli alanların olması, çocukların çiçekleri tanımasını sağlarken onlara büyük haz verecektir. Çocuk oyun alanlarında dikenli, zehirli bitkilere yer verilmemelidir.” (Özgüç, 1998; Sorkun, 1996).

Günümüzde kentleşmenin çabucak arttığı ve kentlerin yoğunlaştığı bölgelerde bulunan çocuk merkezli yapılarda en önemli konu doğa ile olan bağlantısıdır. Doğa, yapının çevresel özelliği ve iç mekân tasarımında en önemli faktör haline gelmiştir. Yeşil bir dokuya sahip arazi alanı bulmak oldukça zordur. Bu nedenle tasarımlarken, alanın seçim konusunda oldukça dikkatli olmak gerekir. İç mekân tasarımına da doğa kavramını yansıtmak, çocukların oyun alanlarında ilgi çekip ve daha fazla zaman geçirmeleri, daha hareketli olmaları, farklı oyun kurguları yaratabilecekleri mekânlar sağlanması temel amaçtır. Günlük hayatlarımızda doğa ile bütünleşmiş alanlara gitmemiz, yaşam niteliğini arttırarak, mekân tasarımına yön verilir (Aliağaoğlu ve Uğur, 2010).

1.3.9. Çocuk Oyun Alanlarının Güvenliği

Güvenli mekân, yoğun ulaşım hatlarından uzak, yeşil alana sahip, iyi güneş alan, iç mekân donatıları doğru seçilmiş ve çocukların kullanımına, sağlığına uygun malzemelerle oluşturulmuş mekândır (Dicle, 2011).

Yanlış yer seçimleri güvenlik sorunu başta olmak üzere birçok riski bünyesinde barındırır. Bunun yanında engebeli araziler büyük oyun alanlarında özel tasarımlar için çeşitli fırsatlar sunar (Özgüç, 1998).

Çocukların oyun alanlarında oyun materyalleri ile oynamayı tercih etmelerinde onların ilgi çekici olup olmamaları etkili olmaktadır. Çünkü çocuklar oyun ilgi çekici, farklı renklerde, tasarımlarda ve farklı amaçlar için kullanılabilir olmalarını istemektedir. Oyun alanlarındaki planlama ve oyun materyallerinin tasarımı, boyası çocukların ilgisini çekebilecek nitelikte olmalıdır (Gür ve Zorlu, 2002).

Çocukların iç mekânlarda seçilen malzemelerin güvenlik boyutu önemlidir. Düşme veya benzeri kazalar sonucunda zarar görmeyecekleri yumuşak ve doğal dokulu malzemeler kullanılmalıdır. Bu doğrultuda mekân tasarım sürecinde doğal malzemelerden oyun alanlarına seçilmiştir (Duman ve Koçak, 2013).

Oyun alanları için en önemli konulardan birisi, kullanıcı profiline çocuklar olması nedeniyle güvenlidir. Çocuklar korunmaya ve gözetilmeye ihtiyaç duyan, güvenliği tek başlarına sağlayamayan bireylerdir. Oyun alanlarının konumlandırılmasında, çevresel unsurlar (yollar, nehirler, goller, kanallar vs.) iyi saptanmalıdır. İklimsel olumsuzluklara karşı önlemler alınmalıdır. İyi tasarlanmış güvenli oyun alanları sağlığa uygun ve tehlikelerden alındırılmış olacak biçimde tasarlanmalıdır (Çukur ve Özgüner 2008).

Kapalı ve açık alanlarda çocukların fizyolojik ve psikolojik sağlıklarını koruyacak niteliklere uygun olmalıdır. Açık/yâri açık ve kapalı çocuk alanlarında tasarım ilkeleri olarak kabul gören uluslararası literatürdeki kriterler arasında: topografya, iklim, konum, kültürel özellikler, kullanıcı profili, çevresel ilişkiler, kullanılan malzemeler ve sağlığa uygunluğu, güvenli oluşları şeklinde sıralanabilir.

Esas önemli ölçüt ise çocukluk çağındaki bireylerin farklı deneyimleri ve oyunları yaratmalarına izin vermesidir (Ünal, 2009).

İKİNCİ BÖLÜM

PROJE: KAPALI ÇOCUK OYUN ALANLARINA DOĞA ODAKLI BİR TASARIM YAKLAŞIMI

2.1. PROJE TANIMI VE KONSEPTİ

Proje “Doğa tasarım mimarisi” gibi ele alınmıştır. Tasarım ile doğa gerçek anlamla bağlantılı kurması nedeniyle, birbirinden etkileniyorlar. Tasarım dili güçlüdür, temsil etmek zamanı kendi bilincinde ve anlamında onu anlatır. Tasarım anlamında esneklik ve aynı alanı çok amaçla işlevsel olarak kullanılırsa o yapı hem ekonomik anlamında ve hem hedefe ulaşmak denir. Bu çalışma, okuldan sonra, 6-10 yaş arası annesi ve babası çalışan, ders dışı aktivitelerini gerçekleştirmek isteyen, hareket ve oyun odaklı mekânlar arıyan çocuklar için bir mekân anlatımıdır.

Çocukla doğru bağlantı kurarak onun dilinden konuşmaya başlamakla ikna kabiliyetini elde edebilir. Sonuçta hem anlayışla, hem bağlantıyla onları şekillendirmek amacıyla düşünülür. Bu ilerde sağlıklı, başarılı ve mutlu çocuklar elde bilinir demektir. Çocukların yaşam tarzları, nasıl büyüdükları ilerde onların hem karakter olarak ve hem yaşamsal anlamında etkiliyor ve bu tabii ki onların neşeyle ve daha iyi tasarlandığı mekânlarda sağlıklı ve güvenli bir şekilde büyümeleri gerekiyor.

Tasarım hedefi çocukların algılama kolaylığı için basit ve net mekânlar elde etmektir. Hedef, sadece çocuklara ait bir mekân ve onların hayal gücü ve beklentilerinin doğrultusunda bir yapı tasarlanmaktadır. 120 kişilik arasında kapasitesi olan merkezde deneysellik, hareketlilik, oyun oynama, dinlenme, dış mekânların aktivitelerini kapsayan mekânlar oluşturacaktır. Eğimli olan arazi üzerinde topografyaya uygun yerleşmiş bina kabuğunu oluşturmuştur. Bu doğrultuda tasarlanan ve renkleri çocukların hayal dünyasına açılmış olan dış cephe işlevi uygulamaktadır.

Pek çok tasarımcı doğayı farklı açılardan ele almaktadır ve doğa sadece dış mekân’ a ayıt değildir. Doğanın iç mekân da yansıtması bu projenin tasarımını betimler. İç mekân tasarımında çocukların doğa ile etkileşimlerini güçlendirmek için göl, dağ, orman gibi oluşumlara atıfta bulunulmuştur. Dış ve iç mekânda doğal çevre ile etkileşimde bulunan çocukların fiziksel anlamda daha güçlü oldukları saptanmıştır.

Dış ve iç mekân arasındaki süreklilik ilişkisi okul çağındaki çocukların öğrenme ortamına/becerisine katkı sağlar. En sağlıklı mekân oluşumları, birbirini destekleyen iç ve dış mekânlardır. Tasarımda, birbirinden bağımsız ama açık ve ulaşılır bir düşünce içindedir.

Okul sonrası aktivitelerin olduğu mekân ezberleme, zorlama ve kuru bilgilerin yeri değildir. Farklı yöntemle onları heyecanlı ve dolu neşe ortamlarda becerilerini farklı iç mekân tasarımlarıyla ölçülenmektir.

Bu projede, mevcuttaki bir yapı, yeniden üretilmiştir. Bina, Levazım, Aydın sitenin merkezinde yer almakta ve sekizgen plan formuna sahiptir. Bu bina site içindekilerin spor aktiviteleri için ancak sonra farklı amaçlar için kullanılmıştır.

Bina formu ve işlevsel olarak uygun bir şekilde ilgi çekmektedir. Binanın konum olarak sakinliği ve güvende olması hem çocukların hem ailelerin açısından mantıklı düşünülmüştür. Projenin tasarım da farklı olan vurgu bir iç sokak olarak işlev gören iç mekân tasarımıdır; lineer bir atrium oluşturulması, merkezliğinde cam çatı sağlanması, doğal güneş geçmesi, yeterince oyun sürecinde doğayla temasta olmaları ve hissetmeleri, doğadan gelen anlamlarla büyümeleri eğitimsel olarak diğer mimari bakış ortaya çıkıyor. Yapının net, işlevsel, doğa tasarım mimari dil seçimiyle, günümüze ait eğitim ve oyun bilimi ve teknolojinin hem pozitif ve negatif sonuçlarından koruması önerilerinden biridir. Mimarinin rolü ve hedefe odaklı olarak bina içinde iyi çizilmesi olan merkezde atrium sokak ona benzeyen mekânları ve diğer alanları ilişkilendiriyor.

Çocuk oyun alanlarında iç mekân tasarımı deyince akla belli oyunlar ve aktiviteler akla gelir ama çocukların ikinci bölümde ifade edilen araştırmalarına göre, her türlü denemelere hem iç ve hem dış mekân ‘ a ihtiyaçları vardır, bu nedenle nasıl kapalı mekân ‘ da hem iç ve hem dış mekân algılamasına sebep olunmaktadır düşüncesinden başlamak gerek;

Doğa içinde çocukları ilgilendiren kavramlar düşünüldüğünde artık geçmişte kalmış gibi görünen “Sokak” kavramı da etmektedir. Sokak, çocukların severek oyun oynadıkları, birbirlerini tanıyıp sosyalleşmeyi öğrenip mekânlardır. Çocukların sosyal

davranış modellerine göre zemin bicimin hazırlayan iç sokak vurgusunu hala yasayabilecekleri mekânsal olarak basari ve doğa tasarım mimarinin kapsamındadır.

Günümüzdeki, ilerleyen teknoloji çocukların zihinsel olarak çok gelişmesini sağlar. Çocuklar küçük yaşlardan her türlü bilgiyi alma gücüne sahipler, daha da ötesi oyunları bilgisayar başında, tabletleri ele alarak oynuyorlar. Düşüncemde, her iki kavramı birleşerek “Sokak ve oyun alanı nasıl iç mekân oyun alanına yansıtabiliriz” ve bu demek ki hem eski oyunları, hem yeni ve bu çağdaki oyunları karıştırarak çocukları gerçek anlamda büyümeleri için caba göstermek gerekir.

Form ve renkler çocuk tasarımında önem kazanır, bu yapının sekizgen olması, ilgi noktası olabilir ve binanın genel anlamında da yapısal şekli tasarımcıyı geometri tasarıma yöneltmektedir.

Konsepti belirleyen anahtar kelimeler: çocuk, eğitim, güvenlik, doğa, dokunma, hissetme, anlam, duyular, oyun, hareket, katılım, psikoloji, esneklik, renk, geometri, doku ve bicim.

2.1.1. Doğadan Esinlenmeler

Doğa ile bütünleşme, kentleşme sürecinin doğasını tanıy ve dört duvar arasında kalan çocuklar onları oyun alanının varlığı daha fazla ihtiyaç olduğunu keşfetmek için izin verir. El, yaprakları ve kozalakları tarafından işlenebilir bu yerlerde, kum, su, doğal malzemeler dağınık alanlarda çocuk oyunları için en temel malzemelerdir.

Yeşil iç mekan tasarım, sürdürülebilir arazi planlaması, su ve enerji, ekolojik malzeme kullanımı, iç hava kalitesi, kullanıcıların sağlığı, ulaşım ve atık kontrolü konforu olarak tanımlanacak, bu tür akustik ve kirlilik gibi alanlarda belli standartları karşılaması gerekir. Bu başlıklar altında kaynakların verimli kullanılması, binanın tasarım ve inşaat süreci olumsuz çevre üzerindeki bu etkisini azaltmak için tasarlanmıştır. (Erten,2011)

Yapının mevcut sekizgen formu ve aldığı doğal ışık faktörleri korunarak; çocukların çevresel ve mevsimsel değişimleri daha iyi yaşamaları ve gözlemleyebilmeleri için bir iç mekân tasarımı yapılmak.

Yapıda katlar arası ulaşım merkezde yer alan dairesel betonarme merdivenle sağlanmaktadır. Ortada çatı a kadar uzanan ağaç ekilmiştir. Bu ağaç çocukların kendilerini tam doğanın merkezliğinde hissetmeye yardımcı olur.

Ağacın yapısı dışa temiz hava vermektir ve içindeki ve güneşten aldığı enerji iyice dışarıya yansıtabilir. O yüzden çocukların hem temizliğe ve hem daha çok enerjili ortamlarda büyümeleri gerektiği için, iç mekânın merkezliğinde ağaç var olması, ortamı tamamen ilginçleştirmek ve görsellik amacıyla da çocukların ilgisini çeker. Ağacın dokusuna dokunup ve hissetmek, yaprağını elde alarak onu incelemek bunlar çocukların her anlamda kendilerini zorlamaya yardımcı olur.

Ağaç başka bakıştan, çocuklara doğaya nasıl ilişki kurdukları ve onlara zarar vermemeleri ve kesilmemelerini öğretiyor. Bu tasarım amacı, görsellik ve doğadan gelen bir öge dışında eğitimsel mesajlarda veriyor.

3. PROJENİN KONUMU

Levazım-Ortaköy mahallesinin merkezinde tam yokuşa paralel Aydın site içeriğinde sekizgen form 'da, çocukların da ilgisini çeken faaliyetsiz bir bina böyle bir projeye uygun olduğunu düşünöldü. Genel' de sitelerde böyle bir service her aileyi mutlu eder, çocukları hem tanıdık hem güvenli mekânlarda eğitimi ve neşeli büyümelerini isterler.

Bu proje konum olarak, zorlu alışveriş merkezine yakın olduđu için başka bir avantaj kazandırıyor, gerçi dış mekân tasarım için müdahale edildi ama farklı açık oyun alanlara gitmeleri moral ve psikoloji anlamında çocukları etkiler. Farklı avantaj, zorlu merkezinde her bölgesinde çalışanlar, ulus-levazım mahallesinde çok site olduđu ve yaşayanlar bu merkezden faydalana bilirler.

Kent merkezinden 600 m ve tahminen 7 dakika yürüyerek kadar, zorlu Aliş veriş merkezine ulaşılabilir kadar yakın görünmektedir. Yokuştan, Ortaköy yokuşuna gecen ve bütün yokuş yol boyunca paralel olarak siteler ve konaklama mevcuttur. Üst düzeyde yeni yoldan etiler- ulus yoluna ve paralelliğinde levent-Sarıyer ana cadde çıkışına geçiyor. Etiler-Ulus mahalleleri konut ve ofislere uygun olan mahallerdir. Levent mahallesi, pilot bölgesi denir ve İstanbul da var olan önemli ve sayısı çok kuleler vardır, bu bölgede çalışan anneler ve babalar böyle çocuk oyun alanlarına ihtiyaç duyabilirler. Başka yol çıkışından çevreyolu caddesidir. Yani her taraftan ve her yoldan bakılırsa, yapının konumu her bölgeye müsait ve yakınlaştırmının yolu vardır.

3.1. Mevcut Yapı

Yapı, sekizgen bir kutunun eğimli bir araziyle kurduğu ilişkiden kaynaklı tasarım kararları doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Bu kutu; mevcut arsadaki eğimli durum; binaya farklı kotlardan giriş imkânı sunar. Ana giriş üst kotta anayol ile bağlantı kurarken, alt kotta yer alan öğretim girişi ve bahçe ve oyun alanlara ulaşmak mümkün olmaktadır. Binanın mevcut olan kot ölçüleri; üst kot 30 m² ve alt kot 50 m² ve bahçe 45 m² yapılmıştır. Ve binanın mekânsal programı; iki yemekhane olarak kullanılan kat ve bahçede 2 havuz, bir büyük ve 20 m² ve bir tane kenarda küçük 11 m² mevcuttur. Her kat tamamen duvarsız ve açık alanlar görünmektedir, sadece 8 sekizgen formunda kolonlar ve 8 dairesel formunda kolonlar vardır, ayrıca kolonlar betonarme malzemesinden kurulmuş.

Mevcut yapı detay olarak; iki katlı sekizgen plan semasına sahip, betonarme sistemle yapılmış bina ve havuz /yeşil alana sahiptir. İki farklı bahçe kotuna sahiptir. Ana giriş Aydın Sokak`tan ayrılan tali bir yoldan sağlanmaktadır. Giriş kotu ve alt bahçe kotu arasında 3.77 m² kot farkı bulunmaktadır. Her iki kat bahçeye açılmaktadır. Doğal havalandırma ve aydınlatmaya sahiptir. Çatı da 21 m² kadar doğal aydınlatma açıklığı yapılmış.

Mimari bakışından, eğimli alanlarda tarım yapma ve yapının yerleşmesi uygun değildir. Tarımsal faaliyetler eğimli arazilerde daha çok insan gücü ister. Bu nedenle eğimli araziler, ekonomik ve planlama nedenlerle çok tercih edilmiyor. (Göney, 1995). Ama başka mimari bakışından da her kat kendine göre ayrılacağı ve açık olabilme şansında olabilir. Bir şehrin topografyasında şehirlerin büyüme doğrultusunu, sosyal bölgelerin oluşma kalıpları ve ulaşım hatlarının şekillenmesi şeklindedir. (Aliağaoğlu ve Uğur, 2010:99)

Tasarım Süreci

Tasarım sürecinde, konseptin iki kavramını düşünerek, ‘Doğa’ ve ‘Sokak’ karşılaştığı devam ederek oyun alanlar ve eğitimsel anlar için esinlenerek isim koymak ve tasarım yapmakla sağlam başlangıç yapıldı.

Bu projede çocuklara özel bir iç mekân tasarım yapılırken, tasarım sürecinde tamamen doğal malzemelerden, yararlanmıştır. Projede, mobilyalar, oyun alanları, doğal ve yapay ışık alanları ve aydınlatmalar özel olarak kurgulanıp, tasarlanmıştır.

Literatür araştırmalara göre, Nair ve Fielding, bugünümüzdeki okullarında ortak paylaşan özellikleri böyle anlattı; Kişisel öğrenim alanları, sessiz okuma alanının yansımaları, arkadaşlarından öğrenilebilecek alanlar ve uzmanlardan öğrenilecek alanlar yer almalı (Sarıcaoğlu, R. 2008/URL10).

Her kat kendine ait bir tasarım anlamına sahiptir. 0.00 kotlu plan son paragrafa göre daha çok sessiz okuma alanların yerleşmesi oldu. Bu alanda girişten soldan sağa baslarken;

- Bilgisayar Alanı- Yonca şeklinden ilham alarak, yonca tanesi ve onları grup olarak düşünerek grup olmayı ve beraber çalışmayı anlaşılıyordur, paylaşmayı denerek bilgi paylaşımı, arkadaşlığı, ortaklığı öğreniyorlar.

Okul sonrası zamanlarında, yonca biçimli bir masa etrafında araştırma yapıp zaman geçirebilecekleri alan oluşturulmuştur.

- Atölye – Sokak ve sokak oyunlarını aklımıza getirir ve oyunlarda yerde yazımlar, çizimler yaratmak ve grafiti şekiller üretmek hoşumuza giderdi.

Bu bölümde zeminde tebeşirle yazıp çizebilecekleri ‘sokak’ havası kapalı mekânda oluşturulmuştur.

- Çalışma Alanı – Ağaç Gövdesi ilk olarak Çınar ağacı hatırlatıyor ve Çınar ağacı tecrübenin sembolüdür (senelerce bekleyip ve uzun ömürlü olan bir ağaç kendi üstünde binlerce yükü tahammül eder) ve tecrübe kazanırken bir o kadar bilgi sahibi olmak vardır, iste bu yönden bakılırsa çocuklar göre göre anlayışlı olmaları yükselir. Bilgelik anlamına gelir.

Ağaç gövdesinin kesitli ile oluşturulmuş doğal masa tablaları, yazı tahtaları bu bölümde çalışma ortamını doğa ile bütünleştirmektedir.

- Kütüphane – Hamak bilgi ağı gibi olarak düşünceye bir bilgi akışı yaratır.

Kütüphane de masa etrafında değil de, kendi evlerindeymiş gibi uzanıp birlikte kitap okuyabilecekleri hamak ve platformlar yaratmaktadır.

- Rahat Okuma Alanı – Kuş dediğimizde iki kavram akla gelir; birincisi kuş yuvası, doğadaki en güzellik katan öge ve ikincisinde kuşun uçabilme kabiliyetinde öldüğüdür. Kuş yuvasını hayal ederken, ağaç evi gibi doğanın en rahat evlerindedir ve rahatlık kavramını düşündürür. Kuşun kanatlarını açarken yumuşaklık ve rahatlık verirken çocukların bu kanatların arasında rahatlıkla oturmaları ilgi çekici olabilir. Rahat okuma alanı algılanmıştır.

Tabletler ve laptoplarıyla rahat oturma şeklinde çalışabilecekleri ‘Kuş’ u andırma mobilyaların bulunduğu toplu halinde bir mekân tasarlanmıştır.

- Müzik – Damla formda tasarlanan müzik kabuğu müziğin huzur verici olmasının önemini göstermektedir. Doğadan esinlerken müzik dediğimizde su aklımıza gelir. Sunun doğal sesi huzur verici ve biçim olarak da damla damla akınca o ses icat olmaktadır.

Damla formunda yarı kapalı ünitelerde müzik dinleyebilecekleri bir alandır.

-3.77 kotlu plan 0.00 kotlu plandan daha hareketli ve oyun oynama alanlarıyla tasarlanmıştır. Bu katin planına göre merdivenden inerken soyunmak alanına geçmek zorunda kalırken soldan sağa alanları gezerken;

- Sek Sek – Sokak kavramın oyunlarından birisidir. Eskiden sokaklarda zeminde seksek oyununu çizer ve saatlerce oynamak çok keyif verici olurdu, aynı zamanda çok hareketli ve sağlık bakıştan da katkıda bulunan bir oyundur.

Çocuklar için zıplayarak oyun oynamanın bir şeklidir. Birlikte ve ya tek başına oynanabilir. Bu oyun tek ayak üzerinde sekerek çizili alanların içine taş atılarak (ki eğer taş sınırlar içine atılamazsa oyun hakkı kaybedilir) oynanır.

- Meta Form – Akil oyunların oynamağı için açık ama yer çizim tasarımıyla mekân ayırıtımı yaparken, Rasyonel formlar kullanarak başarılı üç şekilli beraberlik yaparak tasarım da göstermektedir. Bu üç şekil beraberliği; Üçgen, Kare ve Yuvarlak rasyonel form biçimlerle ‘Meta Form’ oyunun anlatımı da yansıtmaktadır.

Burada ‘Akıl Oyunları’ olarak bildiğimiz satranç, dama gibi oyunlar uygun deneysel bir zemin hazırlanmıştır. Bu Alanda çocuklar zihinsel olarak gelişince aynı zamanda fikir paylaşmayı ve grup çalışmayı de öğrenmeye başlıyorlar.

- Fırıldak – Dönmeyle başlayan alan ve dairesel şekillerin üstünde durarak dönmeyle başlayan çocuk aslında zeminin dönmesini öğrenecek. Bu oyunda, aslında hareketlik ve neşe dışında bilgilendirmek de katıyordur.

Çok eskiden bir eksen etrafında dönecek şekilde tasarlanmış bu oyuncakla oynardık ve eşyaların de dönmesi bizim ilgimizi çekerdi. Günümüz parklarda bu oyuncak sanki büyütülmüş haliyle çocukların üzerine binip dönebilecekleri bir tür ‘Dev fırıldaktır’.

- Salıncak- Uçmak istediğimizde ilk aklımızda salıncak gelirdi, kendimizi kuş gibi hissetmek ve çok az da olsa onlar gibi havada olmanın nasıl his olduğunu denemek her çocuğun hayalidir. Salıncak her insanın hoşuna giden bir oyun kavramı sayılır.

Salıncak çok basit bir mantığa sahip olsa da, çocuklara eğlence için güzel bir araçtır. Salınım hareketinin bebeklik çağından, yetişkinlik dönemine dek hemen hemen herkesin üzerinde olumlu bir etkisi vardır.

- Petek – Gruplaşmak için ve çocukların yeteneklerini ortaya koymak için bir alan ve aynı zamanda büyük monitör karşısında beraber film ve belgesel seyretmek eğitim anlamında da katkıda bulunmaktadır.

Bu bölüm toplanma ve seyir bölümü olarak kullanılabilir. Burada sınırlar yine bina formunu belirtilerek hareket edilebilir (sökülüp takılır). Akustik bölücülerden oluşur.

- Yamaç – Tırmanma gibi oyun alanların harekete gerekli duvarı temsil ederek, zorlamadıklarını belirtir. Bu bölümde çocukların ‘düz duvara bile tırmana bilecekleri’ gibi ekşi sözlük den ilham alarak ve doğayla ilişkisinden tasarım edinmiştir.

Hareket etmek ve vücut gelişimi için çok faydalı bir oyundur. Aynı zamanda doğa da var olan yokuş gibi dağı esinler. Dağ çıkışında gibi görünmektedir. Yanında, merdivenlerde oturabilecekleri ve kayabilecekleri yüzeyler bulunmaktadır.

- Örümcek Ağı – Çocuklar için formlar önemli olduğu için, örümcek çocukların tam ilgi merkezindedir. Değişik ve karışık formların birleşmesi ‘El Örgüsü’ gibi görünen örümcek ağı, farklı oyun biçimi oluşturulmuştur.

Bu oyun bölgesinde formunun fiziksel olarak aktivite olarak kullanıyordur. Örümcek Ağı formundaki alan çocukların el becerilerini geliştirebilecekleri bir mekândır. Bu bölümde güçlü dokulu ve esnek yapıdadır. El örgüsü oyun alanıdır. Organik bir dokuda, elastik, renkli, yerçekimiyle uyumlu doğadan bir parçadır.

- Tepeler – Bu projede İstanbul da var olduğu için, herkesin bildiği gibi Yeditepe’ye meşhur olan İstanbulun doğadaki var olan nesnesidir. Tepelerle birleşen ver şehir kuran bir kent içinde doğadan algılamakla, tepelikler tasarlandı.

Şehir hayatında doğa ya atıfla bulunmak için çocukların tırmanıp tepesinde oturabilecekleri ve kayabilecekleri bir tepelikler kümesidir.

3.2. İÇ MEKÂN TASARIM KARARLARI

Bina mevcut halinden revize edilerek her iki kot da kullanılarak çocuk oyun alanına dönüştürülmüştür. Her şeyden önce yapısal bölümünden bakınca binadaki mevcut kolonlarını azaltarak, hem alanı daha çok genişlemek için hem de çocukların güvenlik amacıyla çarpamamaları için kaldırıldı. Ve planın sekizgenin köselerindeki mevcut kolonlar, binanın yapısal gereğinden, değişik olmadı. Her iki kotta da plan açıktır ve bu nedenle duvar değişiklikleri pek çok olmamıştır. Her tasarım kararı, çocukların güvenlik ve rahatlıkları için karar önceliği verilmiştir. İlgi çekmek ve eğlence için kararlar bir sonraki aşamaya gelmektedir.

Çocukların güvenliği düşünülerek bina çevresi cam ile kapatılmıştır. Cephedeki panel eklemesinden, güvenlik, güneş kesmek ve görsellik amacıyla tasarlandı. Dış cephe paneller, metal desenli ve iki farklı renkten üretildi, bu renkler mavi ve yeşilden yana karar verilmiştir. Mavi, gökyüzünün yansısından ve yeşil, ağaçlardan gelen ilhamdır. İki renk panel 'de doğadaki gök ve zemin temsilcisidir. Çatı deki cam açıklığını daha büyük ölçülerde revize ederek, doğal güneşin iç mekân a girmesi için neden olunmuştur. Böylece doğa konseptin anlamını çıkararak çocukların doğal güneş aldığı ama dış mekândaki negatif yönünü almamaktadır. Böylece çocuklar iç mekânda oyun oynarken ya ders çalışırken kendilerini dış mekânda oyun oynadığını ve doğanın ortasında eğitim gördüğünü farz etmektedir.

Giriş kattaki tepe ışıklıklarıyla her daim aydınlanan ortadaki koridor doğa etkisi yaratmaktadır. Yapının en göze çarpan teknikli ögesi, binanın sekizgen olması ve dış yatay sekizgen biçiminde çatı örtüsüdür.

-3.77 kotlu kat bahçeyle aynı kot da mevcut ve bahçenin içinde bulunan havuzlar güvenlik sebebi ile doldurularak kapatılmış ve yerine çocukların doğa ile uyum içinde olabilmeleri açısından farklı tasarımlarla donatılmıştır. Bahçe içinde peyzaj tasarım yaparken doğal malzemelerden kullanıldı. Peyzaj tasarım da çocuklar için baş öğeler kum, su, çimen ve ağaçlar düşünüldü. Bu alanda çocuklar arkadaşlarıyla, aileleriyle ve öğretmenleriyle oyun aynama şansını bulunmaktadır. Bu kata giriş sadece ebeveynler ve öğretmenler için uygundur.

Projede Pis Ayak -Temiz Ayak mantığı ile planlama yapılmıştır. Çocukların sağlığı ve sağlık bilgisi düşünülerek bu sistem uygulanmıştır. Kirli Ayak değişme odasına girmeden temiz bölgeye geçiş imkânı sağlanmamıştır. Böylece, alt kattaki oyun alanlarından girişteki bölümde değiştirebilirler ve iç mekân ve dış mekânın farklılığına varmakta olmalarıdır. Bu kavram ihtiyacını sağlamak için merdiven çevirimini değiştirmek mecburiyetinde kalmakta olmuştur. Böylece, çocuklar üst kattan alt katta inerken, ilk değiştirmek alanına geçmek zorundadır. İç mekân revize olarak bahçe katta, bahçeden içeriye giriş alanın duvar eklemesidir, böylece ayak kavramı belirtmektedir. Değişme alanını seçerken de, alan mahfuz kalması amacıyla yâri şeffaf cam kapatmak için tasarlanmıştır, bu sebeple yas grubu gerekmesiyle kız ve erkek lavabosunu ayırtmak gerekildi.

00.00 kotta yeşil alanlarında çatı açıklığını büyük ölçüye değişiklik yapılmıştır, bu değişikliklerle, oyun alanındaki doğal ışık daha çok ve yemekhane de ki alanı daha çok ferahlanadurmaktadır. Bu çatı açıklığı ortadaki avluyu boş bırakmak sebebi olmuştur, çocukların güvenlik nedeniyle ortadaki boşluk katin yüksekliğine göre cam kapabilmiştir. Tasarım başarı, yalnızca avluyu iç sokak gibi kullanması için karar verilmiştir. Avlunun içindeki küçük havuz az derinliğe sahip ve ortasında ağaç ekilmiştir, böylece doğanın tam etkisi çocukların iç sokak gibi beslenmektedir.

Eğitim ve oyunun yaşamın simülasyonu, oyun merkezlerin ise kentin simülasyonu olduğu teorisi, çocukların merkezli modellerin üzerine oturduğu temel savlardan biridir. Genel eğitim ve oyun alanların standartlaştırmaktan çok bireyselleştirdiği, oyunlarını dört duvarı arasına hapsedilmediği, bireysel ilgi ve yaratıcılığa odaklanan oyun ve eğitim modellerinin mekânsal karşılıklarını arayan tasarımcılar olmaktadır. Bu projede, teoriye uygun olmak içinde; her katta alanların yerleşmesine dikkat edilmiştir. Her alan belli nedenlerle yerleştirilmiştir. Üst kat ve alt kat alt alta gelmeleri bile anlam almaktadır.

Çocuk oyun alanların binasında, sınıflarda ve oyun oynamak alanlarında içinde kullanılan renklerin sergilemesi, renklerin pastel tonlarında ve hafif tonlaması, bu mekânın tasarımında çok önemli bir bileşendir. Bu tasarımda, akışkan, geçişli ve çok renkli tek mekân kurgusu yaratılmak istenmiştir.

3.3. PLANLAR

Binanın giriş katında dışarıdan gelen soğuk havayı engellemek amaçlı rüzgârlık vardır. Bu rüzgârlık bölümüne Aydın sokaktan 2 basamakla çıkılıp 0.00 kotuna ulaşılmıştır. Ana girişte gelen konukları karşılamak için tasarlanmış resepsiyon vardır. Plan açık plan olarak tasarlanmıştır, böylece har kotun planını anlatarak plan açıklaması gerekmektedir;

Binaya giriş yapıldıktan sonra sağ taraf dairesel formlardan oluşan mekân Müzik Alanı'dır, bu alanda özel tasarlanan kabukların içinde dinleyici seslerle kendilerini dinleyeceklerdir. Bu katta ayrıca kuşlardan esinlenilerek tasarlanmış olan Rahat Okuma alanı vardır. Bu bölümde çocukların laptopları veya tabletleriyle rahat bir şekilde çalışabilecekleri Kuş'u andıran mobilyalar bulunmaktadır. Kütüphane alanı olarak tasarlanmış bölümde çocukların psikolojileri göz önünde bulundurularak masa etrafında çalışmalarını yerine evlerinde hissi yaratan uzanarak kitap okuyabilecekleri hamak ve platformlar tasarlanmıştır. Bu bölümün yanında oluşturulan alan ise Çalışma Alanıdır. Ekoloji ve çocuk kavramlarını birleştirmek amacıyla çalışma alanında ağaç gövdesinin kesiti ile oluşturulmuş masa tablaları ve yazı tahtaları bulunmaktadır.

Bu tasarımlarla da çalışma alanını doğa ile bütünleştirmek hedeflenmiştir. Çocukları sokak kavramından uzaklaştırmamak için tasarlanmış olan Atölye bölümün de ise zemine tebeşirlerle yazıp çizebilecekleri alanlar oluşturulmuştur. Doğa ile uyumu sağlamak amacıyla Bilgisayar Bölümü yonca formunda tasarlanmıştır. Bu bölümde çocukların okul sonrası zamanlarında yonca formulu masaların etrafında birlikte araştırma yapıp zaman geçirebilecekleri noktacıklar vardır. Her mekân özelliğine ve amacına uygun olarak adlandırılmıştır. 'KUŞ' adı ile adlandırılan yer Laptopların bulunduğu bölüm, 'DAMLA' adı ile adlandırılan alan Müzik Alanı, 'YONCA' adı verilen alan Bilgisayar Alanı , 'SOKAK' adı ile adlandırılan bölüm Atölye Alanı, 'AĞAÇ DOKU' adı ile adlandırılan alan Çalışma Alanı , 'DERE' adı ile adlandırılan alan ise Kütüphane olarak kullanılmaktadır.

Binanın Alt katına merkezden inen merdiven ile ulaşılmaktadır. Bu katta da üst katta olduğu gibi bölümler vardır. Her bölüm fonksiyonuna göre farklı isimlerle adlandırılmıştır. Petek ismi ile adlandırılan bölüm toplanma ve seyir alanı olarak düşünülmüş ve tasarlanmıştır. Burada sınırlar yine bina formunu ifade eden hareket ettirilebilir akustik bölücülerden oluşur. Yamaç adı ile adlandırılan bölümde ise çocukların enerjilerini atmak için tasarlanmış olan alanlar vardır. Çocukların düz duvara tırmanabilecekleri, merdivenlerde oturabilecekleri veya kayabilecekleri yüzeyler bulunmaktadır.

Devamı olarak, örümcek oyun alanı, çocukların çok dikkat çektikleri örümceğin ögesidir. El örgüsünden, yapılmış örümcek alanı, çocukların asılmak, zıplamak ve beraber paylaşarak yarı kapalı oyunun içinde oynamaktır. Bu bölümün yanında Tepeler adı verilen çocukların şehir hayatından koparak tırmanma yapabilecekleri, tepesinde oturabilecekleri ve kayabilecekleri yüzeyler oluşturulmuştur. Sek Sek adı verilen alanda ise çocuklar için zıplayarak oyun oynayabilecekleri bir ortam yaratılmıştır. Çocuklar bu bölümde birlikte veya tek başına oynayabilir. Bu oyun tek ayak üzerinde sekerek çizili alanların içine taş atılarak oynanır. Bu oyunun amacı çocukların denge ve dikkat odaklarının gelişmesidir. Meta Form adının verildiği alanda ise 'Akıl Oyunları' olarak bilinen satranç, dama gibi oyunlara uygun deneysel bir alandır. Fırıldak bölümünde çocukların eski zamanlardaki gibi bir eksen etrafında dönecek şekilde tasarlanmış oyun alanıdır.

3.4. KESİTLER

Binaya giriş üst kattan sağlanmaktadır. İç tarafta oluşturulan merdiven sayesinde alt kata geçiş imkânı vardır. Binanın dış cephesi cam ile kapatılmış olup çocukların doğa ile iç içe olmalarının yanında güvenlikleri de düşünülmüştür. Binaya giriş 0 kotundan olup basamaklarla kot farkı oluşturulmuştur. Bahçe kata iniş iç merdivenle sağlanarak -3.77'ye inilmektedir.

Tasarım gereği olarak, her kottaki oyun secimi her birinin altında olmak üzere sebepsiz seçilmemiştir. Tasarım kavramı daha çok doğa üzerinde odaklı olduğu için, doğadan gelen her nesne birbiriyle ilişkili olmaları hem çekici ve hem daha çok anlamı olmaktadır.

3.4.1. Doğal Aydınlatma

Binanın dış cephesi cam olup çatı iç bahçesi tam merkezden geçen geniş tepe ışıklığı, merkezin etrafındaki çevredeki alanlarını zemin katta ve alt katta kadar gün ışığıyla aydınlatmaktadır. Bina dış cephesindeki cam kaplaması doğal ışık girmesine etki sağlamaktadır.

3.4.2. Yapay Aydınlatma

Binanın iç yapısında günışığı almayan zaman dilimleri için yine yapay aydınlatmalarla destek sağlanmıştır. Bu aydınlatmalar her alan için ayrı ayrı düşünülmüş olup çocuk sağlığı için de uygun olacak şekilde yapılmıştır. Bahçe katında oluşturulan ışıldaklarla da yapay aydınlatma kullanılmıştır.

3.5. YÜZEYLER

Binada her yüzey malzemesi mekânın kurgusuna göre düşünülmüştür. Değişiklik yaratacak malzeme kullanımı çocukların mekâna alışmamasını kolaylaştırır. Çocuklar için tasarım yaparken sade bir dil tercih edilmeli, yani kullanılan malzemelerin ağır ve sert olmamaları gerekir. Mekânlarda doğru renk kullanımı çocukların hem yönlenmek amacıyla hem psikoloji nedeniyle kolaylaştırır. Değişik ve sakin renkler kullanımı onlara farklı anlamı noktaları ve görsellik ipuçları yaratarak çevresel algılanmalarını yoğunlaştırır. Tasarım süreçlerinde, döşeme ve duvarlarda renkli yönlendiriciler ve uyumlu olmaları onların kendi başlarına yönlerini bulmaları ve yaratıcı yönlerini güçlendirmesi etmektedir. Çocuk oyun merkezlerini tasarım olarak, malzeme seçmekte işlevsel ve net görsellik bir semaya getirmeleri gerekmektedir.

ÜST KATTA; Genel oyun alanlar ve İdari Bölümlerde; ceviz kök ahşap zemin kaplaması tercih edilmiştir. Ceviz ağacı üstün nitelikli ve estetik yönden değerli bir ağaçtır. Sokak kavramını anlatmak için, atölye alanında çocukların kendilerini özgür hissetmeleri için beton döşeme ve duvarlarında siyah tahtadan bölünmektedir. Bunun nedeni; zeminde yazıp çizilebilecekleri alan oluşturmak ve sokakta oynuyormuş izlenimi yaratmaktır. Revir bölümünde PVC kaplama yapılmıştır. PVC kaplama zemin döşemede sık kullanılan bir yöntemdir ve zeminin plastik ile kaplanması demektir. Bu kaplama türü çok dayanıklı bir malzemedir. Kullanımı ve temizlenmesi kolay olduğundan çocukların olduğu yaşam alanlarında özellikle tercih edilir. Bu katta bulunan lavabo da alt katta ki mantık düşünülerek mermer tercih edilmiştir.

ALT KATTA; Petek adı verilen bölüm PVC kaplanmıştır. Bu kaplama türü çok dayanıklı bir malzemedir. Kullanımı ve temizlenmesi kolay olduğundan çocukların olduğu yaşam alanlarında özellikle tercih edilir. Genel Alanlarda; ceviz döşeme yer kaplaması tercih edilmiştir. Ceviz ağacı üstün nitelikli ve estetik yönden değerli bir ağaçtır.

Fırıldak, Meta form adı verilen bölümlerde; mantar döşeme kullanılmıştır. Bu döşeme tipi ekstra güvenlik dokusuyla ekstra performans sağlamaktadır. İç mekanlarda uygun hijyen sağlamak amacıyla kullanılır. Doğadan esinlenilerek

yapılmış olan bu döşeme hem hijyen hem de görsellik açısından piyasada da özellikle tercih edilen bir döşeme türüdür. Mutfak ve lavabo alanlarında mermer tercih edilmiştir. Mermer döşemeler; sertlik, su emme, birim–hacim ağırlığı, porozite, aşınma kaybı, basınç dayanımı, renk ve saydamlık özelliklerine sahip olduğundan özellikle ıslak hacimlerde kullanımı yoğundur.

3.6. MOBİLYA VE DONATILAR

Çocuk oyun tasarımında, her alanın özel tasarlandığı için, her alana alakalı ve uyumlu mobilyalar tasarlanmıştır. Küçük ama önemli tasarımlar, mekânın değişikliğiyle ve farklılığıyla çocukların daha özel alanlarda yasamalarına sebep olmaktadır.

Müzik alanı, şeffaf akrilik malzemesinden damla kabuk gibi tasarlanmıştır. Su sesi insani sakinleştirir, su derken şema olarak samlar aklı gelir ve ses derken müzikle tanışmaktayız. Bunların birleşmesi “Damla Şeklinde Müzik Alanı” tasarlanmaya karar verilmiştir.

Toshiko Horiuchi bir tasarımcı olarak, Hakone açık alan müzesi için el örgüsü çocuk oyun alanı tasarlanmıştır, araştırmalarda bu alandan örnek alarak bu projeye uygun ve mevcuttaki planda yerleştirmektedir. Bu el örgüsü oyun alanı, planda örümcek ağına benzeyen, örümcek oyun alanı adlanmıştır. Hâlbuki bu şekil içinde renkli yuvarlaklarla bütünlenmiştir.

Kuş ve rahat okuma alanı, çocukların kuş kanyaklarının arasında rahatlığı hissetmek amacıyla tasarlandı. Böylece, mobilya kanaati açık olan bir kuştan ilham almaktadır.

Yemekhanedeki, yaprak şeklinde tasarlanan yemek masaları, her yaprağın onlara bireysel ve rahatıyla yemek yemeği ve aynı zamanda gerekirse paylaşmayı ve grup olarak yemek yemeği öğretmek amacıyla tasarlanması için düşünülmektedir.

Yonca masası, bilgisayar alanı için tasarlandı, her yaprağında araştırma yaparken yanındaki yapraktan bilim paylaşmayı yapabilmesidir.

Çalışma alanında, bilim ve bilgilendirme mekânıdır. Bu nedenle, doğadaki en bilim nesnesi olarak ağaç gövdesini kullanmak ağaçlandırıldı.

Petek ve paylaşma merkezliğinde, belgesel seyretmek ve sergilemek için toplumsal alan olarak tasarlanmaktadır, böylece doğadan gelen en toplumsal öğeler olarak, petek akla gelmektedir. Akustik panellerle sekizgen formunda kapatmaktadır.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Oyun, çocukların ihtiyacı olan bir durumdan daha iyi bir duruma gelmesi için yapılan düzenlemeler olup, insanla özdeşleşmiş bir faaliyettir. Bu faaliyetin ana mekânlarından birisi de çocuk oyun alanların çevresi olarak düşünülebilir.

Çocuk oyun alanlara kolay ve toplum ulaşım bir kent seçilmeli ve böylece veliler ve çocuklar a güven vermektedir. Yapının kapasitesini değerlendirmek ve ona göre tasarım kararlarını inşa etmek gerekmektedir. Çocuklar dış mekân güvenliğini de aynı iç mekândaki güveni sağlamak önem kapsamaktadır. İç mekândaki oyun seçmekte dikkatli olmak gerekir ve seçerken çocukların her tur değerlerini düşünmek önemlidir. Çocuk alanların yapılarında yapım süreci kuralı uygulanmalıdır. Doğal ışık için yapı konumu seçmek gerekir, yöntemlere dikkat edilmesi, az katlı yapılaşmak, iç mekan saydamlığı, hızlı ve doğal havalandırma, akustik konfor, sağlıklı ve hijyenik tasarımcıların ön yergisidir.

Oyun mekânlarda oyun oynama, çocukların becerilerini geliştirir, öğrenme yeteneklerini artırır, kendi kişiliklerini bulmalarını sağlar ve çevrelerini algılamalarını kolaylaştırır. Çocuklara sunulan her yenilik ve imkân ileride, sağlıklı birey olmaları yönünde onlara yapılmış birer yatırımdır. Oynadıkları alan ve mekânların güvenli ve iyi tasarlanmış olması onların kendilerini değerli hissetmelerine neden olur. Bu sebeplerden dolayı ülkemizde de bu anlayışın yerleşmesinin, bu anlayışla oluşturulacak çocuk oyun alanlarının artmasının; toplumsal gelişime katkısı büyük önem taşımaktadır.

KAYNAKLAR

- Akkulah, A. T. (2008). "Oyun alanları güvenlik standartlarının araştırılması ve nenehatun parkı örneğinde irdelenmesi." Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Aksoy, Y. (2013). "Çocuk oyun alanları üzerine bir araştırma: İstanbul, Isparta, Eskişehir, Erzurum, Kayseri, Ankara, Zonguldak ve Trabzon illeri örneği." İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi. Yıl 3, Sayı 10.
- Aktaş Arnas Y. Deretarla Gül E. Siğirtmaç A, (2003). "48-86 Ay Çocuklar İçin Sayı Ve İşlem Kavramları Testi'Nin Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması", Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, cilt.12, SS.147-157,
- Aliağaoğlu, A. Uğur, A. (2010), "Şehir Coğrafyası", Nobel Yayınları, An- kara
- Bektaş, Y. (2004). "İlköğretim çağındaki çocukların çocuk oyun alanlarından beklentilerinin belirlenmesi üzerinde bir araştırma: Ankara-Çankaya örneği." Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Bloomington, Dr. B. "Okul Öncesi eğitiminde oyun üzerine en son bilimsel araştırmalar",Okul Öncesi Eğitimi V/5 (1973), SS.16-18
- Bulut, Z. Kılıçaslan, Ç. (2010). "Çocuğa önem kazandırmada önemli bir ilke; çocuk oyun alanlarında güvenlik." Artvin Çoruh Üniversitesi Dergisi, c.10, SS.1.
- Çukur, D. (2011). "Okulöncesi çocukluk döneminde sağlıklı gelişimi destekleyici dış mekân tasarımı." SDÜ Orman Fakültesi Dergisi. SS.12: 70-76.
- Çukur, D. ve Özgüner, H. (2008). "Kentsel alandan çocuklara doğa bilinci kazandırmada oyun mekânı tasarımının rolü." Süleyman Demirel Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi, Seri:A, Sayı:2, SS.177-189

- Demirarslan, D ve Aytöre, S. (2004), “Bilişsel Etkiler Açısından 0-6 Yaş Dönemindeki Çocuğun Gelişiminde Mobilya Tasarımının Önemi”, 4. Uluslararası Tasarım Ve Duygusal Deneyimler Konferansı, ODTÜ.
- Deretarla, G. E. (2012). “Ailelerin çocuk bahçelerine ve çocuk bahçelerindeki materyallere bakış açılarının incelenmesi.” Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, c.21, SS.3, 261-274.
- Dicle, O. (2011). “Çocukların açık-yeşil alan kullanım desenlerinin belirlenmesi.” Çayyolu örneği. Ankara Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri: 09B4347012
- Dinç, H. , 1993. “Çocuk Oyun İşlevi ve Öğeleri.” (Yüksek Lisans Tezi).Yıldız Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Fakültesi, Peyzaj Planlama Bölümü, İstanbul.
- Fanuscu, E.M.1998. “Çocuk oyun alanları. Peyzaj Mimarlığı Dergisi”. T.M.M. O.B. Peyzaj Mimarları Odası İstanbul Şubesi, Temmuz- Ağustos, 5 (8-12). İstanbul.
- Göney, S. (1995), “Şehir Coğrafyası I” (3.Baskı), İstanbul Üniversitesi Yayınları, No:3908, İstanbul
- Kiran, A.1986, “Rengin Psikolojik Etkilerinin İncelenmesi ve Deneysel Psikoloji. Yöntemi İle Ülkemiz İçin 18-25 Yaş Üzerinde Renk Tercihlerinin Saptanması”, Doktora Tezi, İstanbul.
- Mustafa Ergün, (1980), “Oyun ve Oyuncak Üzerine.” Milli Eğitim. I/1, SS.102-119.
- Özdemir, T, (2005), “Renk Kavramı ve Konut İç Mekânında Tasarıma Etkileri.” İç Mimarlık Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik Tezi.
- Özdemir, T, (2005), “Tasarımda renk seçimini etkileyen kriterler.” Çukurova Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

- Özgüç, İ. M. (1998). “Oyun bahçelerinde tasarım ilkeleri.” *Peyzaj Mimarlığı Dergisi*. T.M.M. O.B. Peyzaj Mimarları Odası İstanbul Şubesi, Temmuz-Ağustos, 5(15 -16), İstanbul.
- Rudolf, S, (1914), bir tanıtım okuyucu – yorumcu Andrew, B. “Anthroposophy is a path of knowledge aiming to guide the spiritual element in the human being to the spiritual in the universe.”
- Sarıcaoğlu, R. (2008). “21. Yüzyıl Okul Tasarımı”.
- Sorkun, G. (1996). “İstanbul Anadolu Yakası Örnek Çocuk Oyun Alanlarının Peyzaj Mimarlığı Açısından İrdelenmesi.” Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Tekkaya, E. 2001. “Tasarlanmış çocuk hakları: Ankara çocuk oyun alanları”. *Milli Eğitim Dergisi*. Sayı: 151, Temmuz-Ağustos-Eylül, 2001.
- Ünal, M. “Çocuk Gelişiminde Oyun Alanlarının Yeri ve Önemi”.
- Yılmaz, S. ve Bulut, Z. (2003). “Kentsel Mekânlarda Çocuk Oyun Alanlarının Yeri ve Önemi” *Erzurum Örneği*, *Millî Eğitim Dergisi*, SS.158

INTERNET KAYNAKLARI

URL1- http://www.unicef.org/turkey/crc/_cr23c.html

URL2-

http://www.haber.gazetevatan.com/21_yuzyil_okul_tasarimi_181954_4/4/Haber

URL3- <http://www.egitimsanatudostlari.org/waldorf-mimarisi>

URL4- <http://www.dusuncetarihi.com/makale/medeniyet-ve-hosnutsuzluklari>

URL5- <http://www.planlama.org/index.php/aratrmalar/makaleler/60-oyunun-cocuk-geliimine-etkisi-ve-cocuk-oyun-alanlar-tasarm-kriterleri>

URL6- <http://arsivbelge.com/yaz.php?sc=2136>

URL7- <https://prezi.com/pkxr-ekmlo5o/copy-of-copy-of-yaraticilik/>

URL8- <http://www.azra.com.tr/rehberlik/cocuk-ve-yaraticilik/>

URL9- <https://prezi.com/pkxr-ekmlo5o/copy-of-copy-of-yaraticilik/>

URL10-

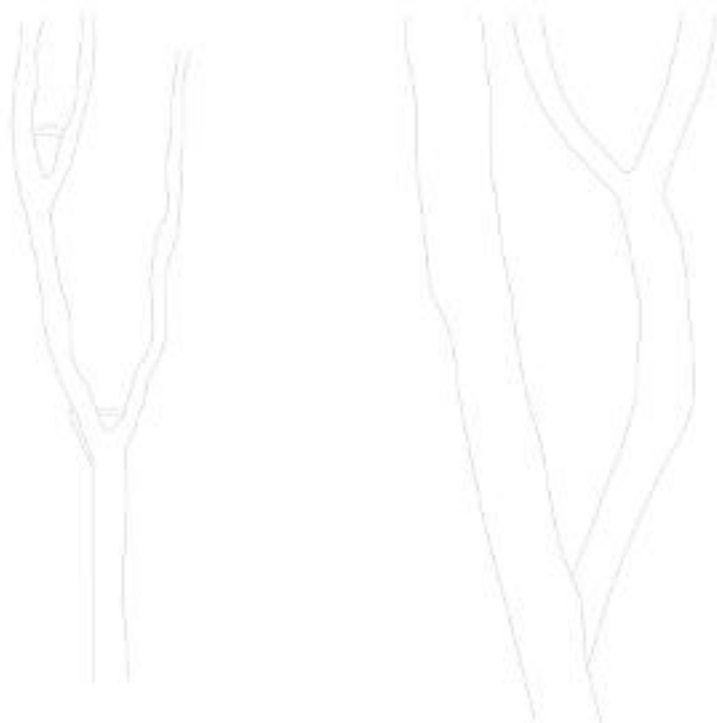
http://haber.gazetevatan.com/21_yuzyil_okul_tasarimi_181954_4/181954/4/Haber

URL11- <http://architizer.com/projects/kensington-international-kindergarten/>

URL12-<http://www.archdaily.com/297941/meet-the-artist-behind-those-amazing-hand-knitted-playgrounds/>

URL13-<http://waveavenue.com/profiles/blogs/nature-inspired-day-care-interior-by-baukind>

URL14-<http://www.zenworkplaces.com/2012/01/because-we-also-deserve-zen-break-how.html>



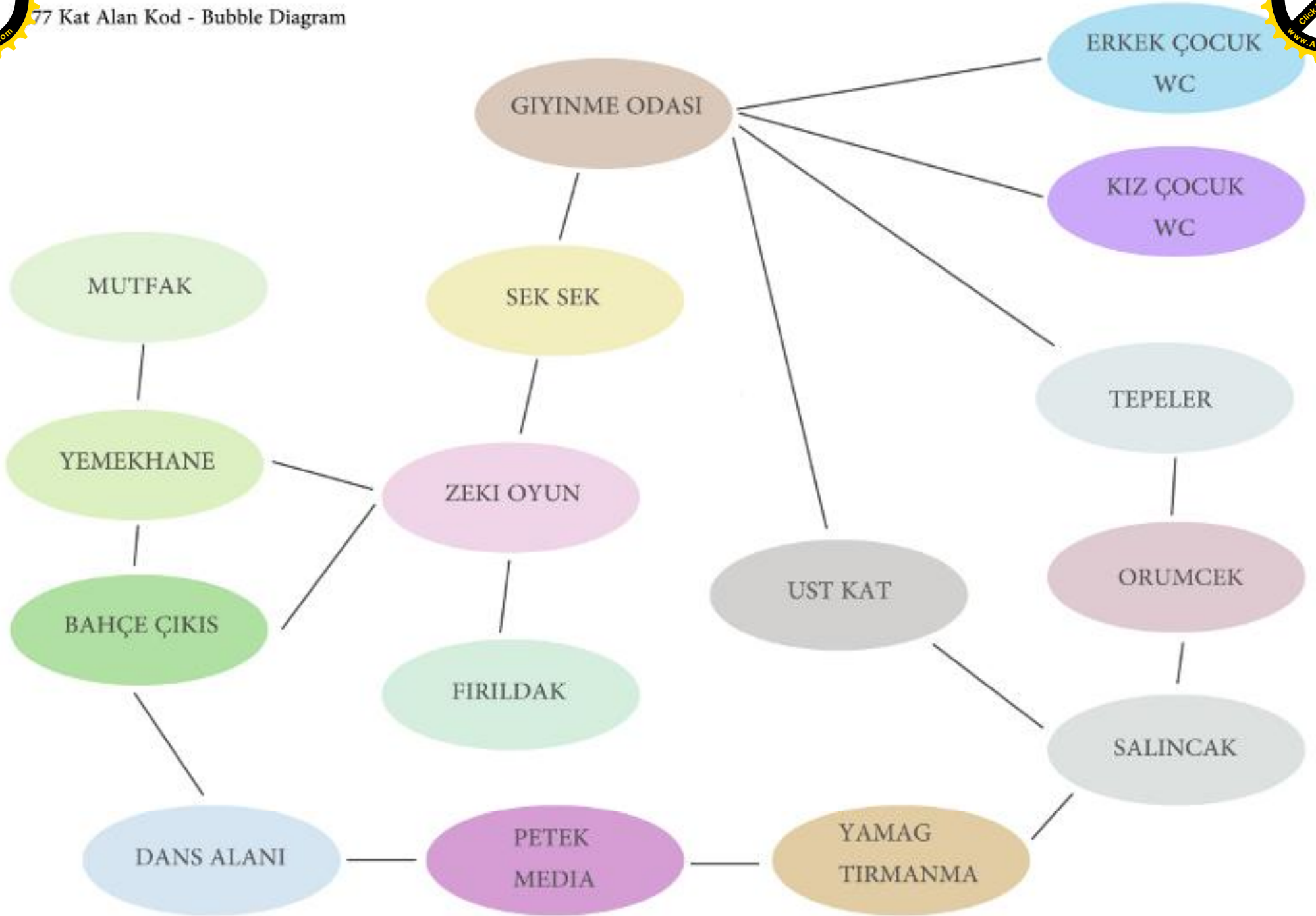
64 - Oyun alan, ağaçlar.

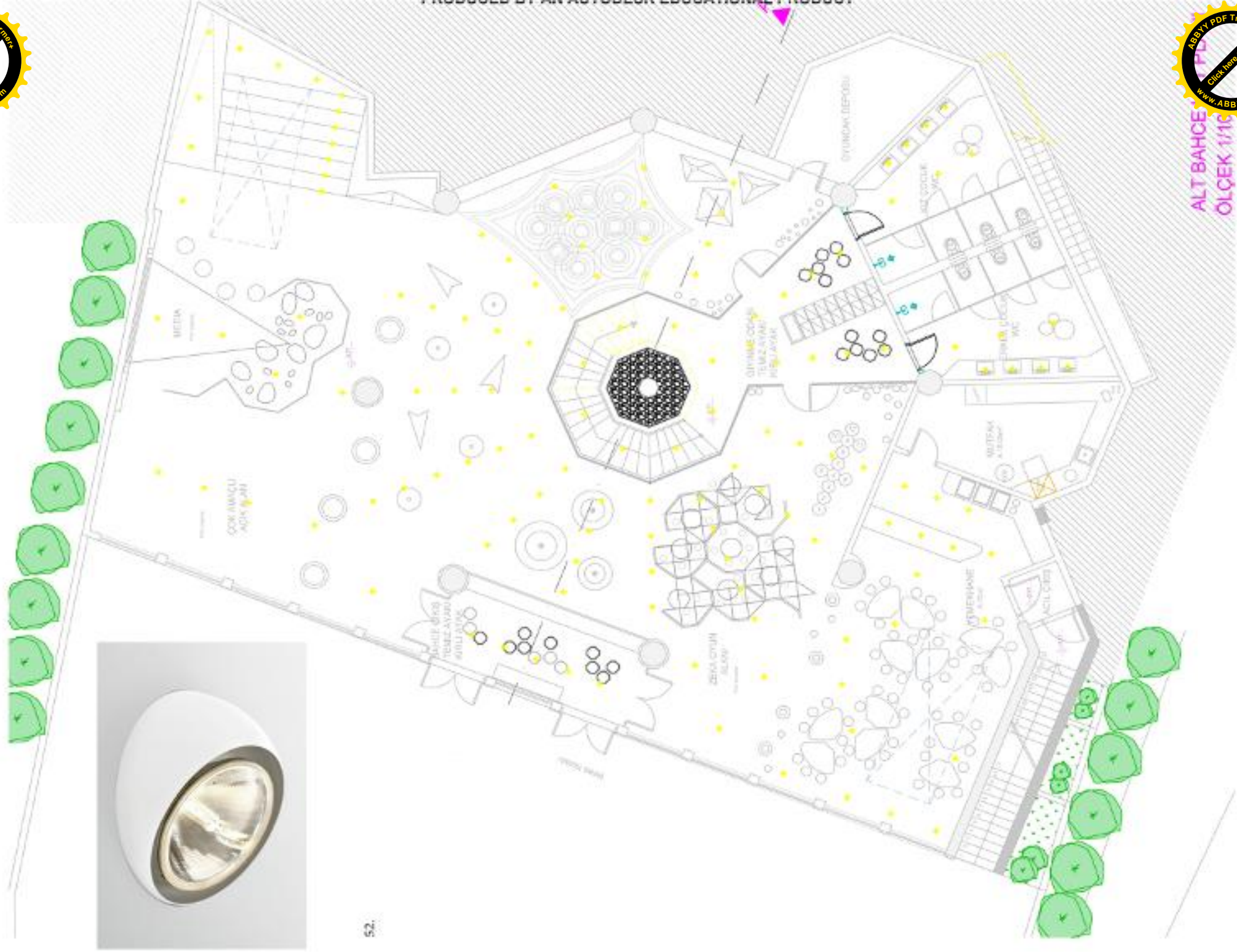
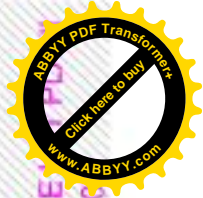
URL13



ALT BAHÇE KAT PLANI
ÖLÇEK 1/100

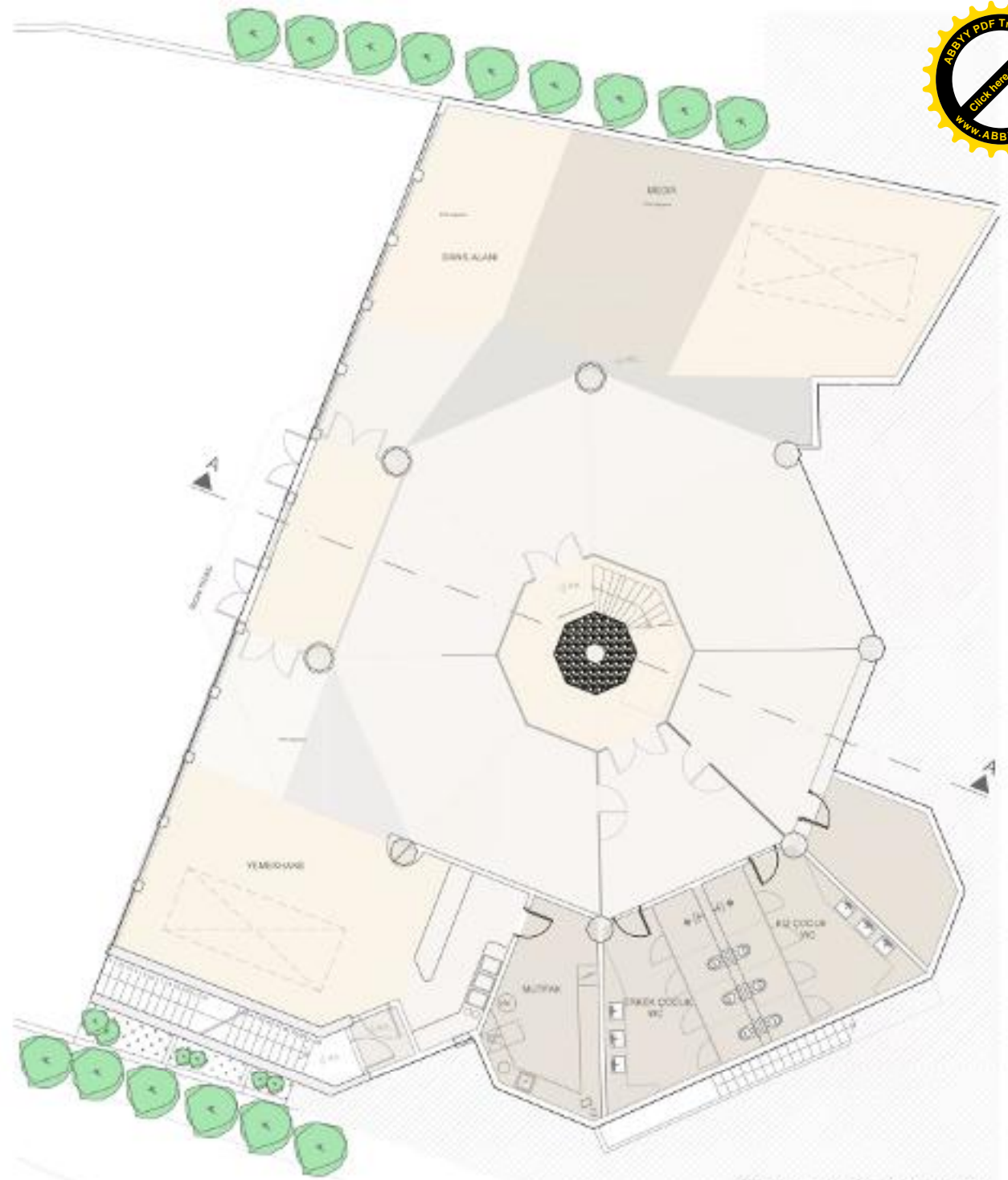
77 Kat Alan Kod - Bubble Diagram

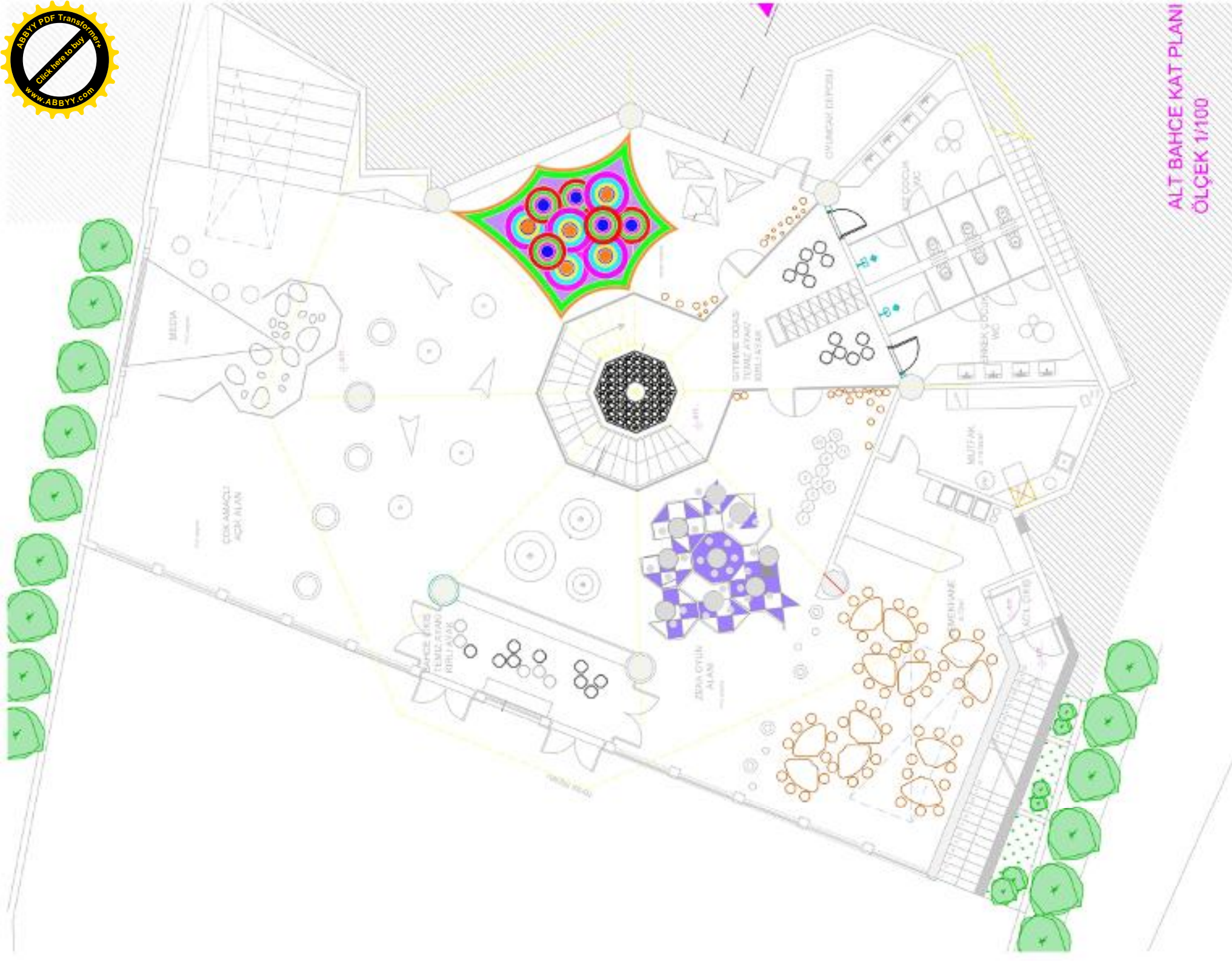


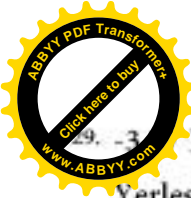


Dogal Isiklama Plan

-  Çok Isikli Alan - Cati Dogal Isik + Yapay Isik
-  Az Isikli Alan - Cati Dogal Isik + Yapay Isik
-  Isikli Alan - Pencere Dogal Isik + Yapay Isik
-  Karanlik olan Alan - Yapay Isik



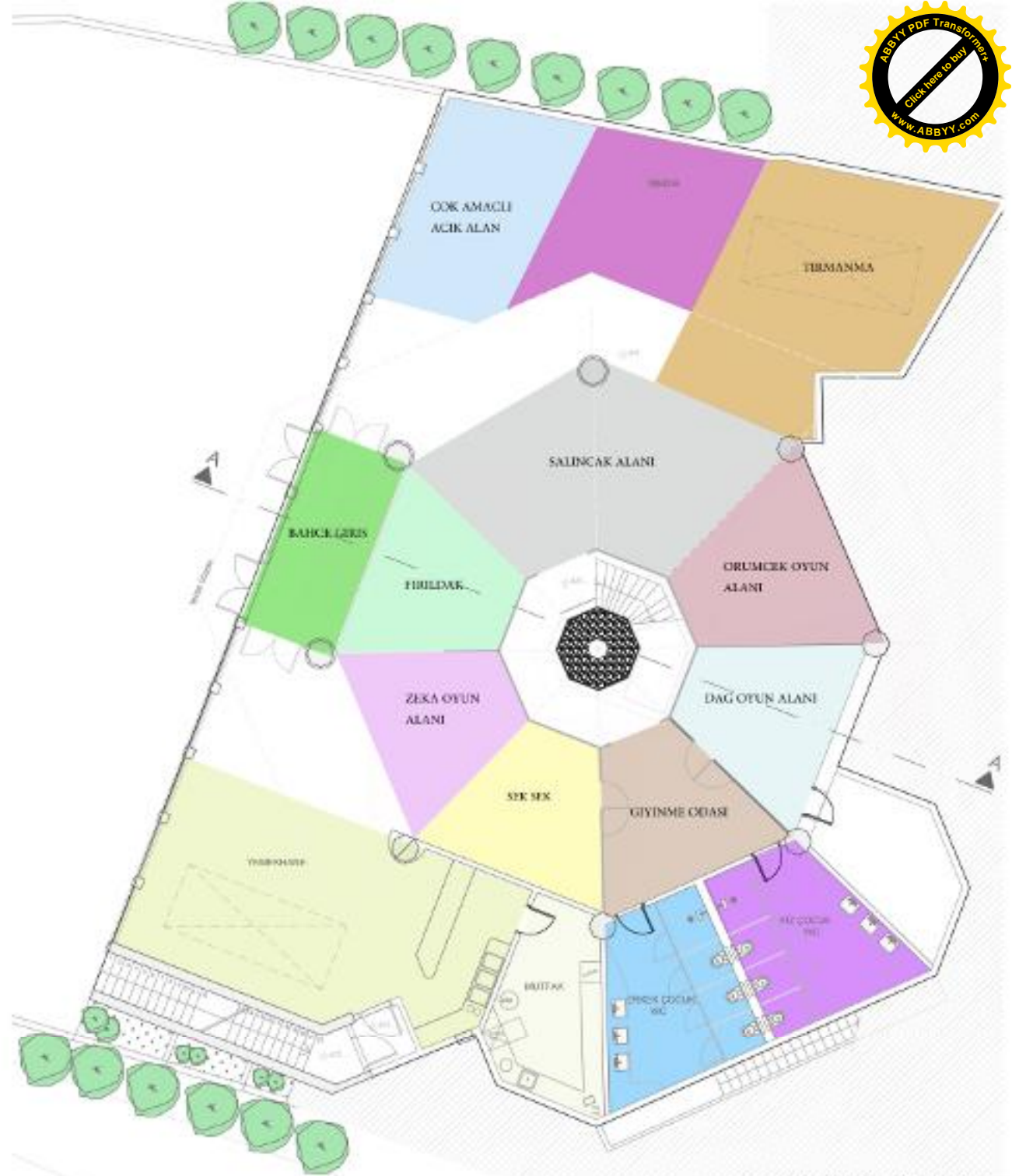


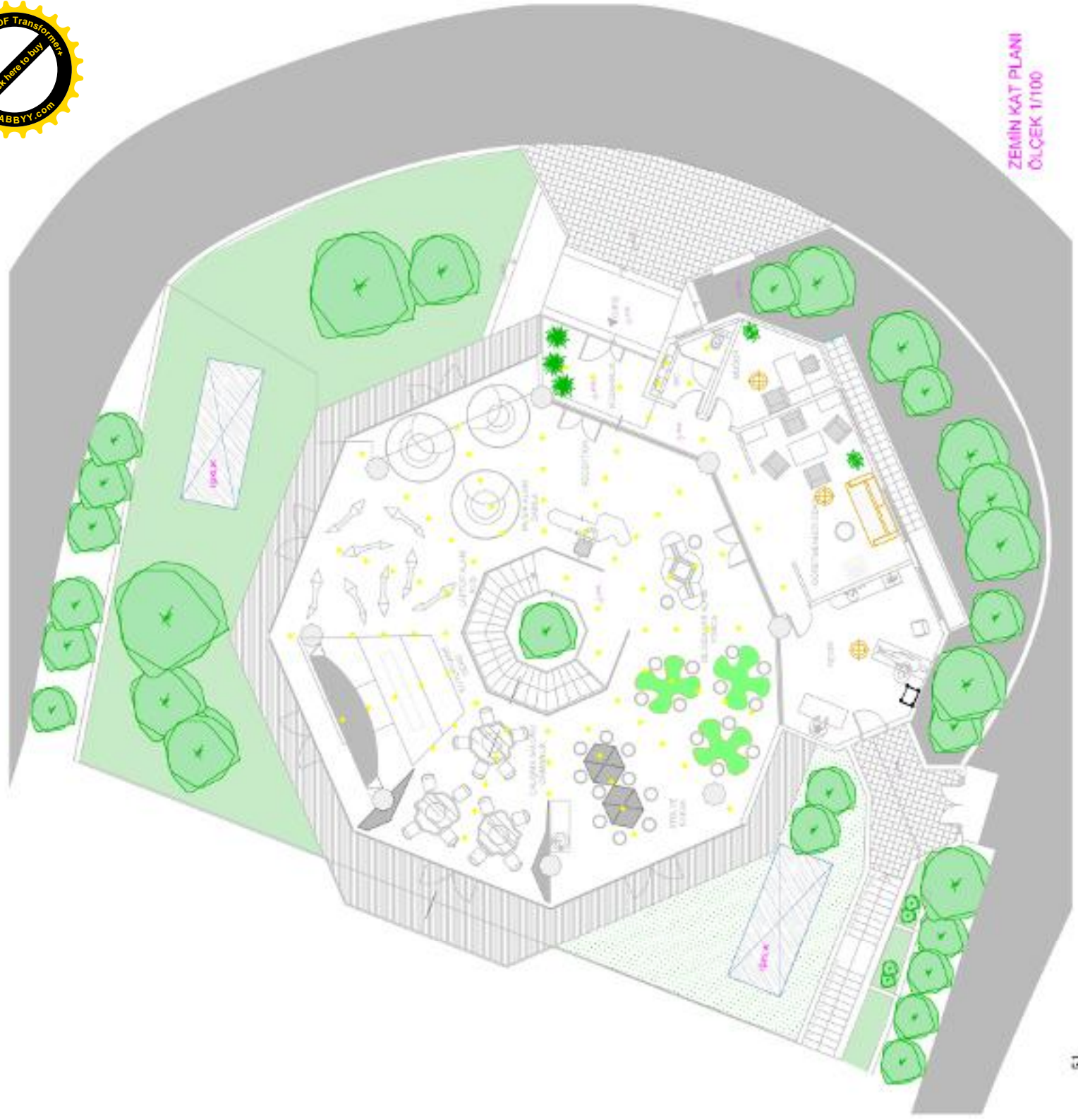


9. -3 Kat Alan Kod Zonning Plan

Yerlesim plani.

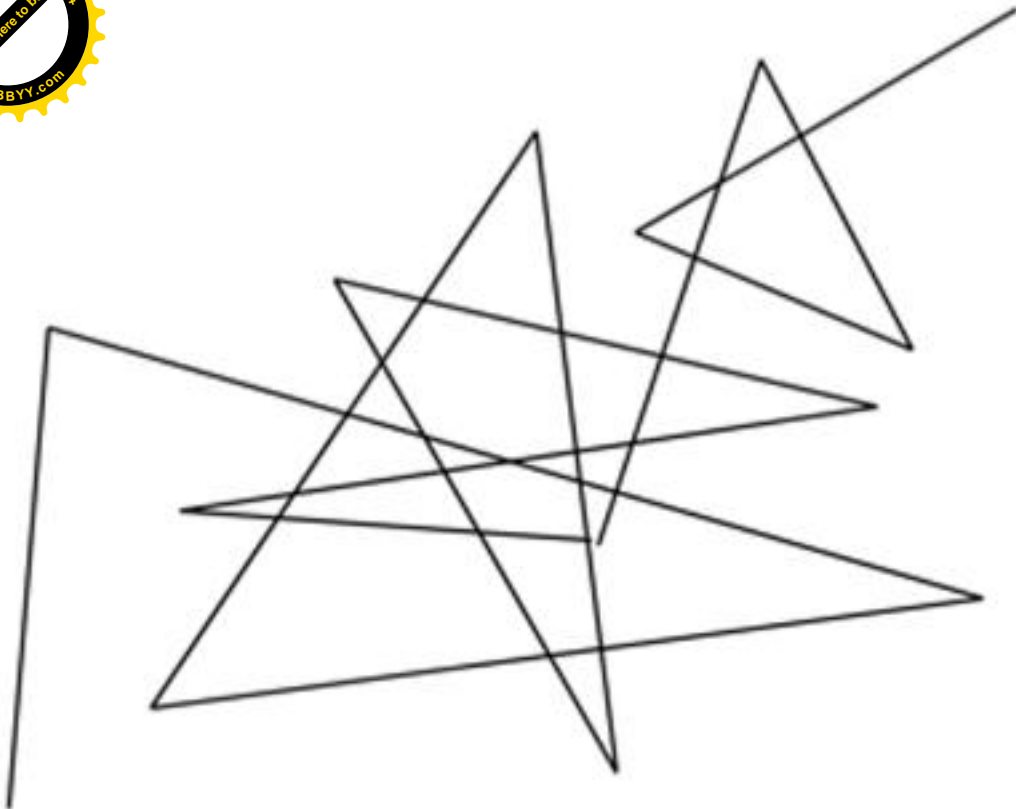
- GIYINME ODASI
- KIZ COCUK WC
- ERKEK COCUK WC
- SEK SEK
- ZEKA OYUN ALANI
- FIRILDAK
- SALINCAK
- ORUMCEK-EL YAPIMI OYUN ALANI
- TEPELER ALANI
- COK AMACLI ACIK ALAN
- MEDIA
- TIRMANMAK
- YEMEKHANE
- MUTFAK
- BAHCE CIKIS/GIRIS





ZEMİN KAT PLANI
ÖLÇEK 1/100

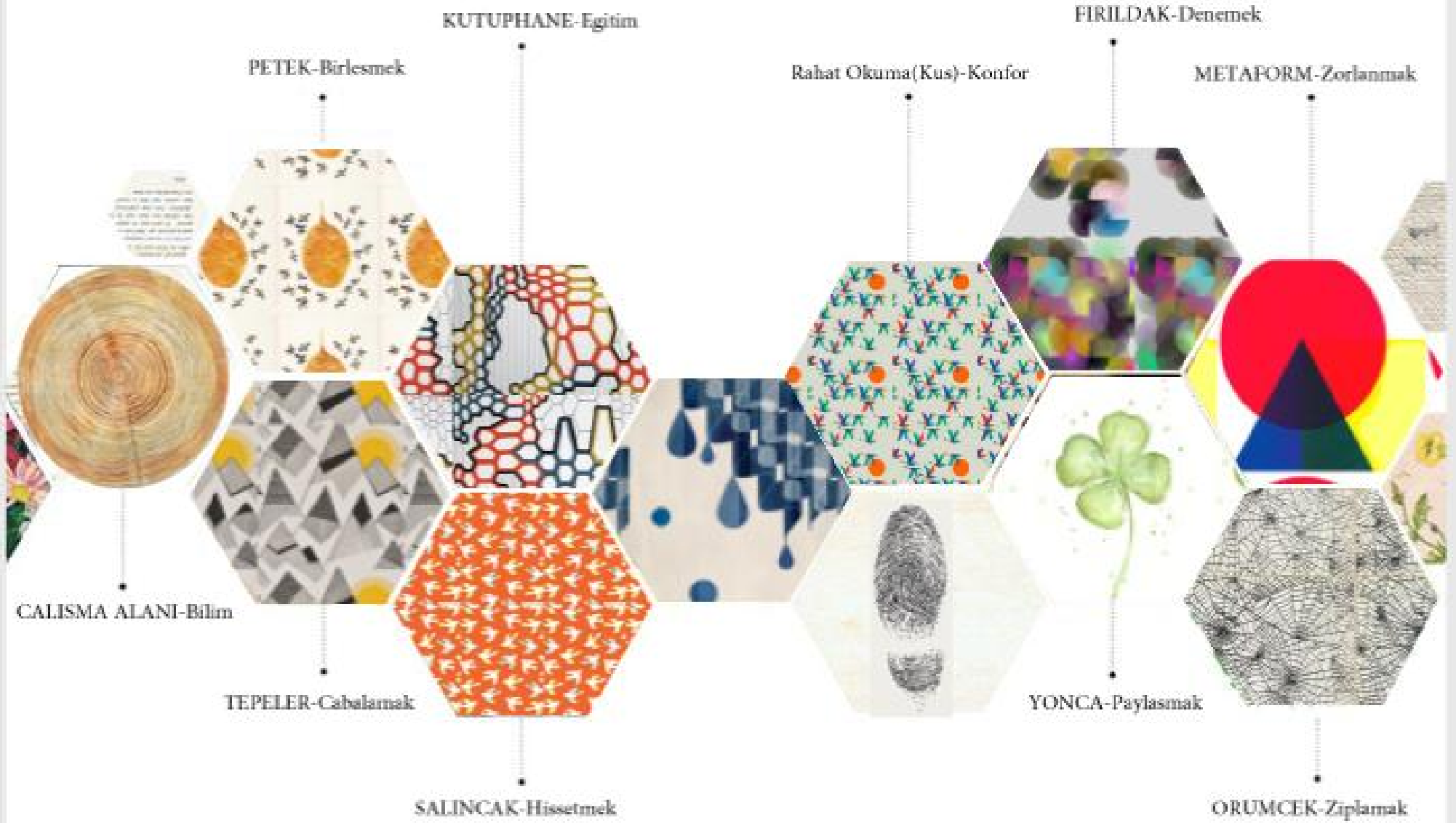




2. Çocuk Geometri El çizimi



5.KONSEPT





SALINCAK
Kus > Ucmak > Salıncak



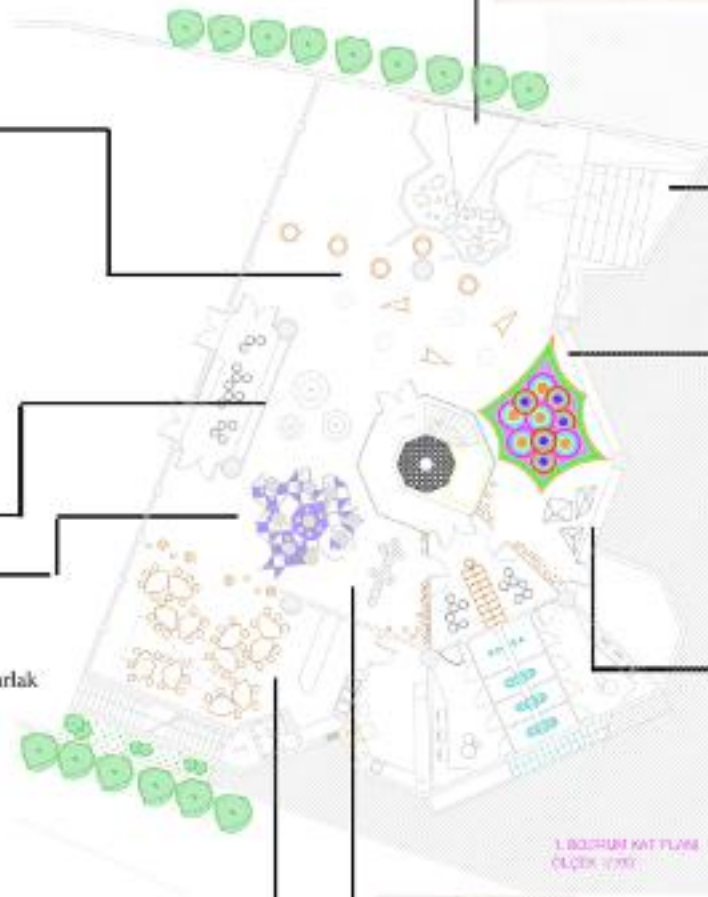
FIRILDAK
Firıldak > Donme > Daire



META FORM
Akil > Rasyonel formlar > Ugen,Kare,Yuvarlak



YAPRAKLAR
Yapraklar > Agac > Grup > Paylasma



PETEK
Gruplasma > Petek > Belgesel > Doga



YAMAÇ - TIRMANMA
Duvar > Dag > Dogallik



ÖRÜMCEK AGI
Sebeke > El örgüsü > Formlastirmak



TEPELER
İstanbul > 7Tepe > Tepeler > Schirrenme



SEK SEK
Sokak > Grafiti > Ziplamak > Denge > SekSek

Şifane (HAMAK)

Bilgi Ağı > Ağ > Hamak > Bilgi Akışı



Çalışma Alanı (AGAÇ GÖVDESİ)

Ağac > Çınar > Tecrübe > Bilgi > Bilgelik



Atölye (SOKAK)

Sokak > Sokak oyunları > Grafiti > Atölye



Bilgisayar Alanı (YONCA)

Yonca > Yonca tarlası > Grup > Paylaşma > Bilgi paylaşımı

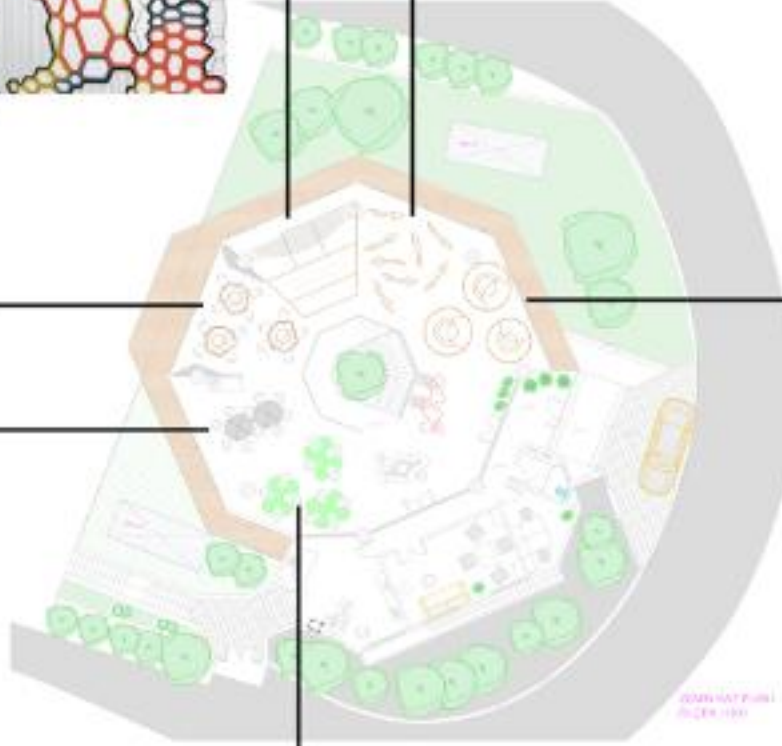
Rahat Okuma Alanı (KUS)

Kus > Kus yuvası > Rahatlık > Rahat okuma



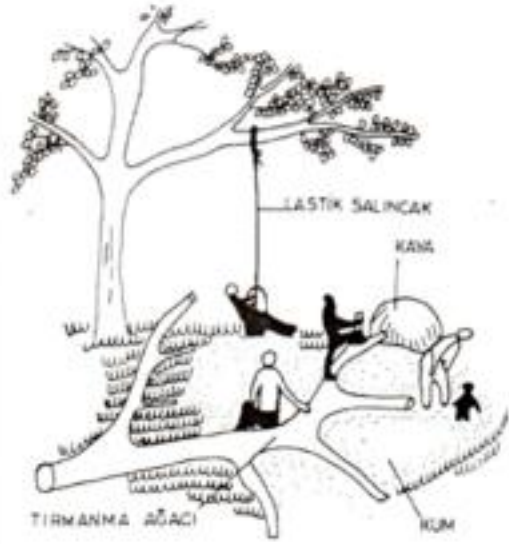
Müzik (DAMLA)

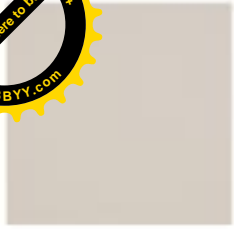
Su > Ses > Huzur



2020 YAT Fikirleri
01.2019-1920

Doga'dan Esinlenerek Tasarim.





PVC kaplama;

Zemin döşemede sık kullanılan bir yöntemdir ve zeminin plastik ile kaplanması demektir. çok dayanıklı bir malzemedir. Kullanımı ve temizlenmesi çok kolay olması nedeniyle oldukça yaygınlaşmıştır.



Ceviz Döşeme Kaplaması

Üstün nitelikli ve estetik yönünden değerli bir mobilya ağacıdır. İç mimarlık tada çok aranır. Masif v kaplama olarak kullanılır. Oymalı ve tornalı işlerde başarılı sonuç verir. Müzik aleti ve model yapımında kullanılabilir.

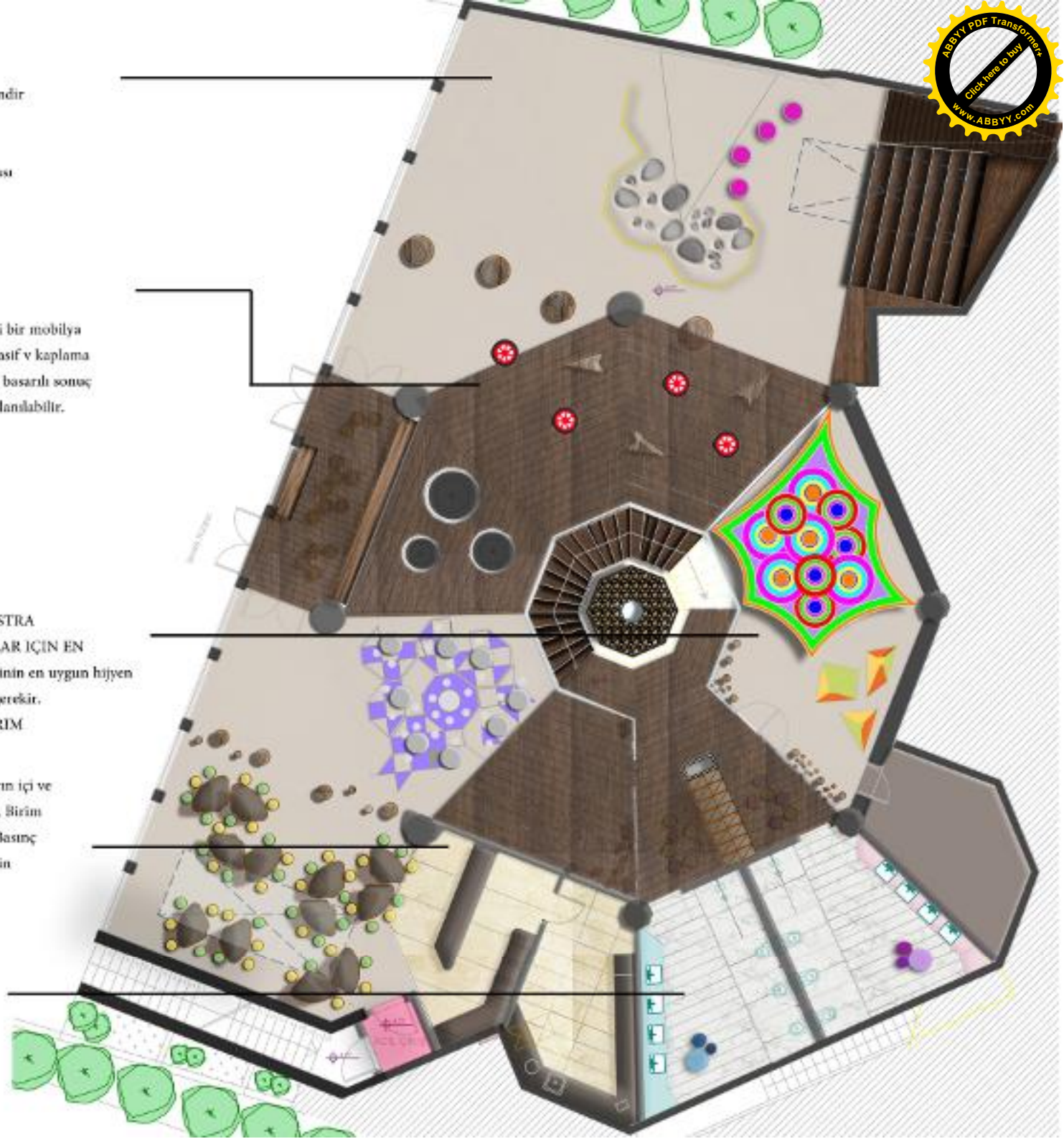


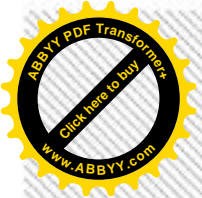
Mantar Döşeme

EKSTRA GÜVENLİK DOKUSUYLA EKSTRA PERFORMANS. SAĞLIKLI İÇ MEKANLAR İÇİN EN UYGUN HİJYEN Sağlık ve eğitim tesislerinin en uygun hijyen ile sağlıklı iç mekan ortamları sunmaları gerekir. DOĞADAN ESİNLENEN CAZİP TASARIM



Mermerlerin ana kullanım alanları binaların içi ve dışında kullanılmaktadır. Sertlik, Su Emme, Birim Hacim Ağırlığı, Porozite, Asınma Kaybı, Basınç Dayanımı, Renk, Saydamlık bu malzemenin özelliklerindedir.





ALT BAHCE KAT PLANI
ÖLÇEK 1/100





Kayın Masif Ahsap malzemesi kesinlikle %100 doğaldır ve her türlü işçilik ve dekoratifdir. Bu malzeme uzun ömürlüdür.

İşçilik, zaman ve malzemeden tasarruf sağlar. Kullanılan tutkal çevre dostudur. Özellikle masif mobilya, lambri, spor aletleri, oyuncak, bobin, alet sapları, tornacılıkta, müzik aletleri yapımında, kontrplak, parke, kaplama levha, fiçi sanayiinde ve emprenye edildiği takdirde travers yapımında kullanılır.



Ceviz Kök Ahsap Zemin Kaplaması



Üstün nitelikli ve estetik yönünden değerli bir mobilya ağacıdır.
İç mimarlık tada çok aranır. Masif v kaplama olarak kullanılır.
Oymalı ve tornalı işlerde başarılı sonuç verir.
Müzik aleti ve model yapımında kullanılabilir.



Asfalt - Atölye (SOKAK)
Bu bölümde bu malzemenin kullanması nedeni, zeminde yazıp çizilecekleri 'Sokak' havası kapalı mekândır.



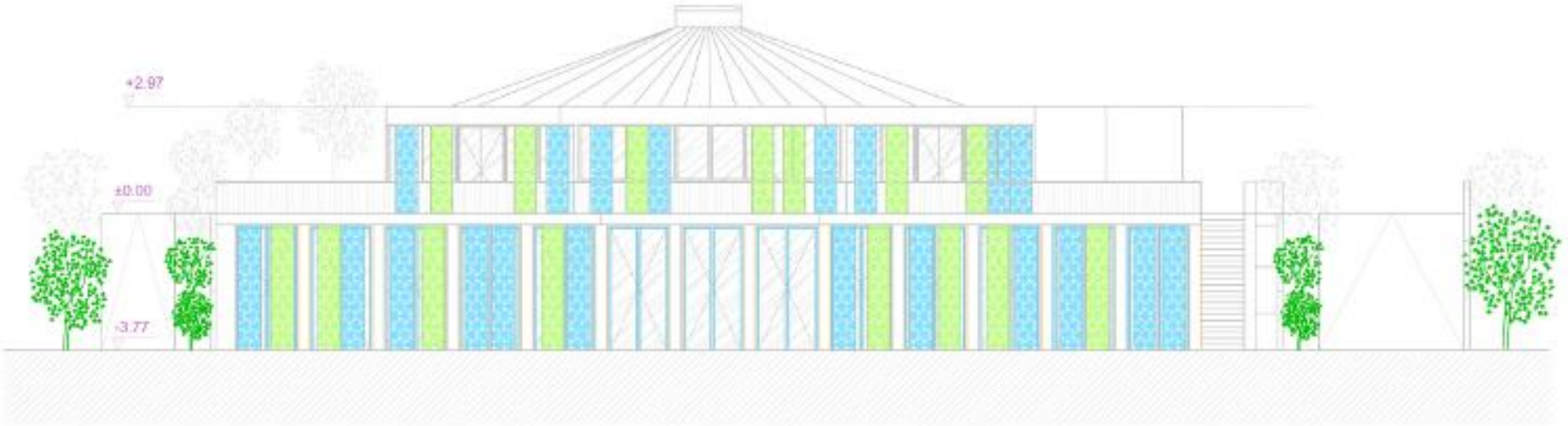
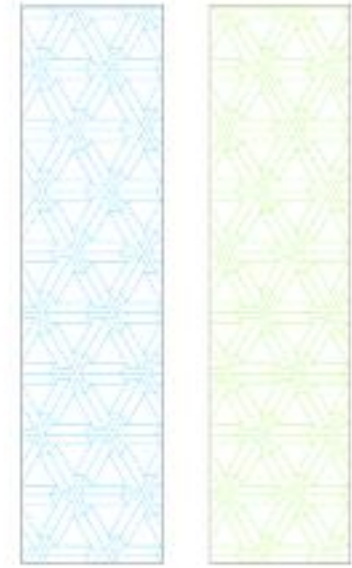
PVC - Revir
PVC kaplama; zemin döşemede sık kullanılan bir yöntemdir ve zeminin plastik ile kaplanması demektir. çok dayanıklı bir malzemedir. Kullanımı ve temizlenmesi çok kolay olması nedeniyle oldukça yaygınlaştırmıştır.

43.

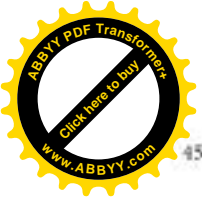


ZEMİN KAT PLANI
ÖLÇEK 1/100

25.

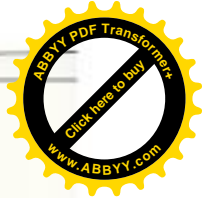


24. ÖN GÖRÜŞ
ÖLÇEK 1/100



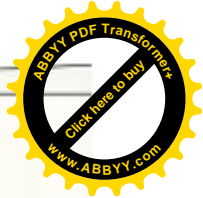
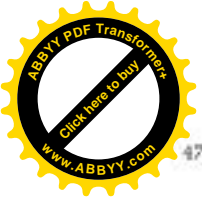
45. KESİT - ATOLYE ALTINDA ZEKA OYUNU VE TEMİZ AYAK/KIRLI AYAK ALANI GÖRÜNMEKTEDİR





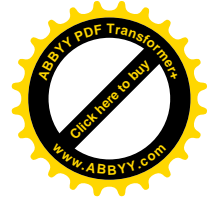
46. KESİT - KUTUPHANE ALTINDA SALINCAKLAR VE AĞAÇLAR GÖRÜNMEKTEDİR



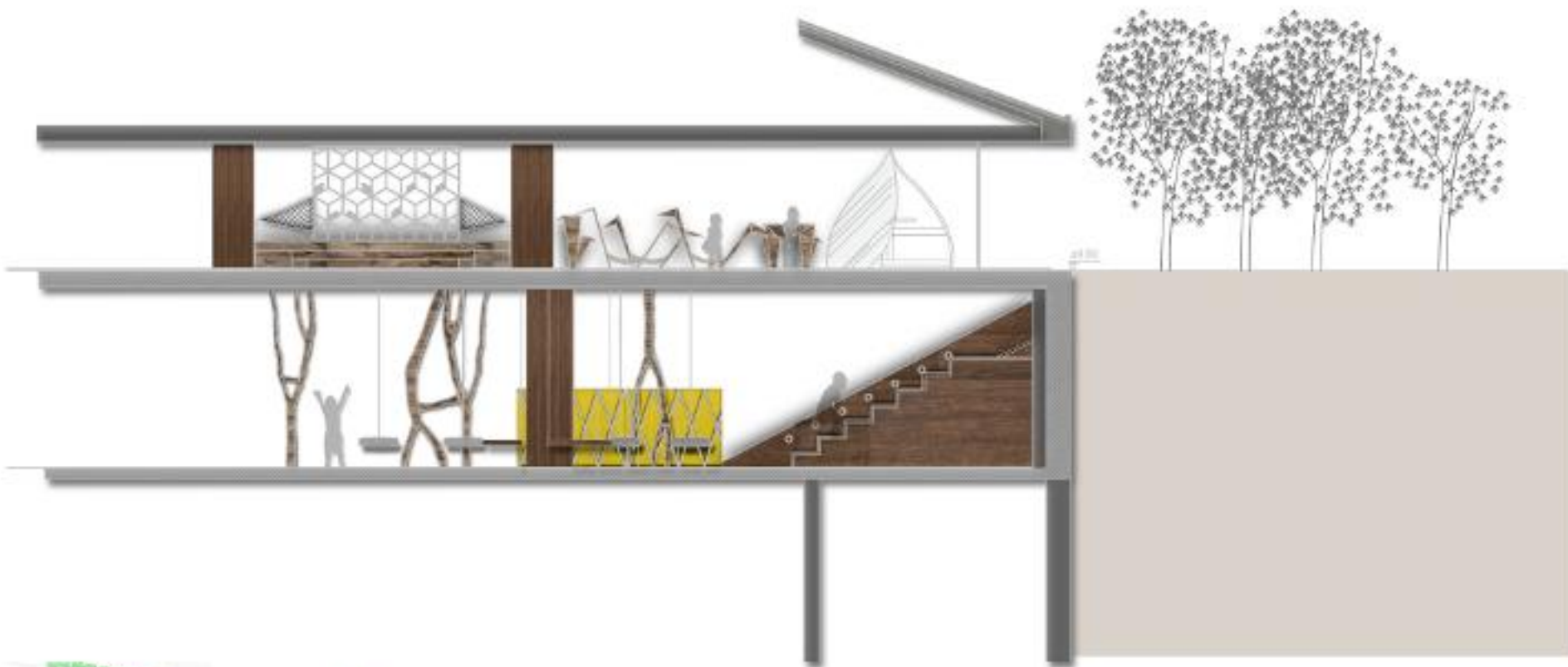


47. KESİT - ÇALIŞMA ALANI ALTINDA SALINCAKLAR, FIRILDAK, AĞAÇLAR VE TEMİZ AYAK/KIRLI AYAK ALANI GÖRÜNMEKTEDİR



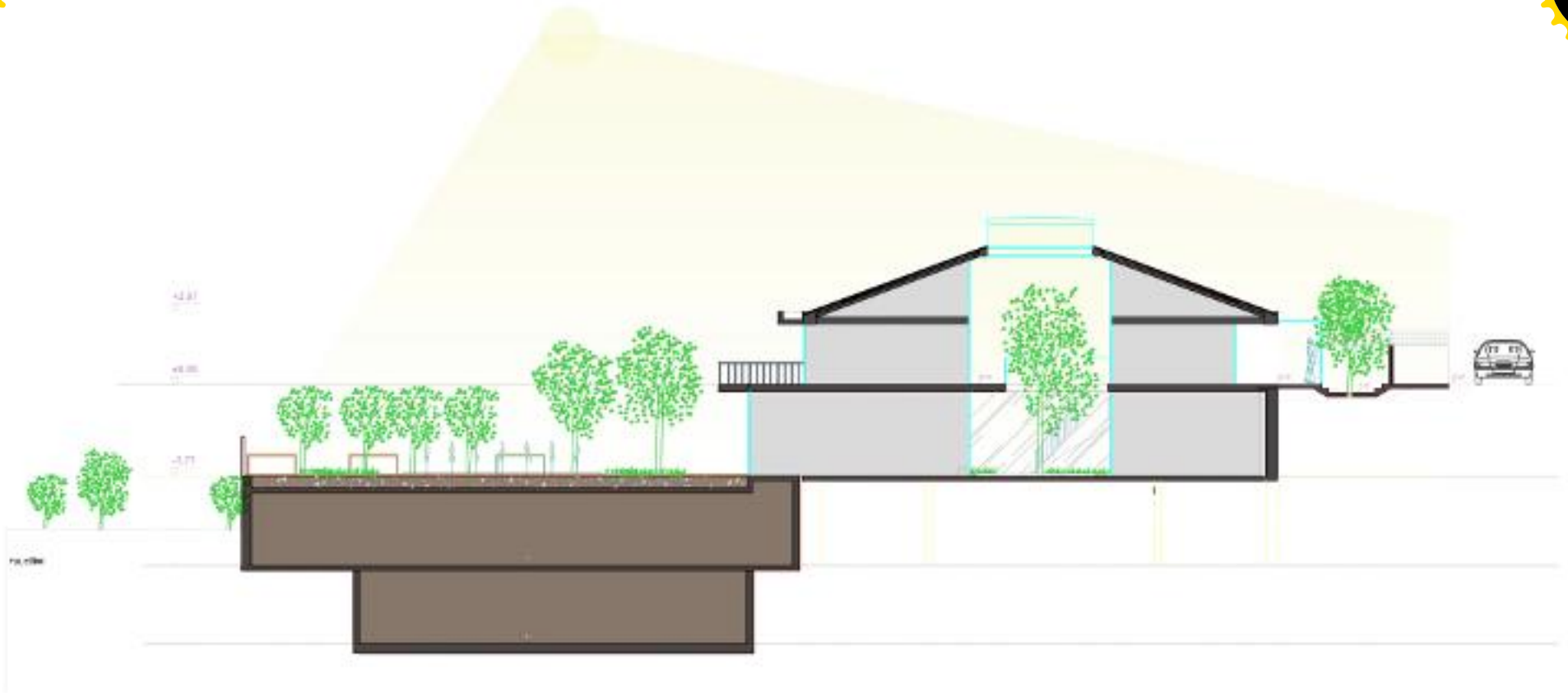


48. KESİT - KUTUPHANE ALANI, RAHAT OKUMA VE DİNLENME ALANI VE MUZİK ALANI ALTINDA SALINCAKLAR, MEDIA, TIRMANMAK ALANI

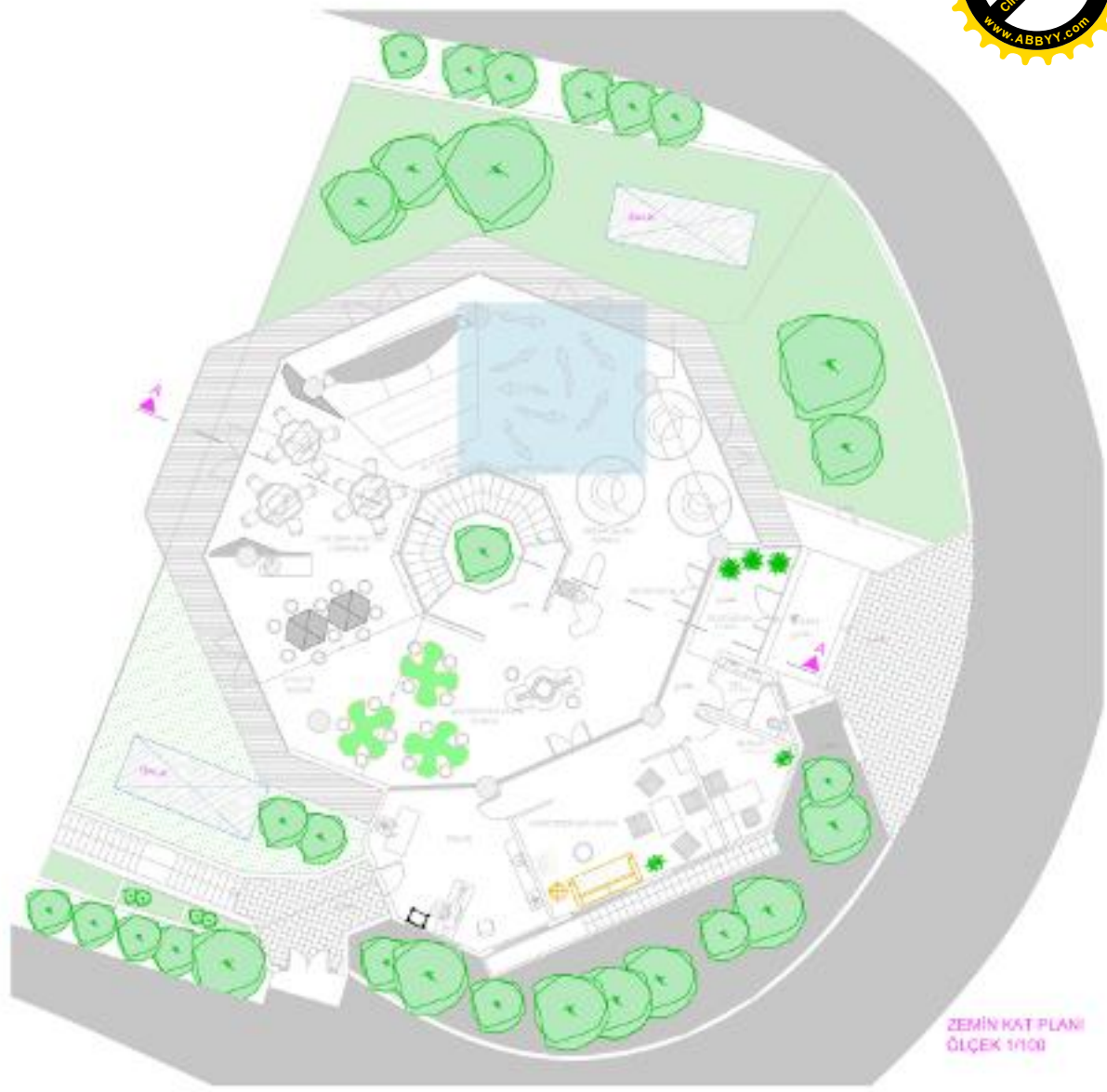


Kesit A-A ve Plan'dan görünüsü.





41. Dogal ve Peyzaj Tasarım Kararları.



ZEMİN KAT PLANI
ÖLÇEK 1/100

63. Çalışma alanı, ağaç gövdesinden masalar.

mevcut Tasarım Sürecinde, kullanılan Malzemeler, hem güvenlik hem hygen anlamında çok önemli bir konu-



31. Dış mekânlarda yer kaplaması olarak, suya ve dış etmenlere dayanıklı Afrika kökenli ağaç malzemeler kullanılır. Dış mekânlarda ahşap yer kaplamasının güzellüğünü farklı desen ve yüzey seçenekleri ile hissedebilirsiniz.

Dış mekân yer kaplama havuz kenarları, evhalar, dış cephe duvar kaplamaları, pergolalar, yürütme yolları gibi alanlarda istediğiniz desenlerde düz ve kare şeklinde kullanabilirsiniz.

Ahşap tağarlar üzerine, suya dayanıklı kontra üzerine, karo altı plastik ve kendi ağacından lamine edilerek monte edilebilir.



32.



33.



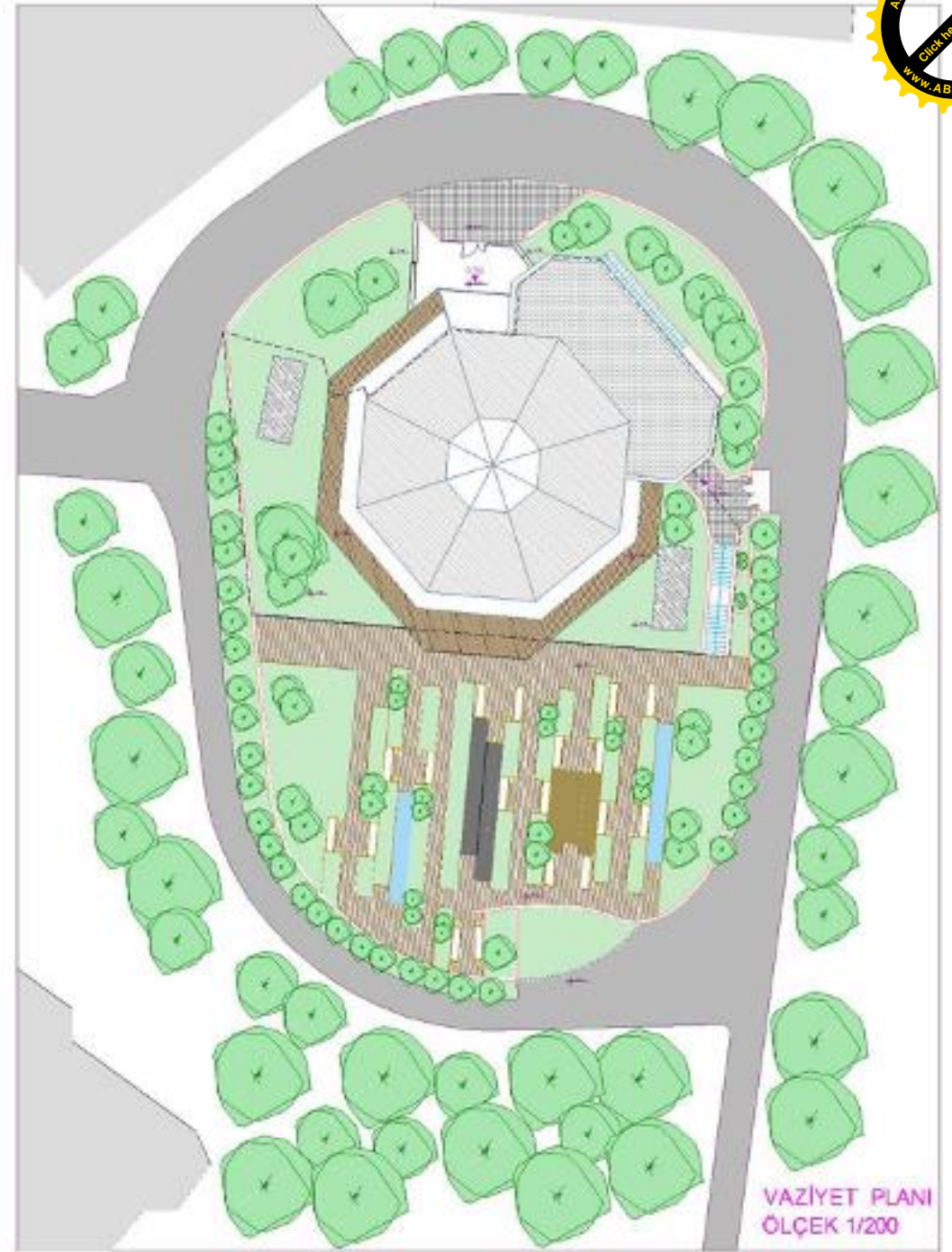
34.



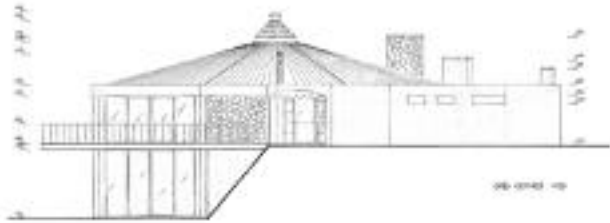
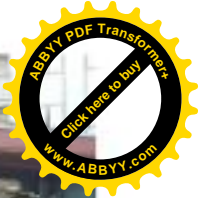
35.



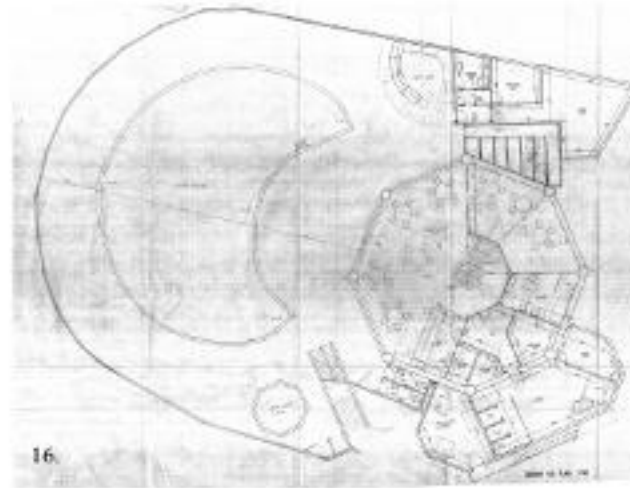
36.



VAZİYET PLANI
ÖLÇEK 1/200



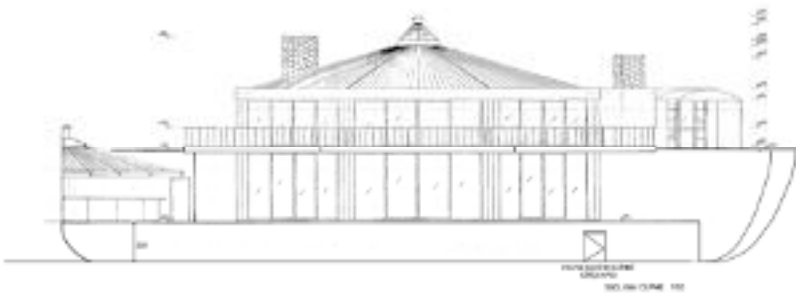
19.



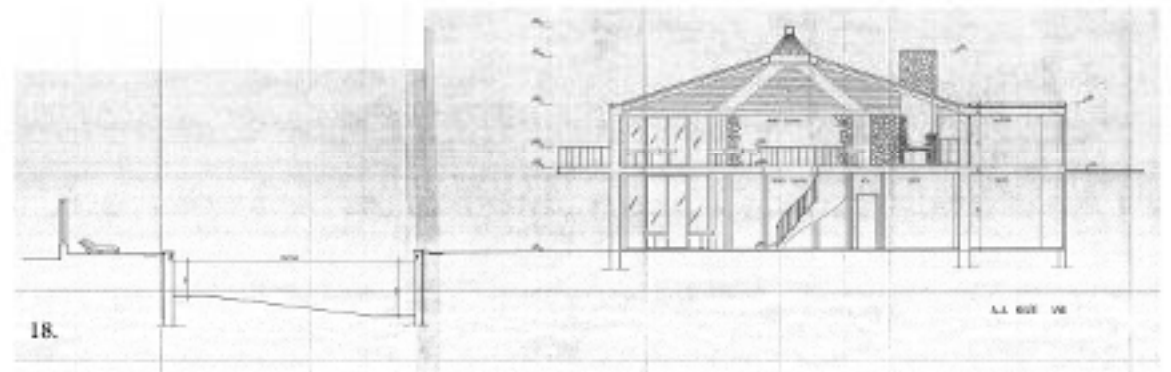
16.



17.

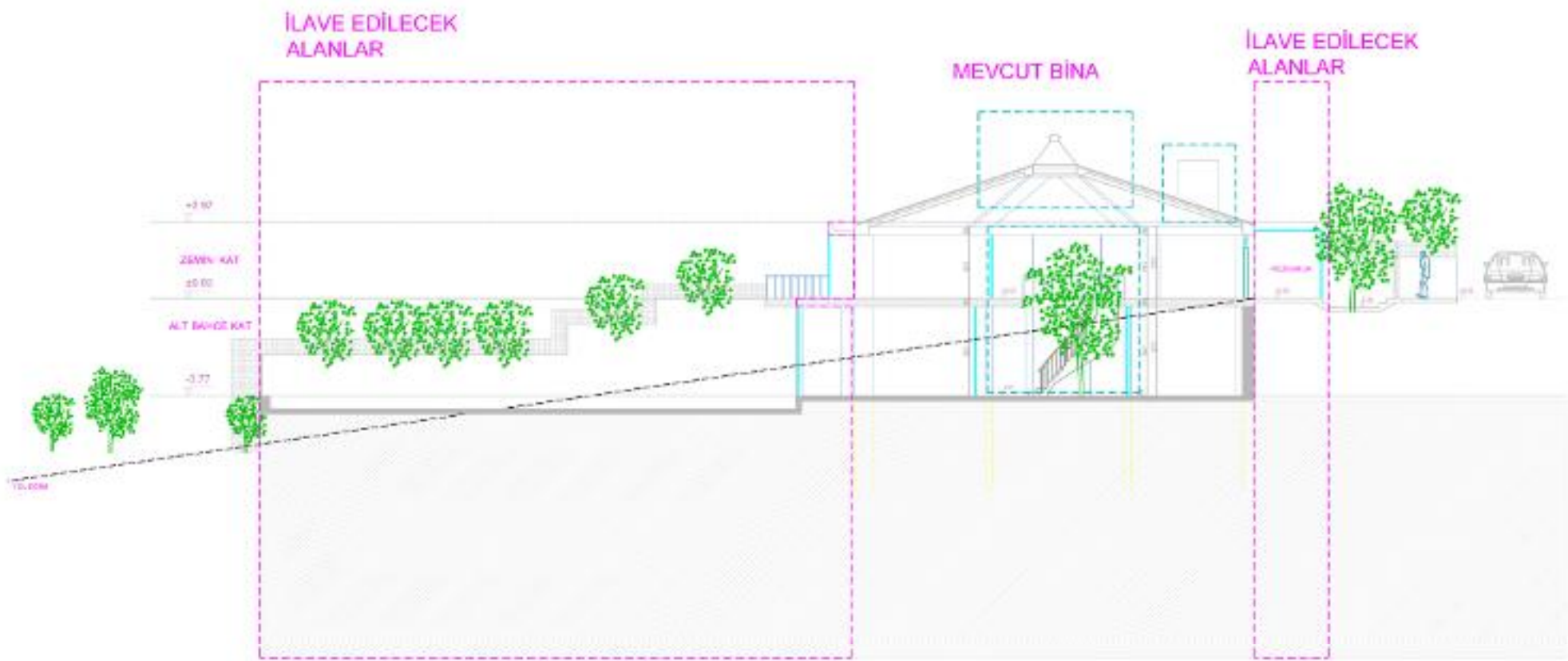


20.



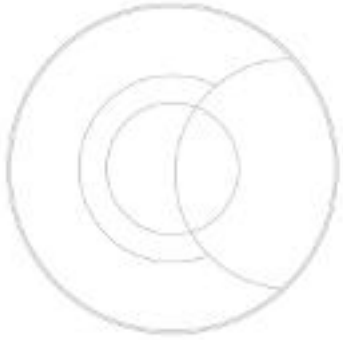
18.

23. Mevcut Binanın İlave edilecekler ve Değişiklikler.



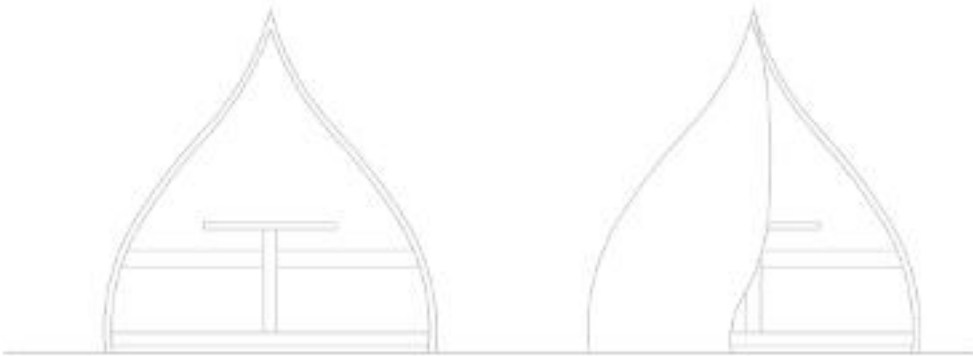
MUZİK ALANI

Muzik her oyun gibi cocuklara baska nose katabilir, cunku bir cocuk her ne kadar hareket ve kosuya ihtiyaci varsa ayni zamanda dinlenme ve ruhsal aktiviteleer'de denemelidir. Bu alan'da mola vermek icin ama oyun oynamaya da cok yorgun oldugu halde muzik dinleyip meditasyon moduna gecebilir.



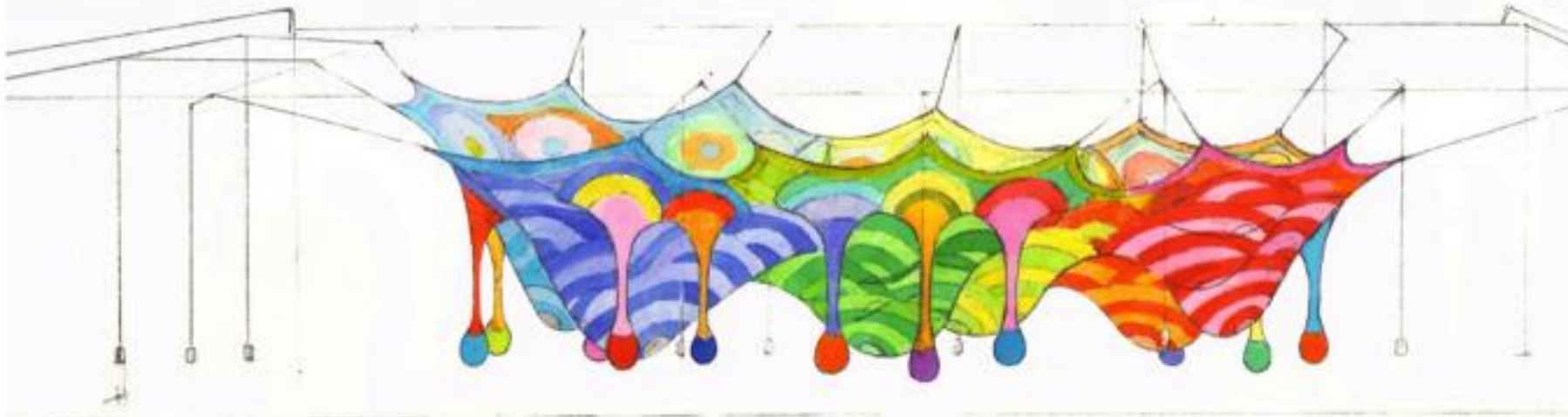
60. PLAN

Su sesi insani sakinlestirtir, su derken sema olarak damla aklimize gelir, ve ses derken muzik'le tanisiyoruz. Bunlari birlestirimi "Damla Seklinde Muzik Alani" tasarlandiriyor.

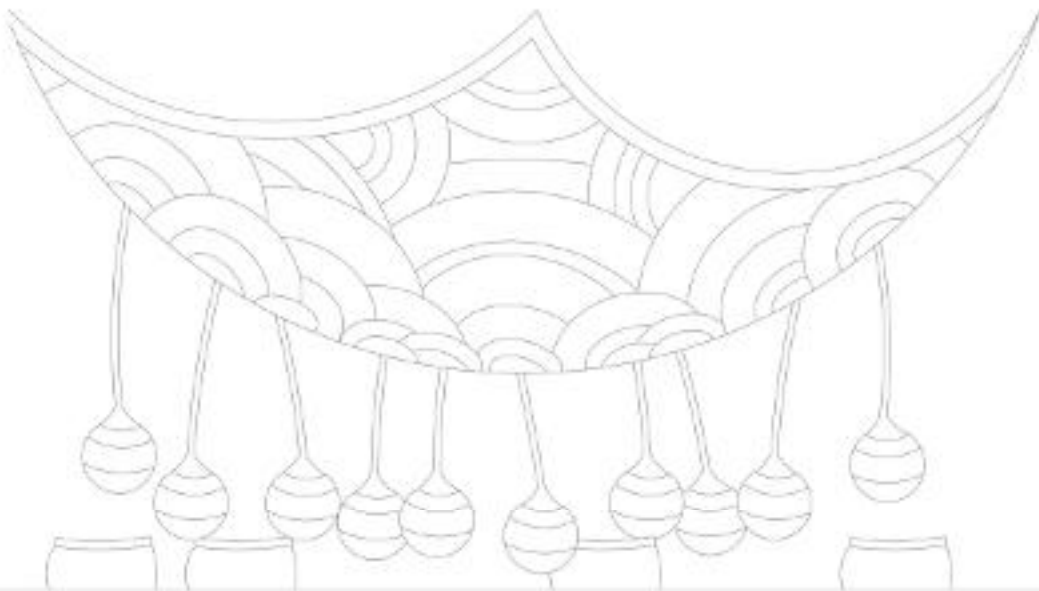


61. KESITLER- YRARI ACIK VE KAPALI MUZİK ALANI

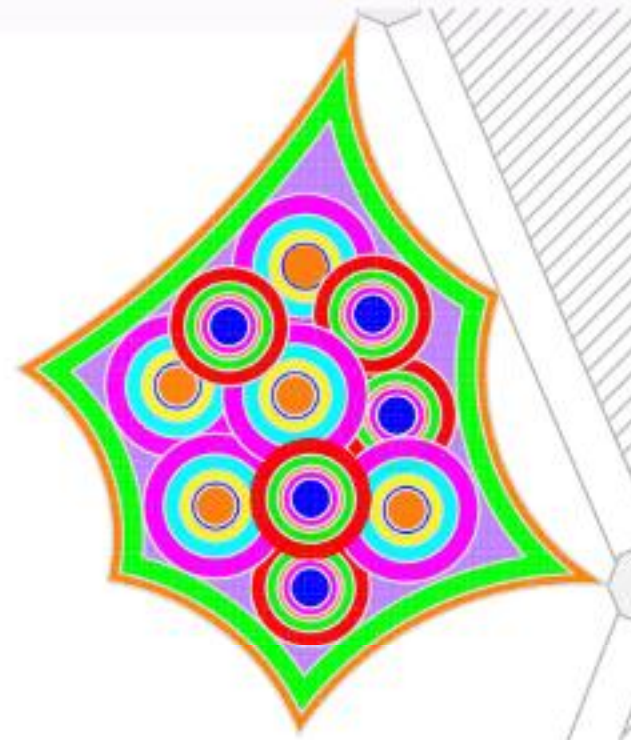




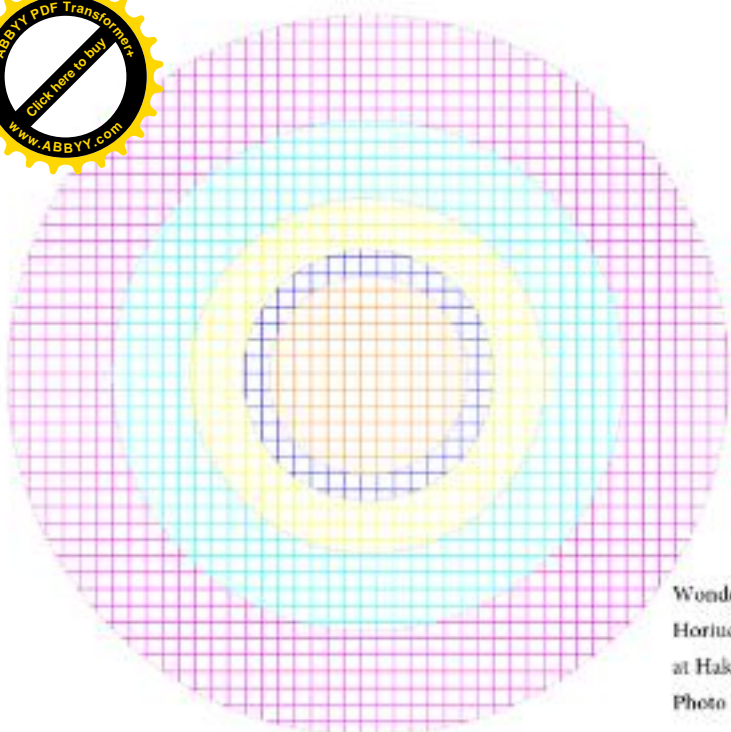
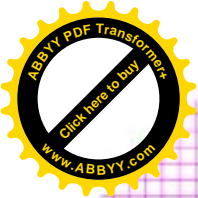
56. ORUMCEK ALANI - EL ORGUSU OZEL OYUN ALANI.



58. Mevcut alan için tasarlanan özel el orgusunun -GORUNUSU.



57. Mevcut alan için tasarlanan özel el orgusunun -PLAN.

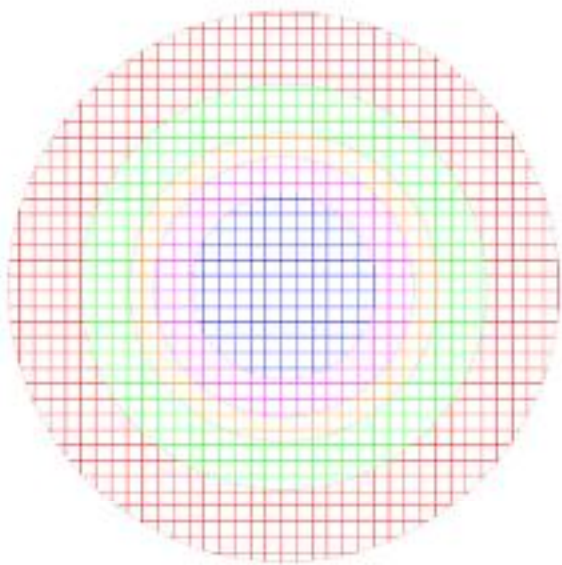


Wonder Space II, by Toshiko Horiuchi MacAdam and Interplay, at Hakone Open Air Museum. Photo © Masaki Koizumi.

53.



55.



Toshiko Horiuchi MacAdam, knitting one of her sculptures.

54.



URL12

<http://www.archdaily.com/297941/meet-the-artist-behind-those-amazing-hand-knitted-playgrounds/>



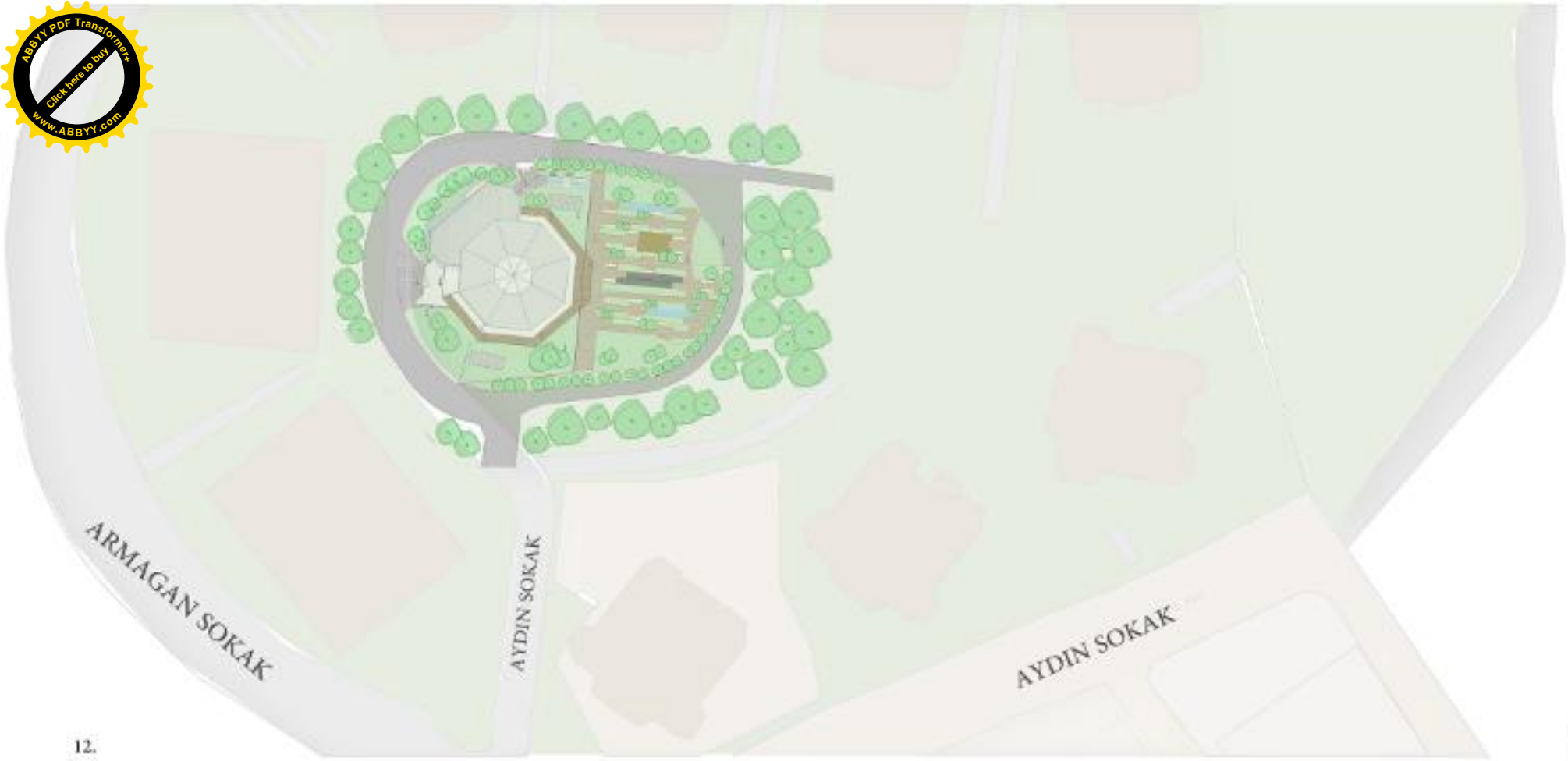
Aydin Sokak - Site Icinde



Cocuk Oyun Alani

4.

3.



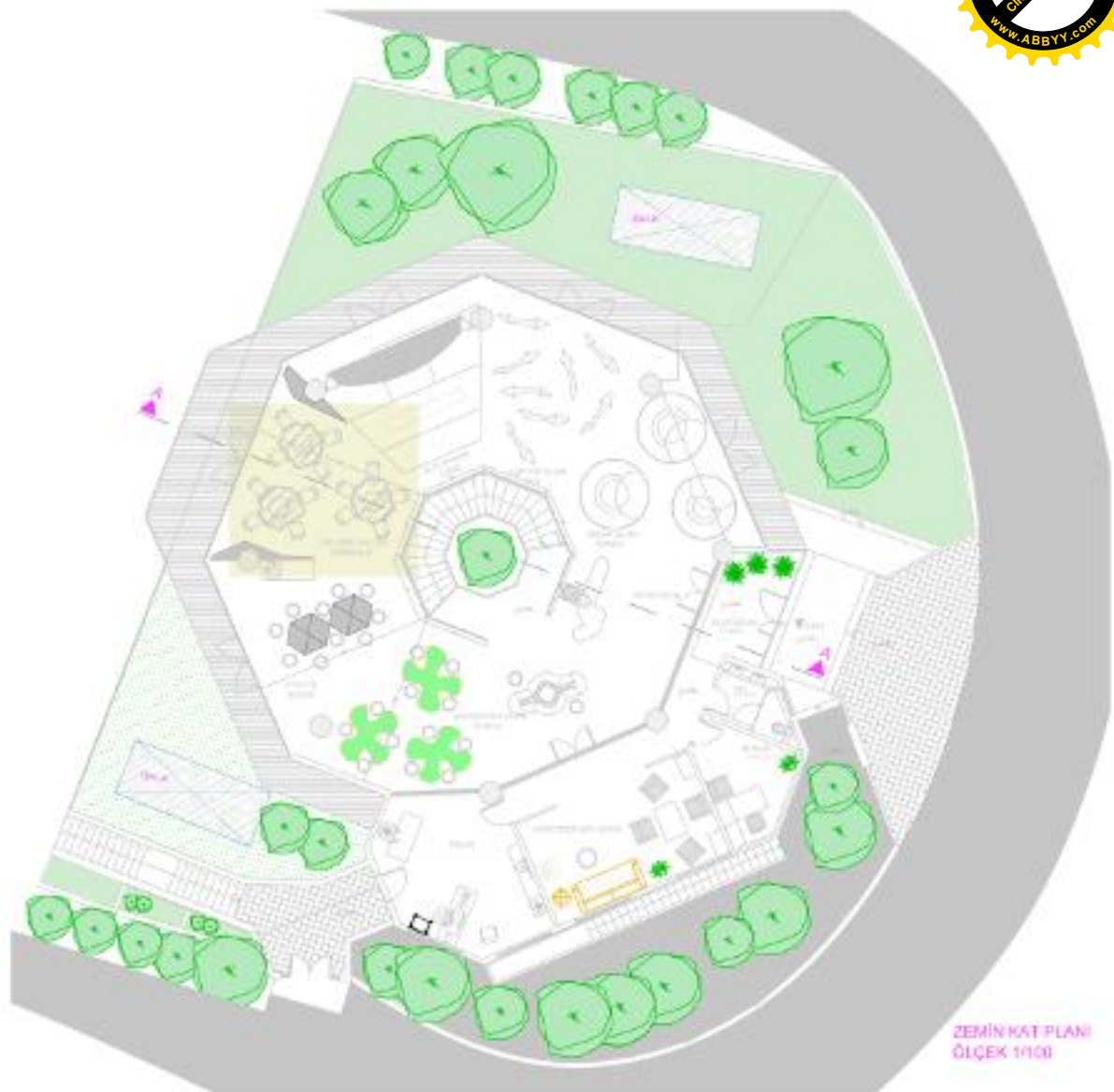
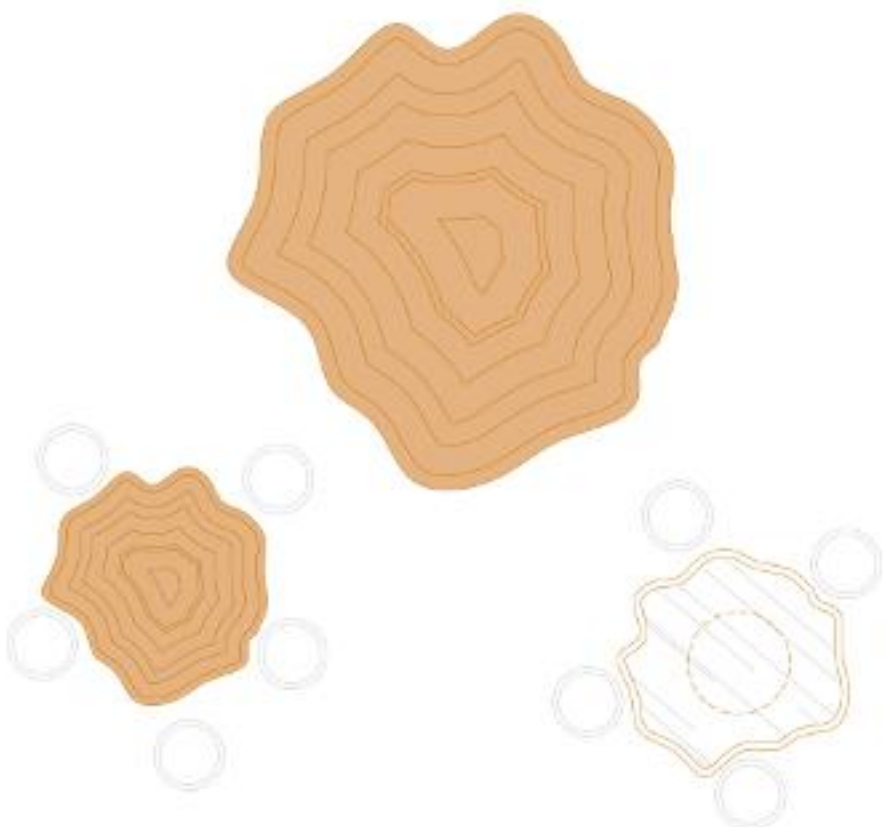
12.



14.



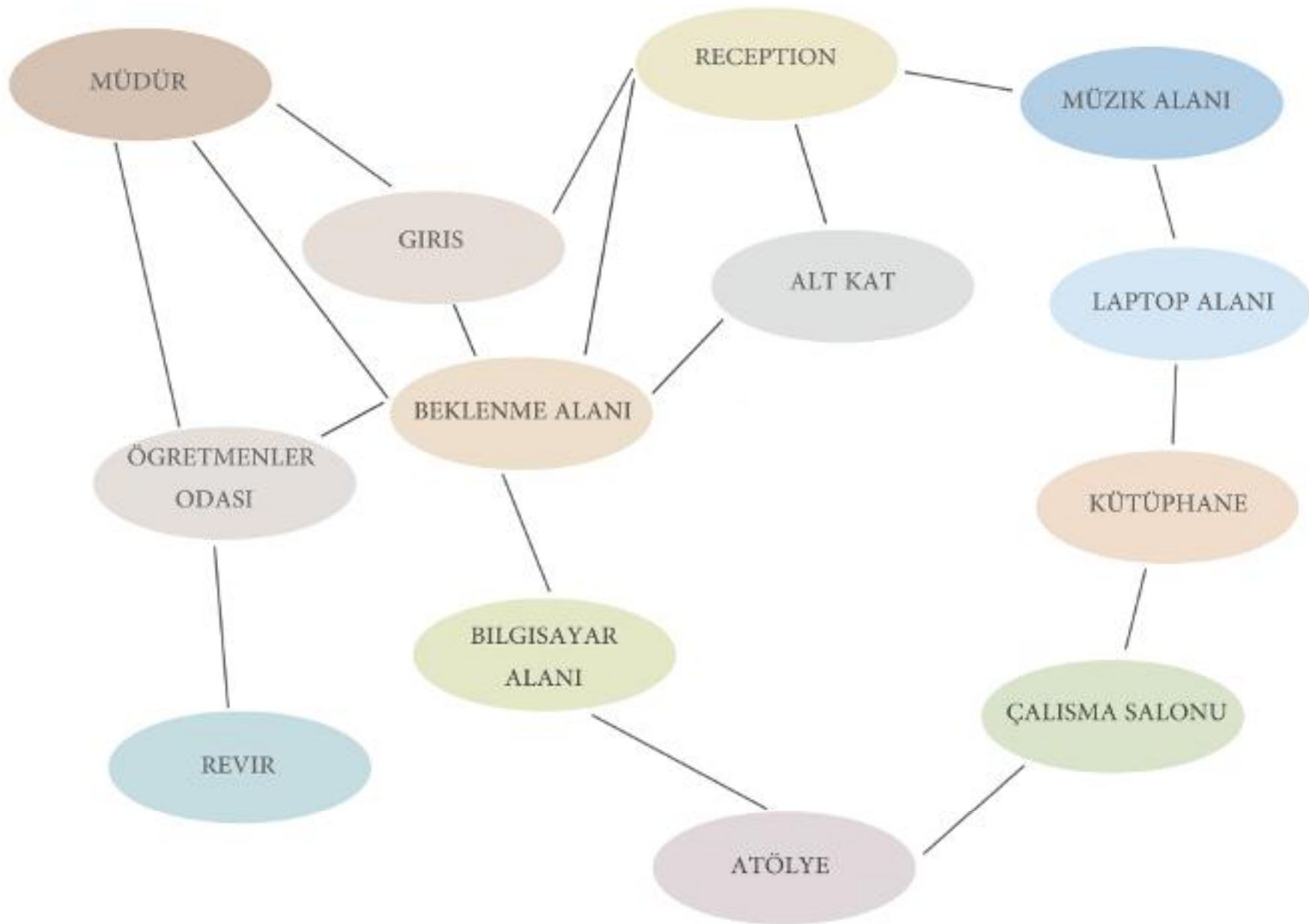
13.



63. Çalışma alanı, ağaç gövdesinden masalar.

ZEMİN KAT PLANI
ÖLÇEK 1/100

0 Kat Alan Kod - Bubble Diagram



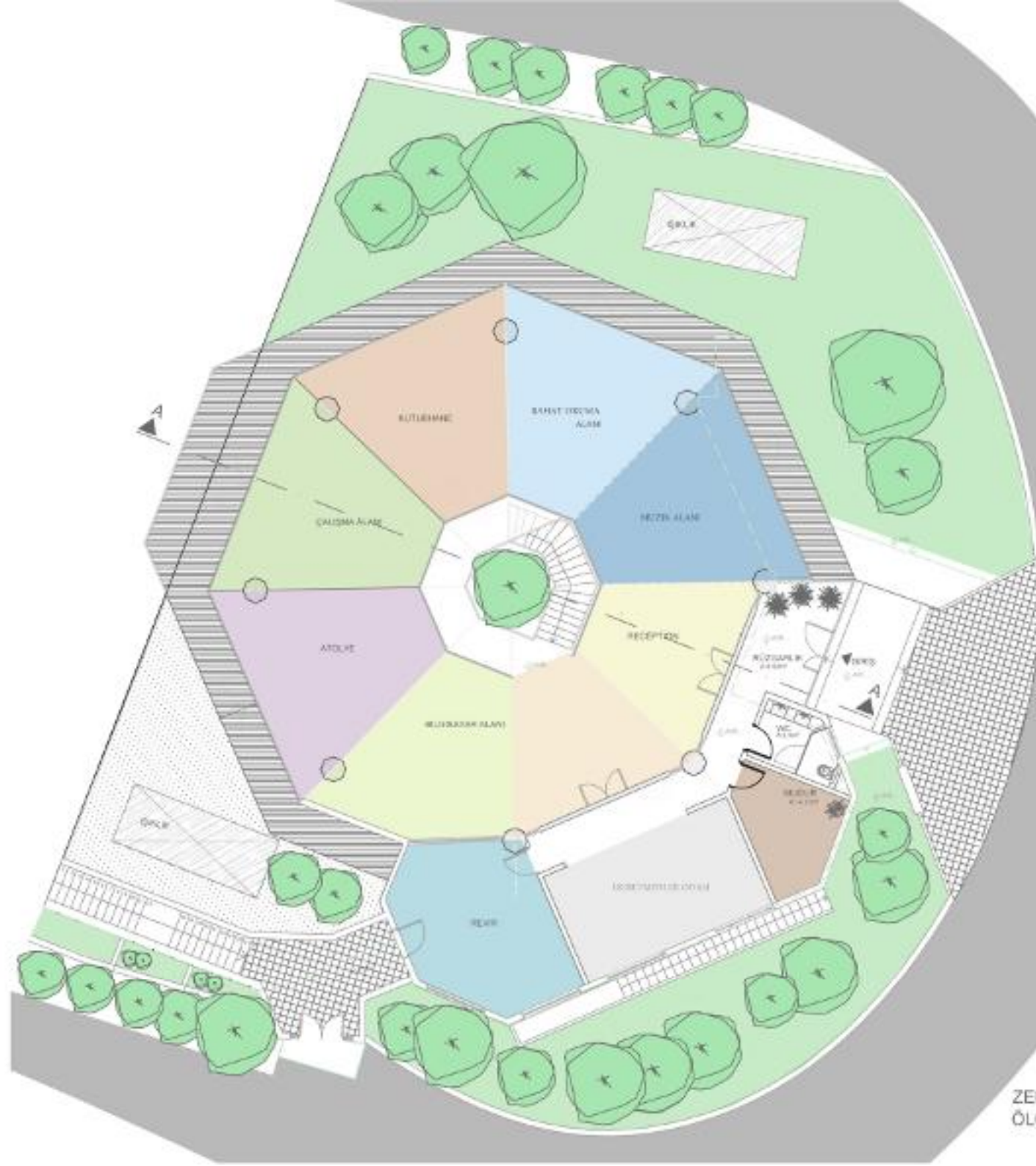


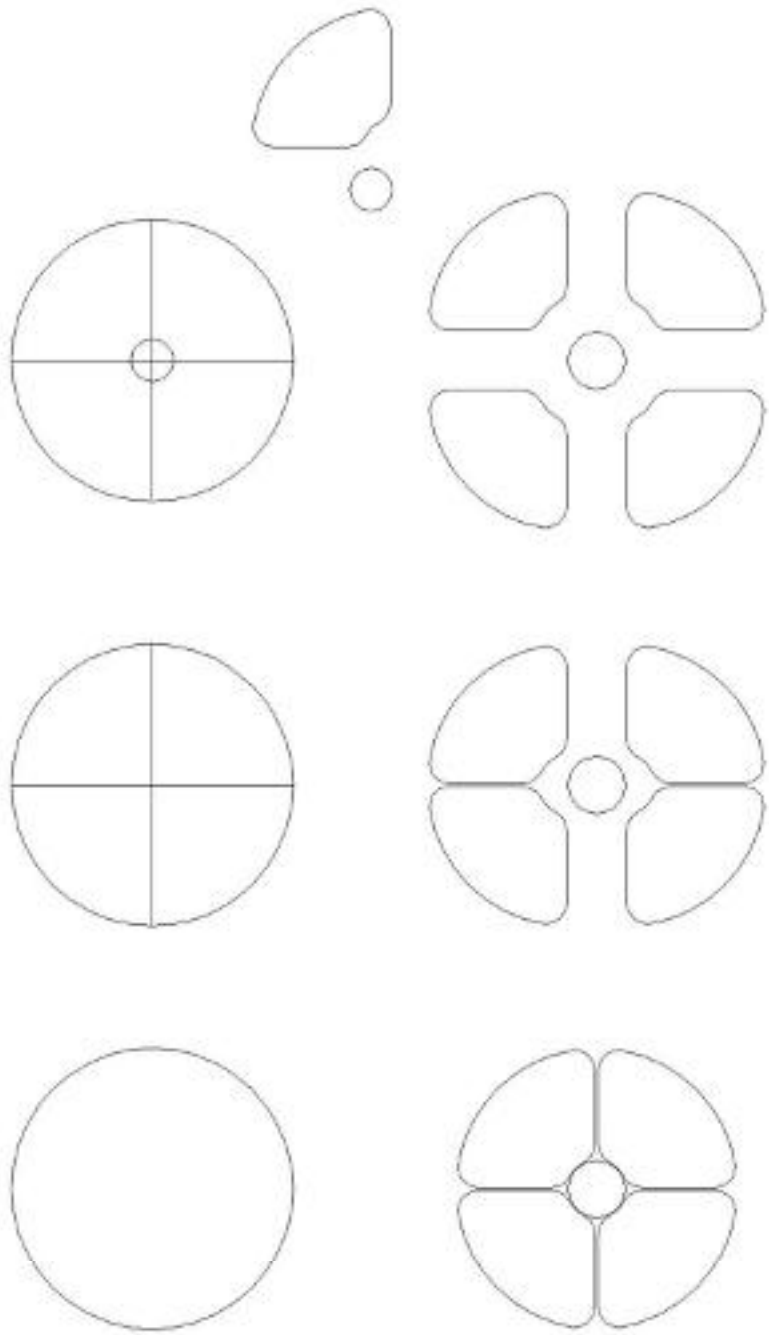
ZEMİN KAT PLANI
ÖLÇEK 1/100



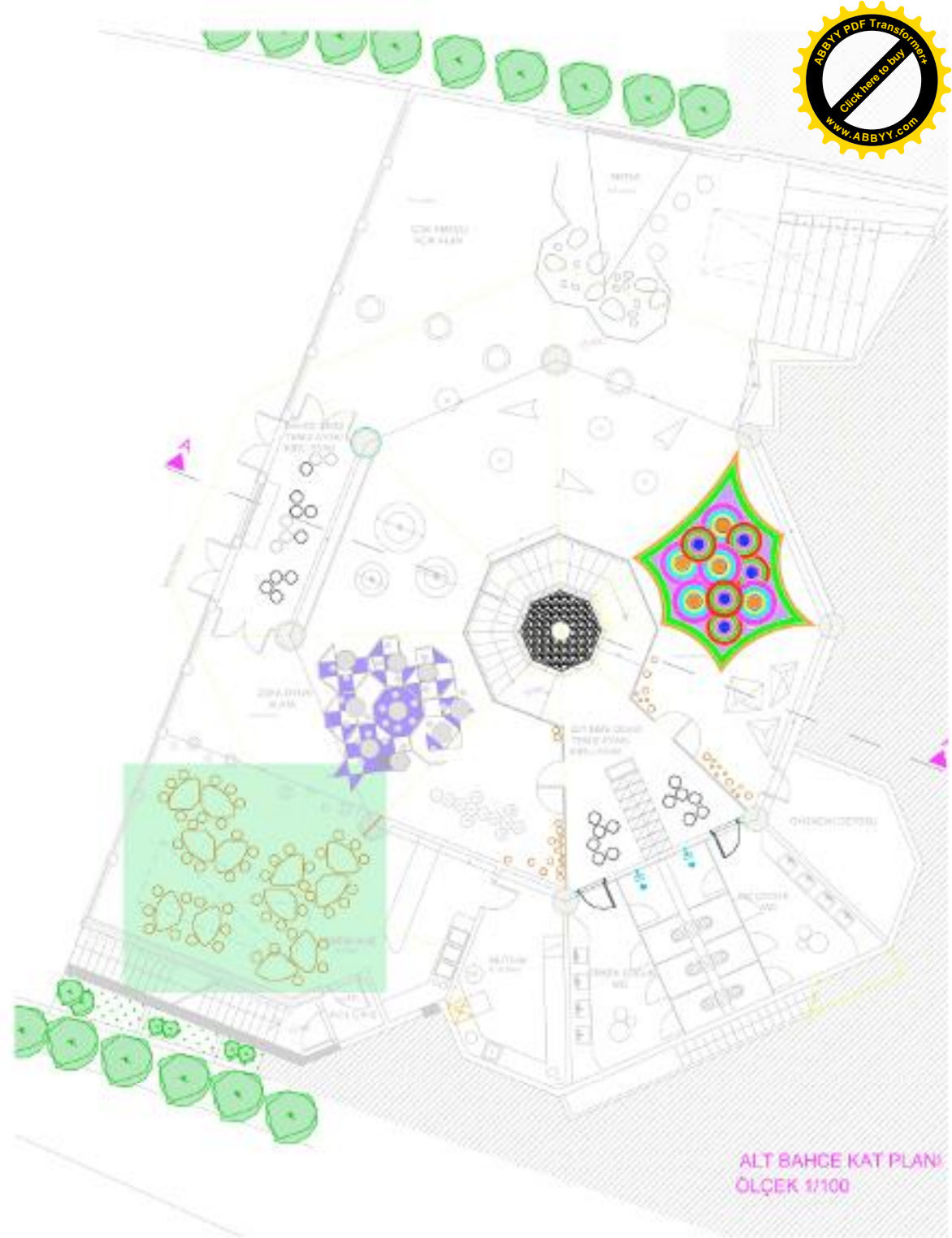
8. 0. 0. Kat Alan Kod Zonning Plan
Yerlesim plani.

- GIRIS
- RESEPSİYON
- BEKLEME ALANI
- BILGISAYAR ALANI
- ATOLYE
- CALISMA ALANI
- KUTUPHANE
- RAHAT OKUMA ALANI
- MUZIK ALANI
- MUDUR
- OGRETMENLER ODASI
- REVIR

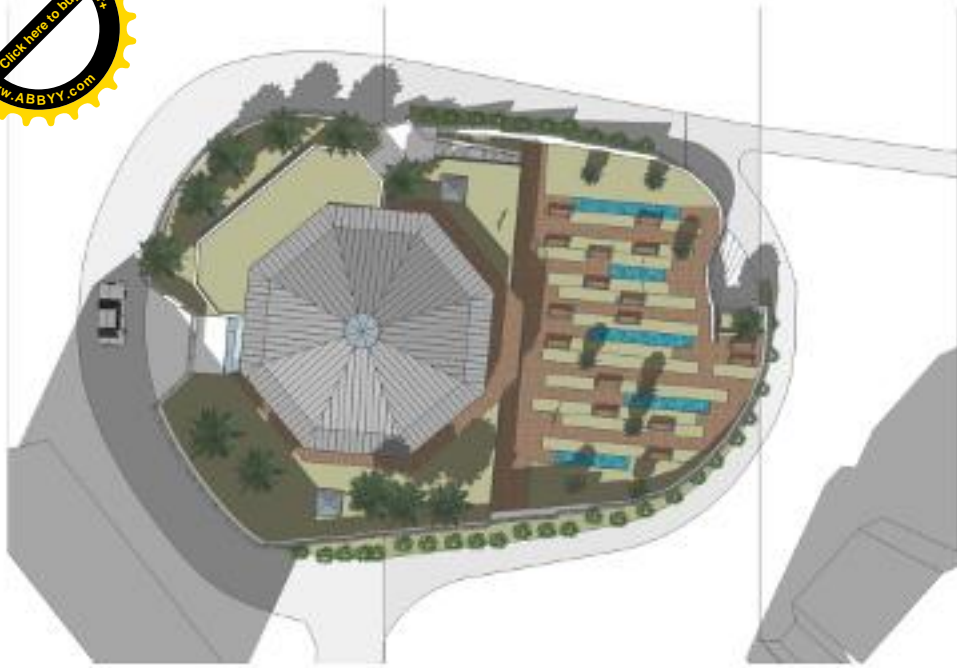




62. Yemekhane, yapraklı yemek masaları.



ALT BAHCE KAT PLANI
ÖLÇEK 1/100



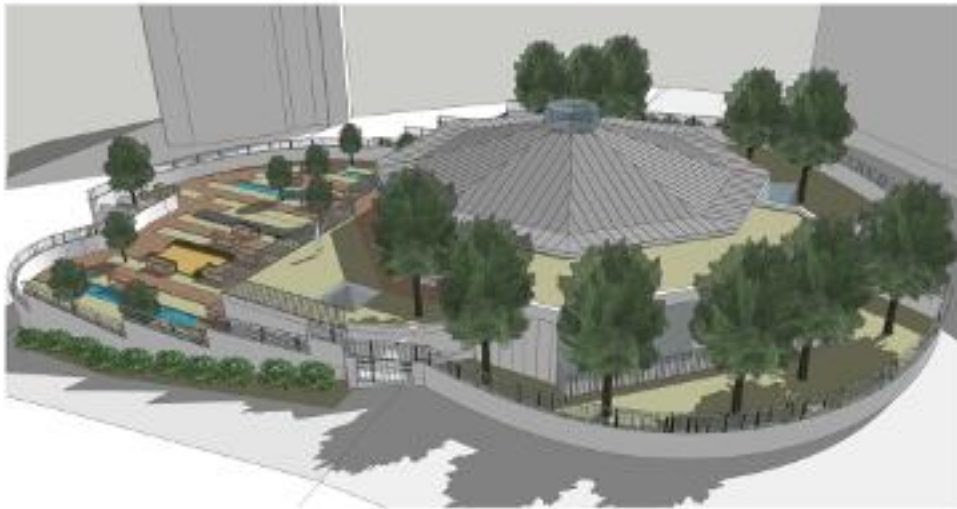
9.



6.



7.



10.



8.

BINANIN 3D GORUNUSLERI, KESITLERI VE PLAN GORUNUSU

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı: Dena GHANEEI

Doğum Yeri ve Tarihi: Oroumieh, İRAN – 21 Mart 1991

Yabancı Dili: Farsca (Ana Dil), İngilizce (Akıcılık), Türkçe (Akıcılık), Azeri (Akıcılık).

İletişim: Telefon / 0090-534 788 8118

E-posta / den_gh@live. co. uk

Eğitim Durumu (Kurum ve Yıl) Lise: Alzahra Kız Lisesi – Fen bölüm, İRAN (2008)

Lisans: London Metropolitan Üniversitesi – İç Mimarlık ve Teknoloji, İngiltere (2013)

Yüksek Lisans: Beyken Üniversitesi – İç Mimarlık, Türkiye (2015)

Çalıştığı Kurum/Kurumlar ve Yıl: METEX Desing Group, Staj (2013-2015)