

ÇOCUKLAR İÇİN ERİŞİLEBİLİR GELECEK EDİÇO TASARIM YARIŞMASI

18176

Ülkemizde yoğun kentleşme süreci, araç trafiği, yetersiz alt ve üst yapı nedeniyle kentsel dokuda insanlar arası etkileşim ve özellikle çocuklar için önemli bir değer olan “sokak” kavramı yitirilmiş ve giderek yitirilmektedir. Bu husus, çocukların bir araya gelerek sosyal etkileşim kurdukları, oyun oynadıkları sokak kültürünün zayıflamasına neden olmuştur. Bu durum yüzünden dezavantajlı olan çocuklar sosyalleşememekte ve normal bir çocuğun çocukluk döneminde geçirdiği fiziksel aktiviteleri geçirememektedir.

Özellikle yoğun gelişmiş kentlerimizde

- Otomobil baskısının yüksek olduğu,
- Araçların kontrolsüz bir şekilde park ettiği
- Kaldırımların yetersiz yada varolmadığı
- Yol üzerinde hareket etmeyi engelleyen deformasyon ve kot farklarının olduğu
- Alt-üstyapı elemanlarının (bitki, kent mobilyası, çöp kutusu) hareketi kısıtladığı

sokak perspektifleri kentlerimizin karakteristik özelliği haline gelmiştir. Kentlerimizde genel olarak deneyimlenen bu durum karşısında sokaklar etkileşim ve oyun alanı olmaktan çıkmış otomobillerin park alanı haline gelmiştir.

Kentleri kısa sürede yeniden inşaa etmek maliyet ve zaman açısından çok güç olduğu için, kentsel dönüşüm sürecinde sokakların çocuklar için yeniden kazanılması, yaş ve engellilik durumlarına duyarlı bir şekilde yeniden tasarlanması ve bu sokakların süreklilik arz edecek şekilde kurgulanması oldukça önemlidir. Bu kurgu neticesinde insanlar ve özellikle dezavantajlı bulunan çocuklar kent içerisinde, oyun alanlarında ve kamusal mekanlarda daha fazla bulunabilme göstereceklerdir.

Çalışmanın ana fikri yoğun gelişmiş ve araç baskısı altında olan bölgelerde çocuklara duyarlı sokak örüntüsünün geliştirilmesi, yaş ve engel düzeyi farketmeksizin konutlara hapsolmuş tüm çocukları sokaklara güvenli bir şekilde davet etmektir. Tasarım stratejisi:

1. Kent bütününde birbiriyle “süreklilik” arz edecek şekilde çocuk gelişimine odaklı olarak düzenlenecek sokak ağının tespit edilmesi
2. Sokak ağının birbiriyle ve park, eğitim, kültürel alanlarla doğrudan ilişkili olarak kurgulanması
3. Sokak ağının araç erişilebilirliğine engel teşkil etmeyecek şekilde ve yoğun araç trafiğinden ayrıştırılacak şekilde düzenlenmesi (şerit genişliği, otopark, hız, yön)
4. Belirlenen ağ üzerindeki tüm sokakların ve parkların çocukların “fiziksel, duyuşsal, bilişsel sosyal” gelişimine duyarlı bir şekilde tasarlanması ve uygulanmasıdır.

Çalışmada Kırklareli kenti örneklenmektedir. Ancak aşağıda açıklanan kurgu Türkiye nin her kentine uyarlanabilecektir. Çalışma yöntemine göre;

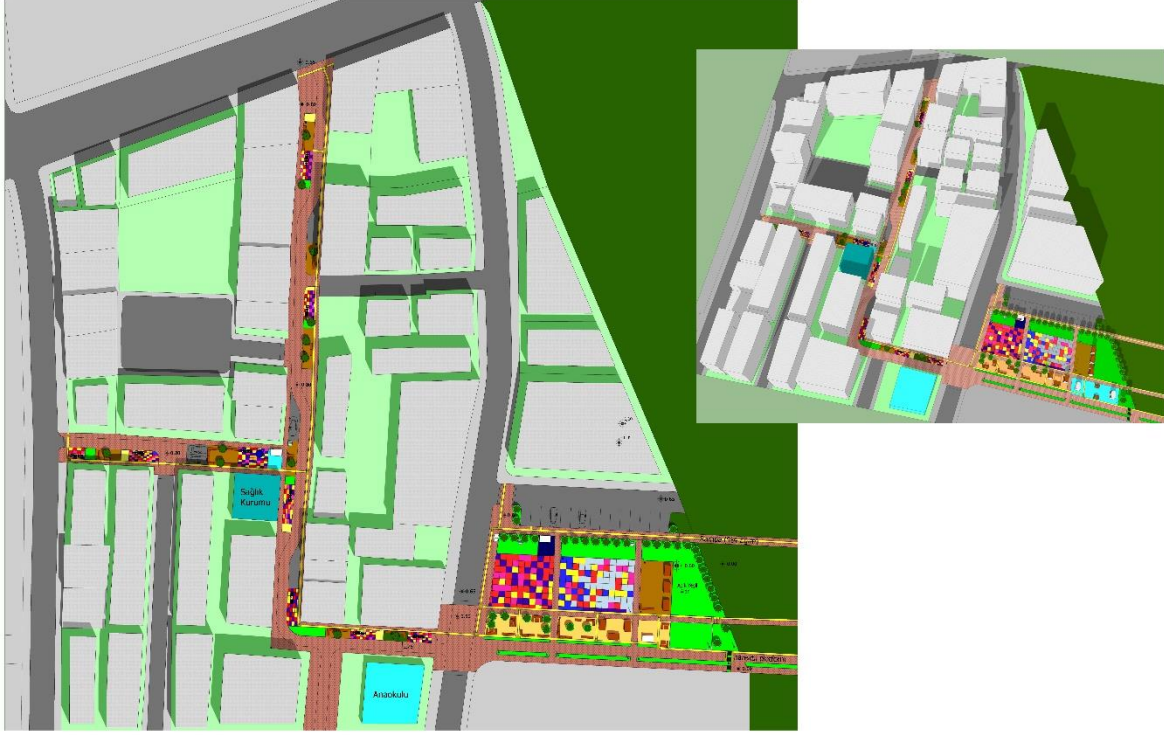
- 1- Tüm kenti kapsayacak şekilde doğal ve yapay eşiklere göre mahalle alt bölgeleri belirlenmektedir.
- 2- Her bir alt bölgede sırasıyla;
 - Zorunlu araç yollarının belirlenmesi (kentin mevcut dinamiklerine göre)
 - Zorunlu araç yollarının tanımladığı “düzenleme alt bölgelerinin” belirlenmesi (ortalama 10-12 yapı adası)
 - Her düzenleme altbölgesinde zorunlu araç yollarından bağımsız oyun sokaklarının belirlenmesi (düzenleme alt bölgesinde her yapı adasına dokunan süreklilik arzedecek sokaklar dizisi) çalışması gerçekleştirilmektedir.
- 3- Kurgulanan sokak örüntüsü üzerinde “örnek düzenleme altbölgesi” seçilerek tasarım önerileri geliştirilmektedir.
- 4- Ortaya konan tasarım “evrensel tasarım ilkeleri doğrultusunda test edilmektedir.

Kent bütününde engelsiz tasarım standartlarına uygun, her nitelikte insanın ve özellikle çocukların güvenli bir şekilde etkileşimli zaman geçirebileceği, araç trafiğinden bağımsız yada trafiğin yavaşlatıldığı, birbiriyle ve kamusal alanlarla bağlantılı sokakların oluşturduğu örüntüdür. Doğal ve yapay eşiklere bağlı olarak kendi içinde erişilebilirlik bakımından bütünlük gösteren bölgelerdir. Örnek Çalışma altbölgesi için Kırklareli İstasyon Mahallesinden bir bölge seçilmiştir.

Bu altbölge problem tanımında belirtilen nitelikleri yoğun bir şekilde yansıtmakla birlikte gelişmekte olan bir altbölgedir. Yapılaşma sürecinin yaklaşık %70 i tamamlanmıştır. Bölgenin imar planı ve kamusal alanlar referans alınmıştır.

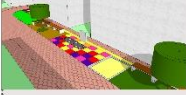
1. Kentin mevcut ulaşım hareketliliği değerlendirilmiştir. Buna göre çalışma altbölgesi içinde araç ulaşımının önemli olduğu, bölgenin toplayıcı yol ağı tespit edilmiştir.
2. Doğal eşikler ve önemli araç yolu bağlantılarının tanımlandığı düzenleme altbölgeleleri tespit edilmiştir. Oyun sokakları düzenleme altbölgeleleri içinde kamusal alanlarla ilişkili olarak belirlenmektedir.
3. Son aşamada belirlenen düzenleme altbölgelelerinin sınırları içinde birbiriyle ve diğer altbölgelelelerle bağlantılı olacak şekilde kamusal yapı ve mekanlar ile ilişkili, araç trafiğinden korunaklı yol aksları tespit edilmiştir. Bu sokaklar oyun mekanı, okul yolu olabilir, bu sokaklar önemli kamusal alanlara bağlanan, engelsiz tasarım standartlarına uygun olarak tasarlanmış yaya ve bisiklet ulaşımına açık mekanlardır. Açıklanan yöntem ile tespit edilen sokak örüntüsü kentin diğer altbölgelelerinde de uygulanabilir ve yaygınlaştırılabilir.

VAZİYET PLANI (1/500)



TASARIM MODÜLLERİ

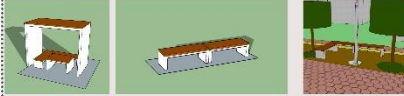
Oyun Mekan Mekanları



Proje alanı bütününde sokaklardan açık kamusal alanlara kadar oyun mekanları süreklilik göstererek şekilde konumlandırılmaktadır. Oyun mekanları:

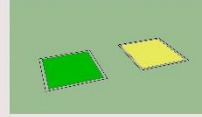
- Bilişsel Gelişime Odaklı Oyun Mekanları
 - Fiziksel Gelişime Odaklı Oyun Mekanları
 - Duyusal Gelişime Odaklı Oyun Mekanları
 - Sosyal Gelişime Odaklı Oyun Mekanları
- kategoriye göre tasarlanacaktır.

Çalışma ve Dinlenme Mekanları Modülleri



Sokaklarda dinlenmek için kullanılan oturma birimlerinin orta yaşlı insanların kendi isteğine göre şekillendirilmesi için hafif malzemeden ve kolayca taşınabilir şekilde yapılmıştır.

Çeşitli Etkileşim Yüzeysel Modülleri



- Görme engelli bireyler için park ve sokak arasında bütünlük sağlayan dokunmatik yol, daha rahat bir yürüyüş imkanı sunar.
- Her mahalle sokagında olması gereken çşme birimi hem çocuklu ailelerin hem de sokak hayvanların temel ihtiyacı olduğu için çocuk oyun parklarına ve mahalle sokagında bu birimi kullanılır.
- Oyun alanının yanlarında bulunan kum ve çim yüzeyde çocukların sadece oyun alanı değil doğal yüzeylerde de vakti geçirmesi için kullanılmıştır.

İletişim ve Güvenlik Elemanları



- Aydınlatma, kamra ve internet bağlantısı işlevlerini karşılayan elemanlardır. İnternet bağlantısı sayesinde ebeveynler çocukları güvenli bir bağlantı aracılığıyla oyun parkında ve sokak ortamında güvenli bir şekilde izleyebilirler. Ayrıca bu araç gece vakitlerinde lamba görevi görerek etrafı aydınlatır rahat bir çevre görüşü sağlar.

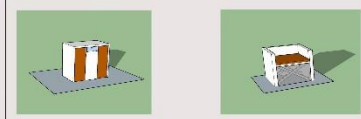
Döşemeler

Sokakları arabaların yerine yayaların kullanılabilmesi için araç yollarından farklı bir zemin kullanarak bu sorunun çözülmesi sağlanmıştır. Arabaların gerektiğinde yolu kullanması için belirtilen noktaya araç yoluyla kullanarak bu sokak kullanılabilirler. Ana yol hem okul güzergahı olup hem de işlek bir caddede olduğundan araç hızını azaltmak için kot farkı uygulanmıştır.

Yönetim Birimi

-Güvenlik birimini parkın gün boyu güvenliğini sağlamak ve çocuklu ailelerin parka geldiklerinde sürekli çocuğunu kontrol etmesi ve kendine vakti ayarlamaması sorununun çözümü amaçlanmıştır.

İhtiyaç Birimi



-Kot farkının yaya erişilebilirliğini sorun olduğu yerlere hareketli platform kullanılarak rahat bir şekilde çözülebilir.

-Ebeveynlerin ve çocukların hem ihtiyaç hem de bakımı için park alanları ve sokakların olduğu yerlere bakım ve ihtiyaç birimleri konularak olduğu yerden başka bir konuma veya konulana gitmeden karşılayabilirler.

EVRENSEL TASARIM İLKELERİ KAPSAMINDA DEĞERLENDİRME

Eşit Kullanım: Sokaklar ve park alanları, engelli ve engelsiz çocuklar için eşit erişim ve kullanım sağlamaktadır.

Kullanımda Esneklik: Mekan içerisindeki oyun ve dinlenme alanları, farklı ihtiyaçlara ve tercihlere göre çeşitlilik sunarak esnek bir kullanım imkanı sağlamaktadır.

Basit ve Sezgisel Kullanım: Park ve sokak düzenlemeleri, kullanıcılar için anlaşılır ve basit bir şekilde tasarlanmıştır.

Algilanabilir Bilgi: Mekanındaki yönlendirme işaretleri, zemin kotu yüksekliği ve diğer unsurlar, kullanıcıların mekan hakkındaki bilgi almasını ve yönlendirilmesini sağlamaktadır.

Hata Toleransı: Tasarım, kullanıcıların hatalarını tolere edebilecek şekilde düzenlenmiştir. Örneğin, oyun alanlarında düşme durumunda vücudun zarar görmemesi için oyun alanlarına tartan zemin ve kum-toprak yüzey modülleri konulmuştur.

Asgari Fiziksel Çaba: Park zemininde kullanılan yumuşak tartan zemin ve engelsiz yollar, çocukların fiziksel çaba harcamadan rahatça hareket etmelerini sağlamaktadır.

Yaklaşım ve Kullanım için Uygun Mekan ve Boyut: Park ve sokak düzenlemeleri, çocukların rahatça yaklaşabileceği ve kullanılabileceği şekilde boyutlandırılmıştır. Ayrıca, mekan içerisinde yitici boşluklar ve manevra alanları bulunmaktadır.