

istanbul oyun master planı

istanbul oyun master planı

*Kreşler, oyun alanları, parklar... bunların hepsi senin hakkın.
Tıpkı İstanbul'da yaşayan 1 milyon 200 bin kardeşin gibi. Bu şehri,
çocukların sağlıklı ve mutlu büyümesi için yeniden tasarlayacağız.*

İstanbul Büyükşehir Belediye Başkanı
2019

Etkem
İMAMOĞLU

İstanbul Büyükşehir Belediyesi
Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Daire Başkanlığı

Hazırlayanlar:
Başak İncekara, İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı, Oyun İstanbul Koordinatörü
Büşra Özben, İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı, Oyun İstanbul Koordinatörü
Dzheylan Karaulan, İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı, Oyun İstanbul Koordinatörü

Tasarım Konsepti ve Yayın Kimliği: Ezgi Özcan, İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı,
Yeşil Alan ve Tesisler Yapım Şube Müdürlüğü

Editör: Prof. Dr. Yasin Cağatay Seçkin, İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Daire Başkanı

Editörlük Desteği: Ece Yurtaçan İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı,
Marka ve İletişim Koordinatörü

Katkıda Bulunanlar:
Bahar Aksel Enşici, Beril Nar, Betül Sert, Çidem Çakar, Damla Mıhalıçlı, Derya İyikul, Ege Sevinçli, Elçin
İpekdal, Elif Ergin, Elif Köklü, Emine Alcan, Hazal Akova, İpek Pola, Melike İlgün, Mürüvvet Tuğçe BÖKE,
Neslihan Öztürk, Selva Gürdoğan, Yiğit Aksakoğlu

Baskı ve Cilt
İstanbul Büyükşehir Belediyesi

İÇİNDEKİLER

8	ÖNSÖZ	125
12	GİRİŞ	127
14	OYUN VE KENT	129
15	Oyunun Tarihi	134
16	Oyun: Çocukların Temel Hakkı	136
16	Oyun ve Çocuk Gelişimi	138
17	Oyun ve Sağlık	139
18	Oyun ve Toplum	
22	OYUN ALANLARI OLAN BİR KENTTEN OYNANABİLİR BİR KENTE	142
23	Kamusal Alanlar ve Oynanabilirlik	143
23	Oyun Alanı	144
24	Rekreasyon Alanı	145
25	Kentsel Boşluklar	146
25	Kalite Kriterleri	150
26	Oyun Değeri	151
28	Erişilebilirlik	152
30	Sürdürülebilirlik	153
34	Kapsayıcılık	154
36	Güvenlik	156
40	Yenilikçilik	176
44	İSTANBUL OYUN MASTER PLANI KAPSAM VE ÇERÇEVESİ	197
45	Kapsam	232
47	Yasal Çerçeve	248
47	Uluslararası Yasal Çerçeve	252
49	Ulusal Yasal Çerçeve	253
51	Metodoloji	255
54	İSTANBUL OYUN VE REKREASYON ALTYAPISI	257
55	İstanbul Geneli Mevcut Durum	
56	Yeşil Alanlar	261
58	Aktif Yeşil Alanlar	261
64	Oyun Alanları	
67	Nüfus Verileri	
80	Mevcut Durumun Değerlendirilmesi	
84	İBB SORUMLULUĞUNDAKİ OYUN VE REKREASYON ALTYAPISI	
85	Mevcut Durum	
85	Yeşil Alanlar	
87	Aktif Yeşil Alanlar	
110	Oyun Alanları	
121	Mevcut Durumun Değerlendirilmesi	
121	Erişilebilirlik	
123	Sürdürülebilirlik	
	Kapsayıcılık	125
	Güvenlik	127
	Oyun Değeri	129
	SONUÇ VE DEĞERLENDİRME	134
	Bulgu 1: İstanbul'daki Mevcut Oyun ve Rekreasyon Altyapısının Yetersizliği	136
	Bulgu 2: Kamusal Alanda Kısıtlı Oyun İmkanları	138
	Bulgu 3: Oyun ve Rekreasyon Alanlarının Sahip Oldukları Oyun Değeri ve Aktivite Çeşitliliği Yetersizliği	139
	Bulgu 4: Aktif Yeşil Alanlara ve Oyun Alanlarına Erişim Zorluğu	142
	Bulgu 5: Oyun Alanlarında “Herkes İçin Oyun” Yaklaşımı Eksikliği	143
	Bulgu 6: Oyun-Doğa Etkileşiminin Yetersizliği	144
	Bulgu 7: Oyun Alanlarında Güvenliğin Sağlanması Konusunda Zafiyetler	145
	Güçlü Yanlar, Zayıf Yanlar, Fırsatlar, Tehditler	146
	OYNANABİLİR İSTANBUL İÇİN VİZYON, HEDEFLER, STRATEJİLER	150
	Oynanabilir İstanbul 2030 Vizyon	151
	İstanbul Oyun Master Planı 2030 Hedefleri	152
	Oyun İstanbul Master Planı Stratejiler	153
	İSTANBUL OYUN MASTER PLANI: EYLEM PLANI	154
	Hedef 1. Oynanabilir Bir Kente Dönüşmek	156
	Hedef 2. Doğa-Kent İlişkisini Güçlendirmek	176
	Hedef 3. Kentte Kapsayıcı Oyun Deneyimi Sunmak	197
	Hedef 4. Kentte Oyun Kültürü Yaratmak	232
	Hedef 5. Kentte Güvenle Oynamak	248
	YÖNETİM İZLEME VE DEĞERLENDİRME PLANI	252
	Yönetim	253
	İBB Bünyesindeki Birimler ve Bağlı Kuruluşları Arasında Koordinasyonun Kurulması	255
	İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı İç Organizasyon ve Koordinasyonun Sağlanması	257
	İzleme ve Değerlendirme	261
	Zaman Çizelgesi	261
	EKLER	266

önsöz

İnsan hayatının çok önemli bir parçası olan oyun, eğlenceli bir boş zaman aktivitesi olmasının yanı sıra sosyal, duygusal, bilişsel, entelektüel ve fiziksel becerileri desteklemektedir. Yaratıcılık ve çözüm üretme kapasitesi için geliştirici bir zemin yaratırken, sosyalleşme ortamları da yaratmaktadır. Buna karşılık modern şehir hayatı son yıllarda başta çocukların olmak üzere bütün vatandaşların açık sağlıklı zaman geçirme (oyun oynama, spor, rekreatif kullanımlar) ve günlük fiziksel aktivitelerinde büyük düşüşe neden olmaktadır.

Bu kapsamda, İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı, Oyun İstanbul projesi aracılığıyla, daha yaşanabilir bir şehir yaratmak için rekreasyon alanlarında oyun ve fiziksel aktiviteyi odak noktası olarak benimseyen bir yaklaşımla çalışmalarını sürdürüyor.

"Oyun alanları olan bir kentten oynanabilir bir kente!"

Oyun İstanbul, çocuklar başta olmak üzere kentte yaşayan herkesin, oyun oynama hakkından tam olarak yararlanabileceği bir şehir olma yolunda

araştırma, proje, üretim ve işbirlikleri gerçekleştirirken; kentteki kullanıcılar için kamusal alandaki oyun ve fiziksel aktivite fırsatlarını geliştirmek, çeşitlendirmek, herkes için erişilebilir hale getirmek ve toplum yaşamına katkıda bulunmak için tüm İstanbullularla birlikte çalışmayı, "Oyun alanları olan bir kentten oynanabilir bir kente" evrilmeyi amaçlıyor.

Oyun İstanbul kapsamında geliştirilen İstanbul Oyun Master Planı, oyunu ve oyun kültürünü bütünsel düşünülmesi gereken bir değer olarak ele alarak oyun dostu bir kent olma yolunda yapılacak çalışmalarda yol gösterici bir bakış açısı yaratmayı hedefliyor.

İstanbul'un oynanabilir bir kent olma hedefiyle, rekreasyon alanlarında oynanabilirlik seviyesinin artırılması konusundaki küresel eğilimlere paralel ve onlarla işbirliği içerisinde hazırlanmış olan bu planın İstanbul'umuzun daha yaşanabilir bir kent olma hedefine katkı sunmasını ümit ediyor; bu vesileyle, emeği geçen tüm çalışma arkadaşlarıma ve bize destek veren tüm kişi, kurum ve kuruluşlara içtenlikle teşekkür ediyorum.

Prof. Dr. Yasin Çağatay Seçkin
İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Daire Başkanı

“Oyun alanları olan bir kentten oynanabilir bir kente!”

İstanbul Oyun Master Planı’nın hazırlanmasında destekleri ve değerli katkıları için İstanbul Büyükşehir Belediyesi’ne, Bernard van Leer Vakfı’na, URBAN95 proje ekibine TESEV’e, Superpool’a ve bütün oyun arkadaşlarımıza teşekkürlerimizi sunarız.

İstanbul Oyun Koordinasyon Ofisi
İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı

giriş

İstanbul Oyun Master Planı, daha yaşanabilir bir şehir yaratmak ve sakinlerinin refahını, sağlığını ve toplum yaşamını iyileştirmek için açık havada oyun ve fiziksel aktiviteyi bütüncül, katılımcı ve kapsayıcı bir bakış açısıyla temel politikalar arasına koyan öncü bir yol haritasıdır. Amacı, çocukların gelişimi ve esenliği başta olmak üzere tüm vatandaşların sağlık ve sosyal yaşamları için barındırdığı faydalar nedeniyle kamusal alanlarda oyun ve fiziksel aktivite fırsatlarını iyileştirmek ve çeşitlendirmektir. Master plan aynı zamanda, çocukluk geçirmek ve büyümek için daha uygun bir kentsel çevrenin herkes için daha iyi bir şehir olduğu önermesine dayanmaktadır.

İstanbul Oyun Master Planı, çocukların oyun ihtiyacının ciddiyetle dikkate alınmasını desteklemekte ve çocuklara yönelik hizmetlerin planlamasında stratejik politikaların bir parçası haline gelmeyi amaçlamaktadır. Bu kapsamda, *İstanbul Oyun Master Planı*, İstanbul genelinde oyun ve rekreasyon alanlarını geliştirmeye ve programlamaya rehberlik edecek bir programın ilk çalışmasıdır. Ayrıca Plan, kamusal alanları azınlıkta olan sosyal gruplara daha uygun hale getirerek şehirleri daha güvenli, daha kapsayıcı ve daha dayanıklı hale getirmek için Gündem 2030 Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerine ulaşılmasına katkıda bu-

lunmaktadır. Başka bir deyişle plan, kişi başına düşen yeşil alan miktarının arttırılması, sürdürülebilirlik ve iklim değişikliğinin azaltılmasına adanmış bir şehir modeline oynanabilirlik katmanını eklemektedir.

İstanbul Oyun Master Planı, şehir sakinlerinin günlük yaşamlarını iyileştirmek için bazı önemli soruların yanıtlanmasının bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır.

- İstanbul'un kentsel çevresi, açık havada oyun ve fiziksel aktivite için neler sunuyor? Bu imkanların ne kadarı çocukları, aynı zamanda ergenleri, genç yetişkinleri, yetişkinleri, yaşlıları da kapsıyor?
- Kamusal alan kullanımları eğlenceli ve fiziksel aktiviteleri teşvik etmek için hangi müdahalelerle teşvik edilebilir ve güçlendirilebilir?
- Standart oyun alanları ve imkanlarının ötesine geçerek eğlenceli altyapıyı çeşitlendirmek ve geliştirmek için neler yapılabilir?

Bu kapsamda İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı;

- Kentsel açık alanlarda sunulan rekreasyon hizmetleri ile oyun ve fiziksel aktivite imkan-

larının çeşitlendirilmesi; gündelik hayatın farklı yaş ve becerideki bireyler için oyun ve fiziksel aktiviteler ile desteklenmesi; kentin bütün kullanıcılarıyla oyun kültürünün yaratılması ve sahiplenilmesi konularında çalışmalar yürütmekte,

- Oyuna erişimi sağlamak ve kentsel bir ihtiyaç olarak oyun ve rekreasyon ilişkisini kuvvetlendirmek adına kısa ve orta vadeli yatırımları destekleyecek argümanları üretmekte,
- Yerel yönetimlerin ve paydaşlarının, kullanıcı gruplarının ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşılayan oyun dostu projelerini nerede ve nasıl yapacaklarına yönelik araştırma, koordinasyon ve diyalogları geliştirmektedir.

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından oluşturulan İstanbul Oyun Master Planı'nın içeriği; belediye personeli, uzmanlar, sosyal kuruluşlar ve sıradan vatandaşlar dahil olmak üzere 60'dan fazla kişinin katılımıyla gerçekleştirilen İstanbul Oyun Çalıştayı'ndan elde edilen çıktılar ile geliştirilmiştir. Yapılan saha çalışmaları, anketler ve çalıştay ile yeni veri ve bilgiler üretilmiş; bu verileri ve bilgileri işlevsel hale getirmek için ulusal ve uluslararası kriterlere dayalı 6 kalite kriteri belirlenmiştir. Bu kriterler kapsamında 5 hedef ve 24 strateji belirlenerek birçok kamusal

hizmet ve aktörü içeren 39 spesifik eylem planlanmıştır. Bu eylemlerin altında yer alan pilot projeler ve planlanan çalışmalar ile kentin birçok alanında oyun ve rekreasyona yönelik çeşitli faaliyetler gerçekleştirilmiş ve gerçekleştirilmeye devam edilmektedir.

İstanbul Oyun Master Planı ile İstanbul'da ilk kez şehrin rekreasyon altyapısına ilişkin bir teşhis ve kamusal alanın rekreatif ve eğlenceli/oyun amaçlı kullanımlarına yönelik bir analiz ortaya çıkarılmıştır. Bu plan İstanbul'daki kamusal alanda oyun oynama fırsatları hakkında bilgi sağlamanın ötesinde, oyun alanlarının oyuna uygunluğu ile ilgili bilgileri yönetmenin de temelini oluşturmaktadır. Mevcut durumu izlemek, oyun ve rekreasyon altyapısı hakkında daha fazla bilgi edinmek ve kademe olarak mevcut bilgi birikiminin üzerine yenilerini eklemek için bir veritabanı oluşturmaktadır.

“İnsan ancak kelimenin
tam anlamıyla bir insan
olduğunda oynar ve
oynadığı zaman ancak tam
anlamıyla bir insandır.”

- Friedrich Schiller

oyun ve kent

Oyun Tarihi

Dünya üzerinde ortak bir değer olarak görülen oyunun tarihi insanlık tarihi kadar eski ve evrenseldir. Tarihte oyun alanlarının izi antik Yunan ve Roma'ya kadar uzanmakta ve oyun sosyal etkileşim için en eski yöntemlerden biri olarak kabul edilmektedir. Oyunla ilgili çalışma ve teoriler felsefe, pedagoji ve antropoloji alanlarında başlamış, daha sonra psikoloji ve sosyoloji alanlarının da konusu haline gelmiştir. 19. yüzyıldan itibaren gelişen oyun teorileri; klasik teoriler ve çağdaş teoriler olarak sınıflandırılmaktadır. Klasik teoriler çocukların neden oynadığına odaklanırken, çağdaş teoriler çocukların nasıl oynadığına; deneysel ve bilimsel bilgiyi nasıl kullandığına odaklanmaktadır. Oyunun dinlenme gereksiniminden kaynaklandığını ve yorgunluğu gideren bir faaliyet olduğunu savunan görüş ise en eski görüş olarak kabul edilmektedir.

Herbest Spencer tarafından oluşturulan ve Friedrich Schiller tarafından tanıtılan ilk klasik teori, oyunu fazla enerjiyi serbest bırakma eylemi olarak tanımlarken, Moritz Lazarus (1824–1903) oyunun dinlenme ve yenilenme için bir araç olduğunu savunmuştur. Karl Gross (1898-1901), Uygulama-Ön Egzersiz Teorisini sunarak, oyunu hayatta gerekli

becerileri geliştirmek için bir eylem olarak vurgulamıştır.

Çağdaş kuramlar oyunla ilgili üç önemli isme işaret eder; Sigmund Freud (1905-1920), Piaget (1896-1980) ve Vygotsky (1896-1938). Freud, oyunu çocuğun iç dünyasını ve duygularını ortaya çıkaran, duygusal durumunu dengeleyen, rüya dünyasını şekillendiren bilinçdışı bileşenleri bir araya getiren bir eylem olarak ele almıştır (Smith, 1978). Ericson (1950) daha sonra bu kurama farklı yaklaşımlar ekleyerek ilk defa oyunu terapide kullanan bilim adamı olmuş (Öğretir, 2008. s.95) ve çocukların sağlıklı gelişimi için oyunun rolünü vurgulamıştır.

Piaget'in Zihinsel Kuramı (Cognitive Theory), oyunu çocuğun zihinsel gelişiminin bir parçası olarak ele alarak özümleme ve uyum kavramları üzerinden değerlendirmiştir (İncekara, 2018). Piaget'e göre, “Zekânın her eylemi birbirine karşıt iki eğilim olan özümleme ile uyma arasındaki denge tarafından belirlenmektedir” (Nicolopoulou, 2004, s.140) ve “Oyun, egoyu bütünüyle tatmin eden bir eylem türüdür.” Dolayısıyla çocuk, gerçek dünyada, gerçek durum ve nesnelerle başarıyla baş etmesini öğrendiğinde, oyun davranışı kendiliğinden ortadan kalkar” (Yavuzer, 1987, s.182).

Vygotsky (1896-1938) ise sosyo-kültürel kuram aracılığıyla oyunun bilişsel özelliklerini vurgulamıştır. Böylece Piaget'in mevcut şemaya yeni deneyimler ekleme yaklaşımına karşı Vygotsky, oyunu mevcut kısıtlamalardan kurtulmak olarak değerlendirmiştir (İncekara, 2018).

Oyun kavramı ve tanımına ilişkin farklı görüşler bulunmakla birlikte oyunun tek bir şekilde tanımlanması mümkün değildir. Ancak insanlık tarihinin başından beri var olan oyun, bir hak olarak, çeşitli yasal düzenlemelerde vurgulanmaktadır.

Oyun: Çocukların Temel Hakkı

"Taraf Devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence etkinliklerinde bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar...ve çocuğun kültürel ve sanatsal yaşama tam olarak katılma hakkını saygı duyarak tanırlar ve özendirirler ve çocuklar için, boş zamanı değerlendirmeye, dinlenmeye, sanata ve kültüre ilişkin etkinlikler konusunda uygun ve eşit fırsatların sağlanmasını teşvik ederler." (BM Çocuk Hakları Sözleşmesi, Madde 31) (Ek A.1)

Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin uluslararası insan hakları hukukunda da belirtildiği gibi oyun, çocukların ve ergenlerin gelişimi için temel hak ve ihtiyaç olarak tanımlanmasına rağmen, oyun oynama hakkı, küçümsenmesi nedeniyle genellikle çocukluk çağının unutulmuş haklarından biri olarak kabul edilmiştir.

Oyun ve Çocuk Gelişimi

Oyun oynamak bir çocuğun gelişiminde, beslenme, barınma, sağlık ve eğitim gibi en temel ihtiyaçları arasında yer almakta (BM, 1989) ve çocuk gelişiminde hayati bir önem taşımaktadır. Çocukların kendi dünyasını ve çevresini deneyimlediği, çeşitli oyun materyallerini barındıran bilinçli tasarlanmış oyun alanlarının sağlandığı bir toplum-

da; sağlıklı, mutlu ve üretken bireyler olma şansı daha yüksektir.

Oyun, beyin fonksiyonlarının doğru işleminde doğrudan etkili bir uyarıcıdır. Yeni sinirsel bağlantılar oluşturarak beyin gelişimini destekler, bununla beraber oyuncunun düşünsel yetisini artırır (Goldstein, 2012). Yönlendirmelerden uzak bir şekilde ortaya çıkan serbest oyun ise bu gelişimde en etkili uyaran olarak ön plana çıkmaktadır. Serbest oyunun esnek ortamı sayesinde çocukta problem çözme, sonuç çıkarma, yaratıcılık ve motor becerileri gelişir. Ayrıca, düzenli olarak oyuna katılan çocukların duygusal farkındalığındaki artışın, sosyal becerilerini ve beklenmeyen durumlara adapte olma yeteneklerini de arttırdığı gözlemlenmiştir.

Oyun, çocuğun doğuştan sahip olduğu yüksek düşünsel kapasiteyi kullanması için ortam yaratır. En basit işleviyle çocuğun problem çözme, dil ve yaratıcılık becerilerinin temellerini oluşturur. Çocuk, oyun sırasında aktif olarak diğer bireylerle ilişki kurmayı, vücudunu kontrol etmeyi ve soyut düşünmeyi öğrenir. Çocuklar oyunla beraber öğrenme eyleminin kendisini tecrübe ederek öğrenirler. Oyunun sağladığı edinim aslında belirli bir bilgi değil, soyut düşünme ile fiziksel aksiyon alma yetisini bir arada kullanabildiği esnek bir genel düşünce yapısıdır. Oyunun sağladığı uyaranların olmaması ve çocuğun çevresini keşfetme fırsatının sınırlı olması çocuklardaki ileri yaş öğrenme yetisi için gerekli olan sinirsel bağlantı ve yollarda boşluklara neden olur (Sutton-Smith, 1997).

Oyunun gelişmekte olan beyinlerde çok daha etkili olduğu belirlenmiş olsa da erişkin beyinlerde de öğrenme ve yeni sinirsel bağlantılar geliştirme kapasitesine sahip olduğu bilinmektedir. Bu açıdan düşünüldüğünde oyun yetişkinler için de önemli bir aktivite olarak ön plana çıkmaktadır. Oyunu düşünsel anlamda güçlü kılan özelliği, oyun sırasında daha önce karşılaşılmayan durumları hayal etmeyi ve bunlardan çıkarımlar yapmayı sağlamasıdır. Hayal edilen şey yaratılabilir. Kağıt uçak-

ların gerçek havacılık araçlarının öncüsü olması bu duruma örnek gösterilebilir. Benzer şekilde, oyun ve psikoloji üzerine yürütülen araştırmalar, "doktorculuk" oyununun çoğu zaman çocuğun tıp alanına yönelmesinde etkili olduğunu öne sürmektedir.

Oyun, çocukta eşitlik ve adil olma duygularının yerleşmesini sağlar. Bu bağlamda sağlıklı ve sosyal bir oyun ortamının adalet anlayışının başlangıcı olduğu söylenebilir (Azar, 2002).

Oyun ve Sağlık

Oyun ile mutluluk duygusu arasında doğrudan bir bağlantı bulunmaktadır (Burdette & Whitaker, 2005). Oyunun ruhsal sağlık üzerindeki geniş çaplı etkilerine stresi azaltması, depresyonu ve agresif davranışları önlemesi ile uyku problemlerini gidermesi örnek verilebilir (Burdette & Whitaker, 2005). Oyun terapisi yıllardır çocukların ve ailelerin başvurduğu yaygın yöntemlerden bir tanesidir. Bugün terapistler çocuklara geleneksel oyunlardan dijital oyunlara kadar bir çok oyun seçeneği sunarak, daha gerçekçi ve doğru tespitler yapabilmektedir (Brezinka, 2007).

Kentlerde oyun ve spor faaliyetleri için ayrılmış kamusal alan miktarının her geçen gün azalması, sosyalleşme ve aktif oyun fırsatlarının da kısıtlanmasına yol açmaktadır. Bu durum hareketsiz bir yaşam tarzı benimsemesine sebep olurken özellikle çocuklarda obezite ve dikkat eksikliği gibi sağlık sorunlarını da beraberinde getirmektedir. Bu kapsamda açık yeşil alanlarda aktif oyuna ve sportif faaliyetlere katılımın teşvik edilmesi halk sağlığı adına ön plana çıkan konulardan birini oluşturmaktadır.

Son yıllarda depresyon ve obezite ile başa çıkmak, DEHB'yi (Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu) azaltmak gibi birçok alanda oyunun sağlık açısından çeşitli yararları ve kullanımlarının ön plana çıktığı görülmektedir. Anlık kararlar ve tepkiler gerektiren sosyal bir oyun ortamı DEHB'li çocukların bir göreve odaklanma, hiperaktivite

ve dürtüsel davranışlar gösterme gibi sıkıntılarını aşmaları için çok işlevli bir uygulama olarak ön plana çıkmaktadır (Goldstein, 2012). DEHB, günümüzde okul çağındaki çocukların %8'inde gözlemlenen en yaygın davranışsal sorun olarak değerlendirilmektedir (Panksepp 2003). DEHB'nin gözlemlenme sıklığındaki artış ile rekreasyon ve oyun alanlarındaki azalmanın aynı zamana denk geldiği görülmektedir. Nörolog Jaak Panksepp (2003), DEHB'nin bu kadar sık ortaya çıkmasının temel nedeninin okul öncesi dönemdeki çocukların kendiliğinden şekillenen ve kendi ürettikleri sosyal oyunlardan uzak kalmaları olduğunu ileri sürmüştür. Bilim insanları çocukluğun erken döneminde başlanılan yoğun sosyal oyun müdahalesinin DEHB semptomlarını yatıştırmada etkili olduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda, çocuklarda sağlıklı gelişim ve etkileşimin sağlanmasında toplumun rolü büyük önem kazanmaktadır. Yakın zamanda yapılan bir araştırma, çocukların bir araya geldiği bir oyun etkinliğinden sonra yıkıcı davranışlarının büyük ölçüde azaldığını gözlemleyerek sosyal oyunun önemini vurgulamaktadır (O'Connor, 2011).

Her çocuk gün içinde zamanının bir miktarını açık havada oyun oynayarak geçirebilmelidir. Kuzey Avrupa ülkelerinde bu yaklaşım okul tesislerinin fiziksel planlamasına entegre edilerek çocuklara ders aralarında açık havada oynama imkanı sağlanmıştır. Vitale'ye (2011) göre geleneksel okul sisteminde ise okul öncesi eğitim çağındaki çocukların açık havada oynama ihtiyacına gereken önem verilmemiş ve genellikle anaokullarında çocukların aktif oyun oynamalarını destekleyecek ekipmanların yetersiz kalmasına yol açmıştır. Bu durumun ortaya çıkmasındaki etkenlerden biri de ebeveynlerin ve öğretmenlerin çocukların üşütmesi ya da yaralanmaları gibi konularda sergiledikleri tedirgin tavır olmuştur. Fakat bu yaklaşım, çocukları, sabahları ders öncesinde fiziksel aktiviteyle zihinsel uyanışın sağlanması fırsatından mahrum bırakmaktadır.

Çocuğun fiziksel ve zihinsel sağlığı açısından fiziksel aktivite önemli faydalar sağlamaktadır,

fakat pek çok çocuk tavsiye edilen miktarda hareket imkanı bulamamaktadır. Araştırmalar, 10-11 yaş arası çocuklarda fiziksel aktivitenin azalmasının çağdaş kentsel çevrelerde halk sağlığı açısından öncelikli bir sorun olarak belirlendiğini göstermektedir. Başka bir sonuç, fiziksel olarak aktif oyunun çocukların gelişimine yapılandırılmış fiziksel aktivite biçimlerinden türetilemeyen benzersiz katkılar yapma potansiyelini vurgulamaktadır. Bu noktada çocukları aktif oyuna yönlendiren temel düşünceler aktif oyunu eğlenceli bulmaları, sıkılma duygusunu önlemek ve yetişkinlerin kontrolünden, koydukları kurallardan ve yapısal kalıplardan bağımsız hareket etmek istemeleri olarak ortaya çıkmıştır (Brockman et al., 2011).

Çocukların bağımsız hareketliliği isteğe bağlı bir eylemden ziyade kendi başına bir haktır ve Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'nde belirtildiği gibi çocuk ve gençlerin kendilerini etkileyen kararlara katılması, oyun oynama ve toplanma haklarını destekleyici niteliktedir. Bağımsız hareket; obeziteyi azaltmak ve toplumun sağlıklı gelişimi için hayati önem taşımaktadır. Bir çocuğun yaşadığı mahallede bisikletle gezebilmesinde bile gerçek bir değer vardır. Çocukların, gençlerin ve yetişkinlerin etrafta dolaşmak için alanı nasıl kullandıklarını anlamak; herkes için dost canlısı, sağlıklı bir kentsel çevre yaratmak için atılması gereken adımların başında gelmektedir (Greater London Authority, 2020).

Oyun ve Toplum

Toplumun geleneklerini ve değerlerini ifade eden uygulamalar, kurallar ve ölçütler bütünü olarak tanımlanan kültürün bazı yönleri, dil kullanımı gibi, açık ve ortak bir açıklamaya sahiptir, fakat bazı yönleri incelik gerektirir ve tek bir şekilde tanımlanamaz. Bu nedenle yetiştirildikleri kültürel bağlamın etkisiyle aynı şeylerin farklı kişiler için farklı sembolik anlamları olabilir. Oyun yoluyla çocuklar içinde bulundukları toplumun sembollerini keşfederler ve bu sayede toplumla güçlü bağlar kurabilirler (Else 2009). Sorumluluk sahibi

vatandaşlar olarak yetişmeleri için her çocuğun kendi toplumunun 'kurallarını' bilmesi gerekmektedir.

Oyun, çocukları sosyokültürel dünyalarını yansıtan durumları ve rolleri ortaya koymaya teşvik eden, isteklerini sosyal kurallara uygun olarak ölçmeyi, başkalarıyla isteyerek işbirliği yapmayı ve sosyal açıdan uygun davranışlarda bulunmayı öğrendikleri bir araçtır. Zamanla bu yeterlilikler çocukların günlük davranışlarına aktararak kazanımlara dönüşmektedir.

Çocuğun gelişimindeki önemi nedeniyle oyun, özellikle erken yaşta ahlaki değerlerin şekillenmesi için hayati önem taşımaktadır. İki ila üç yaşındaki çocukların bile adalet ve kurallara göre oynama duygusu vardır. Çocuklar rol yapma oyunlarının kuralları üzerinde anlaştıklarında, bazı eylemler uygunsuz ve kabul edilemez hale gelir. Rakoczy'nin (2008) oyun sırasında üçüncü bir tarafın ihlaline bağlı olarak ortaya çıkan davranış kalıpları üzerine yaptığı bir araştırma, iki ve üç yaşındaki çocukların özellikle uygunsuz davranışlara tepki gösterdiklerini ve yalnızca kararlaştırdıkları kurallara uygun davranma eğiliminde olmakla kalmayıp kurallara uymamanın sonuçlarını da kavradıklarını göstermektedir.

Oyunlar, ortaya çıktıkları toplumların hayat felsefesini yansıtmaktadır. Bu sebeple, bir toplumun oyunlarında o toplumun benimsediği değerlere sıkça rastlanmaktadır. Toplumun geleceği olan çocuklar da, oyunlarla beraber bir takım değerler kazanmaktadır. Bu değerler ise uzun zaman önce oluşturulmuş ve nesilden nesile oyunlar aracılığıyla aktararak gelmiştir.

Oyunların sadece çocuklara özgü bir unsur olmadığı kabul edildiğinde, geleneksel oyunları toplumda daha görünür kılmak her yaş grubu için hem eğlendirici hem de öğretici bir şekilde kültürün yaşatılmasına katkıda bulunacaktır.

Teknolojik oyunlarda çocuğun oyun içinde kullandığı malzeme/oyuncak tamamen sanal ve

“Sokaklarda oynayan çocukların varlığı sağlıklı bir toplumsal yaşamın iyi bir göstergesidir.”

- Jan Gehl, 2011

paylaşımına kapalı iken geleneksel çocuk oyunlarında çocuklar, bazen açık havada, bazen evin veya okulun içinde arkadaşlarıyla paylaşımcı bir ruhla oyunlar oynayabilmektedir.

Oyun, çocuğu eğlendirirken fakına varmadan çocuğun toplumsal belli başlı değerleri kazanmasına sebep olmakta ve çocuğun fiziki ve zihni gelişimini desteklemektedir. Örneğin, tekerlemelerle başlayan oyunlar çocuğun dil kazanma ve iletişim becerisinin gelişmesine katkıda bulunmaktadır.

Türkler tarih boyunca sporlar ve oyunlarla iç içe yaşamıştır. Türk kültüründe var olmuş ya da varlığını devam ettiren 200'e yakın geleneksel oyun ve sporun bulunduğu belirtilmektedir. Söz konusu geleneksel oyun ve sporun arasında yaygın olarak yapılarak geniş kitlelere hitap eden; atlı cirit, çevgen, kök bori, mangala, güreş ve âşık oyunları yer almaktadır. Buna ek olarak çelik çomak oyunu, evcilik oyunu, saklambaç (sobe) oyunu, körebe, beş taş, dokuz taş ve hıdırillez kutlamalarındaki oyunlar da Türk toplumunda oldukça yaygınlaşmış ve yer etmiş oyunlar arasında bulunmaktadır. Geleneksel oyun ve sporların diğer bedensel aktivitelerden farklı yanı, eğlence amaçlı, oynasal formlarda olmaları ve halk tarafından kabul görüp kuşaklar boyu aktarılacak yaygınlık kazanmaları olarak ifade edilmektedir (Karahüseyinoğlu, 2007). Geleneksel oyunların, barındırdığı toplumsal değerler sayesinde çocuklar, oyun ortamında yaşadıkları ve benimsedikleri ile topluma ait kültürel değerlerin bilincine varmaktadır. Bu bilinçte olan çocuklar değerlerin kendilerinden sonraki nesillere aktarılmasında da etkin bir rol üstlenmektedir. Sümbüllü ve Altınışık (2016), içerisinde yaşanan toplumun değer yargıları etrafında neyin iyi, neyin kötü olduğu konusunda bir dizi somut veya soyut mesaj içeren geleneksel oyunların, ahlaklı bireylerden oluşan ideal toplumsal düzenin sağlanmasında tartışmasız bir öneme ve misyona sahip olduğunu ifade etmektedir.

Geleneksel çocuk oyunları, çocukların birlikte oynamalarına olanak tanır. Çocuklar daha birbirlerinin isimlerini öğrenmeden oynamaya başlarlar.

Bu da çocuğun sosyal ve kültürel açıdan gelişmesini sağlar. “Oyun oynarken çocuk, ailesinin ve toplumun bireyi olduğu kadar, oyun topluluğunun da eşit bir üyesidir. Oyunu çocuk, kendini kanıtlama, doygunluk sağlama ve eğlenme aracı olarak kullanır. Öte yandan oyunun çocuğu yetişkin yaşamına hazırlayan, onu etkin kılan bir yanı olduğu da hatırdan çıkarılmamalıdır. Aynı zamanda her çocuğun yaşamı için gerekli olan bir etkinliktir” (Esen, 2008, s.358). Çocuk oyun ortamında sevgi, saygı, dostluk, paylaşma, dayanışma, yardımlaşma, iyilik, kötülük, haklılık, haksızlık, dürüstlük, kurallara uyma vb. pek çok sosyal ve kültürel değeri oyunların içinde değerler eğitimi aracılığıyla öğrenir. Geleneksel çocuk oyunlarındaki sosyallik, çocuğun dışa dönük kendine güvenen bir birey olmasını sağlar. Oyunlarda kullanılan tekerlemeler dil açısından hem çocuğu geliştirir hem de düzgün konuşma alışkanlığı getirir.

Geleneksel oyunlar sayesinde; çocukları başarıya odaklamak, başarıyı arzulamasını sağlamak, başarılı olmak için güçlü olmanın yanı sıra kaybetmenin getirdiği şeye razı olmak (çelik çomak oyunu); çevrede görülen şeyleri oyun ortamına aktarmak, aile bireylerini gözlemleyerek taklit etmeye çalışmak, komşuluğun, arkadaşlığın, kardeş ve aile kavramının önemini kavramak, tekerleme veya sayışmaca ile dil gelişimine katkıda bulunmak (evcilik oyunu); stratejik düşünceyi geliştirmek (mangala); belirlenen kurallara uyarak arkadaşlarına ve çevresine dürüst davranmayı öğrenmek (körebe, saklambaç) vb. birçok değer çocuklara aktarılabilir.

Oyunların sadece çocuklara özgü bir unsur olmadığı kabul edildiğinde, geleneksel oyunları toplumda daha görünür kılmak her yaş grubu için hem eğlendirici hem de öğretici bir şekilde kültürün yaşatılmasına katkıda bulunacaktır.

Azar, Beth. (2002). It's more than fun and games. Monitor on Psychology, Mar.

Block, J. (1982). Assimilation, Accommodation, and the Dynamics of Personality Development. Child Development, 53(2), 281–295. <https://doi.org/10.2307/1128971>

Brezinka, Veronika, and Hovestadt, Ludger. (2007). Serious games can support psychotherapy of children and adolescents. Lecture Notes in Computer Science, 4799, 357-364.

Brockman, R., Jago, R. & Fox, K.R. Children's active play: self-reported motivators, barriers and facilitators. BMC Public Health 11, 461 (2011). <https://doi.org/10.1186/1471-2458-11-461>

Burdette, H. & Whitaker, R. (2005). Resurrecting Free Play in Young Children. Looking Beyond Fitness and Fatness to Attention, Affiliation, and Affect. Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine, vol. 159.

Else, Perry. (2009). The value of play. London: Continuum.

Esen, M.A. (2008). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitimsel Değeri ve Unutulmaya Yüz Tutmuş Ahıska Oyunları. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi. Eğitim Fakültesi Dergisi XXI (2), 2008, 357-367

Frost, J.L. (2009). A history of children's play and play environments: Toward a contemporary child-saving movement. 1-295. 10.4324/9780203868652.

Greater London Authority. (2020). Making London Child-Friendly. Designing Places and Streets for Children and Young People. A Built Environment for all Londoners. Good Growth by Design. London.

Goldstein, J. (2012). Play in children's development, health and well-being. Toy Industries of Europe. Brussels.

Hindman, S. (1981). Pieter Bruegel's Children's Games, Folly, and Chance, College Art Association.

İncekara, B. (2018). 'Çocukların mekan algısı ve katılımcı tasarım yöntemlerinde rolü: muş ve harran yerleşimleri.' Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi. İstanbul

International Play Association (IPA). (2014). Declaration on the Importance of Play. IPA World. Promoting the Child's Right to Play.

Kaplan, R., Kaplan, S., 1989. The Experience of Nature: A Psychological Perspective. Cambridge University Press, Cambridge.

Karahüseyinoğlu, M.F., (2007). Küreselleşme ve Geleneksel Türk Sporları. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.

Karaulan, D. (2020). Sürdürülebilir kentsel su yönetimi aracılığıyla halk sağlığını ve refahını sağlama. Kentsel sağlık ve Covid-19 pandemisi. MBB Şehir & Toplum. Aralık 2020. İstanbul

Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, cilt: 37, sayı: 2, s.137-169

Onur B. ve N. Güney, (2004). Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştır-

malar, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları No: 12, Ankara

Öğretir, A. D. (2008). Oyun ve Oyun Terapisi, Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi Sayı:22, s.94-100.

O'Connor C, Stagnitti K. Play, behaviour, language and social skills: the comparison of a play and a non-play intervention within a specialist school setting. Res Dev Disabil. 2011 May-Jun;32(3):1205-11. doi: 10.1016/j.ridd.2010.12.037. Epub 2011 Feb 1. PMID: 21282038.

Power, T.G. (1999). Play and Exploration in Children and Animals (1st ed.). Psychology Press. <https://doi.org/10.4324/9781410603623>

Rakoczy, Hannes. (2008). Taking fiction seriously: Young children understand the normative structure of joint pretence games. Developmental Psychology, 44, 1195-1201.

Scott, E. and Panksepp, J. (2003). Rough-and-tumble play in human children. Aggr. Behav., 29: 539-551. <https://doi.org/10.1002/ab.10062>

Sutton-Smith, B. (1997). The ambiguity of play. Cambridge, Mass: Harvard University Press.

Sutton-Smith, B. (2008). Play Theory. A Personal Journey and New Thoughts. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1068966.pdf>

Sümbüllü, Y. Z. & Altınışık, M. E. (2016). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Değerler Eğitimi Açısından Önemi . Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi , 1 (2) , 73-85 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/etusbed/issue/35461/393987>

Takhvar, Mehri. (1988). Play and Theories of Play: A Review of the Literature. Early Child Development and Care. 39. 10.1080/0300443880390117.

United Nations (1989). The UN Convention on the Rights of the Child, New York City

Ulrich, R.S. (1991) Simons, R.F., Losito, B.D., Fiorito, E., Miles, M.A., Zelson, M. Stress recovery during exposure to natural and urban environments. J. Environ. Psychol. 11, 201–230.

Vitale, A. (2011). Children's Play: a tool for Public Health interventions. International journal of pediatric obesity : IJPO : an official journal of the International Association for the Study of Obesity. 6 Suppl 2. 57-9. 10.3109/17477166.2011.613677.

Yavuzer, H. (1987). Çocuk Psikolojisi. Remzi Kitabevi. İstanbul

Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsch-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2017). Learning through play: a review of the evidence (white paper), p.6. The LEGO Foundation, DK

“Eğer bir oyun alanını en iyi şekilde tasarlarsak, insanların kendi içinde vazgeçilmez olanı tekrar keşfettiği, kentin de çocuğu tekrar keşfettiği bir dünya yaratırız. Kentin çocuğu keşfetmesini istemeden, çocuktan kenti keşfetmesini istememeliyiz.”

- Aldo van Ecyk

oyun alanları olan bir kentten oynanabilir bir kente

Bugünün kentleri sürdürülebilir, erişilebilir, kapsayıcı, güvenli ve yaratıcı çözümlere ihtiyaç duymaktadır. Hareketsiz yaşam tarzıyla tanımlanan modern şehir hayatı son yıllarda açık havada oyun oynama ve zaman geçirme gibi günlük alışkanlıkların büyük ölçüde azalmasına neden olmaktadır.

Sosyal yaşamda etkileşimi güçlendiren aktif oyun imkanlarını teşvik etmek; obezite gibi sağlık sorunlarını ortaya çıkaran hareketsiz yaşam koşullarını iyileştirmek, özgürlüğün kısıtlanması, bireyselleşme, sosyal izolasyon, doğaya ve yeşil alanlara temas eksikliği vb. durumları azaltmak için bir fırsat oluşturmaktadır.

Kamusal Alanlar ve Oynanabilirlik

Oyun Alanı

Yapısal olarak oyun alanları, kurgulanmış ve kurgulanmamış alanlar olarak kategorize edilmektedir. Kurgulanmış oyun alanları, oynamanın temel fonksiyon olarak sunulduğu çocuk parkları veya spor sahaları gibi tesislerdir. Kurgulanmamış oyun alanları ise belirli oyun ekipmanlarına sahip bir oyun alanı olarak ayrılmamış, ancak yapıla-

rın etrafındaki avlu veya koridor benzeri oyuna ev sahipliği yapabilecek mekanlar olarak tanımlanmaktadır. Kurgulanmamış açık oyun alanları standart oyun alanlarına kıyasla daha fazla çocuğa ulaşma noktasında pek çok avantaj sunmaktadır. Araştırmalar, serbest oyun alanlarının çok yönlülüğünü gözler önüne seren sonuçlar elde etmiştir. Bu alanlar; çocukların etkileşim sıklığını önemli ölçüde artırarak, daha sosyal ve dil becerilerinin gelişimine katkıda bulunan, oyun oynarken daha çeşitli senaryolar üreterek fiziksel malzemeleri yaratıcılıklarıyla bu senaryolara adapte etmelerine olanak sağlayan oyun imkanları ile oyunun teşvik edilmesinde standart oyun alanlarından çok daha etkili olmaktadır (Frost 1992, Burdette & Whitaker 2005).

Oyun alanları, kullanıcı-mekan ilişkisine göre üç farklı tipolojiye sahiptir. İlki çocuklara aile gözetiminde güvenli bir oyun alanı yaratan özel mülk sınırları içindeki bahçeler ve balkonlar iken ikincisi doğrudan bir gözetimin sağladığı güvenlik ortamının bulunmadığı kaldırımlar, sokaklar ve avlular gibi kamusal alanlar olarak tanımlanabilir. Son kategori ise daha uzak alanlar başlığı altında toplanan tanımlanmış ve tanımlanmamış oyun alanları, meydanlar, okul bahçeleri ve parklar gibi aile gözetiminde oynanan alanlardır.



Kurgulanmış Oyun Alanı	Kurgulanmamış Oyun Alanı
Oyun Alanı	Sokaklar
Park	Otopark / Garaj
Spor Sahası	Koridorlar / Dar Geçitler
Okul Bahçesi	Ortak Avlular
	Yeşil Alanlar

Tablo 1. Kurgulanmış ve kurgulanmamış oyun alanları (Kars-ten, L. & Felder, N., 2015)

Rekreasyon Alanı

Rekreasyon, kelime anlamı olarak “yenilenme, yeniden yaratılma ve yeniden yapılanma” anlamına gelmektedir. Rekreasyon alanları ise Planlı Alanlar Tip İmar Yönetmeliğinde Değişiklik Yapılmasına Dair Yönetmelik içerisinde “Kentın açık ve yeşil alan ihtiyacı başta olmak üzere, kentte g n birlik kullanıma y nelik ve imar planı kararı ile belirlenmiř; eđence, dinlenme, piknik ihtiya larının karřılanabileceđi lokanta, kahvehane,  ay bah esi, b fe, otopark gibi kullanımlar ile, tenis, y zme, mini golf gibi her t r sportif faaliyetlerin

yer alabileceđi alanlardır.” řeklinde tanımlanmıřtır.

Rekreasyon alanlarının řehir ekosistemi i in  nemi d nya  apında g ndeme gelen bir konudur. Yeřil alanların kentsel hava kirliliđi ile m cadeledeki pozitif etkisi; bu  nemin pekiřtirilmesinde olduk a etkili bir konudur. Bu nedenle s rd r lebilir kent planlamasında yeřil alanlara eriřim temel bir kriter olarak  n plana çıkmaktadır. Yeřil alanlara eriřimin; fiziksel ve ruhsal sađlıktan,  đrenme ve biliřsel yetilerin geliřimine ve saldırganlıđı azaltmasına kadar  ok y nl  bir ok faydası bulunmaktadır. Yeřille temasın artması bireylerin dođayla olan bađını g  lendirirken  evre bilincinin ve sorumluluk duygusunun artmasına da katkıda bulunacaktır. Bunun bir sonucu olarak,  ocuklar ileri yařlarda dođal  evrenin korunmasına aktif katılım g sterecektir.

Bir řehrin yapılařmıř  evresi i erisinde kentsel yeřil alanlarının belirli kriterlere g re deđerlendirilmesi;  ocuk dostu olma durumunu  l menin  nemli bir g stergesidir. Bu anlamda mahalle parkları, sahiller ve kent ormanları gibi farklı  l  eklerdeki rekreasyon alanları oyun ve fiziksel aktiviteler i in potansiyel alanlar olarak deđerlendirilmektedir.

Kentsel Bořluklar

Her yerde ve kentin t m kamusal alanlarında oyun fırsatlarını geliřtirmeyi ve  eřitlendirmeyi ama layan bu plan, sadece standart oyun alanlarının tasarlandıđı yerleri deđil, aynı zamanda insanların tesad fen ve spontane bir řekilde oyun oynadıđı alanları da kapsayan b t nc l bir bakıř a ısına sahiptir. Bu kapsamda oynanabilir alanların yaratılmasında; yaya yolları, sokaklar, meydanlar, boř parseller ve  atılar potansiyel alanlar olarak deđerlendirilmiř ve kentsel bořluklar olarak isimlendirilmiřtir.

Ulařım bađlantıları mevcut oyun alanlara eriřim anlamında ele alınabileceđi gibi alternatif oyun ge iřleri yaratması anlamında da potansiyellere sahiptir.

Sokaklar; yayalar, bisikletler ve ađırlıklı olarak arabaların bulunduđu ulařım yolları olarak tasarlanmıřtır. Oysa sokaklar  ocukların  đrenebileceđi ve oynayabileceđi en ulařılabilir yerler olarak y ksek potansiyele sahip alanlardır.  ocukların aktivitesini, bilgisini ve davranıřını harekete ge iren fiziksel ve fiziksel olmayan   eler tarafından řekillendirilen sokaklar (Ekawati, 2015), evlerinin korumalı ortamından  ıkarken karřılařtıkları ilk unsur olarak  ocukların geliřimi i in olduk a  nemlidir. Sokaklar sorumluluk duygusunun  đrenildiđi, motor becerilerinin geliřtirildiđi ve diđer  ocuklarla sosyalleřme imkanlarının bulunduđu alanlardır.

Yaya yolları; diđer kentsel ve dođal alanların yanı sıra, řehirdeki  ocukların, ergenlerin, yetiřkinlerin ve yařlıların az  ok kendiliđinden veya tesad fen oyun oynadıđı veya fiziksel aktivite yaptıđı alanlardır. Yaya yollarının geniřletilmesi, eriřilebilir y zey malzemeleriyle kaplanması,  eřitli kentsel mobilyalarla iřlevlendirilmesi, taktiksel kentleřme yaklařımıyla oyunun teřvik edilmesi gibi eylemlerle yaya yollarının oyuna davet eden alanlara d n řt r lmesi m mk nd r.

Meydanlar, boř parseller ve  atılar; oyun ve fizik-

sel aktivite noktalarının  eřitlendirilmesi ve eriřilebilirliđin arttırılmasında; yapılařmıř kentler i in bir  ok potansiyel i ermektedir. D nyada bu alanların bařarılı oyun alanlarına d n řt r ld đ  bir ok  rnek bulunmaktadır.

Kalite Kriterleri

Birleřmiř Milletler  ocuk Hakları Komitesi'nin oyun hakkına iliřkin deđerlendirmeleri ve kentsel  evrenin oynanabilirliđini m mk n olan en  st d zeye  ıkarma odaklı tasarımlara iliřkin uluslararası referansların analizine dayanarak, bařta oyun alanları ve rekreasyon alanları olmak  zere řehirde oynanabilir mekanlar tasarlanırken dikkate alınması gereken 6 kalite kriteri belirlenmiřtir. Oyun ve rekreasyon alanlarının tasarımında g zetilmesi gereken temel ilkeler oyun deđerı ( ok iřlevli, yaratıcı), eriřilebilirlik, s rd r lebilirlik, kapsayıcılık, g venlik ve yenilik ilik olarak sıralanabilir.





oyun değeri. play value.

“Oyun değeri” terimi, bir ortamın, nesnenin veya bir ekipmanın bireylerin oyun deneyimine getirdiği değeri tanımlamak için kullanılmaktadır. Oyun değeri yüksek ekipmanlar; çocukların birçok farklı şekilde oynayabilecekleri, kendi fikirleri ve eylemlerine göre oyunu geliştirebilecekleri oyun imkanları ortaya çıkarmaktadır. Örneğin, bir karton kutunun, çocuklar için bir yuva, araba, saklanma aracı, atlamak için bir obje ya da engel olarak kullanılabilecek bir obje olarak, yüksek oyun değerine sahip olduğu söylenebilir.

Oyun alanları; sahip oldukları oyun değerleriyle çocukların sağlıklı gelişimini destekleyecek, fiziksel aktivite imkanlarını yaratacak ve en önemlisi çocuklarda oyun oynama isteği oluşturacak birbirinden farklı seçenekler sunmalıdır. Bu seçenekler ile çocukları harekete geçiren ve fiziksel gelişimlerini teşvik eden çeşitli oyun etkinlikleri geliştirilmeli; keşfetmeye, karar vermeye, sorumluluk ve risk almaya, becerilerini test etmeye teşvik edecek zorluklar sunulmalıdır. Çok yönlü, serbest oyuna izin verilerek çocuklarda hayal gücü ve yaratıcılık desteklenmelidir. Sembolik, fiziksel ve deneysel oyun gibi farklı oyun biçimlerini kapsayarak aktif oyunu destekleyecek maksimum çeşitlilik sağlanmalıdır. Farklı dokular, malzemeler, renkler ile fiziksel olarak çekici, buluşmak ve oynamak için elverişli, hem oyun hem de rekreasyon alanları ile oyun zenginleştirilmelidir. Oyun tasarımına ilişkin kapsayıcı bir yaklaşım

benimsenmeli, sadece oyun grupları ile değil bütün alanın çevreye duyarlı tasarlanması ile farklı kullanıcı gruplarına oynamak için teşvik edici olanaklar sunulmalıdır.

Oyun alanlarının; oyun değeri yüksek, çok işlevli ve yaratıcı alanlara dönüştürmek için ilk adım her oyun alanı için çocukları harekete geçirecek olan ana oyun aktivitelerini tanımlamaktır. Bu kapsamda tırmanma, sallanma ve kayma aktiviteleri temel aktiviteler olarak belirlenmiştir. Belirlenen temel aktiviteler, oyun ekipmanlarının seçiminde belirleyici bir kriter olarak ön plana çıkarak oyun alanlarında kullanılan ekipmanların çeşitlendirilmesinde etkili olacaktır.

Oyun değerinin artırılmasında önemli etkenlerden biri de duyuşsal unsurların, tüm çocuklar ve özellikle de bir oyun alanının fiziksel olarak daha zorlayıcı bileşenlerinden keyif alamayan çocuklar için, oyun bileşenleri olarak tasarıma dahil edilmesidir. Duyuşsal öğeler ayrıca çocukların oyun alanındaki farklı bölgelere ve öğelere yönelmelerine yardımcı olacak ipuçları sunmaktadır. Bu ekipmanlar tipik olarak; tüneller, tekerlekli masalar, yükseltilmiş kum ve su masaları, denge çubukları, döndürme ekipmanları, dokunsal öğeler, dokunsal grafikler, zipline, tekerlekli sandalyeyle erişilebilen döner kavşak, yer seviyesinde trambolinler gibi öğeleri içermektedir.



erişilebilir.
accessible.

Temel insan hak ve özgürlükleri kapsamında oyun ve rekreasyon alanlarının herkesin eşit kullanımına imkan verecek şekilde tasarlanması gerekmektedir. Kamusal alanlarda erişilebilirliğin sağlanması evrensel tasarımın temel ilkesidir. Kamusal alanlar içerisinde yer alan oyun ve rekreasyon alanlarının kullanımı; kentte sağlıklı ve kaliteli bir yaşam yaratmak için temel ihtiyaçlar arasında yer almaktadır. Bu kapsamda oyun ve rekreasyon alanlarına erişimin yanı sıra bu alanlar içinde erişilebilirliğin sağlanması da gerekmektedir. Erişilebilirliğin tam anlamıyla sağlanabilmesi için; fiziksel mekanının gerektirdiği müdahalelerin yanı sıra her farklı kullanıcının ve bu kullanıcıların farklı yetenek ve ihtiyaçlarının iyi anlaşılması gerekmektedir.

Çok çeşitli ihtiyaç ve yetenekler için tasarım yapılırken, erişilebilir tasarım öğelerini dikkate almak gerekmektedir. Tekerlekli hareket araçları veya diğer hareket yardımcıları kullanan kişiler için; yolların **minimum 150 cm** genişliğe sahip olması, rampaların **maksimum %5** eğime sahip olması ve minimum fiziksel çaba gerektiren **pürüzsüz döşeme** yüzeylerinin kullanılması gerekmektedir.

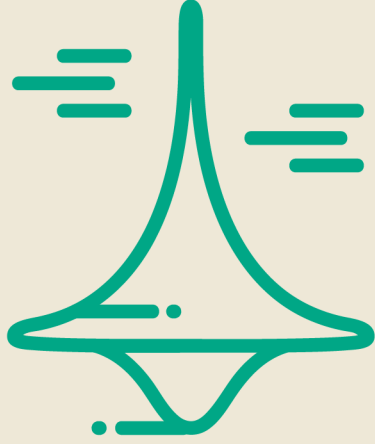
Aşağıdaki tabloda oyun alanlarında kullanılan zemin malzemeleri değerlendirilmiştir. Buna göre asfalt, dökme döşeme EPDM ve kauçuk zeminlerin diğer malzemelere göre daha erişilebilir olduğu görülmektedir (Tablo 3.1).

Zemin*	Ekipman Uyumu	Darbe emici	Erişilebilirlik	Uygulama	Dayanım	Bakım	Maliyet
çimento/asfalt	yok	yok	yüksek	kolay	yüksek	kolay	düşük
toprak	az yükseklik	çok düşük	düşük	kolay	düşük	orta	düşük
çim	1 m yükseklik	iyi (yağışlı havada)	düşük	kolay	düşük	zor	düşük
kum	statik	çok iyi	düşük	kolay	iyi	zor	düşük
ağaç kabuğu	statik	çok iyi	düşük	kolay	orta	zor	düşük
talaş	statik	çok iyi	düşük	kolay	yüksek	zor	düşük
kauçuk	hepsi	çok iyi	iyi	orta	iyi	kolay	yüksek
EPDM türevleri	hepsi	çok iyi	yüksek	zor	iyi	kolay	yüksek
çok katmanlı	hepsi	orta	orta	orta	orta	orta	orta
*EN 1177 belirtilen zemin malzemeleri							

Tablo 3.1. Çocuk oyun alanları tasarımında kullanılan zemin malzemelerinin değerlendirilmesi.

Pürüzsüz döşeme yüzeylerinin seçiminde ve alan tasarımında dikkat edilmesi gereken bazı kriterler aşağıda sıralanmıştır.

- İşitme kaybı olan bireyler ve işitme engelli refakatçiler için net bir görüş hattının sağlanması, işitme cihazı kullanıcıları için, taş ve çakıl gibi rahatsız edici uyaranlar içeren tasarımlardan kaçınılması gerekmektedir.
- Görme kaybı olan kişilerin kendi yönlerini belirleme yeteneklerini engelleyebilecek rahatsız edici parıltıları önlemek adına parlak yüzeylerden kaçınılması gerekmektedir.
- Görme kaybı olan kullanıcıların ekipmanı kullanmalarına ve oyun alanında yollarını bulmalarına yardımcı olması için; güçlü kontrast renkler, oyun ekipmanı bileşenleri, yön bulma yolları, sınırlar, kenarlar, transfer platformları, basamaklara ve basamak kenarlarına renk kontrastı ekleyerek yükselme ve ilerleme gibi farklı unsurların ve alanların vurgulanması gerekmektedir.



sürdürülebilir.
sustainable.

Doğadaki Son Çocuk'un yazarı Richad Louv'un da dediği gibi: "(Doğayla etkileşimin faydalarıyla ilgili) bilinebilecek her şeyi bilmiyor olabiliriz, ama harekete geçmek için yeterince şey biliyoruz".

Günümüz toplumları elektronik cihazlara ve hareketsiz yaşam tarzına giderek daha bağımlı hale gelmiştir. 90'lardan beri süregelen, küresel kente göç fenomeni, dünya kentsel nüfusunun %55 seviyesine kadar yükselmesine neden olmuş (Birleşmiş Milletler, 2018); bu yoğun kentleşme sürecinde oyun ve rekreasyon alanlarımız tekdüze bir yaklaşımla ağırlıklı olarak plastik, çelik, kauçuk gibi üretilmiş malzemelerden inşa edilmiş ve doğal malzemeler oyun alanlarından çekilmiştir. Bakım maliyetinin azaltılması ve sermaye maliyeti kontrolünü sağlamak amacıyla doğadan hızla uzaklaşan kentsel tasarım yaklaşımı, giderek daha tartışmalı hale gelen, kullanıcıları tehdit eden riskler ve güvenlikleri için artan endişelere yol açmıştır. Bunun sonucunda doğadan uzak, steril bir ortamda çocukluğunu geçiren kent sakini için toprak ve doğa ile temasın sağlığımız için kötü olduğu algısı yerleşmiştir (DPR & UDFCD, 2017). Ancak; biyolojik çeşitliliğe sahip bir doğal çevre ile temas, sağlıklı bir bağışıklık sistemi için temel bir gereksinim olmanın yanı sıra bilişsel ve fiziksel duyarlılığı aktif olarak geliştirmeye yardımcı olmaktadır (Van

Herzele, 2012). Araştırmalar, çocukların alınacak dersleri doğada oynayarak tecrübe yoluyla öğrendiklerinde, öğrenme eylemini daha fazla etkileşim ve hayal gücü ile yaptıklarını göstermektedir (Bery, 2016). Çocukların doğayla erken yaşta etkileşimi, yaşamlarının yetişkinlik döneminde doğal alanlarda çalışma, oyun oynama ve koruma isteklerini etkileyen en güçlü deneyimlerden biri olarak kabul edilmektedir (DPR & UDFCD, 2017).

Amerika, Kanada, İskandinavya ve Avrupa'da pek çok şehirde doğada oyun yaklaşımı toplum katılımını arttırmanın ve toplum sağlığını optimize etmenin bir yolu olarak benimsenirken, alanların bakımı ve inşaatına farklı bir açıdan yaklaşarak maliyetlerin düşürülmesi sağlanmıştır. Doğada oyun, ağırlıklı olarak doğal peyzaj özellikleri, arazi şekli, doğal malzemeler ve yerel olanı yansıtan bitkilerin kullanımıyla tasarlanan duysal olarak zengin bir ortamda, yaratıcı ve bilişsel katılımın yanı sıra kaba motor (büyük kasları kullanmayı gerektiren hareketler); ince motor (parmaklar, eller ve kolların hareketleri); proprioseptif (vücut farkındalığı ya da derin duyu); vestibüler (koordinasyon ve denge duyusu) hareketlerini de teşvik etmektedir.

“Doğa, çocuğun bütün duyularına ve imgelem yeteneğine hitap ederek yaratıcılığına esin kaynağı olur. Çocuk doğada özgürlük, sınırsız hayal gücü ve mahremiyet duygularını tecrübe eder.”

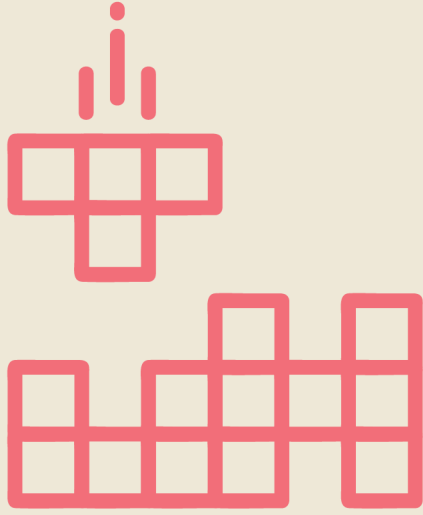
**- Doğadaki Son Çocuk,
Richard Louv**

Doğada oyun ve rekreasyonu destekleyen alan tasarımında dikkat edilmesi gereken bazı kriterler aşağıda sıralanmıştır.

- Çocuğun kaba motor, ince motor, yaratıcılık ve dramaturji gibi farklı yeteneklerini kullanabileceği, tek başına ve işbirliğine dayalı oyun ve yapılandırılmamış, yaratıcı oyun dahil her tür oyun için fırsat yaratmalıdır.
- Hareket yeteneği yüksek parçalar ve mevsimlik doğal malzemelerle (yapraklar, ince dallar, kum, kütükler, toprak, malç vb.) oynama fırsatı yaratmalıdır.
- Görme, ses, dokunma, koku ve hatta tat içeren, kullanıcılar için çoklu duyuşal deneyimler sunan bir ortam oluşturmak tasarımların temel amacı olmalıdır. Tasarımlar çocuklara ve diğer kullanıcılara doğadan faydalanarak tam anlamıyla ilgi çekici ve sürükleyici deneyimler sağlamak için tüm duyuları harekete geçirmeye çalışmalıdır.
- Her yaş, gelişim seviyesi ve yetenekten çocuk için uygun ve heyecanlandırıcı aktivite fırsatları yaratmalıdır.
- Mevsim geçişlerini vurgulayan, doğadaki değişimi kullanarak her mevsim farklı oyun türlerini teşvik eden özellikler tasarlanmalıdır. Hava olayları doğa oyunu için çok uygun

özgür kullanıma olanak veren öğeler sağlar. Yağmur ve kardan gelen suyla oynama fırsatının gözetildiği bir tasarım doğada oyun yaklaşımının güzel bir uygulaması olacaktır.

- Oyun öğeleri ağırlıklı olarak kütükler, kayalar, bitkiler, topraklar ve su gibi doğal malzemeler kullanılmalı ve yerel peyzajın karakterini yansıtmalıdır.
- Sadece “Oyun Alanları” olarak belirlenmiş bölgeler değil, parkın tamamı oyun fırsatları için değerlendirilmelidir.
- Bir doğa oyun alanının yaşayan, değişen bir sistem olduğu ve çocukların varlığının bu ekolojinin bir parçası olduğu anlayışı tasarımın temeli olarak ele alınmalıdır. Doğal oyun alanları dinamik ve gelişen alanlar olarak çocukların alanı zihinsel olarak haritalaması ve yaşayan peyzajın ihtiyaçları için özel uygulamalar gerektirmektedir.
- Doğada oyun tasarımlarının çeşitli bitkiler, böcekler, kuşlar ve küçük hayvanlar dahil olmak üzere hem flora hem de fauna etkileşimlerini teşvik etmesi gerekmektedir.



kapsayıcı.
inclusive.

Kapsayıcı tasarım, insanlardaki tüm farklılıkları dikkate alarak kimseyi dışarıda bırakmadan tasarım çözümleri üretmeyi amaçlayan; farklılıkları engel ve kısıtlayıcı bir unsur olarak değil, daha iyi tasarım yapabilmek için bir fırsat olarak değerlendirilen bir bakış açısı olarak kabul edilmektedir. Oyun ve rekreasyon alanlarının çocuklar, ergenler, yetişkinler, yaşlılar dahil her yaştan farklı kullanıcıya hizmet eden alanlar olması sebebiyle kapsayıcı bakış açısıyla tasarlanmaları gerekmektedir. Bu bakış açısıyla; toplumun her yaş ve kesiminden, sosyal altyapıdan, fiziki avantaj ve dezavantajlara sahip bireylerine hizmet edecek çözümlerin tasarlanmasını hedeflemektedir. Farklı kullanıcıları kapsayacak alanlar yaratılabilir; kullanıcılar arasındaki iletişimi güçlendirecek birlikte vakit geçirmeye imkan verecek alanların oluşturulması da önem kazanmaktadır.

“Herkes için oyun”, temel erişim ihtiyaçlarının ötesine geçerek kullanıcılara davetkar bir oyun deneyimi için bir alan sağlamayı amaçlamaktadır. Herkes için oyun ve rekreasyon alanlarının oluşturulmasında kapsayıcı tasarımın beş temel unsuru ön plana çıkmaktadır. Bunlar; duysal oyun ve birlikte oyun deneyimi, yüksek erişilebilirlik oranı, zihinsel gelişim ve sosyalleşmeye destek olmak, katılımcı metotların geliştirilmesi olarak sıralanabilir.

Duyusal Oyun

Duyular, çocuklara çevre hakkında bilgi verir ve bir alana ait olma duygusunu geliştirir. Tüm çocuklar kendi hızlarında öğrenirler ve duysal deneyimler tüm çocukların dünyalarını keşfetmelerine ve motor becerilerini, fiziksel güçlerini ve bilişsel işlevleri geliştirmelerine yardımcı olur.

Birlikte Oyun

Oyun alanları, her yaştan ve yetenekten çocukların bir araya gelip eğlenebileceği bir alan sağlamalıdır. Kapsayıcı oyun tasarımları; dereceli zorluk / risk aralığı sağlamalıdır, benzer ekipman-

ları birlikte gruplamalı, birden çok yaş grubu için ekipman sunmalı, her çocuk için gerçek oyun seçenekleri oluşturmalıdır.

Yüksek Erişilebilirlik

Doğru ekipman, malzeme seçimi ve bilinçli tasarım, erişilebilirliği arttıran en temel kriterlerdir. Örneğin, plastik kaydırak kullanımının kokle ar implantlara zarar verebilecek statik elektrik ürettiği kanıtlanmıştır. Bu durum çocukları kaymaktan kaçınmaya veya implantlarını çıkartarak duyma yeteneği olmadan oynamaya mecbur bırakmaktadır.

Zihinsel Gelişim

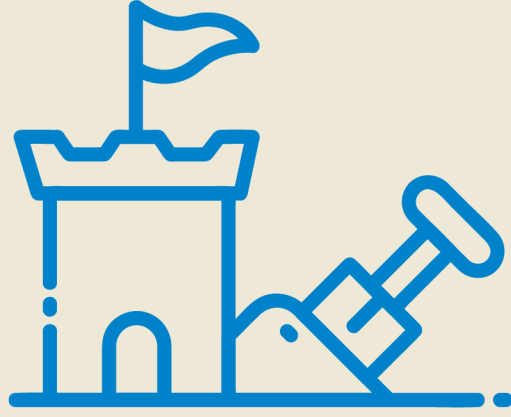
Zihinsel ve duysal bozukluk spektrumundaki çocuklar, duyularını bunaltmadan uyaran oyun alanı unsurlarına ihtiyaç duymaktadır. Zihinsel ihtiyaçları odak noktası olarak alan kapsayıcı oyun alanları tasarımında, sessiz alanlar, çevre yolları, sınır elemanları ve yönlendirme yolu içeren bir yol bulma sistemi yer almalıdır.

Sosyalleşme

Farklı gelişim aşamalarındaki çocuklar farklı şekillerde oynarlar. Kapsayıcı tasarım; çocukların farklı tercihlerini destekleyecek şekilde etkileşim kurmayı ve oyun oynamayı desteklediği gibi, çocukların kendi başlarına veya akranlarıyla bazı sosyal yakınlıklar kurarak oynayabilecekleri alanlar sağlamalıdır.

Katılımcı Metotların Geliştirilmesi

Kentsel mekanların kullanıcıya ve mekana özgün olarak şekillendirilmesi, yapılan uygulamaların kalıcı olması için kullanıcıların tasarım sürecine katılımı büyük bir öneme sahiptir. Katılımın aktif olarak ve büyük oranda sağlanması ile kullanıcıların mekana dair aidiyet hislerinin arttırılması sağlanacaktır.



güvenli.
safe.

Mekan tasarımı, güvenliği ve güvenlik hissini doğrudan etkilemektedir. Kamusal açık alanların günün her saati kullanıma açık olması dolayısıyla; aydınlatma gibi unsurlar kullanılarak herkes için güvenli alanlar olacak şekilde tasarlanması gerekmektedir. Bu kapsamda oyun ve rekreasyon aktivitelerine imkan veren ekipmanların ulusal ve uluslararası güvenlik standartlarına uygun bir şekilde tasarlanması önem kazanmaktadır.

Dış mekanda aktif olarak oynayabilmek; hava koşulları, motorlu taşıt odaklı ulaşım altyapısı gibi bazı etkenlerden dolayı dış tehditler ve riskleri içeren bir faaliyettir. Çeşitli düzenlemelerle, aktif oyunlara erişimi kısıtlayan bu tehditlerin önlenmesi ve risklerin kontrol altına alınması sağlanabilir. Yeşil alanlar ve çıkmaz sokaklar güvenli aktif oyun alanlarının oluşturulmasında çeşitli önlemler alınarak kullanılabilir (Shackell et.al., 2008). Bu kapsamda; herkes için açık kamusal alanları özgürce kullanma ve yaşam ortamlarını keşfetme olanağının geliştirilmesi yerel yetkililerin ve toplumların sorumluluğu altındadır.

Çocukluğun temel bir parçası ve temel bir hak olarak tanımlanan oyun için alan tasarımları yapılırken; çocukların oyun oynarken tehlikelerle karşılaşabilecekleri göz önünde bulundurulmalıdır.

Yetişkinler, çocukları oynarken makul ölçüde güvende tutmaya yardımcı olabilirler, fakat oyunun sağladığı bağımsızlığı ve özgürce kendilerini ifade edebilecekleri ortamı engellemek için özen gösterilmelidir.

Çocuklar risk yönetimini oyun yoluyla öğrenirler. Bu bağlamda oyun alanları gerektiği kadar güvenli olmalı, mümkün olduğunca güvenli olmamalıdır. Bu yaklaşım sayesinde çocuklar olası tehlikelerin dikkatle değerlendirildiği bir ortamda riske maruz bırakılarak kendileri için tehditleri değerlendirmeyi öğrenirler.

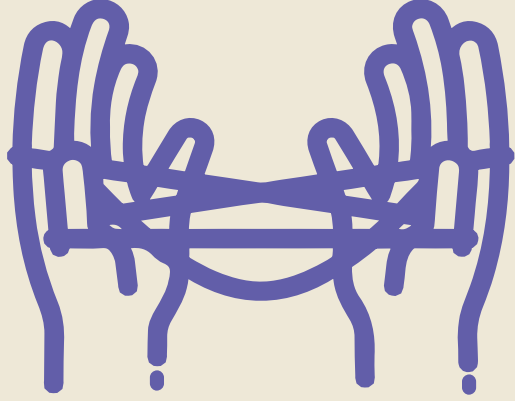
Yüksek kaliteli ve teşvik edici olarak nitelendirilebilecek oyun alanlarının beklendiği kadar pahalı olması gerekmez, ancak planlama aşamasında biraz daha fazla zamana ve başarılı bir bakım için mantıklı ve sistematik bir yaklaşıma ihtiyaç duyarlar. Bu bağlamda, ilk olarak 1998'de yayınlanan ve ağırlıklı olarak İngiliz Standardı BS 5696 ve Alman Standardı DIN 7926'dan yararlanan Avrupa Oyun Alanı Ekipmanı Standartları: EN 1176 ve EN 1177, oyun alanı tasarımıyla ilgili gereksinimlere ve ölçütlere bir risk çerçevesi oluşturmuştur.

Aşağıdaki tablo Oyun Alanı Ekipmanları için Avrupa Standartları'nın (EN 1176 ve EN 1177 ile RoSPA 2008) güvenlik kıstaslarını içeren kısımlarını listelemektedir (Tablo 3.2).

Oyun Alanı Ekipmanları Avrupa Standartları Yönetmelikleri	BAŞLIKLAR
EN 1176-1:2009	Oyun alanı ekipmanı - Genel güvenlik gereksinimleri ve test yöntemleri
EN 1176-2:2008	Oyun alanı ekipmanı - Salıncaklar için ek özel güvenlik gereksinimleri ve test yöntemleri
EN 1176-3:2008	Oyun alanı ekipmanı - Kaydıraklar için ek özel güvenlik gereksinimleri ve test yöntemleri
EN 1176-4:2008	Oyun alanı ekipmanı - Asılı oyun grupları için ek özel güvenlik gereksinimleri ve test yöntemleri
EN 1176-5:2008	Oyun alanı ekipmanı - Atlı karıncalar için ek özel güvenlik gereksinimleri ve test yöntemleri
EN 1176-6:2008	Oyun alanı ekipmanı - Sallanan ekipman için ek özel güvenlik gereksinimleri ve test yöntemleri
EN 1176-7:2008	Oyun alanı ekipmanı - Kurulum, inceleme, bakım ve çalışma kılavuzu
EN 1176-10:2008	Oyun alanı ekipmanı - Tamamen kapalı oyun ekipmanı için ek özel güvenlik gereksinimleri ve test yöntemleri
EN 1176-11:2008	Oyun alanı ekipmanı - Mekansal ağlar için ek özel güvenlik gereksinimleri ve test yöntemleri
EN 1177:2008	Darbe etkisini zayıflatan oyun alanı yüzey kaplaması - Kritik düşme yüksekliğinin belirlenmesi

Tablo 3.2. Oyun Alanı Ekipmanları Avrupa Standartları Yönetmelikleri ve Başlıkları (RoSPA, 2008).

- Güvenlik konusunda dikkate alınması gereken diğer tasarım kriterleri aşağıda sıralanmıştır.
- Farklı yaş gruplarına uygun ekipmanlara yer verilmesi
 - Güneşten korunmak için geniş bir gölge alanının oluşturulması
 - Yumuşak zeminin; salıncağın salınım yüksekliğinin en az iki katı genişliğinde olması
 - Yetişkinlerin gözetimi için oturma alanlarının sağlanması (3 yaşından küçük çocuklar gözetim altında olmalıdır.)
 - Keskin kenarlı veya paslanmaya meyilli yüzeyleri olan ekipmanlardan kaçınılması
 - Çocukları içeride ve istenmeyen koşulları dışarıda tutmak için çit vb. sınır elemanları kullanılması
 - Uygun yüzey kaplaması seçilmesi; talaş, kum veya kauçuk gibi yumuşak malzemelerin tercih edilmesi.
 - Oyun ve rekreasyon alanlarının, kullanıcıların alanı algılamalarını kolaylaştıracak net ve okunaklı tabelalar ve işaretler içermesi.



kültürel, yenilikçi.
cultural, innovative.

Şehirler; farklı kültürlerin etkileşime girerek aynı potada eridiği yaşam destek sistemleri, gözetleme ve kontrol ağlarıdır. Kentleşmenin yükselişinden bu yana şehirlerimiz elde edilen son teknoloji kullanılarak planlama ve tasarımla şekillendirilmektedir. Gelişen teknoloji insan hayatını ve kent yaşamını doğrudan etkilemekte; şehirlerimizi 'daha akıllı' ve sürdürülebilir kılma fırsatı sağlar-ken aynı zamanda sokaktaki günlük hayata ve şehrin yaşam deneyimine de katkıda bulunmaktadır. Teknolojinin getirdiği yenilikçi tasarım yaklaşımları hem mekansal hem sosyo-kültürel açıdan kenti desteklemektedir. Teknolojinin olumlu getirileri; oyun ve rekreasyon alanları; kent mobilyaları ve oyun ekipmanları tasarımında kullanılmaktadır.

Gelişen teknolojik araçların; kişilerin kamusal alan deneyimlerini zenginleştirme potansiyeli vardır. Bu potansiyel; yenilikçi yöntemlerle değerlendirildiğinde, günlük hayattaki oyun ve rekreasyon faaliyetlerini arttırarak kentte, sosyal ve kültürel bağları güçlendiren oyun kültürünü yaratmak için bir fırsat ortaya çıkarmaktadır.

"Birlikte oynayan şehirler birlikte kalır." - The Guardian

Şehir için, yenilikçi bir yaklaşımla geliştirilen "oynanabilirlik" kriteri, insanları ve oyunu gelecekteki kentlerin kalbine yerleştirmekte, şehrin altyapısını yeniden kullanarak akıllı şehir teknolojilerini kişiden kişiye ve kişiden şehre bağlan-tılar oluşturmak için yeniden yapılandırmaktadır. Teknolojinin sağladığı etkileşim ve yaratıcılık sayesinde kent sakinleri, konum ve kültürlerine göre şehrin gelişimine yönelik sosyal bir diyaloga katılım fırsatı bulabilmektedir (Oynanabilir Şehir Melbourne, 2018). 'Oynanabilirlik' bakış açısının sağlayacağı yaratıcılık odaklı yaklaşım; yenilik, oyun, yaratıcı teknolojiler, kamusal sanat ve kent-sel tasarımın eklektik bir yorumunu ortaya koyarak yaşadığımız ve çalıştığımız yerle olan bağla-

rımızı 'oyun deneyimi' üzerinden güçlendirebilir. Bu çerçevede oyun deneyimine yöneltilecek olan 'oyuncu için şehir nedir?' ve 'şehri oynanabilir hale getirmek ne demektir?' soruları bu bağları güçlendirmek için gerekli yöntemleri ortaya koyacaktır.

Oyun, bir varoluş biçimi, dünyanın yeni baştan hayal edilmesi için bir çerçeve ve potansiyeller ile olasılıkların değerlendirilmesi için açık bir kapıdır. Olaylara farklı bir yaklaşım getiren bu yönüyle oynanabilir şehirlerin dünya çapında uygulamaları; sivil katılımı teşvik ederek kamusal alanların ve altyapının iyileştirilebileceğini; insanları şehirlerine ve birbirlerine bağlayabileceğini göstermektedir. Bu anlamda; dil, kültür ve şehir hayatının bütün çeşitliliğini bünyesinde bulunduran İstanbul, oynanabilirlik yaklaşımıyla teknoloji ve bilgiyi birleştirerek büyüyen, yaşanabilir bir şehre dönüşme potansiyeline sahiptir.

Şehri oynanabilir hale getirmek çok disiplinli bir araştırma ve geliştirme ortamı gerektirmektedir. Şehrin yaratıcı ekonomisi içinde yer alan tasarımcıların, girişimcilerin, oyun geliştiricilerinin ve güncel ajandaya yön veren kültür kurumları, yerel yönetimler ve akademisyenlerin sistematik işbirliği bu ortamın yaratılmasında hayati öneme sahiptir. En önemlisi de, oynanabilir bir şehrin insanlara ihtiyacı vardır.

Oyun-Kültür-Yenilik çerçevesinde kurgulanan 'oynanabilir şehir' üç temel ilkeye dayanmaktadır:

- Vatandaşların şehrin gelişimi hakkındaki kararlara katılımını arttırmak
- Şehri keşfetmek ve tecrübe etmek için yeni deneyimler sunmak
- 'Şehir' ve 'Vatandaş' arasında ilgi çekici ve karşılıklı etkileşime dayalı bir iletişim kanalı oluşturmak

Beery, Thomas, Jørgensen, Kari. (2016). Children in nature: sensory engagement and the experience of biodiversity. Environmental Education Research <https://doi.org/10.1080/13504622.2016.1250149>

Brussoni, Mariana. Gray Casey. (2015). What is the Relationship between Risky Outdoor Play and Health in Children? A Systematic Review. International Journal of Environmental Research and Public Health 12(3). DOI: 10.3390/ijerph120606423

Burdette, H. & Whitaker, R. (2005). Resurrecting Free Play in Young Children. Looking Beyond Fitness and Fatness to Attention, Affiliation, and Affect. Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine, vol. 159.

Chawla, L. (2007). Childhood Experiences Associated with Care for the Natural World: A Theoretical Framework for Empirical Results. Children, Youth and Environments, 17(4), 144-170.

DPR (Denver Parks and Recreation), UDFCD (Urban Drainage and Flood Control District) . (2017). Nature Play in the Built Environment Design Standards and Guidelines. <http://valerianllc.com/wp/wp-content/uploads/2017/11/Nature-Play-Design-Guidelines.pdf>

Ekawati, S. (2015). Children – Friendly Streets as Urban Playgrounds. Procedia - Social and Behavioral Sciences. 179.

EN 17161:2019. Design for All - Accessibility following a Design for All approach in products, goods and services - Extending the range of users. 01.120 - Standardization. General rules.

EN 17161:2019. Design for All - Accessibility following a Design for All approach in products, goods and services - Extending the range of users. 11.180.01 - Aids for disabled and handicapped persons in general.

EN 17161:2019. Design for All - Accessibility following a Design for All approach in products, goods and services - Extending the range of users. 13.180 – Ergonomics

Frost, J. L. (1992). Play and playspaces. Albany, NY: Delmar Publishing.

HAGS (2019). Inclusive Play Design Guide. https://issuu.com/hags-uk/docs/hags_-_inclusive_play_-_design_guid/1?ff

Innocent, T (2019), 'What is a playable city?' acmi Stories & Ideas, 9 Kasım 2019, Erişim: 24 Mart 2021, < <https://www.acmi.net.au/stories-and-ideas/what-is-a-playable-city-troy-innocent/>>

Karsten, L. & Felder, N. (2015). Parents and children consuming the city: geographies of family outings across class. Annals of Leisure Research. 18. 1-14

Kshama, G., Arijit, R., Kanishka, L. (2016). GIS based analysis for assessing the accessibility at hierarchical levels of urban

green spaces. Urban Forestry & Urban Greening. Volume 18, 2016, Pages 198-211, ISSN 1618-8667, <https://doi.org/10.1016/j.ufug.2016.06.005>.

Louv, Richard. (2010). Doğadaki Son Çocuk. Çocuklarımızdaki Doğa Yoksunluğu ve Doğanın Sağaltıcı Gücü. Tübitak Yayınları. Playable City, Accessed: 24 Mach 2021 <<https://www.playable-city.com/vision/>>

Swanwick, Carys & Dunnett, Nigel & Woolley, Helen. (2003). Nature, Role and Value of Green Space in Towns and Cities: An Overview. Built Environment. 29. 94-106. 10.2148/benv.29.2.94.54467.

Van den Berg A.E., Koenis R. & Van den Berg M.M.H.; Spelen in het groen: Effecten van een bezoek aan een natuurspeeluin op het speelgedrag, de lichamelijke activiteit, de concentratie en de stemming van kinderen; Alterra-rapport 1600, Wageningen: Alterra, 2007

Raad voor het landelijk gebied; Groen opgroeien!; Publicatie RLG 08/08, juni 2008

Van Herzele A, de Vries S. (2012). Linking green space to health: A comparative study of two urban neighbourhoods in Ghent, Belgium. Popul Environ 34(2):171–193, doi:10.1007/s11111-011-0153-1.

istanbul oyun master planı kapsam ve çerçevesi

Kapsam

Dünyada, Auckland (Yeni Zelanda), Barcelona (İspanya), Londra (UK), Copenhagen (Danimarka), Melbourne (Avusturalya), Berlin (Almanya) ve Munich (Almanya) gibi şehirlerde ve İtalya'nın çeşitli bölgelerinde; "Parklar ve Açık Alanlar Stratejik Eylem Planı", "Kamusal Alanda Oyun Planı", "Oyun Planlaması" gibi çeşitli isimlerle oyun ve rekreasyon alanlarının geliştirilmesinde yönlendirici stratejik planlar oluşturulmaktadır.

Dünya çapında örnekler incelendiğinde İstanbul gibi nüfusun yoğun olduğu bir dünya kentinde oyun ve rekreasyon alanlarının planlanmasına yönelik stratejik bir yaklaşımın bulunmaması dikkat çekmekte ve bu yaklaşımın geliştirilmesi konusunda bir ihtiyaç olduğu gündeme gelmektedir. Bu sebeple İstanbul'da oyun konusunda yeni bir vizyonun ve bütüncül bir yaklaşımın geliştirilmesi; İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nin kent planlamasında katılımcı ve işbirlikçi çalışmaları ile paralellik gösteren ve İstanbul'a değer katacak bir çalışmadır.

"İstanbul Senin, Geleceğine Birlikte Karar Verelim" sloganıyla yola çıkılarak hazırlanan İBB 2020-2024 Stratejik Planı'nda temel yaklaşımı açıkla-

yan değerler şu şekilde belirtilmiştir:

- Adalet, Şeffaflık ve Hesap Verebilirlik, Etik, Kapsayıcılık, Yenilikçilik, Çevreye Duyarlılık, Liyakat, Katılımcılık, İnsan Odaklılık, Çeviklik (Şekil 4.1).

İBB'nin temel vizyon, misyon ve hedefleri doğrultusunda, İBB Park Bahçe Yeşil Alanlar Dairesi tarafından hazırlanan ve 2020-2024 yıllarını kapsayan Stratejik Plan'da da İstanbul için hazırlanacak her projenin bütüncül bir yaklaşımla ele alınmasının gerekliliği üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda İBB Park Bahçe Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı 2020-2024 Stratejik Planı'nda yer alan projelerden biri de "İstanbul Oyun Master Planı"dır.

İstanbul Oyun Master Planı, oynanabilir bir şehre ulaşmak için kentsel çevrede açık yeşil alanlarda bir model değişikliği yaratmaktadır. Kentsel açık alanlarda rekreasyon ve oyun ilişkisini yeniden düşünmek için kavramsal bir çerçeve oluşturmaktadır (Şekil 4.2). Bu çerçeve, öncelikle oyunun sadece çocuklar için değil, tüm vatandaşlar için kolektif ve birbiriyle bağlantılı faydalarına ve topluluk yaşamı ile kentsel çevreyi iyileştirme fırsatı



Şekil 4.1. İBB 2020-2024 Stratejik Planı temel değerler

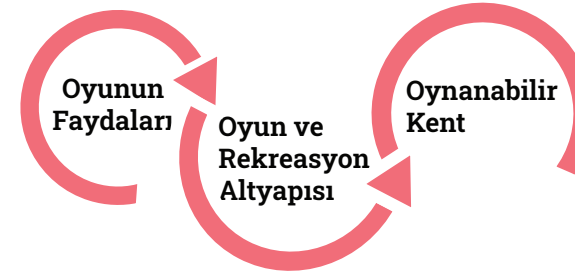
sağlama potansiyeline dayanmaktadır. İkinci olarak, yeni bir rekreasyon altyapısı yaklaşımı oluşturmakta ve üçüncü olarak, mekan tasarımı rehberlik sağlayan ve planlama aşamasında daha oynanabilir bir kent oluşturmak için gerekli esasları tanımlamaktadır.

İstanbul Oyun Master Planı kapsamında ele alınan kriterler oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı), erişilebilirlik, sürdürülebilirlik, kapsayıcılık, güvenlik ve yenilikçilik olmak üzere altı ana başlıkta gruplanmıştır. Çalışma kapsamında yaş grupları 0-4, 5-9, 10-14, 15-19, 20-64 ve 65 yaş üzeri olacak

şekilde ele alınmıştır. Bu kapsamda oyun ve rekreasyon alanlarının hitap ettiği yaş aralıkları ve bu yaş gruplarının farklılaşan ihtiyaçlarına göre tasarlanması öngörülmektedir.

Öncelikle mevcut parklar ve oyun kalitesinde iyileştirmeler yapılması daha sonra ise erişilebilir oyun ve rekreasyon alanlarının oluşturulması ve bu alanların sayılarının artırılması kapsamında mahalle ölçeğinde tespitler yapılarak kentsel açık alan kullanımının artırılması hedeflenmektedir.

Bütün bu uygulamaların ana amacı kentte bütüncül bir oyun kültürünün yaşatılması ve yaygınlaştırılması olarak belirlenmiştir. Oyun ile çocukların gelişimleri sağlanırken; dezavantajlı gruplar ve farklı yaş grupları arasında iletişimin artırılması, kaynaştırma ve temas ortamının yaratılması ile kent içi barış ve dayanışma kültürü oluşturmak, huzur ve refahı arttırmak gibi uzun vadeli faydalar öngörülmüştür. Bu kapsamda oluşturulan İstanbul Oyun Master Planı; ulusal ve uluslararası yasal çerçevede ortaya çıkan yaklaşıma uygun olarak geliştirilmiştir.



Şekil 4.2. Rekreasyon ve oyun ilişkisi için kavramsal çerçeve.

Yasal Çerçeve

Uluslararası Yasal Çerçeve

• 2030 BM Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri

İstanbul Oyun Master Planı projesi, Birleşmiş Milletlerce hazırlanan ve küresel olarak kabul edilmiş olan 2030 sürdürülebilir kalkınma amaçları-

na katkı sağlamaktadır (Şekil 4.3). Gezegenimizi korumak ve tüm insanların barış ve refah içinde yaşamasını sağlamak için evrensel bir eylem çağrısı olarak tanımlanan on yedi adet sürdürülebilir kalkınma amacından biri olan “Sürdürülebilir Şehirler ve Topluluklar” isimli 11. amaç (Ek B.1), İstanbul Oyun Master Planı için bir üst çatı oluşturmaktadır. Bu hedefe göre kentlerin kapsayıcı, güvenli, dayanıklı olması sağlanırken özellikle kadınlar, çocuklar, yaşlılar ve engelliler gibi hassas grupların yeşil alanlara ve kamu alanlarına erişiminin güvence altına alınması gerektiği belirtilmiştir.

Sürdürülebilir kalkınma hedeflerinin “nitelikli eğitim” başlıklı 4. amacı ise kapsayıcı, adil, eşitlikçi eğitim ve öğrenim olanaklarını teşvik etmektedir (Ek B.2). Nitelikli eğitim amacı doğrultusunda özellikle çocuklar ve engelliler için kapsayıcı, toplumsal cinsiyet eşitliğinin sağlandığı öğrenme imkanlarının yaratılması gerektiği üzerinde durulmuştur.

“Eşitsizliklerin azaltılması” başlıklı 10. amaç (Ek B.3) ve “toplumsal cinsiyet eşitliği” başlıklı 5. amaç (Ek B.4) ile “cinsiyet eşitsizliği” ve “ülkeler içinde ve arasında eşitsizliklerin azaltılması” üzerinde durulmuştur. Bu kapsamda ekonomik veya sosyal statü, yaş, cinsiyet, ırk vb. gözetilmeden herkesin eşit koşullara erişebilmesi ve bunun için gerekli siyasi, politik ve ekonomik sistemlerin oluşturulması gerektiği üzerinde durulmaktadır.

• Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşme (UN Convention on Rights of The Child)

1989 yılında pek çok ülke tarafından kabul edilen Çocuk Haklarına Dair Sözleşme, herhangi bir ırk, din, kültür vb. ayrımı gözetmeden tüm çocukların eşit haklara sahip olması, çocuklara yönelik gerçekleştirilecek her eylemde çocuğun yararının ön plana alınması, her çocuğun kendini geliştirebilmesi ve potansiyelini ortaya koyabilmesi için ihtiyaç duyulan imkanların sağlanması, çocukların

düşüncelerini ifade etme hakkına saygı duyularak alınacak kararlarda çocuklara da danışılması gerektiğini vurgulamaktadır.

Oyun Master Planı, Çocuk Haklarına Dair Sözleşmenin 31. maddesinde yer alan “...çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence (etkinliklerinde) bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını” dikkate alan bir yaklaşım benimsemektedir.

Benzer şekilde, taraf devletlerdeki tüm hükümet kademelerinin “çocuğun kültürel ve sanatsal yaşama tam olarak katılma hakkına saygı duyacak ve bu hakkını teşvik edecek ve kültürel, sanatsal, eğlence ve boş zaman etkinlikleri için uygun ve eşit fırsatların sağlanmasını teşvik edecek” şekilde hareket etmeleri önerilmektedir (Md. 31.2). 31. maddede (Ek A.1) yer alan ve İstanbul Oyun Master Planı için odak noktası olan “oyun ve eğlence hakkı” konusunda BM Çocuk Hakları Komitesi’nin yaklaşımı master plan için oldukça ilham verici olmuştur.

• Birleşmiş Milletler Engelli Hakları Sözleşmesi (CRPD)

Engellilerin haklarına yönelik uluslararası sözleşme, Birleşmiş Milletler Genel Kurulu’nca 2006 senesinde kabul edilmiş ve Türkiye’de 2009’da yürürlüğe girmiştir. Sözleşmenin temel yaklaşımı engelli bireylerin temel hak ve özgürlüklerden ayrımcılığa uğramadan yararlanması, engelli bireylerin diğer bireylerle beraber topluma eşit katılımının sağlanması, geliştirilecek politikalar, planlar ve yaklaşımlarda engelli bireylerin de göz önünde bulundurulmasını sağlamaktır. Engelli bireyler konusunda geliştirilecek tüm yaklaşımlar aynı zamanda sürdürülebilir kalkınma hedefleri kapsamına girmektedir. Çocukların kültürel yaşama, spora, eğlence ve boş zaman etkinliklerine katılımıyla ilgili olarak, BM Engelli Hakları Sözleşmesi’nin 30. Maddesine (Ek B.5) göre engelli çocukların da oyuna erişiminin, oyuna ve aynı zamanda okul sistemindeki etkinlikler dahil olmak üzere rekreasyon ve spor gibi faaliyetlere katılımının diğer çocuklarla eşit koşullarda sağlanması gerektiğini belirtmektedir.

• Avrupa Birliği Şehirde İnsan Haklarının Korunmasına İlişkin Şartı (EU Charter for Safeguarding Human rights in city)

İstanbul Oyun Master Planı, Avrupa Birliği Şehirde İnsan Haklarının Korunmasına İlişkin Şartı kapsamında belirtilen “Yerel yönetimler hiçbir ayırım gözetmeksizin tüm çocukların yüksek nitelikli aktivite alanlarına erişimini sağlamakla yükümlüdür.” (Madde XXI.2) ile “Yönetimler, fiziksel ve sportif faaliyetleri sağlıklı yaşam alışkanlığı olarak teşvik etmekle yükümlüdür.” (Madde XXI.3) maddelerine tam uyum göstermektedir (Ek B.6).

Ulusal Yasal Çerçeve

İstanbul Oyun Master Planı kapsamında hukuk sistemimizdeki yasalar, yönetmelikler ve standartlar incelenmiştir.

• Mekansal Planlar Yapım Yönetmeliği

14/06/2014 tarih ve 29030 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanarak yürürlüğe giren Mekansal Planlar Yapım Yönetmeliği’nin amacı, yönetmeliğin birinci maddesinde belirtildiği üzere; fiziki, doğal, tarihi ve kültürel değerleri korumak ve geliştirmek, koruma ve kullanma dengesini sağlamak, ülke, bölge ve şehir düzeyinde sürdürülebilir kalkınmayı desteklemek, yaşam kalitesi yüksek, sağlıklı ve güvenli çevreler oluşturmak üzere hazırlanan, arazi kullanım ve yapılaşma kararları getiren mekânsal planların yapımına ve uygulanmasına ilişkin usul ve esasları belirlemektir. Yönetmeliğin on ikinci maddesinin birinci fıkrasında imar planlarında eğitim, sağlık ve yeşil alanlar gibi hizmetlerin etki alanındaki nüfusun erişme mesafesi olarak tanımlanan yürüme mesafelerinin; topografya, yapılaşma, yoğunluk, mevcut doku, doğal ve yapay eşikler dikkate alınarak planlanması gerektiği ifade edilmiştir. Ek olarak, aynı maddenin ikinci fıkrasında imar planlarında; çocuk bahçesi, oyun alanı, açık semt spor alanı gibi fonksiyonlar

için yaya olarak ulaşılması gereken hizmet etki alanının 500 metre yürüme mesafesi dikkate alınarak planlanması gerektiği belirtilmiştir. Belirlenen standartların yanı sıra; brüt nüfus yoğunluğu 100 kişi/ha ve daha az olan yerleşim bölgelerinde, dağınık kırsal nitelikli yerleşmelerde, uygun büyüklük ve nitelikte alanın bulunmadığı yerleşik alanlarda ve fonksiyonlara ulaşımı zorlaştıran doğal ya da yapay eşiklerin bulunduğu alanlarda yürüme mesafelerinin artırılabilirliği ifade edilmiştir.

Mekânsal Planlar Yapım Yönetmeliği’nin eki olan Farklı Nüfus Gruplarında Asgari Sosyal ve Teknik Altyapı Alanlarına İlişkin Standartlar ve Asgari Alan Büyüklükleri Tablosu’nda (Ek B.7) il bütününde açık ve yeşil alan standardı 15 m²/kişi olarak belirlenmiştir. Tabloda ilçe sınırlarında yapılan planlamalarda çocuk bahçesi, park, meydan, semt spor alanı, botanik parkı, mesire yeri, rekreasyon gibi kullanımlar yer alırken; il sınırlarında yapılan planlamalarda ise hayvanat bahçesi, kent ormanı, ağaçlandırılacak alan, fuar, panayır ve festival alanı, hipodrom gibi kullanımlar tanımlanmıştır. Tablo açıklamalarına göre ilçe sınırları dahilindeki kullanımlar için belirlenen standart 10 m²/kişi iken il bütününde; bu standarda 5 m²/kişi daha ilave edilmektedir.

• Planlı Alanlar Tip İmar Yönetmeliği

03/07/2017 tarihinde 30113 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanarak yürürlüğe giren Planlı Alanlar İmar Yönetmeliği’nde yeşil alanlar; toplumun yararlanması için ayrılan oyun bahçesi, çocuk bahçesi, dinlenme, gezinti, piknik, eğlence, rekreasyon ve rekreatif alanları toplamı şeklinde ifade edilirken metropol ölçekteki fuar, botanik ve hayvan bahçeleri ile bölgesel parklar da bu kapsamda değerlendirilmiştir. Yönetmelikte çocuk bahçeleri; çocukların oyun ve dinlenme ihtiyaçlarını karşılayan, bitki örtüsü ile çocukların oyun için gerekli araç gereçleri, toplamda 6 m²’yi geçmeyen büfe ile süs havuzu, pergola ve genel tuvalet dışında başka tesis yapılamayan alanlar olarak tanımlanmıştır.



Şekil 4.3. BM 2030 Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri

İstanbul genelindeki mevcut durumun tespiti için İBB veri havuzu ve TÜİK nüfus verileri coğrafi bilgi sistemleri kullanılarak sayısallaştırılmıştır. Bu kapsamda İstanbul geneli oyun alanları, aktif yeşil alanlar, yeşil alanlar ve ilçe düzeyinde analizler elde edilmiştir.

Mevcut durumun tespiti için yapılan çalışmalar-dan biri de İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğunda bulunan oyun alanlarında gerçekleştirilen saha çalışmalarıdır. Bu çalışmalar kapsamında hazırlanan oyun alanları değerlendirme formu (Ek D.1); erişilebilirlik, sürdürülebilirlik, kapsayıcılık, güvenlik ve çok işlevli, yaratıcı, eğitici olma (oyun değeri, oyun kalitesi) şeklinde 5 ana başlık altında toplanan sorular ile oyun alanlarının bu kriterler doğrultusunda değerlendirmesini ve puanlanmasını sağlamıştır. Yapılan puanlamada erişilebilirlik %25, sürdürülebilirlik %15, kapsayıcılık %20, güvenlik %20 ve çok işlevli, yaratıcı, eğitici olma (oyun değeri, oyun kalitesi) %20 olacak şekilde tüm sorulara birer puan verilmiş ve puanların toplanmasıyla tüm oyun alanları değerlendirilmiştir.

19/08/2020 tarihinden itibaren İstanbul'da yer alan İBB sorumluluğundaki tüm çocuk oyun alanları değerlendirilmeye başlanmıştır. İlk olarak içinde çocuk oyun alanı bulunan yeşil alanların listesi çıkarılmış, daha sonra bu liste saha çalışmaları sırasında güncellenmiştir. Arazi çalışması için hazırlanan değerlendirme formu Google Anketler üzerinden online doldurularak oyun alanlarından fotoğraflar çekilmiştir. Saha çalışmaları 11/12/2020 tarihinde tamamlanmıştır.

Değerlendirme sonuçlarına göre oyun alanlarının puanları dikkate alınarak oyun dostu parklar ve ilçeler belirlenmiştir. Oyun kalitesi ve oynanabilirlik gibi birçok kriterin ölçüldüğü saha çalışması kapsamında Avrupa ve Anadolu yakasında bulunan İBB sorumluluğundaki 348 park içinde yer alan toplam 598 çocuk oyun alanı değerlendirilmiştir. Elde edilen veriler ile İBB sorumluluğundaki tüm çocuk oyun alanlarına ait detaylı bir sayısal veri havuzunun oluşturulmasına olanak

sağlamıştır. Bu saha çalışmasının amaçlarından biri de ikinci etapta ilçe belediyeleri ile de işbirliği yapılarak İstanbul'daki tüm oyun alanlarının değerlendirilmesini ve İstanbul'un oyun ve rekreasyon altyapısının doğru bir şekilde tespit edilmesini sağlamaktır. Bu sebeple ilk etapta İBB sorumluluğundaki parklarla gerçekleştirilen saha çalışmasından elde edilen deneyimler büyük önem taşımaktadır.

İstanbul geneli ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki oyun alanlarının değerlendirilmesi sonucunda elde edilen analizler sonucunda oynanabilir bir İstanbul için vizyon, hedef ve stratejiler belirlenmiştir. Hedeflenen stratejiler doğrultusunda pilot çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Pilot çalışmalardan elde edilen deneyimler ile dünya örnekleri, yasal düzenlemeler, mevcut durum, çalıştay, saha çalışmaları ve analizler ışığında İstanbul Oyun Master Planı'nın yönetim ve izlenmesi için farklı aktörlerin sorumluluklarının belirlendiği bir yönetim kurgusu oluşturulmuştur.

İstanbul Oyun Master Planı süreç ve aşamaları yandaki şemada görülmektedir (Şekil 4.5).

Erişilebilirlik İzleme ve Denetleme Yönetmeliği 20 Temmuz 2013, no 28713

Mekansal Planlar Yapım Yönetmeliği 14/06/2014, no 29030

Planlı Alanlar Tip İmar Yönetmeliği 03.07.2017, no 30113

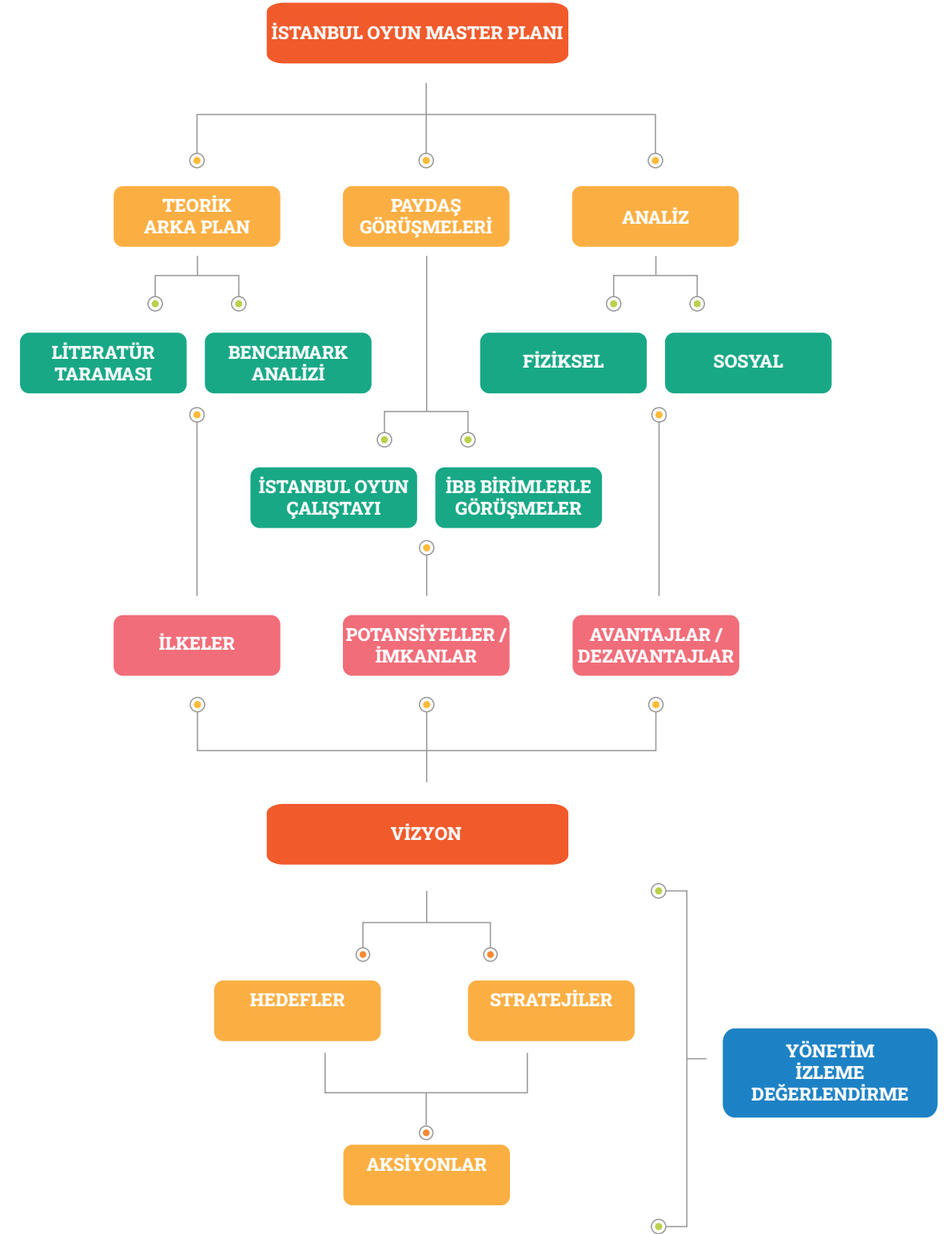
5378 sayılı Engelliler Hakkında Kanun 7/7/2005, no 25868

United Nations. (2015). The 2030 Agenda for Sustainable Development,

United Nations. (1989). Convention on Rights of the Child

United Nations. (2007).Convention on the Rights of Persons with Disabilities (CRPD)

United Cities and Local Governments. (2011). European Charter for the Safeguarding of Human Rights in the City



Şekil 4.5. İstanbul Oyun Master Planı Metodolojisi

istanbul oyun ve rekreasyon altyapısı

İstanbul'daki oyun ve rekreasyon altyapısının anlaşılabilmesi için açık ve yeşil alanlara yönelik ilçe bazında mevcut durum analizi yapılmıştır.

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı verilerine göre 2020 yılında İstanbul'daki toplam aktif yeşil alan miktarı 11.628,96 hektar ve kişi başına düşen aktif yeşil alan miktarı 7.49 m²'dir. Bu veriler İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alan miktarına; Tarım ve Orman Bakanlığı Orman Genel Müdürlüğü ve ilçe belediyelerinden iletilen aktif yeşil alan miktarları eklenerek hesaplanmıştır.

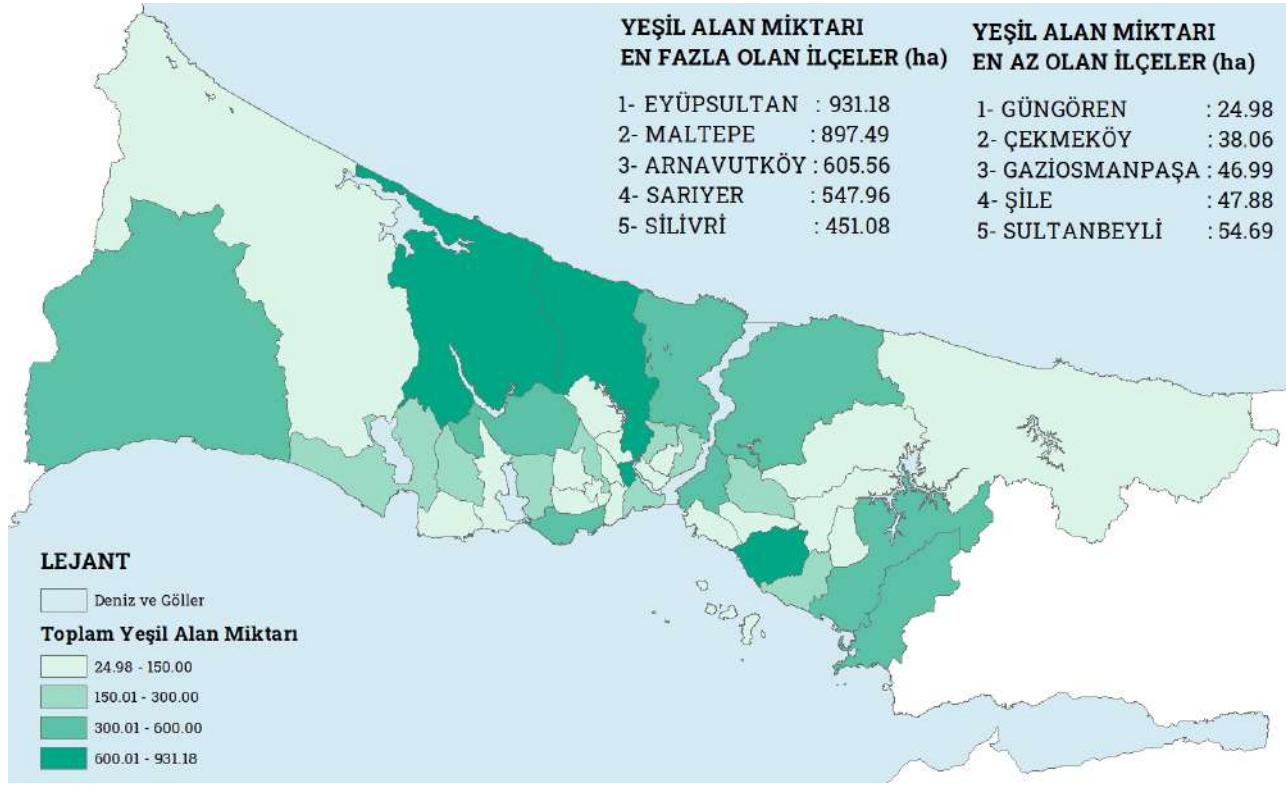
İstanbul Oyun Master Planı kapsamında ilçe bazında yapılan analizlerde İBB dışındaki kurumlardan gelen verilerin sayısal olmaması nedeni ile mekansal olarak gösterilememektedir. Bu sebeple, analizlerde kullanılan veriler İBB Coğrafi Bilgi Sistemleri ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alan verileri birleştirilerek üretilmiştir.

2021 yılında İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından BİMTAŞ işbirliği ile İstanbul Yeşil Alanlar Master Planı oluşturulması ve bu kapsamda YAYSİS (Yeşil Alan Yönetim Sistemi) veritabanının güncellenmesine yönelik bir çalışma başlatılmıştır. 2022 yılı Kasım ayında tamamlanması planlanan proje kapsamında, İstanbul'un

bütün yeşil alanlarının tespit edilerek sınıflandırılması ve elde edilen verilerin sayısallaştırılması sağlanacaktır. Bu sebeple, yeşil alanlara yönelik en güncel ve doğru sayısal veri 2022 yılı sonunda elde edilecektir. İstanbul Oyun Master Planı'nda bulunan mekansal veri odaklı analizler, YAYSİS projesi kapsamında elde edilen verilere göre güncellenecektir.

İstanbul Geneli Mevcut Durum

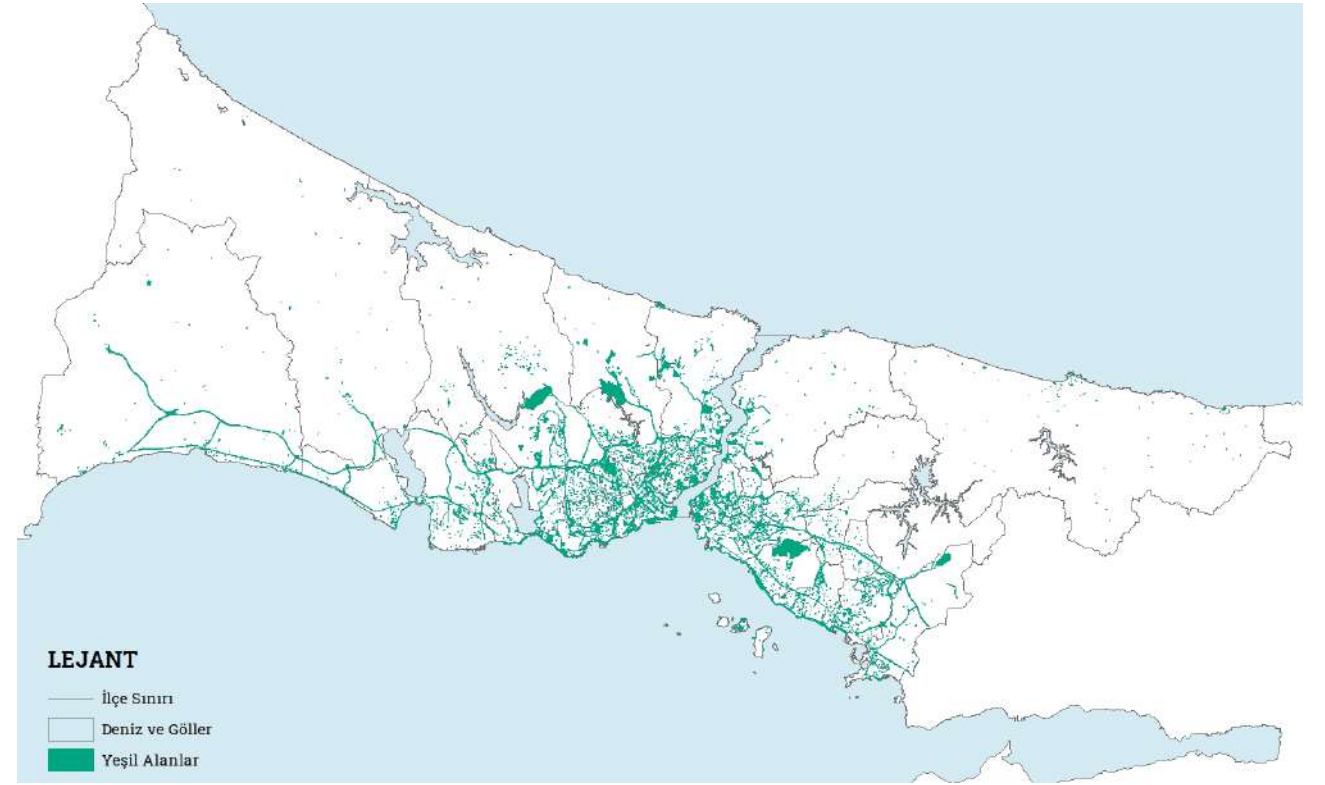
İstanbul'un sahip olduğu yapılaşmış çevre ve giderek kalabalıklaşan nüfusu dikkate alındığında yaşanabilir bir kent olma ve öyle kalma idealinin sağlanabilmesi için sahip olduğu açık ve yeşil alanları koruması ve sayılarını arttırması gerekmektedir. Bu amaçla çalışmalarını yürüten İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı ve çeşitli İBB birimleri bünyesindeki veriler ile nüfus verileri kullanılarak yeşil alanlar, aktif yeşil alanlar, oyun alanları ve nüfus verileri şeklinde dört ana başlık altında analizler ve değerlendirmeler yapılmıştır. İstanbul'daki tüm ilçeler; erişim meşafeleri, kişi başına düşen yeşil alan miktarları ve yaş gruplarına göre değerlendirilmiştir.



Şekil 5.1: İlçelere göre yeşil alan miktarı (ha), 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

Yeşil Alanlar

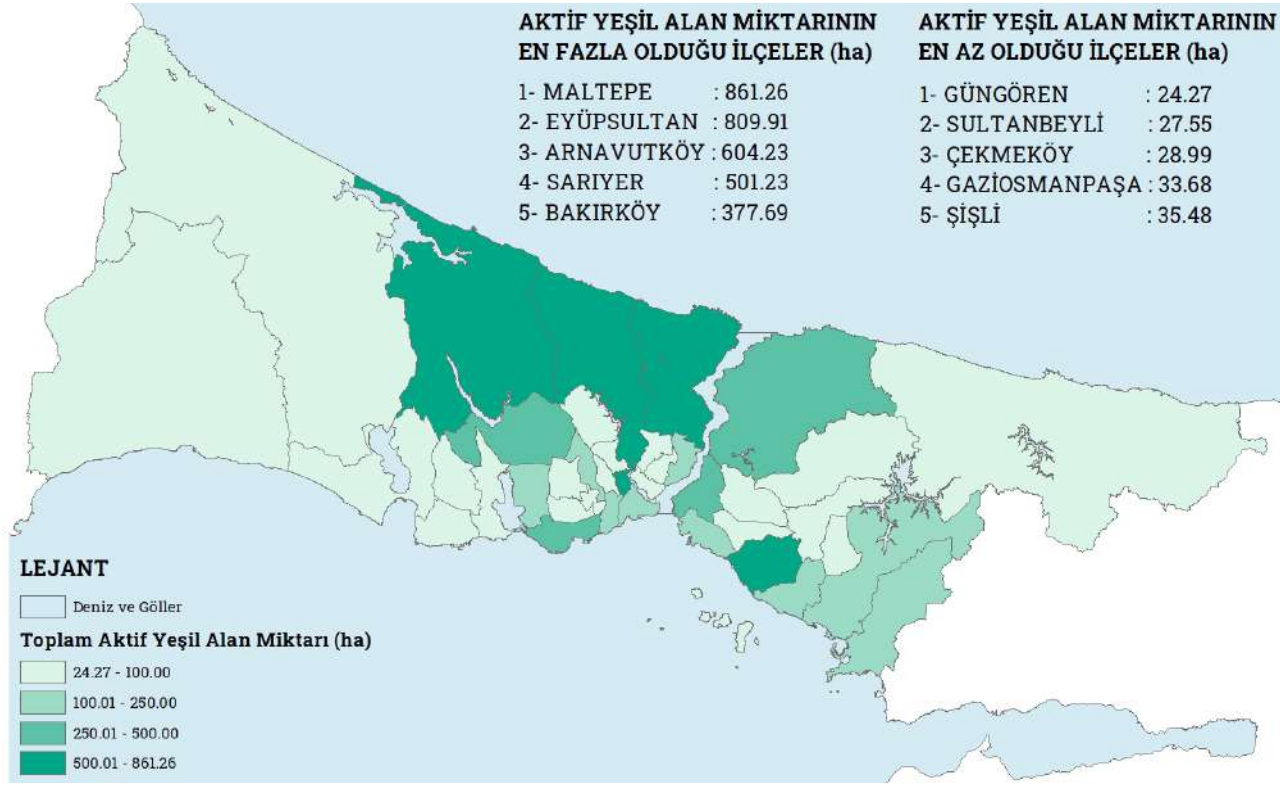
Çalışma kapsamında İstanbul Avrupa yakasındaki toplam yeşil alan miktarı 5,887.35 hektar iken; Anadolu yakasındaki yeşil alan miktarı 3,220.42 hektar olarak hesaplanmıştır. Avrupa yakasında ilçelerin yüzölçümü toplamı 347,389.95 hektar ve Anadolu yakasındaki ilçelerin yüzölçümü 187,111.33 hektar olduğu dikkate alınırsa Avrupa yakasının %1.69'u ve Anadolu yakasının %1.72'sinin yeşil alan olduğu görülmektedir.



Şekil 5.2: İlçelere göre yeşil alan dağılımı, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

İstanbul'daki yeşil alanların ilçelere göre dağılımına bakıldığında 931.18 ha toplam yeşil alana sahip Eyyüpsultan ilçesi yeşil alan miktarının en fazla olduğu ilçe olarak ön plana çıkmaktadır. Maltepe, Arnavutköy, Sarıyer ilçeleri de yeşil alan miktarının fazla olduğu diğer ilçelerdir. Yeşil alan mikta-

rının düşük olduğu ilçeler ise sırasıyla Güngören, Çekmeköy, Gaziosmanpaşa, Şile, Sultanbeyli ve Şişli'dir (Şekil 5.1). Bu yeşil alanlar içinde refüj ve kavşaklar gibi pasif yeşil alanlar da yer almaktadır (Şekil 5.2).

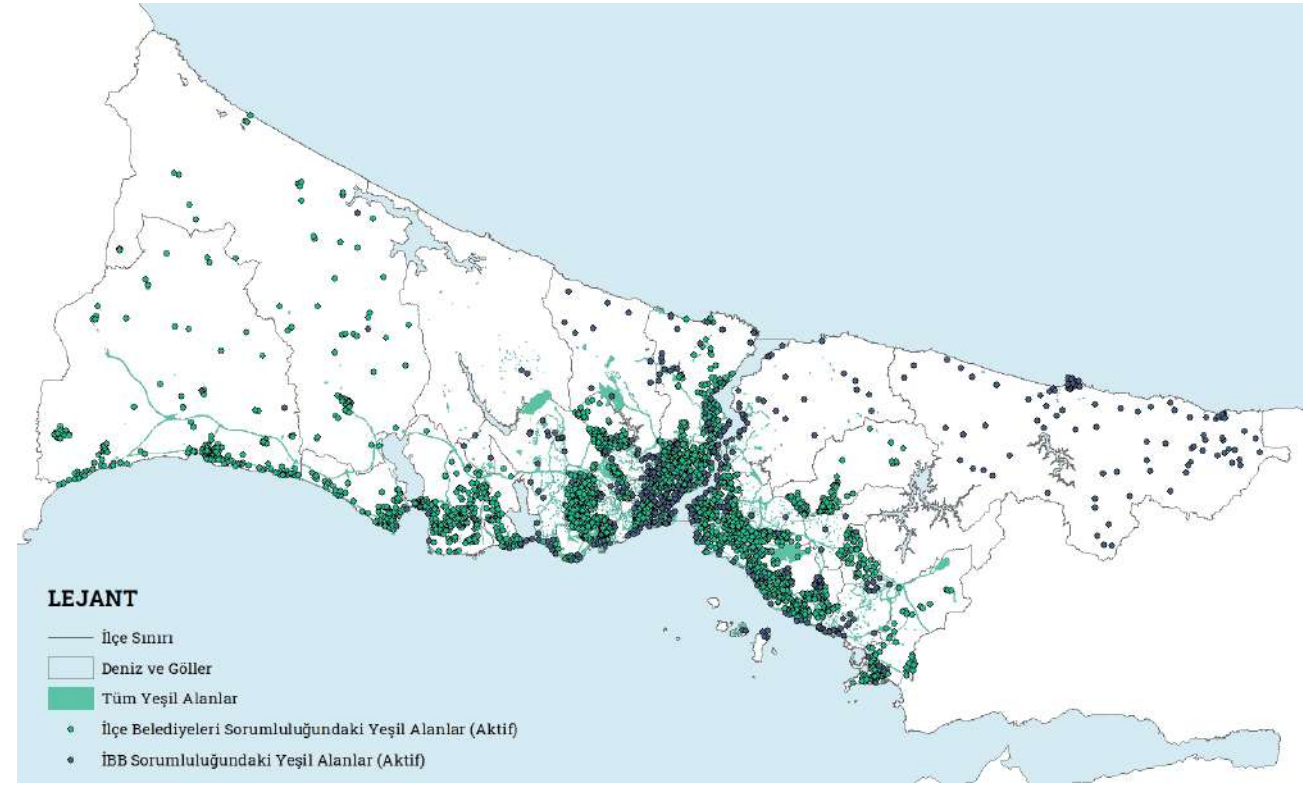


Şekil 5.3: İlçelere göre aktif yeşil alan miktarı (ha), 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

Aktif Yeşil Alanlar

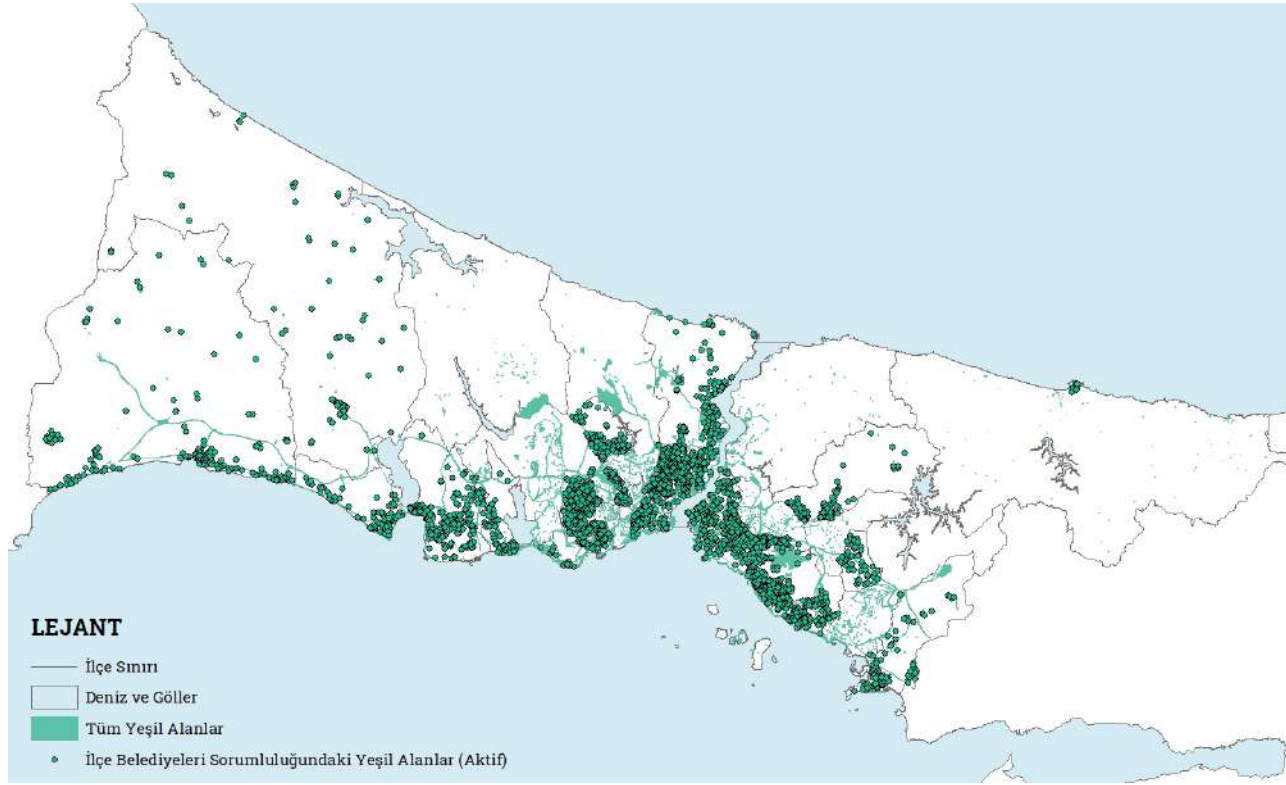
İstanbul'da bulunan 9,107.78 ha yeşil alanın %76.29'unu aktif yeşil alanlar oluşturmaktadır. Aktif yeşil alan miktarının en az olduğu ilçeler sırasıyla Güngören, Sultanbeyli, Çekmeköy, Gaziosmanpaşa, Şişli, Çatalca ve Şile iken en fazla olduğu ilçeler sırasıyla Maltepe, Eyüpsultan, Arnavutköy ve Sarıyer'dir (Şekil 5.3). Bu ilçelerde kişi başına

düşen yeşil alan miktarının fazla olmasının başlıca sebebi ilçelerdeki Kemerburgaz Kent Ormanı (Eyüpsultan), Şamlar Tabiat Parkı (Arnavutköy), Kayışdağı Ormanı (Maltepe), Hacıosman Kent Ormanı ve Belgrad Ormanı (Sarıyer) gibi büyük alan kullanımlarıdır.



Şekil 5.4: Toplam aktif yeşil alanlar içindeki İBB ve ilçe belediyeleri sorumluluğundaki yeşil alanlar, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

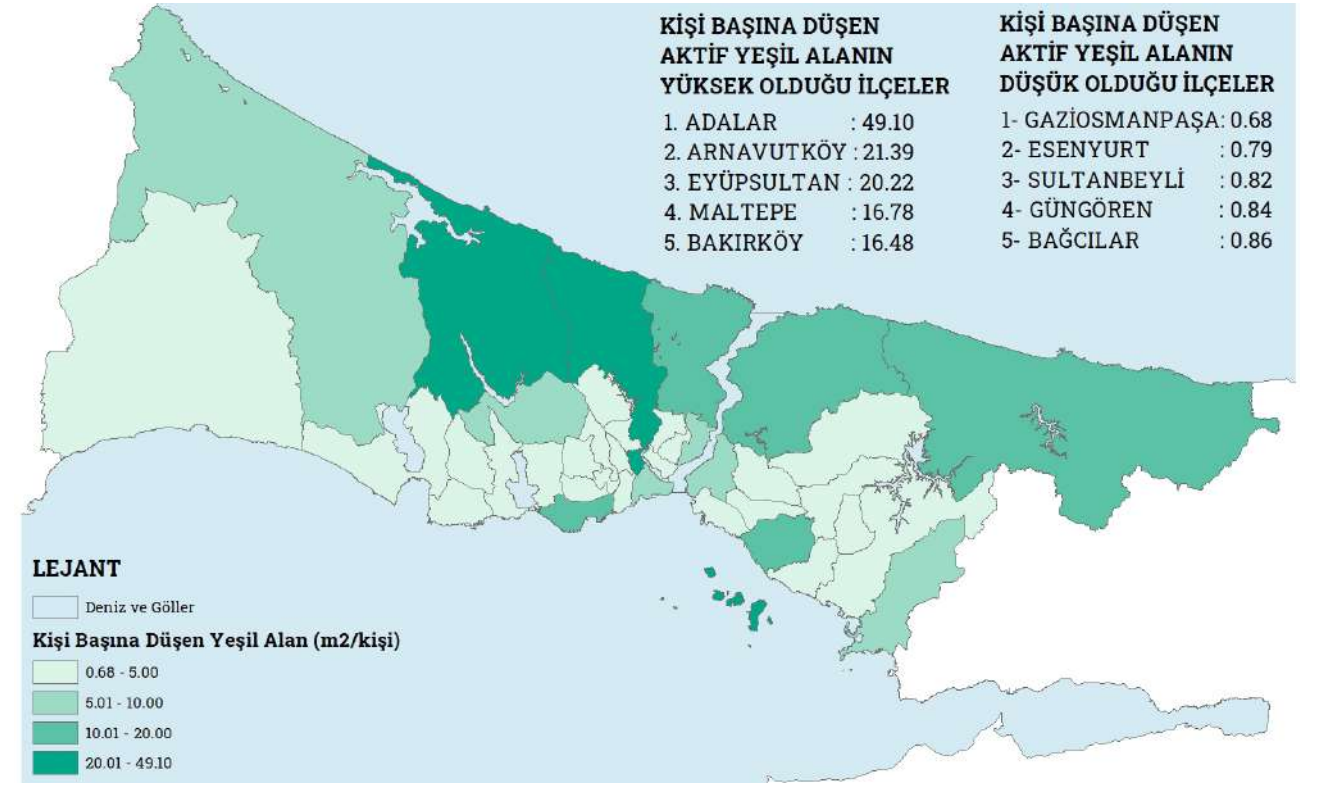
Aktif yeşil alanlar içindeki İBB ve ilçe belediyeleri sorumluluğundaki yeşil alanlar şekillerdeki haritalarda (Şekil 5.4, Şekil 5.5) yer almaktadır.



Şekil 5.5: Toplam aktif yeşil alanlar içindeki ilçe belediyeleri sorumluluğundaki yeşil alanlar, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

14/06/2014 tarih ve 29030 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanarak yürürlüğe giren Mekânsal Planlar Yapım Yönetmeliği eki Farklı Nüfus Gruplarında Asgari Sosyal ve Teknik Altyapı Alanlarına İlişkin Standartlar ve Asgari Alan Büyüklükleri Tablosu’nda (Ek B.7) il bütününde kişi başına düşen açık ve yeşil alan standardı 15 m²/kişi olarak be-

lirlenmiştir. Tablo açıklamalarına göre kişi başına düşen aktif yeşil alan miktarı ilçe sınırları dahilinde; 10 m²/kişi iken il bütününde; bu standarda 5 m²/kişi ilave edilmektedir.



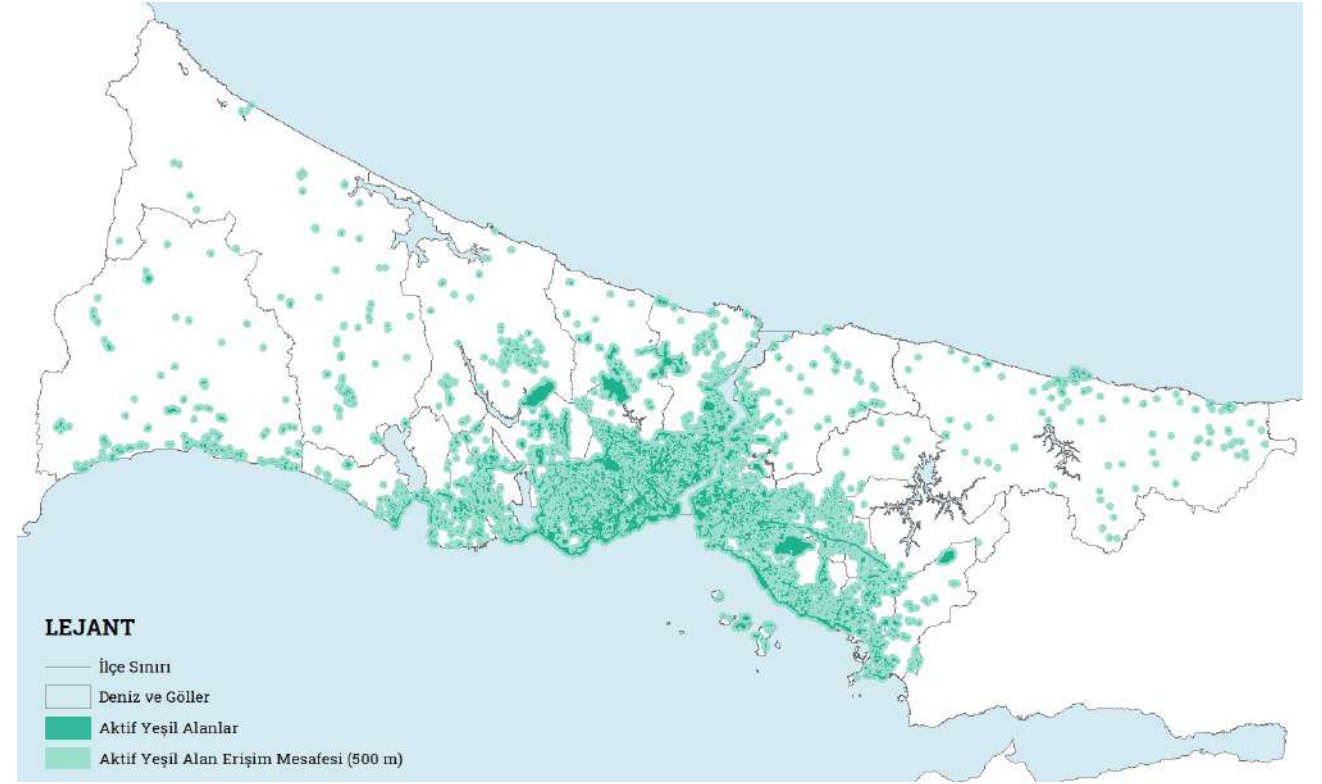
Şekil 5.6: Kişi başına düşen aktif yeşil alan miktarı (m²), 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS ve 2020 TÜİK nüfus verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

Yönetmeliğin belirlediği standartlar dikkate alındığında İstanbul’da kişi başına düşen yeşil alan miktarının oldukça düşük olduğu ve standardın yakalanması için bu miktarın en az iki katına çıkması gerektiği görülmektedir. Çalışma kapsamında ilçelere göre toplam yeşil alan, aktif yeşil alan ve kişi başına düşen yeşil alan miktarları Tablo 5.1’de yer almaktadır. Buna göre kişi başına düşen

aktif yeşil alan miktarı en az olan ilçeler sırasıyla Gaziosmanpaşa, Esenyurt, Sultanbeyli, Güngören, Bağcılar ve Çekmeköy’dür. Aktif yeşil alan miktarı en fazla olan ve standartları karşılayan ilçeler ise Sarıyer, Bakırköy, Maltepe, Eyüpsultan, Arnavutköy ve Adalar’dır (Şekil 5.6).

NO	İLÇE	Toplam Yeşil Alan (ha)	Aktif Yeşil Alan (ha)	Aktif Yeşil Alan (m²)	Kişi Başına Düşen Aktif Yeşil Alan (m²)	Kişi Başına Düşen Toplam Yeşil Alan (m²)
1	Adalar	74.82	74.82	748224.46	49.10	49.10
2	Arnavutköy	605.56	604.23	6042341.40	21.39	21.44
3	Ataşehir	142.46	76.56	765568.47	1.80	3.35
4	Avcılar	129.99	78.60	785961.21	1.75	2.90
5	Bağcılar	111.60	63.92	639204.53	0.86	1.50
6	Bahçelievler	100.22	80.61	806092.39	1.32	1.64
7	Bakırköy	433.34	377.69	3776876.52	16.48	18.90
8	Başakşehir	375.81	299.89	2998859.18	6.52	8.17
9	Bayrampaşa	116.95	83.10	831037.78	3.02	4.26
10	Beşiktaş	199.48	162.15	1621521.70	8.88	10.92
11	Beykoz	315.18	277.03	2770344.98	11.16	12.70
12	Beylikdüzü	84.20	68.23	682292.75	1.94	2.39
13	Beyoğlu	69.25	56.94	569352.12	2.44	2.97
14	Büyükkçekmece	239.01	68.38	683784.29	2.69	9.41
15	Çatalca	81.69	39.83	398295.40	5.40	11.08
16	Çekmeköy	38.06	28.99	289887.14	1.10	1.44
17	Esenler	250.67	193.68	1936789.18	4.30	5.57
18	Esenyurt	194.52	75.39	753882.87	0.79	2.04
19	Eyüpsultan	931.18	809.91	8099132.81	20.22	23.25
20	Fatih	256.00	235.99	2359922.36	5.33	5.78
21	Gaziosmanpaşa	46.99	33.68	336836.75	0.68	0.96
22	Güngören	24.98	24.27	242675.71	0.84	0.86
23	Kadıköy	135.64	115.68	1156789.63	2.40	2.81
24	Kağıthane	158.77	88.40	883978.28	1.97	3.54
25	Kartal	167.88	139.48	1394783.22	2.96	3.57
26	Küçükçekmece	188.84	135.83	1358348.22	1.71	2.38
27	Maltepe	897.49	861.26	8612641.61	16.78	17.48
28	Pendik	329.44	216.30	2162990.98	3.04	4.63
29	Sancaktepe	94.47	53.67	536662.47	1.23	2.16
30	Sarıyer	547.96	501.23	5012276.90	14.44	15.78
31	Silivri	451.08	89.05	890484.27	4.60	23.29
32	Sultanbeyli	54.69	27.55	275491.30	0.82	1.63
33	Sultangazi	94.62	74.26	742583.20	1.39	1.77
34	Şile	47.88	47.62	476170.69	12.63	12.70
35	Şişli	61.94	35.48	354787.69	1.27	2.21
36	Tuzla	339.19	239.82	2398182.16	8.97	12.68
37	Ümraniye	194.05	82.72	827246.13	1.16	2.73
38	Üsküdar	389.17	310.67	3106674.08	5.84	7.32
39	Zeytinburnu	132.69	115.81	1158140.75	3.94	4.52

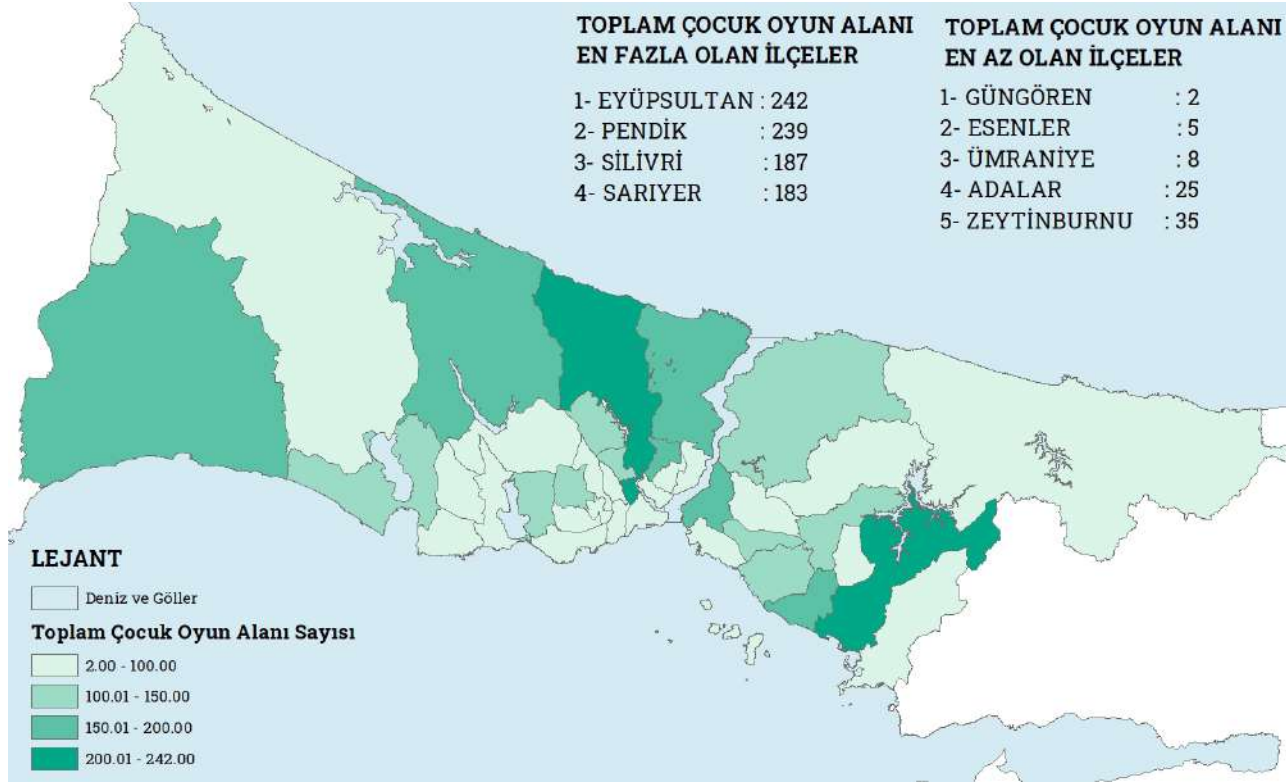
Tablo 5.1. İlçelere göre toplam yeşil alan, aktif yeşil alan, kişi başına düşen toplam ve aktif yeşil alan miktarları, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS ve 2020 TÜİK nüfus verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)



Şekil 5.7: İlçelere göre aktif yeşil alan erişim mesafesi (500 m), 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

İmar planlarında; çocuk bahçesi, oyun alanı, açık semt spor alanı, aile sağlık merkezi, kreş, anaokulu ve ilkokul fonksiyonları için yürüme mesafesi standardı 500 metre olarak belirlenmiştir. Çalışma kapsamında, bu mevzuata dayanarak, yeşil ve açık alanlar için yürüme mesafesi 500 metre olarak kabul edilmiştir. Şekil 5.7'de İstanbul'da yer alan aktif yeşil alanlar erişim mesafeleri ile birlikte gösterilmiştir.

Buna göre İstanbul'un yüzölçümü dikkate alındığında yalnızca %25.43'ü açık ve yeşil alanlar konusunda erişilebilir alanları oluşturmaktadır. Geriye kalan %75'lik alanda yaşayan İstanbullular açık ve yeşil alanlara 500 metrelik yürüme mesafesinden daha uzakta bulundukları için bu alanlara erişim zorlaşmaktadır. İlçelere göre aktif yeşil alanlara erişim kolaylığı bulunan alan miktarları (m²) Ek C.1' de tabloda yer almaktadır.



Şekil 5.8: İlçelere göre toplam çocuk oyun alanı sayısı, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

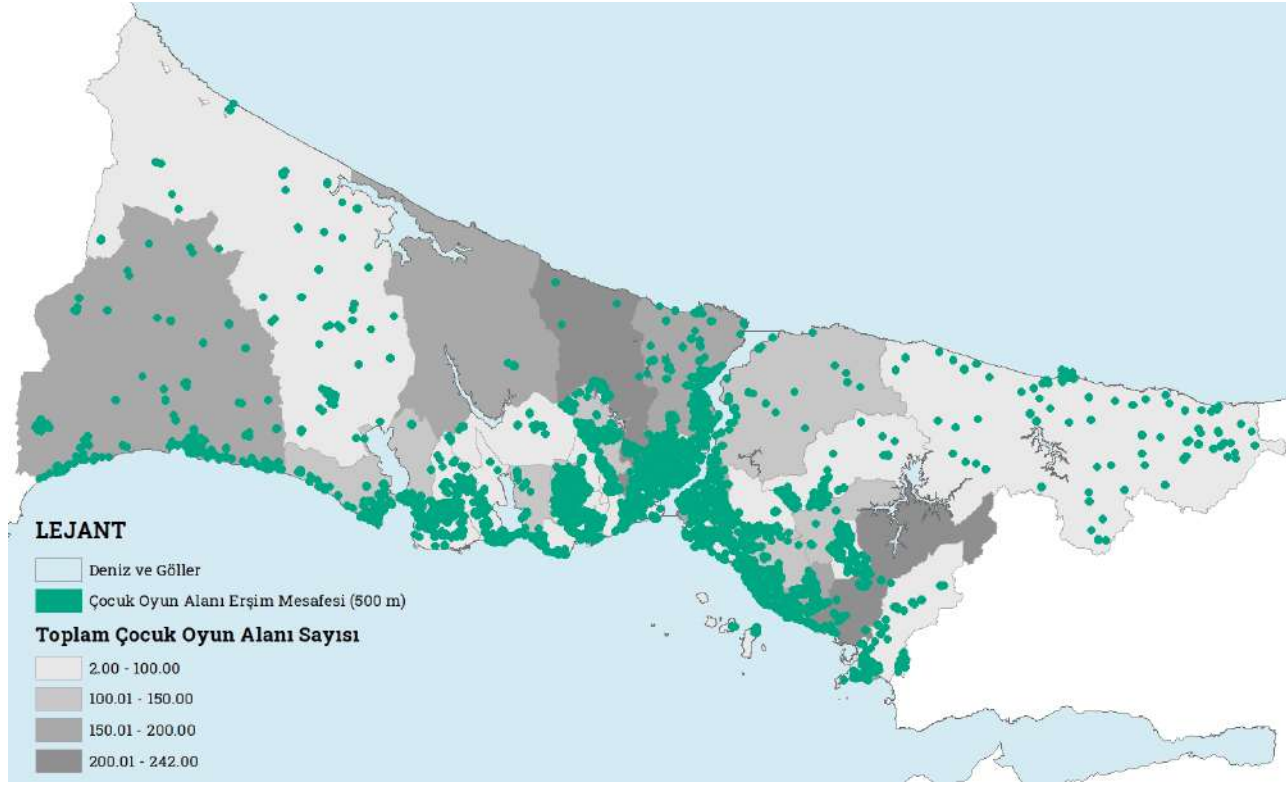
Oyun Alanları

İstanbul'da bulunan mevcut oyun alanları çocuk nüfusunu dikkate almamakta ve homojen olmayan bir dağılım göstermektedir. İstanbul'daki toplam çocuk oyun alanı sayısı en fazla olan ilçeler Eyüpsultan, Pendik, Silivri ve Sarıyer'dir (Şekil 5.8). Toplam çocuk oyun alanı sayısı en az olan ilçeler ise sırasıyla Güngören, Esenler, Adalar, Ümraniye, Zeytinburnu, Başakşehir ve Bayrampaşa'dır.



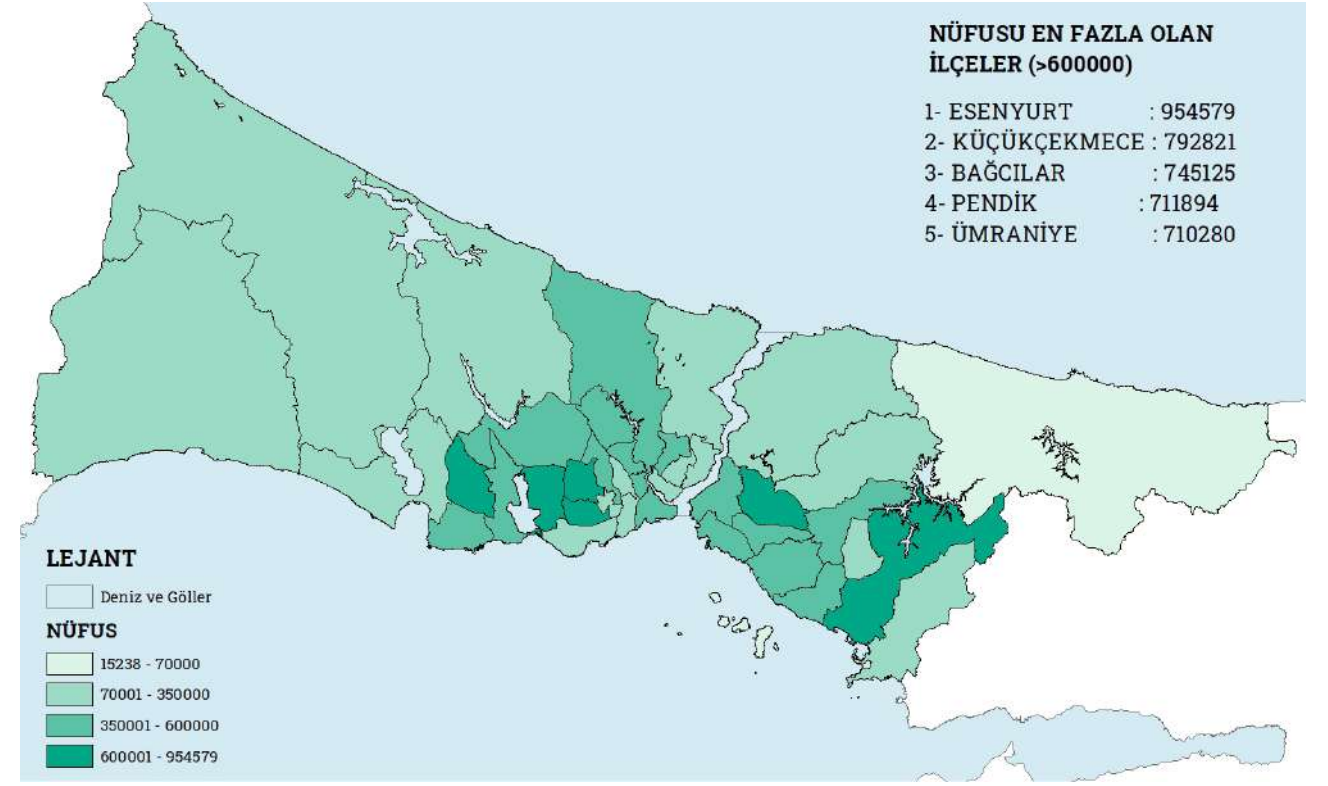
Şekil 5.9: İBB ve ilçe belediyeleri sorumluluğundaki çocuk oyun alanları, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

Çocuk oyun alanlarının dağılımına bakıldığında İBB sorumluluğundaki oyun alanlarının ilçe merkezleri ve sahil şeritlerinde yoğunlaştığı görülmektedir (Şekil 5.9). İlçe belediyeleri sorumluluğundaki parklar mahalle ölçeğinde yoğun bir dağılım göstermektedir.



Şekil 5.10: Çocuk oyun alanları erişim mesafesi (500 m), 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

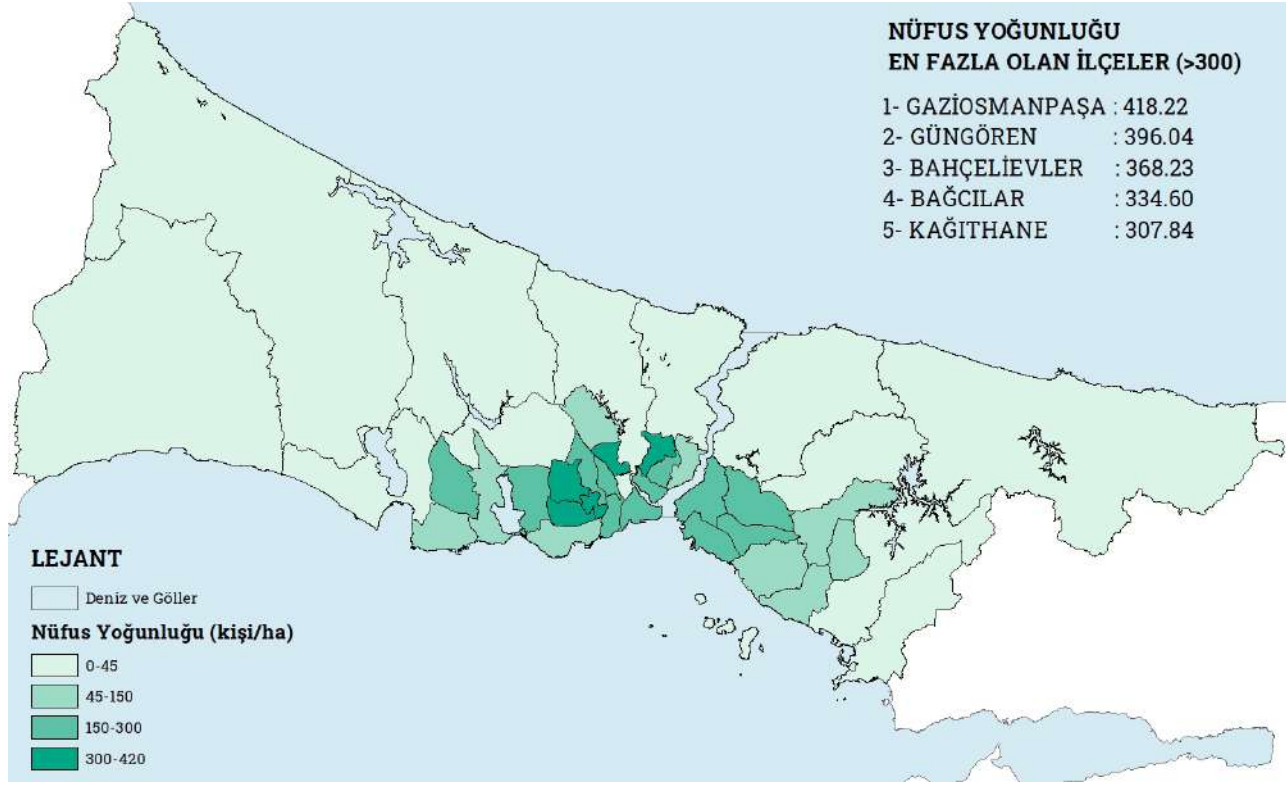
Çocuk oyun alanları mevzuat doğrultusunda 500 m yürüme mesafesi üzerinden incelendiğinde; çocuk oyun alanı sayısının fazla olduğu Eyüpsultan, Pendik gibi ilçelerde bile, oyun alanlarının homojen bir biçimde dağılmaması sebebiyle, erişim sorunlarının mevcut olduğu görülmektedir (Şekil 5.10).



Şekil 5.11: İlçelere göre toplam nüfus, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS ve 2020 TÜİK nüfus verileri kullanarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

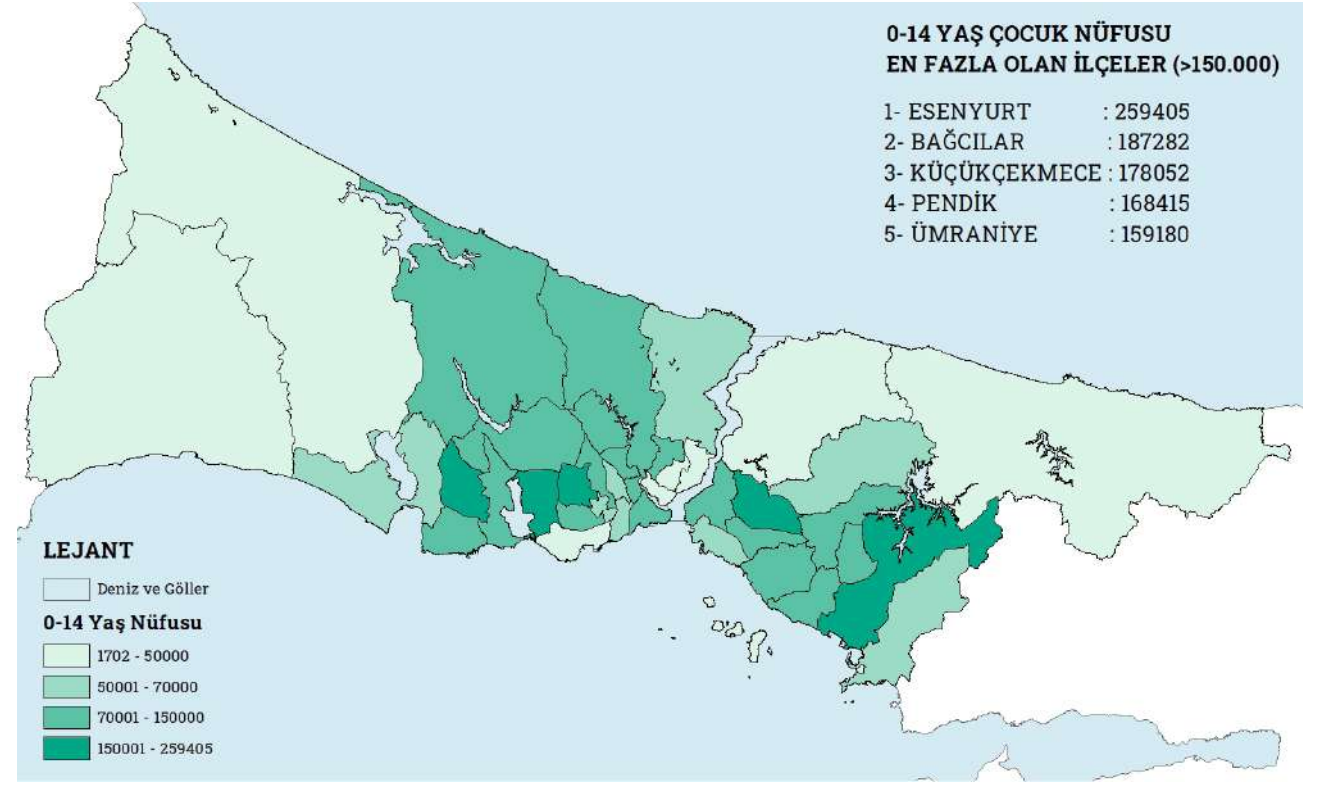
Nüfus Verileri

İstanbul Anadolu yakasında 14, Avrupa yakasında 25 olmak üzere toplam 39 ilçeye sahiptir. 2020 TÜİK verilerine göre; Esenyurt, Küçükçekmece, Bağcılar, Pendik ve Ümraniye nüfusu en fazla olan ilçeler olarak ön plana çıkmaktadır (Şekil 5.11).



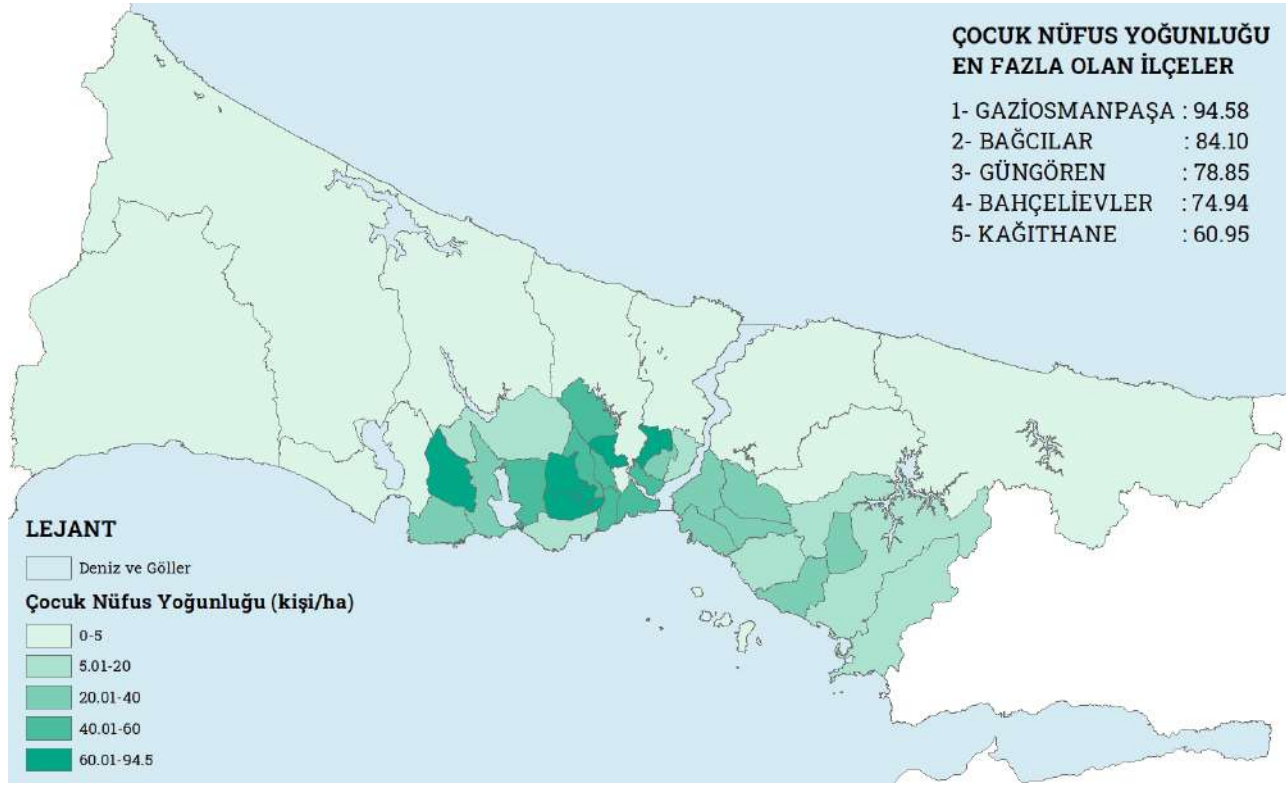
Şekil 5.12: İlçelere göre nüfus yoğunluğu (kişi/ha) verisi, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS ve 2020 TÜİK nüfus verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

İlçeler nüfus yoğunluğuna göre sıralandığında en yoğun 5 ilçe; Gaziosmanpaşa, Güngören, Bahçelievler, Bağcılar ve Kâğıthane'dir (Şekil 5.12). Gaziosmanpaşa'da bir hektara düşen kişi sayısı 418, Güngören'de 396, Bahçelievler'de 368, Bağcılarda 335 ve Kâğıthane'de 308 olarak hesaplanmıştır. İlçelere göre nüfus ve nüfus yoğunluğu (kişi/ha) verisi Ek C.2' de bulunan tabloda yer almaktadır.



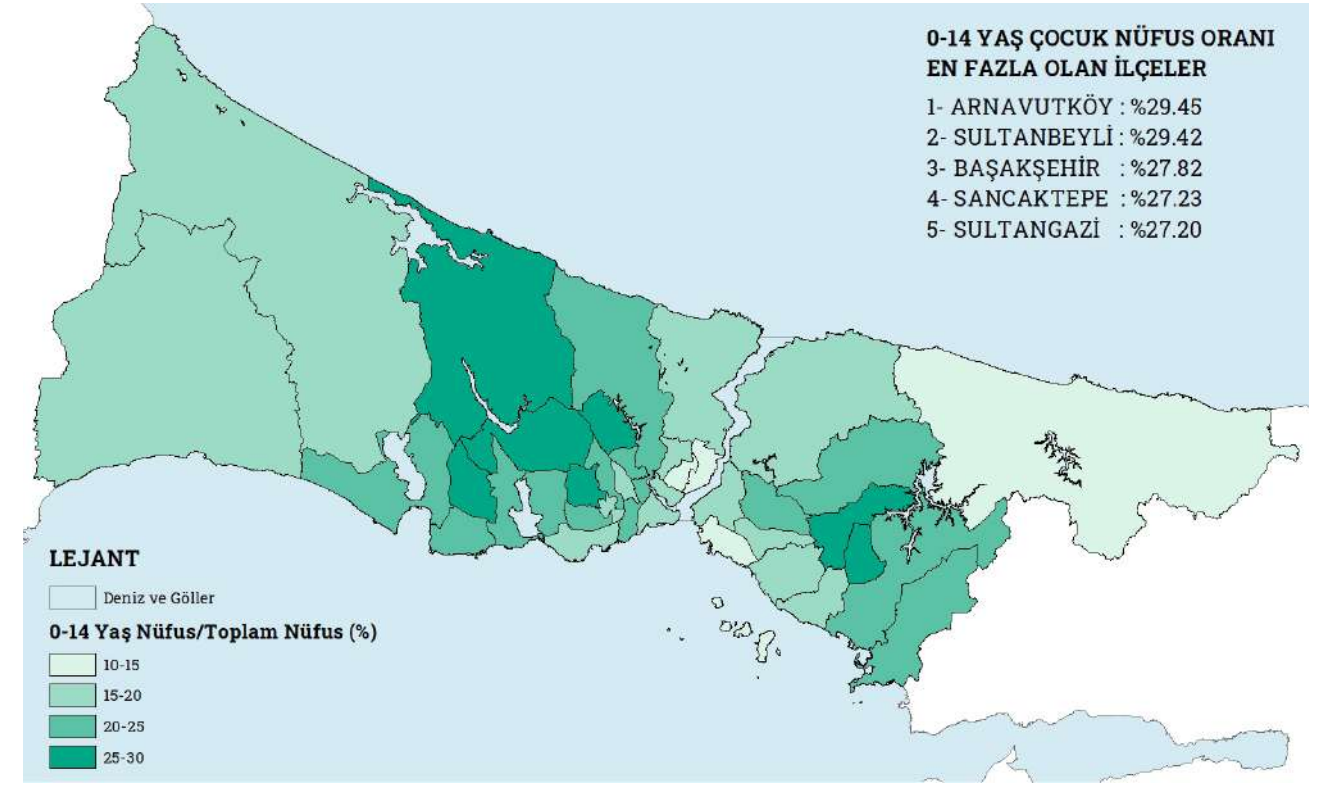
Şekil 5.13: İlçelere göre çocuk nüfusu (0-14), 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS ve 2020 TÜİK nüfus verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

Çalışma kapsamında ilçeler 0-4, 5-9, 10-14, 15-19, 20-64 ve 65+ yaş aralıklarına göre analiz edilmiştir (Ek C.3). 0-14 yaş nüfus grubunun fazla olduğu ilçeler Esenyurt, Bağcılar, Küçükçekmece, Pendik ve Ümraniye 'dir (Şekil 5.13). İlçelere göre 0-4, 5-9 ve 10-14 yaş grubu nüfusunun dağılımını gösteren haritalar Ek C.4, Ek C.5 ve Ek C.6'da yer almaktadır.



Şekil 5.14: İlçelere göre çocuk nüfus (0-14) yoğunluğu (kişi/ha), 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS ve 2020 TÜİK nüfus verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

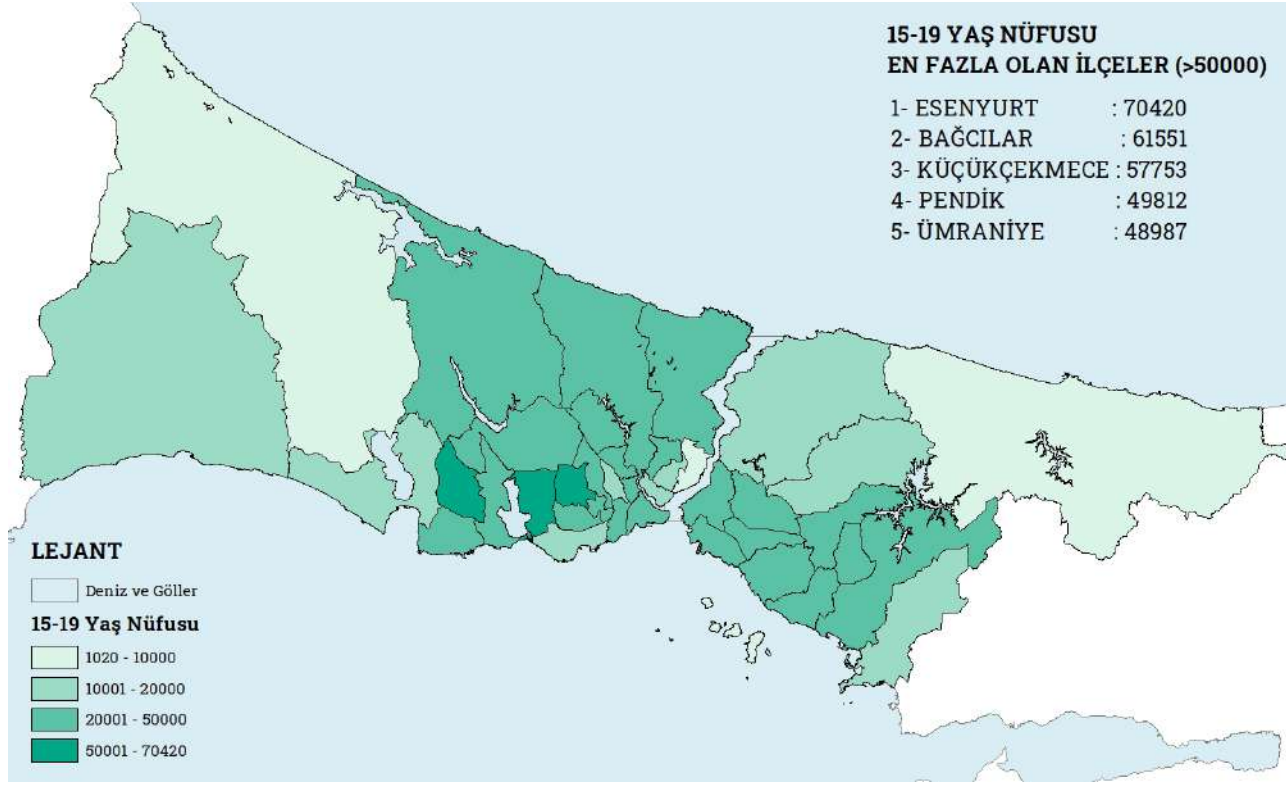
Çocuk nüfusunun (0-14 yaş) toplam nüfusun %25'ten fazlasını oluşturduğu ilçeler; Arnavutköy, Sultanbeyli, Başakşehir, Sancaktepe, Sultangazi, Esenyurt ve Bağcılar olarak ortaya çıkmaktadır (Şekil 5.14). (İlçelere göre 0-4, 5-9 ve 10-14 yaş grupları nüfusunun toplam nüfusa oranını gösteren haritalar Ek C.7, Ek C.8 ve Ek C.9'da yer almaktadır)



Şekil 5.15: İlçelere göre çocuk nüfusunun (0-14) toplam nüfusa oranı, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS ve 2020 TÜİK nüfus verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

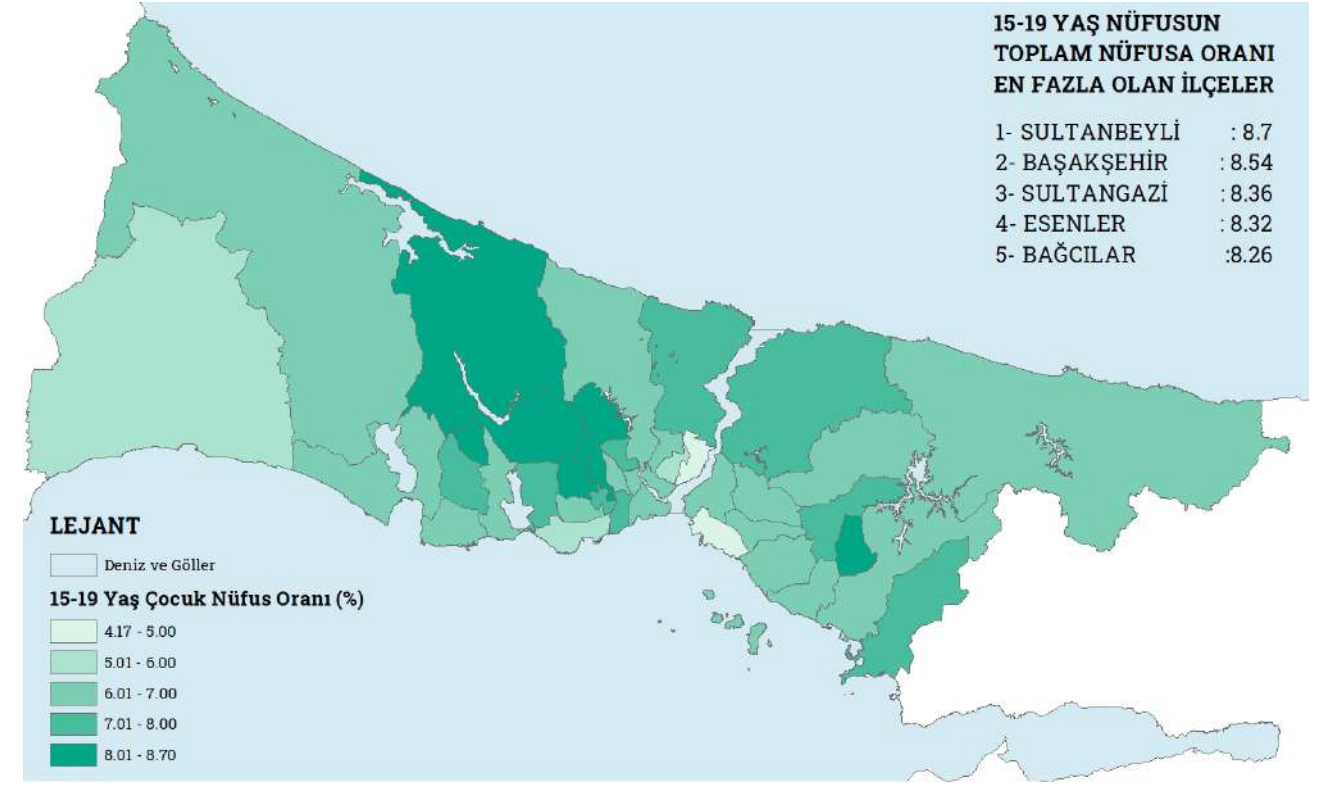
10.000 m²'ye (1 ha) düşen çocuk sayısı (0-14 yaş) en fazla olan ilçeler sırasıyla Gaziosmanpaşa, Bağcılar, Güngören, Bahçelievler, Kağıthane ve Esenyurt'tur (Şekil 5.14). İlçelere göre çocuk nüfusunun (0-14) toplam nüfusa oranını gösteren harita Şekil 5.15'te yer almaktadır. Buna göre hem 0-14 yaş nü-

fusunun ve bu nüfusun toplam nüfusa oranının fazla olduğu hem de çocuk yoğunluğunun (kişi/ha) yüksek olduğu Esenyurt ve Bağcılar ilçeleri bu yaş grubuna yönelik tasarımlar için öncelikli ilçeler olarak ön plana çıkmaktadır.



Şekil 5.16: İlçelere göre 15-19 yaş grubu nüfusu, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS ve 2020 TÜİK nüfus verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

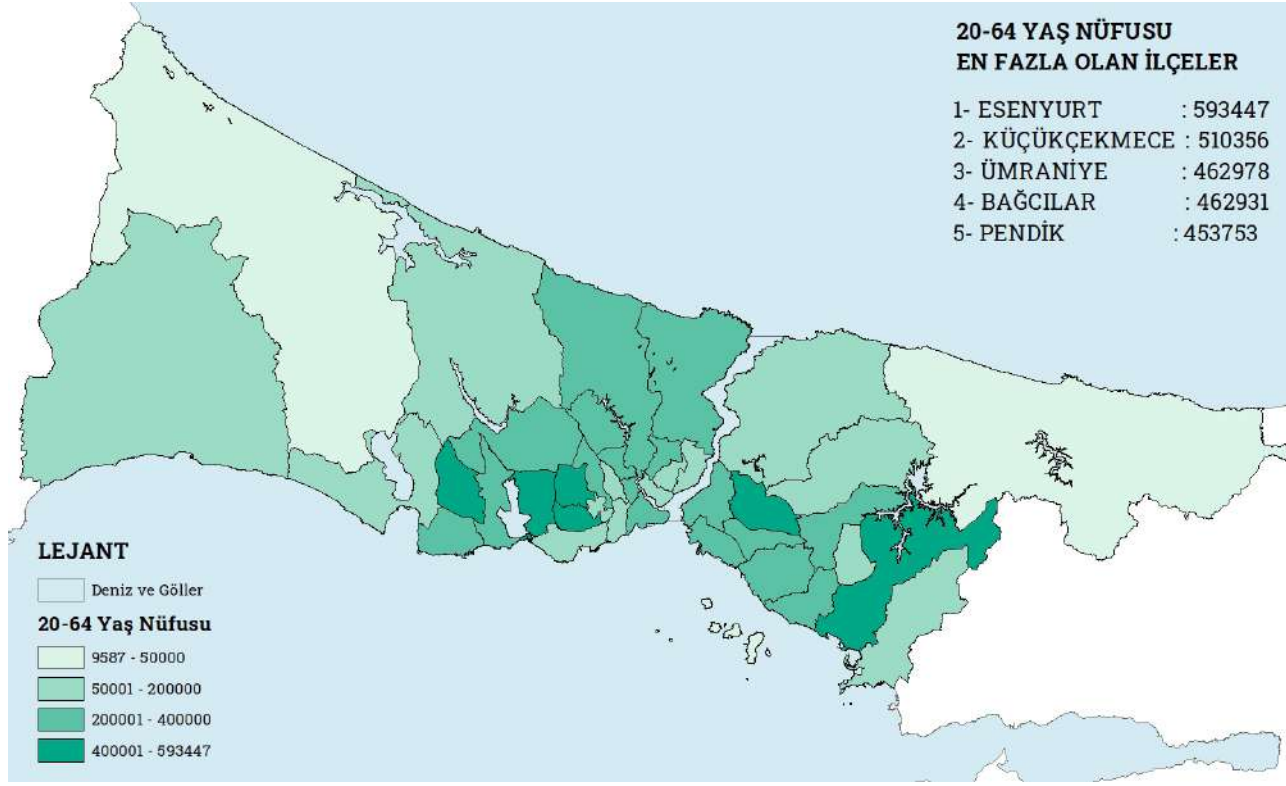
15-19 yaş nüfus grubunun fazla olduğu ilçeler Esenler, Bağcılar ve Küçükçekmece'dir (Şekil 5.16).



Şekil 5.17: İlçelere göre 15-19 yaş grubu nüfusunun toplam nüfusa oranı, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS ve 2020 TÜİK nüfus verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

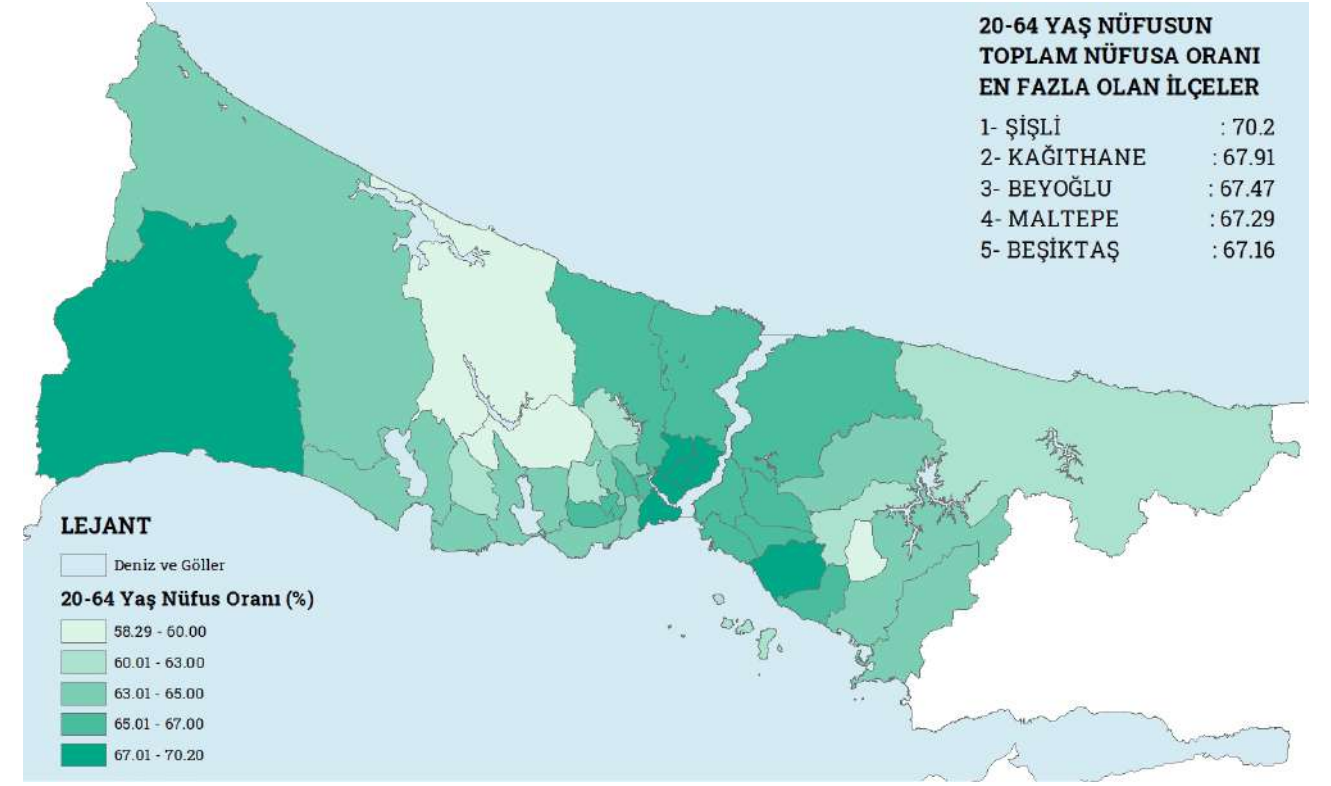
15-19 yaş çocuk nüfusunun toplam nüfusa oranı dikkate alındığında Sultanbeyli, Başakşehir, Sultangazi, Esenler, Bağcılar ve Arnavutköy ilçelerinde bu oranın %8'in üzerinde olduğu görülmektedir (Şekil 5.17). Buna göre hem 15-19 yaş nüfusunun

hem de bu nüfusun toplam nüfusa oranının fazla olduğu Esenler ve Bağcılar ilçeleri bu yaş grubuna yönelik tasarımlar için öncelikli ilçeler olarak belirlenebilir.



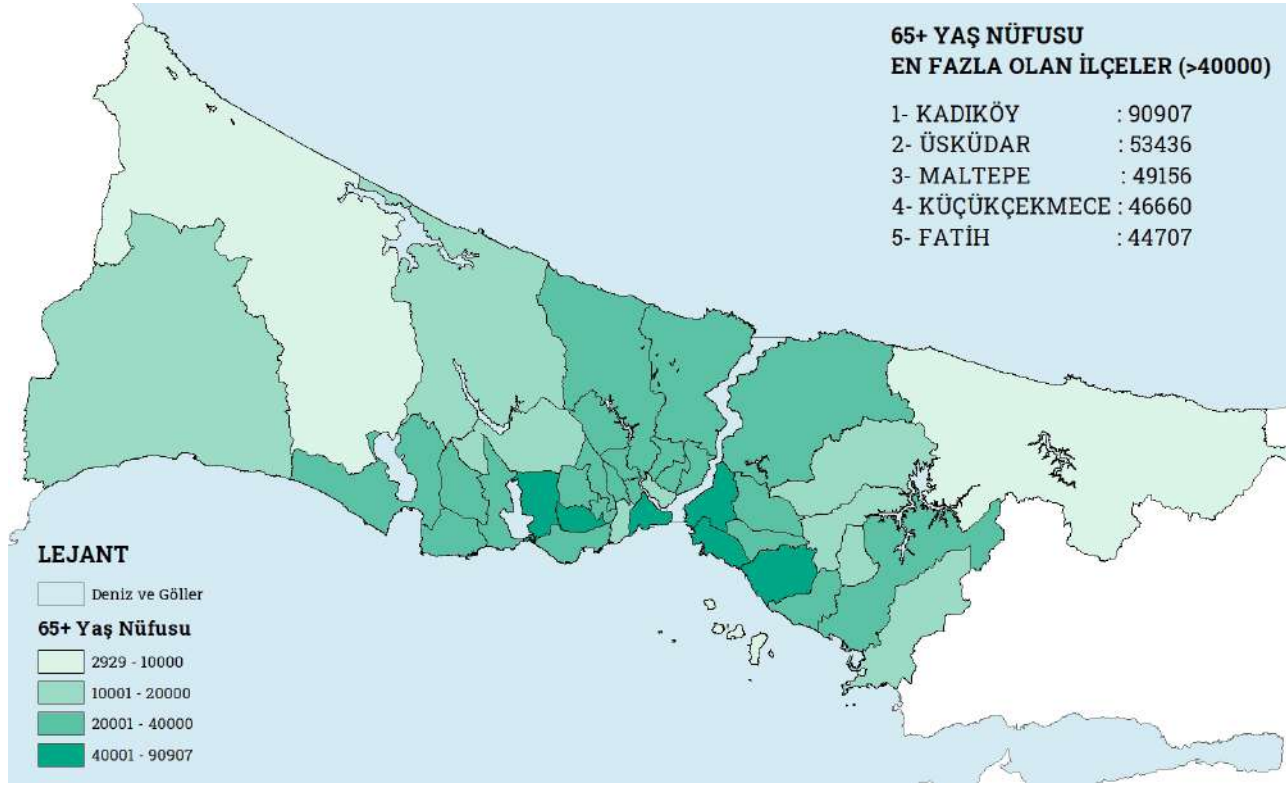
Şekil 5.18: İlçelere göre 20-64 yaş grubu nüfusu, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS ve 2020 TÜİK nüfus verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

Esenyurt, Küçükçekmece, Ümraniye, Bağcılar, Pendik ve Bahçelievler 20-64 yaş nüfus grubunun en fazla olduğu ilçelerdir (Şekil 5.18).



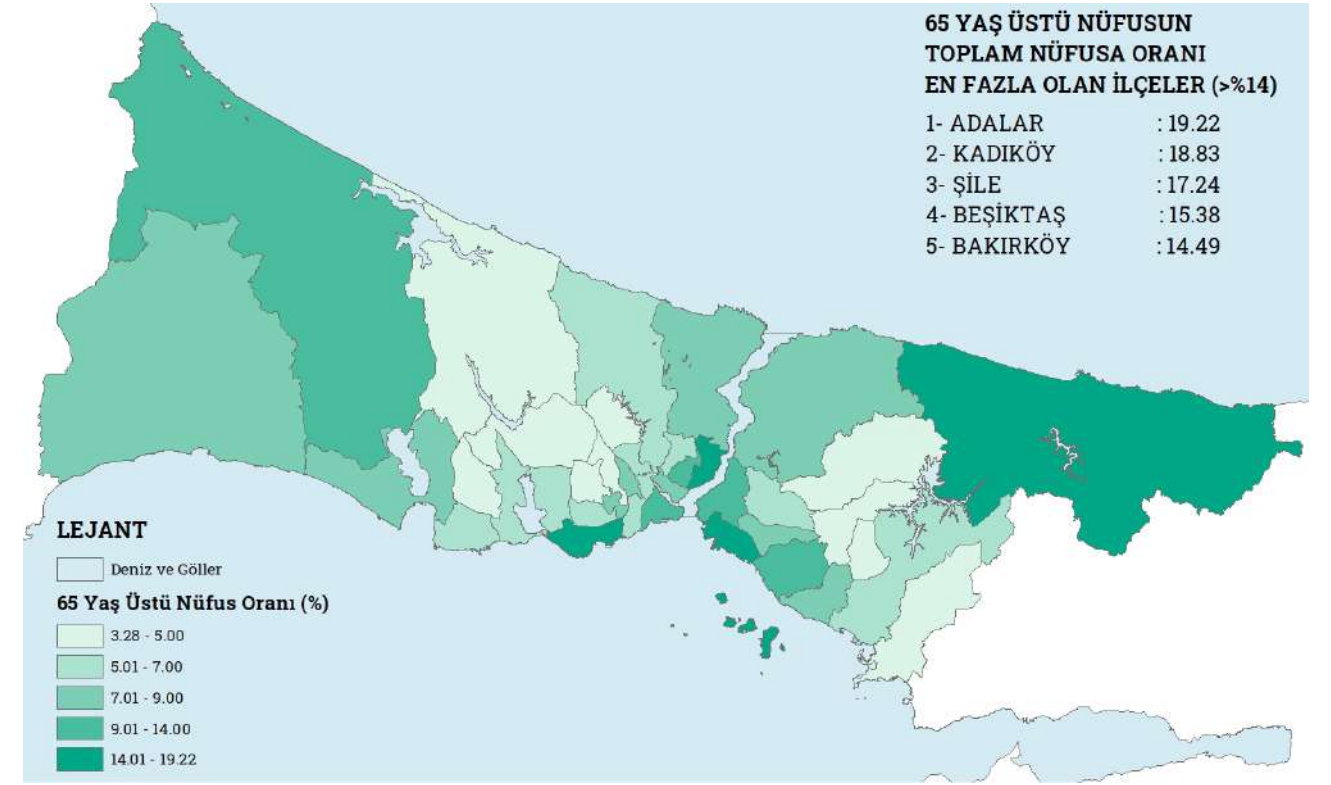
Şekil 5.19: İlçelere göre 20-64 yaş grubu nüfusunun toplam nüfusa oranı, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS ve 2020 TÜİK nüfus verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

20-64 yaş nüfusunun toplam nüfusa oranı dikkate alındığında Şişli, Kağıthane, Beyoğlu, Maltepe, Beşiktaş, Fatih ve Silivri ilçelerinde bu oranın %67'nin üzerinde olduğu görülmektedir (Şekil 5.19).



Şekil 5.20: İlçelere göre 65+ yaş grubu nüfusu, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS ve 2020 TÜİK nüfus verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

65 yaş ve üzeri yaş grubunun fazla olduğu ilçeler Kadıköy, Üsküdar, Maltepe, Küçükçekmece, Fatih ve Bahçelievler'dir (Şekil 5.20).



Şekil 5.21: İlçelere göre 65+ yaş grubu nüfusunun toplam nüfusa oranı, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS ve 2020 TÜİK nüfus verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

65 yaş üstü nüfusun toplam nüfusa oranı dikkate alındığında Adalar, Kadıköy, Şile, Beşiktaş ve Bakırköy ilçelerinde bu oranın %14'ün üzerinde olduğu görülmektedir (Şekil 5.21). Buna göre hem 65

yaş üstü nüfusun hem de bu nüfusun toplam nüfusa oranının fazla olduğu Kadıköy ilçesi öncelikli ilçe olarak ön plana çıkmaktadır.

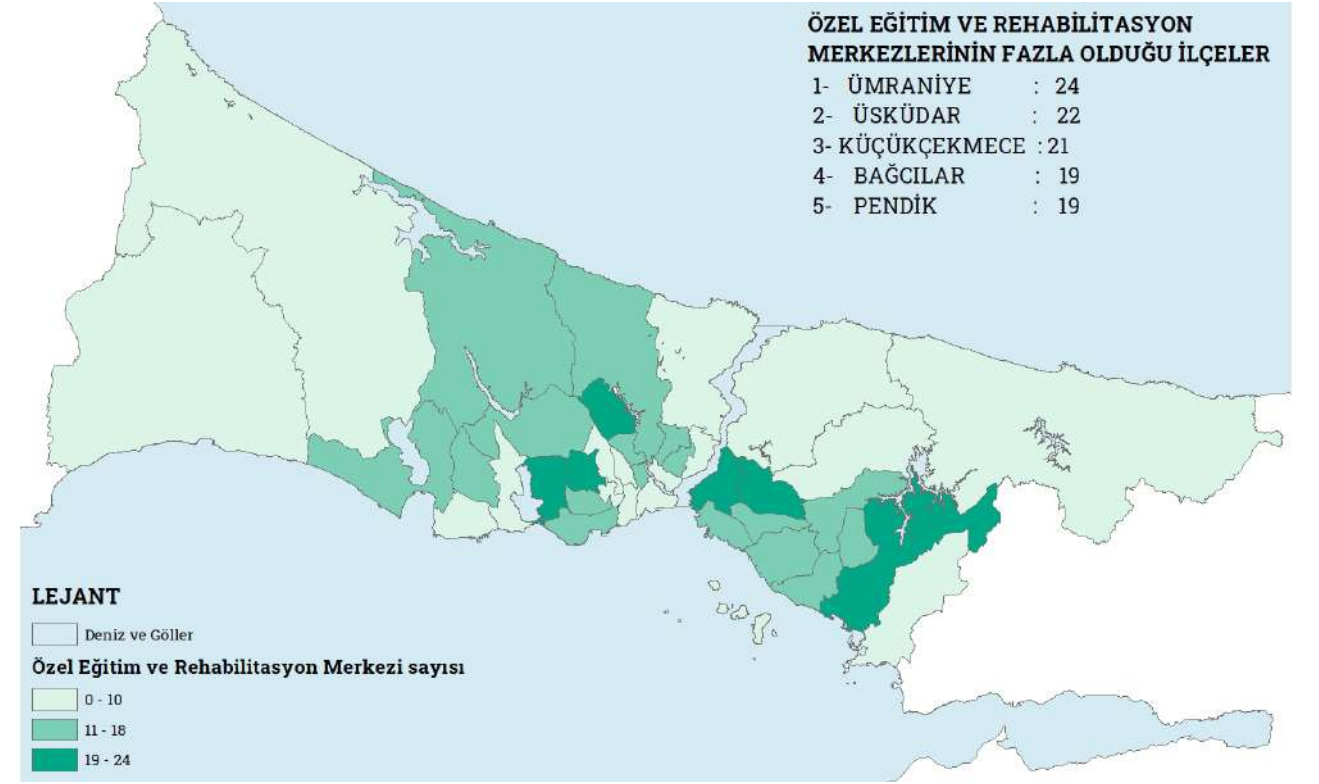
NO	İLÇE	Özel eğitim ve rehabilitasyon merkezi sayısı
1	Adalar	0
2	Arnavutköy	13
3	Ataşehir	16
4	Avcılar	9
5	Bağcılar	19
6	Bahçelievler	18
7	Bakırköy	14
8	Başakşehir	16
9	Bayrampaşa	7
10	Beşiktaş	1
11	Beykoz	7
12	Beylikdüzü	10
13	Beyoğlu	1
14	Büyükkçekmece	18
15	Çatalca	3
16	Çekmeköy	9
17	Esenler	6
18	Esenyurt	13
19	Eyüpsultan	16
20	Fatih	9
21	Gaziosmanpaşa	18
22	Güngören	8
23	Kadıköy	13
24	Kağıthane	11
25	Kartal	18
26	Küçükçekmece	21
27	Maltepe	12
28	Pendik	19
29	Sancaktepe	17
30	Sarıyer	7
31	Silivri	5
32	Sultanbeyli	14
33	Sultangazi	19
34	Şile	1
35	Şişli	12
36	Tuzla	10
37	Ümraniye	24
38	Üsküdar	22
39	Zeytinburnu	9
	İstanbul	465

Tablo 5.2: İstanbul'da İlçe Bazında Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezlerinin sayısı, 2021 Kaynak: Milli Eğitim Bakanlığı

Çalışma kapsamında, oyun ve rekreasyon altyapısının herkes için erişilebilir olması adına, tüm engel sınıfları, gereksinimlerinin farklılaşması sebebiyle, fiziksel engelliler ve zihinsel engelliler olmak üzere iki grupta ele alınmıştır.

Fiziksel engelli bireyler için genel bir yaklaşım belirlenerek evrensel tasarım ilkelerini göz önünde bulunduran alan tasarımlarının yapılması hedeflenmekte ve tüm ilçeler için aynı yaklaşım benimsenmektedir.

Zihinsel engelli bireyler için, özel gereksinimli alanların oluşturulmasında yön verici olması açısından tahmini engelli nüfus verilerinin yanı sıra Milli Eğitim Bakanlığına bağlı Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezlerinin ilçelere göre dağılımı dikkate alınmıştır. 07.04.2021 tarihinde yapılan güncellemeye göre ülkemizde toplam 2.858 adet Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi bulunmaktadır. İstanbul'da yer alan Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi sayısı ise 465'tir. Aşağıdaki tabloda (Tablo 5.2) ilçelere göre Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi sayısı yer almakta ve Adalar ilçesi dışında tüm ilçelerde Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi bulunduğu görülmektedir.



Şekil 5.22: İstanbul'daki özel eğitim ve rehabilitasyon merkezleri, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSIS ve 2021 MEB Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

İlçe bazında Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezlerinin sayısı ise Şekil 5.22'de harita olarak gösterilmektedir.

Yaş Grubu	Yaş Grubu Nüfusunun Fazla Olduğu İlçeler	Yaş Grubu/Toplam Nüfusun Oranının Fazla Olduğu İlçeler	Öncelikli İlçeler	Tasarım Kriterleri & Stratejiler
0 - 14	Esenyurt Bağcılar Küçükçekmece Pendik Ümraniye	Arnavutköy Sultanbeyli Başakşehir Sancaktepe Sultangazi Esenyurt Bağcılar	Esenyurt Bağcılar	*Oyun alanının bir sınır elemanıyla korunması *Çocuk oyun alanlarının artırılması ve belirlenen kriterler doğrultusunda iyileştirilmesi *0-4, 5-9 ve 10-14 yaş nüfus aralığındaki çocukların birlikte oyun oynamasına imkân verecek alanların oluşturulması *Erişilebilirlik ve güvenliğin artırılması
15 - 19	Esenler Bağcılar Küçükçekmece	Sultanbeyli Başakşehir Sultangazi Esenler Bağcılar Arnavutköy	Esenler Bağcılar	*Rekreasyon ve oyun alanlarında sosyalleşme ve etkinlik alanlarının oluşturulması *Mahalle ölçeğinde açık ve yeşil alanların artırılması ve iyileştirilmesi *Güvenli ve aktivite çeşitliliğine sahip yeşil alan tasarımlarının geliştirilmesi
20 - 64	Esenyurt Küçükçekmece Ümraniye Bağcılar Pendik Bahçelievler	Şişli Kağıthane Beyoğlu Maltepe Beşiktaş Fatih Silivri	Esenyurt Şişli	*Sosyalleşme alanları, etkinlik alanları, oturma ve dinlenme alanları gibi hem gençlere hem de yetişkinlere yönelik alan kullanımının oluşturulması *Ebeveynlerin çocuk oyun alanları yakınında birbiriyle ve oyun alanında çocuklarıyla birlikte vakit geçirebilecekleri alanların oluşturulması
65+	Kadıköy Üsküdar Maltepe Küçükçekmece Fatih Bahçelievler	Adalar Kadıköy Şile Beşiktaş Bakırköy	Kadıköy Üsküdar	*Yürüyüş alanları, dinlenme ve oturma alanlarının artırılması *Yeşil alan erişilebilirliğinin iyileştirilmesi *Diğer yaş gruplarıyla birlikte vakit geçirmeleri için kapsayıcı rekreatif alanların tasarlanması

Tablo 5.3: Yaş gruplarına göre öncelikli ilçeler ve tasarım kriterleri, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından oluşturulmuştur.)

Mevcut Durumun Değerlendirilmesi

Master plan kapsamında İstanbul'un ilçeleri hem yaş gruplarına hem de engel gruplarına göre analiz edilerek oyun ve rekreasyon altyapısının geliştirilmesi için öncelikli ilçeler belirlenmiştir. Bu ilçelerde öne çıkan gereksinimlere göre tasarım kriterleri belirlenerek herkes için erişilebilir ve kapsayıcı açık ve yeşil alanlar oluşturmak hedeflenmiştir. Yukarıdaki tabloda yaş aralıklarına göre öncelikli ilçeler ve tasarım kriterleri yer almaktadır (Tablo 5.3).

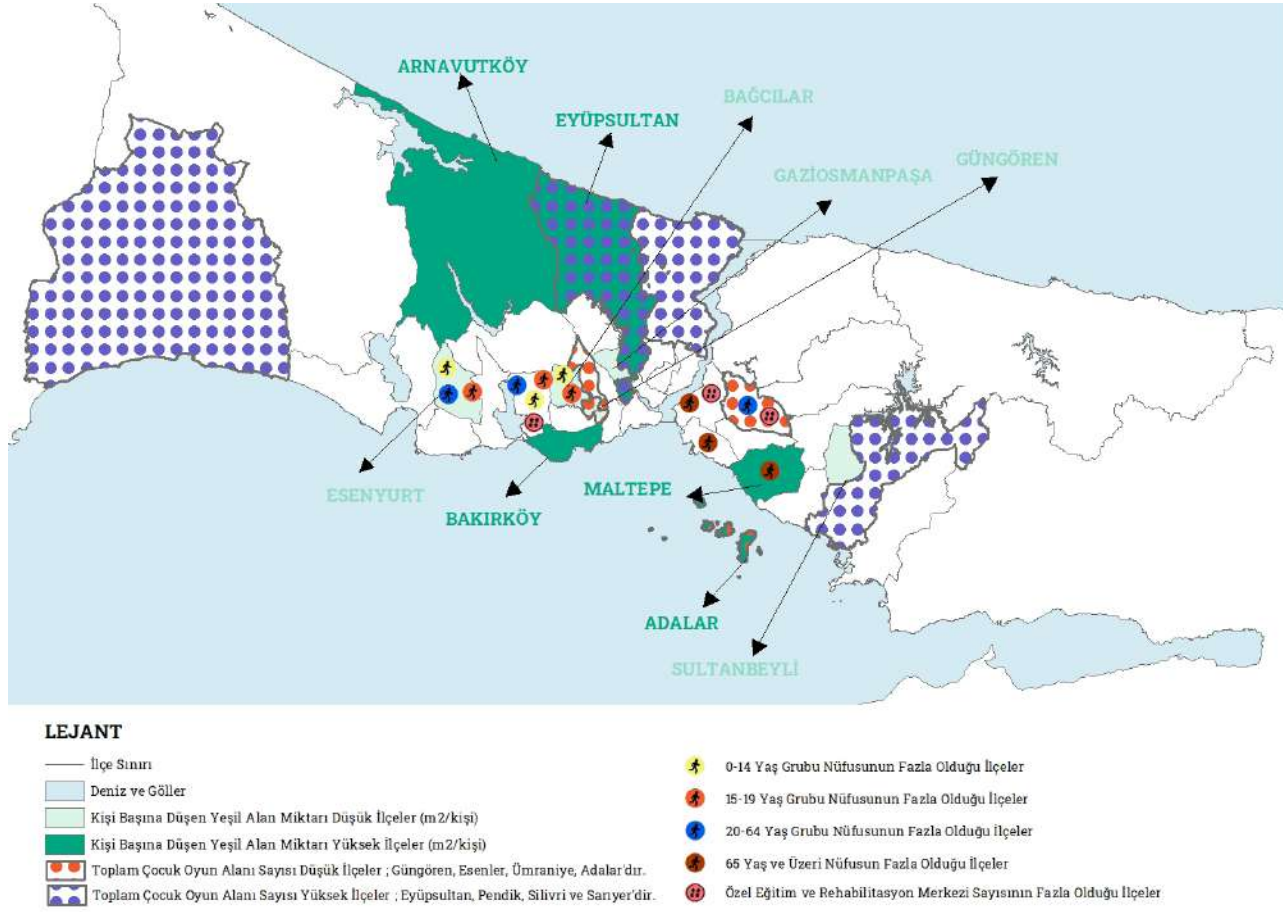
Çalışma kapsamında ele alınan farklı engel sınıflarının gruplandırılması sayesinde erişilebilir ve kapsayıcı alanlarda ihtiyaç ve özel gereksinimlere göre daha da özelleşen tasarım kriterleri oluşturulmuştur. Tablo 5.4'te engel gruplarına göre öncelikli ilçeler ve tasarım kriterleri yer almaktadır (Tablo 5.4).

Engel Türü	Öncelikli İlçeler	Tasarım Kriterleri & Stratejiler
Fiziksel Engelli Bireyler	Tüm ilçeler	*Tüm açık ve yeşil alanlarında evrensel tasarım ilkelerini göz önünde bulunduran alan tasarımlarının yapılması *Tüm açık ve yeşil alanların herkes için erişilebilir bir hale getirilmesi * Erişilebilirlik ve kapsayıcılık açısından nitelikli rekreasyon alanlarının öncelikli ilçeler başta olmak üzere tüm ilçelerde yaygınlaştırılması
Ağır Zihinsel Engelli Bireyler	Ümraniye Üsküdar Küçükçekmece Bağcılar Pendik Sultangaz	*Zihinsel engelli birey sayısının fazla olduğu ilçelerde; ağır zihinsel engelli veya otizmlilere yönelik özel gereksinimleri gözetin oyun ekipmanlarının kullanılması * İzole kaynaştırma yöntemi benimsenerek açık ve yeşil alanlarda hem engelli bireylere hem de ailelerine kullanım imkanı veren ayrıcalıklı alan tasarımları yapılması * Erişilebilirlik ve kapsayıcılık açısından nitelikli rekreasyon alanlarının öncelikli ilçeler başta olmak üzere tüm ilçelerde yaygınlaştırılması

Tablo 5.4: Engel gruplarına göre öncelikli ilçeler ve tasarım kriterleri, 2020 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından oluşturulmuştur.)

İstanbul geneli mevcut durum oyun ve rekreasyon açısından değerlendirildiğinde; kişi başına düşen aktif yeşil alan miktarının en fazla olduğu ilçeler sırasıyla Adalar, Arnavutköy, Eyüpsultan, Maltepe ve Bakırköy'dür. Gaziosmanpaşa, Esenyurt, Sultanbeyli, Güngören ve Bağcılar'da ise kişi başına düşen yeşil alan miktarının oldukça düşük olduğu tespit edilmiştir. Eyüpsultan, Pendik, Silivri ve Sarıyer'de çocuk oyun alanı sayısı fazlayken; Güngören, Esenler, Ümraniye ve Adalar'da toplam çocuk oyun alanı miktarının az olduğu görülmüştür. Elde edilen veriler incelendiğinde; Eyüpsultan ilçesinde toplam çocuk oyun alanı sayısının kişi

başına düşen yeşil alan miktarına paralel olarak yüksek olduğu görülmektedir. Aynı şekilde Güngören'de kişi başına düşen yeşil alan miktarı oldukça düşük ve buna paralel olarak çocuk oyun alanı sayısı da düşüktür. Buna göre; ilçelerdeki aktif yeşil alanların fazla olması oyun alanlarının oluşturulması için de bir fırsat ortaya çıkarmaktadır. Diğer yandan Adalar'da kişi başına düşen yeşil alan miktarı fazla iken; çocuk oyun alanı sayısının az olması buradaki potansiyel yeşil alanların yeterince iyi değerlendirilmediği sonucunu ortaya çıkarmaktadır.



Şekil 5.23: İstanbul geneli mevcut durum sentezi (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS, 2020 TÜİK nüfus verileri, 2021 MEB Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü verileri ve master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen anket sonuçları kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur.)

Yaş gruplarına göre yapılan değerlendirmeler sonucunda ise; 65 yaş ve üzeri nüfusun Maltepe, Üsküdar ve Kadıköy'de yoğunlaştığı görülürken; 20-64 yaş grubu nüfusun Küçükçekmece, Ümraniye, Esenyurt'ta; 0-14 ve 15-19 yaş grubu nüfusun ise Bağcılar, Küçükçekmece ve Esenyurt'ta ağırlıklı olarak yaşadığı tespit edilmiştir. Buna ek olarak Küçükçekmece, Ümraniye ve Üsküdar'da özel eğitim ve rehabilitasyon merkezi sayısının diğer ilçelere göre daha fazla olduğu görülmüştür. İlçelerin nüfusuna bağlı özellikler dikkate alındığında; Üsküdar ilçesinde öncelikli olarak 65 yaş ve üzeri nüfusun kullanımına imkan veren ve zihinsel engelli bireyler için özelleştirilmiş alanların oluşturulması ön plana çıkmaktadır. Küçükçekmece ve Esenyurt'ta 20-64, 15-19 ve 0-14 yaş gruplarının

birlikte kullanımına imkan veren ve ek olarak Küçükçekmece'de zihinsel engelli bireyler için özelleştirilmiş alanların oluşturulması gerekmektedir. Ümraniye'de ise 20-64 yaş grubu için sosyalleşme alanları ve zihinsel engelli bireyler için özelleştirilmiş alanlar tasarıma dahil edilmesi gereken öncelikli öğeler olarak önem kazanmaktadır. Yukarıdaki haritada (Şekil 5.23); İstanbul geneli mevcut durumun sentezi toplam çocuk oyun alanı sayısı, kişi başına düşen yeşil alan miktarı ve nüfus verileri üzerinden yapılarak görselleştirilmiştir. Buna benzer şekilde tüm veriler çapraz okumalar ile değerlendirildiğinde; her ilçenin ihtiyaç duyduğu alanların oluşturulması daha hızlı ve etkili bir şekilde sağlanacaktır.

İBB sorumluluğundaki oyun ve rekreasyon altyapısı

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğunda toplam 598 oyun alanı ve 2,975 hektar aktif yeşil alan bulunmaktadır. Kısa ve orta vadeli projelerde yol gösterici olabilmesi adına bu bölümde İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı yetki ve sorumluluğunda bulunan oyun ve rekreasyon alanlarının detaylı analizleri gerçekleştirilmiştir. Oyun ve rekreasyon altyapısına yönelik gerçekleştirilen bu analizler belirlenen 6 kriter üzerinden detaylandırılmıştır.

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde gerçekleştirilen saha çalışmaları ile; hazırlanan **değerlendirme formu** (Ek D.1) üzerinden mevcut durumları tespit edilen 598 oyun alanı; erişilebilirlik, sürdürülebilirlik, kapsayıcılık, güvenlik ve çok işlevli, yaratıcı, eğitici olma (oyun değeri, oyun kalitesi) şeklinde 5 ana başlık altında değerlendirilmiştir. Elde edilen veriler sayılaştırılarak mekansal analizler yapılmıştır. Bu saha çalışması ve analizlerden elde edilen sonuçlara ek olarak İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı Yönetim Sistemi'nde (YAYSİS) yer alan verilerle birlikte ortaya çıkarılan tüm sonuçlar mevcut durum başlığı altında aşağıda yer almaktadır.

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı 2020 verilerine göre Daire Başkanlığı sorum-

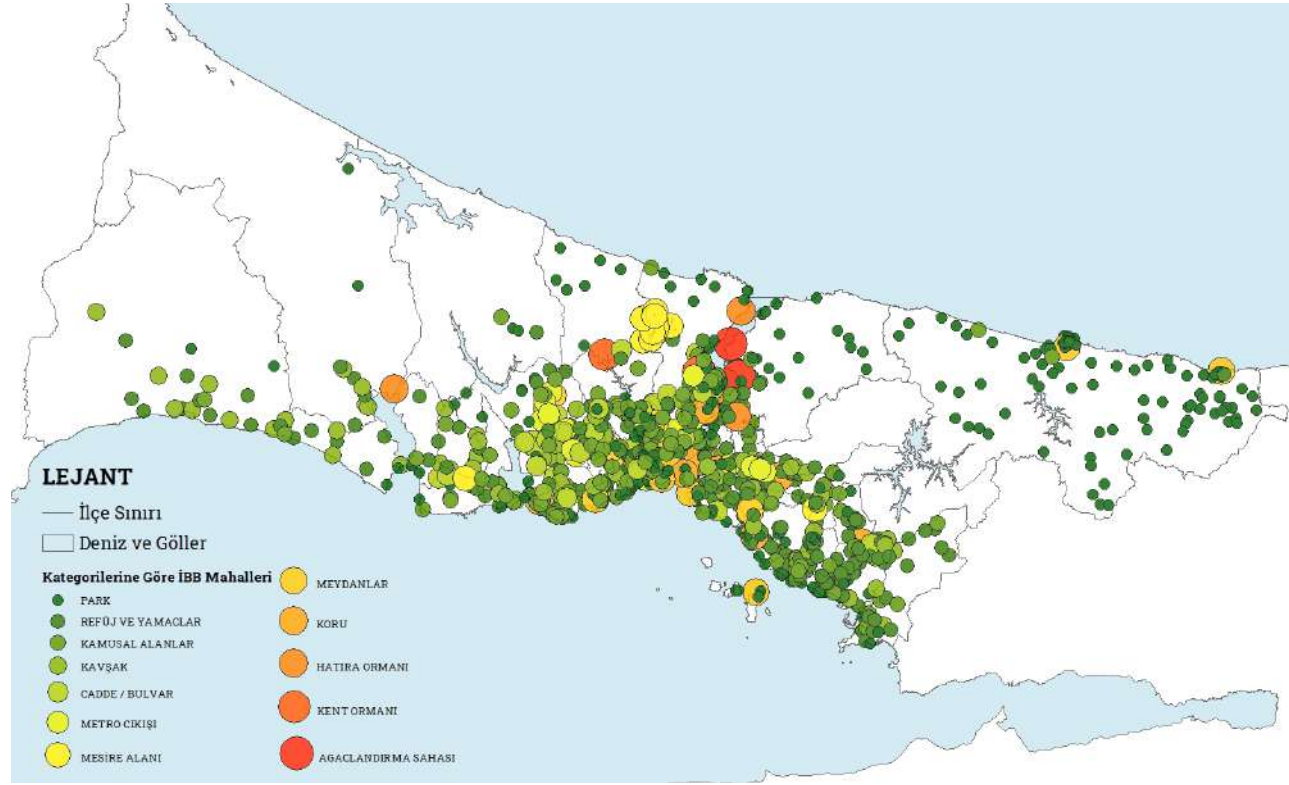
luluğundaki toplam yeşil alan miktarı 55 milyon m²'dir. Bu verilerin yaklaşık 51 milyon m²'si GIS veritabanı olarak sayısallaştırılmıştır. İstanbul Oyun Master Planı kapsamında, yapılan analizlerin mekansal veri odaklı olması sebebiyle, sayısallaştırılmış olan yeşil alan verileri kullanılmıştır.

Mevcut Durum

Yeşil Alanlar

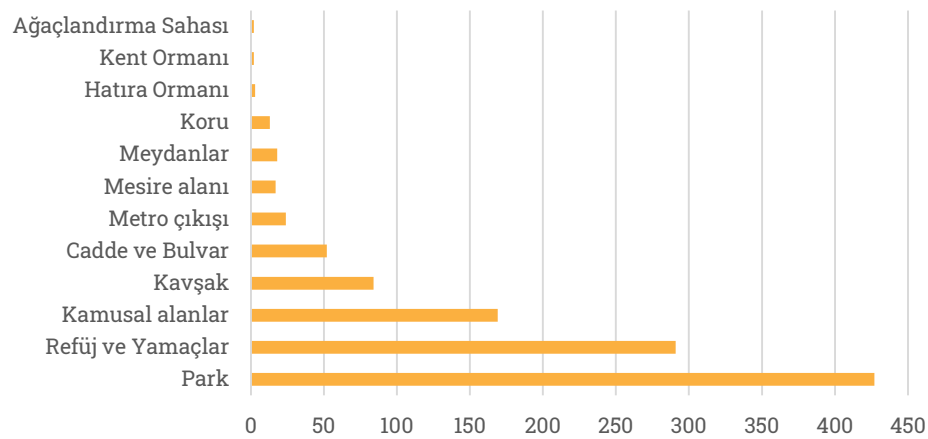
İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığının bakım ve onarımından sorumlu olduğu 5,134 hektar yeşil alan bulunmaktadır. Bu yeşil alanlar kategorilerine göre park, refüj ve yamaç, kamusal alan, kavşak, cadde ve bulvar, metro çıkışı, mesire alanı, meydan, koru, hatıra ormanı, kent ormanı ve ağaçlandırma sahası olmak üzere toplam 12 kategoriye ayrılmaktadır (Şekil 6.1). Bu kategoriler İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde yapılan bakım, onarım ve projelendirme çalışmalarının gruplandırılmasıyla oluşturulmuştur.

İBB sorumluluğundaki yeşil alanların büyük çoğunluğunu park alanları (%39), refüj ve yamaçlar (%26) ile kamusal alanlar (%15) oluşturmaktadır (Şekil 6.2).

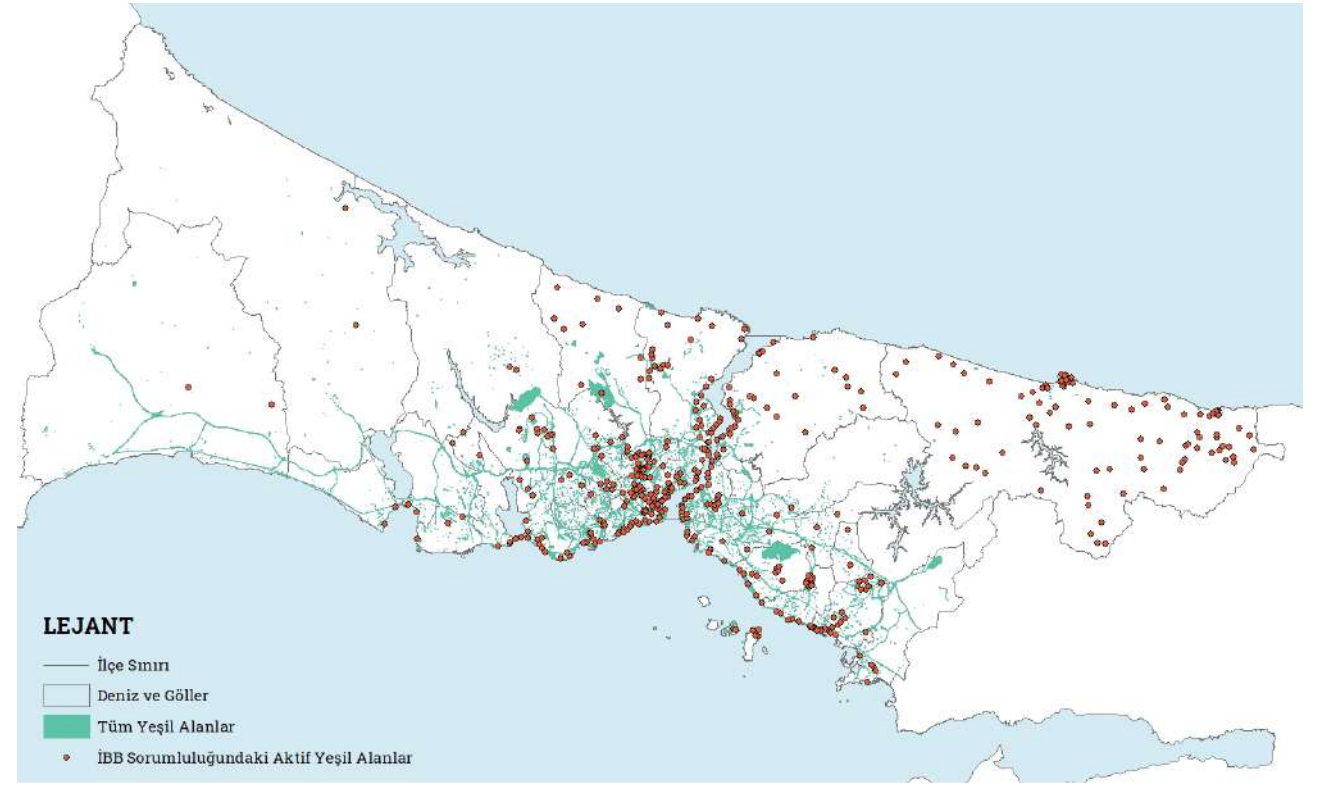


Şekil 6.1: Kategorilerine göre İBB sorumluluğundaki yeşil alanlar, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Kategorilerine Göre İBB Sorumluluğundaki Yeşil Alanlar



Şekil 6.2: Kategorilerine göre İBB sorumluluğundaki yeşil alanlar, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)



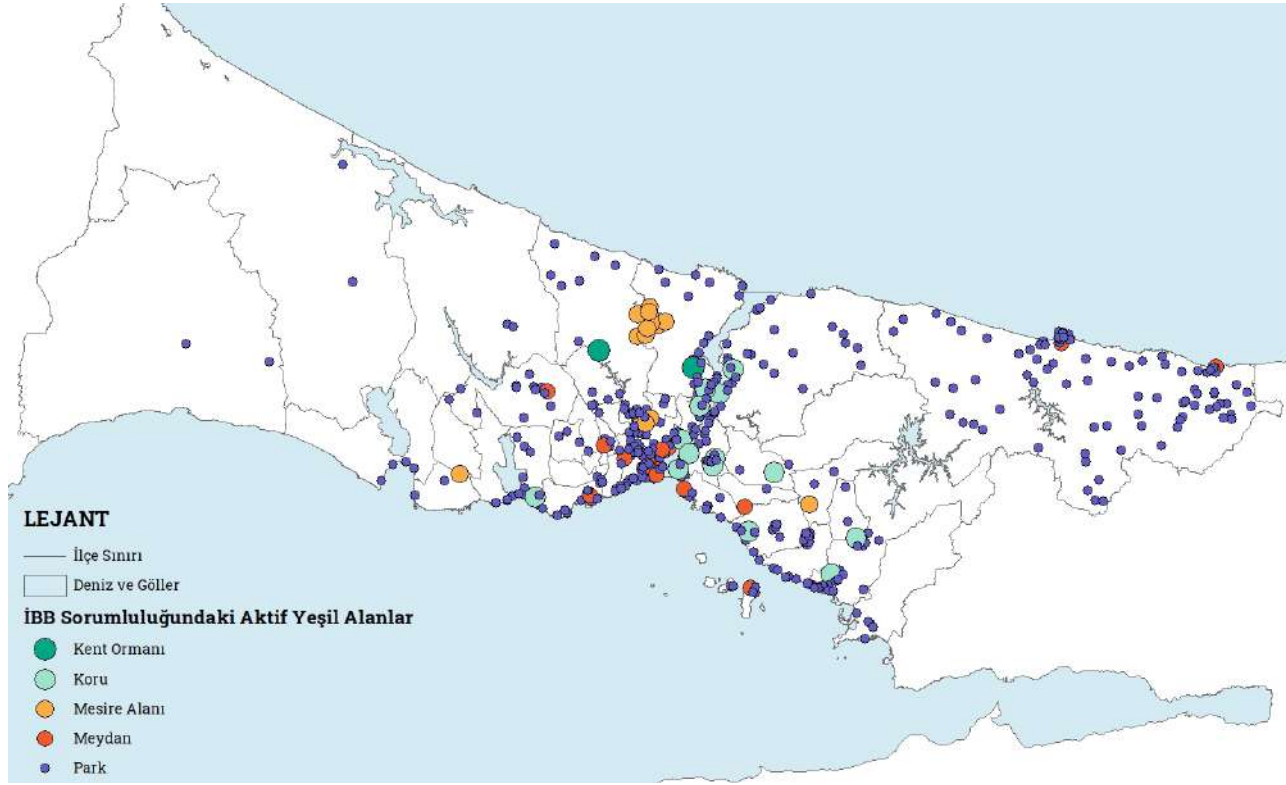
Şekil 6.3: Toplam aktif yeşil alanlar içindeki İBB sorumluluğundaki yeşil alanlar, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Aktif Yeşil Alanlar

İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alan miktarı toplam yeşil alanların %42.73'ünü oluşturmaktadır. İBB sorumluluğunda olan toplam 2,975 hektar aktif yeşil alanın ilçelere göre dağılımı yukarıdaki haritada yer almaktadır. (Şekil 6.3).

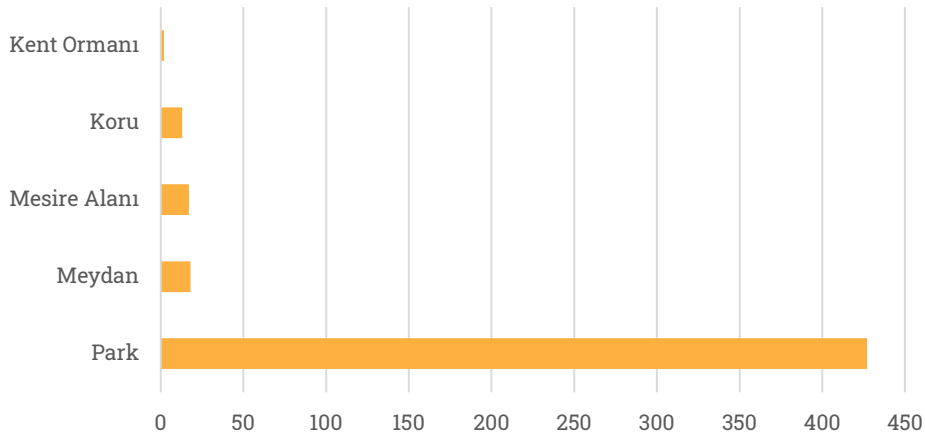
İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki yeşil alanlar için belirlenen 12

kategori içinden kent ormanı, koru, mesire alanı, meydan ve park olmak üzere 5 tanesi aktif açık ve yeşil alanları oluşturmaktadır (Şekil 6.4). İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanların büyük çoğunluğunu %89'luk bir oranla parklar oluşturmaktadır (Şekil 6.5).



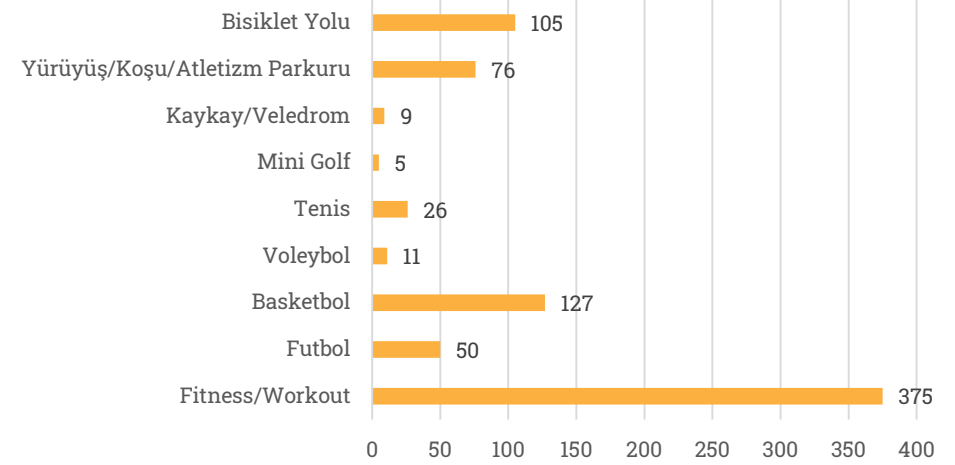
Şekil 6.4: Kategorilerine göre İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlar, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Kategorilerine Göre İBB Sorumluluğundaki Aktif Yeşil Alanlar



Şekil 6.5: Kategorilerine göre İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlar, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Spor Aktiviteleri



Şekil 6.6: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan spor aktiviteleri, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

İçerdikleri Aktivitelere Göre Aktif Yeşil Alanlar

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlar içerdikleri aktivitelere göre “spor alanları”, “eğlence alanları”, “doğayla temas ve dinlenme alanları” olmak üzere 3 grupta toplanmıştır.

Spor Alanları

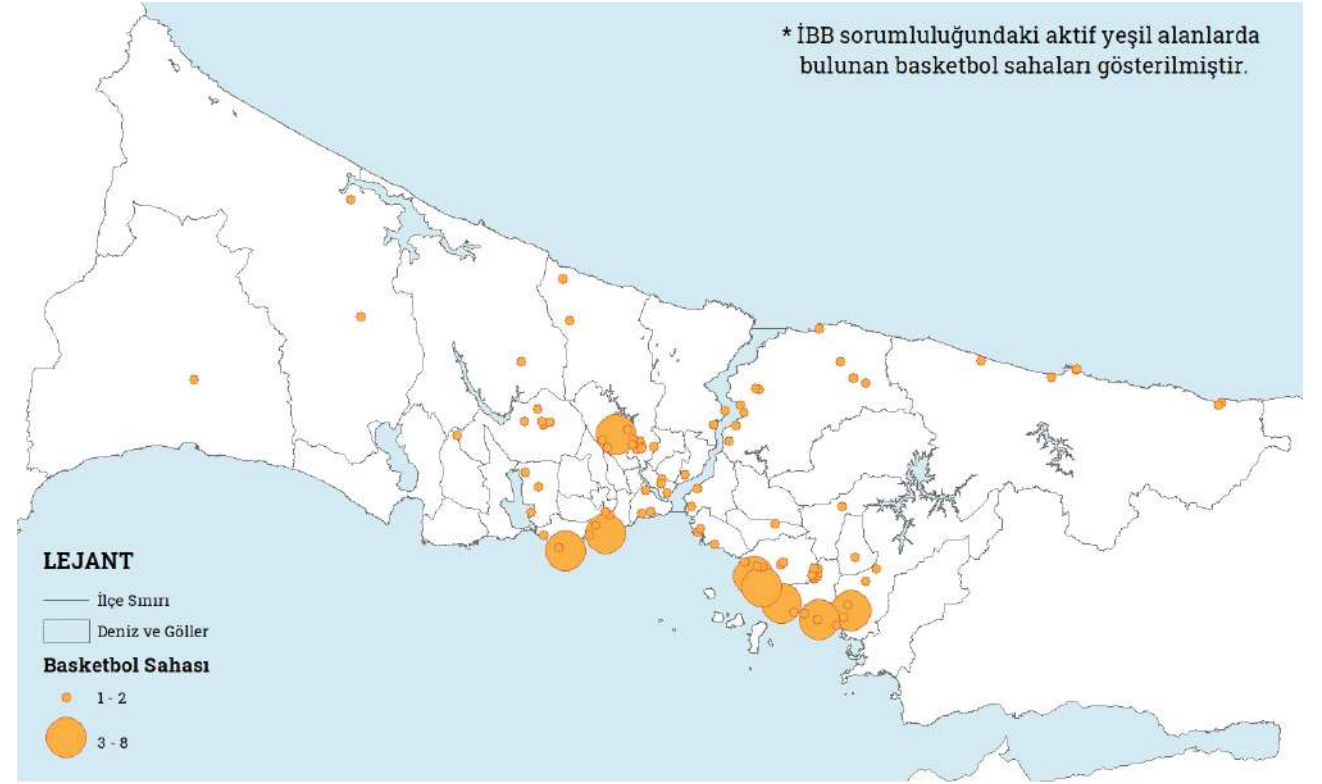
İstanbul’da yeşil alanlar ve spor alanları sık sık bir arada görülmektedir. Açık alanda spor yapma imkanı ve aktivite çeşitliliğinin sağlaması açısından aktif yeşil alanlarda spor alanlarına yer verilmesi bir fırsat olarak görülerek değerlendirme kapsamına alınmıştır. Çalışma kapsamında spor alanları; basketbol sahaları, futbol sahaları, voleybol sahaları, tenis sahaları, mini golf sahaları, fitness-workout alanları, veledrom & kaykay pisti,

atletizm pisti, yürüyüş & koşu parkuru ve bisiklet yolu olmak üzere dokuz farklı kategoride ele alınmıştır. Bir sonraki sayfadaki tabloda ilçelere göre spor aktivitelerinin dağılımı görülmektedir (Tablo 6.1).

İstanbul’da yer alan ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda toplam 127 basketbol sahası, 50 futbol sahası, 11 voleybol sahası, 26 tenis sahası, 5 mini golf sahası ve 37 fitness & workout alanı, 74,864 metre atletizm pisti, yürüyüş ve koşu parkuru, 80,221 metre bisiklet yolu, toplam 9 veledrom & kaykay pisti bulunmaktadır (Şekil 6.6).

NO	İLÇE	Mahal Sayısı	Fitness / Workout	Futbol	Basketbol	Voleybol	Tenis	Mini Golf	Kaykay/ Veledrom	Yürüyüş/ Koşu/ Atletizm (m)	Bisiklet Yolu (m)
1	Arnavutköy	4	1	1	2	0	0	0	0	0	0
2	Sancaktepe	16	4	3	2	0	2	0	0	4263	0
3	Beykoz	64	23	3	10	0	0	0	0	3680	9977
4	Şişli	15	4	0	0	0	0	0	0	3228	0
5	Büyükdüğü	16	5	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Çatalca	9	12	0	2	0	0	0	0	0	0
7	Maltepe	25	17	3	17	4	6	0	3	6400	0
8	Bağcılar	17	2	0	0	0	0	0	0	435	0
9	Sultangazi	12	8	2	5	0	0	0	1	1700	621
10	Adalar	7	4	0	0	0	0	0	0	0	0
11	Sultanbeyli	9	2	2	1	1	1	0	1	0	0
12	Eyüpsultan	55	32	3	11	0	0	0	0	1270	2438
13	Bakırköy	46	25	4	11	0	4	1	0	3151	10727
14	Esenler	19	0	0	0	0	0	0	0	0	3940
15	Ataşehir	10	1	0	1	0	0	0	0	0	0
16	Beylikdüzü	16	2	0	0	0	0	0	0	0	0
17	Pendik	79	42	5	14	1	2	0	1	6325	2272
18	Küçükçekmece	20	7	0	2	0	0	0	0	3231	10610
19	Tuzla	25	7	0	0	0	0	0	1	1000	0
20	Kağıthane	23	4	0	0	0	0	0	0	0	0
21	Çekmeköy	7	0	0	0	0	0	0	0	0	400
22	Kartal	57	36	3	20	0	1	0	0	12430	0
23	Bahçelievler	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	Ümraniye	37	4	0	0	0	0	0	0	0	0
25	Esenyurt	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0
26	Sarıyer	76	29	0	1	0	0	0	0	1300	0
27	Başakşehir	31	13	3	7	1	1	2	1	3315	500
28	Silivri	23	6	0	1	0	0	0	0	0	1100
29	Beşiktaş	11	0	1	0	0	0	0	0	2566	13770
30	Gaziosmanpaşa	4	1	0	1	0	0	0	0	0	0
31	Zeytinburnu	15	11	2	2	0	4	1	0	2620	0
32	Avcılar	14	11	1	1	0	0	0	1	4430	0
33	Üsküdar	58	16	3	0	0	0	0	0	2350	3147
34	Şile	102	19	1	6	3	3	1	0	2150	3396
35	Kadıköy	27	15	3	6	1	2	0	0	4570	0
36	Güngören	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
37	Bayrampaşa	10	2	2	0	0	0	0	0	550	9796
38	Beyoğlu	37	10	2	4	0	0	0	0	2450	2128
39	Fatih	64	0	3	0	0	0	0	0	1450	5426
	İstanbul	1078	375	50	127	11	26	5	9	74864	80221

Tablo 6.1: İlçelere göre İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan spor aktivitelerinin dağılımı, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

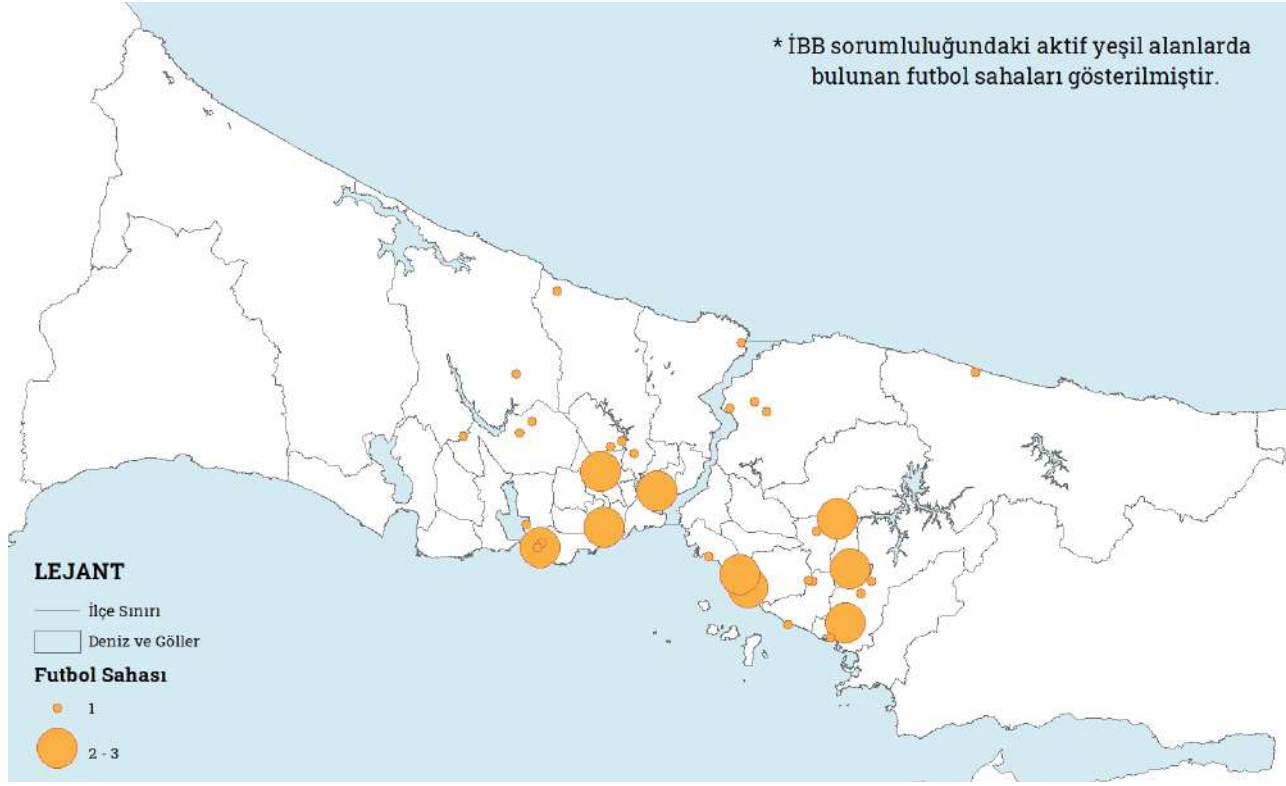


Şekil 6.7: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan basketbol sahaları, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Basketbol Sahaları

İstanbul'da yer alan ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlardaki toplam basketbol sahası 127'dir. İBB sorumluluğundaki yeşil alanlarda; basketbol sahalarının futbol, voleybol, mini golf ve tenis gibi diğer spor alanlarına oranla daha fazla bulunduğu görülmektedir. Basketbol sahalarının en fazla olduğu ilçeler sırasıyla; Kartal, Maltepe, Pendik, Eyüpsultan ve Bakırköy'dür. Basketbol sahası sayısının fazla olduğu ilçelerin genellikle sahili bulunan ilçeler olduğu görülmektedir. Buna

göre; sahil boyunca uzanan büyük yeşil alanların spor faaliyetlerine imkan verecek şekilde tasarlandığı söylenebilir. Bu anlamda farklı kullanımlara imkan verecek ölçüde büyük yeşil alanların; kentsel yaşam kalitesini doğrudan artırması ve kullanıcılara farklı aktivite imkanları sunması açısından oldukça önemli olduğu görülmektedir. Yukarıdaki haritada İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan basketbol sahası sayıları mekansal olarak gösterilmiştir (Şekil 6.7).

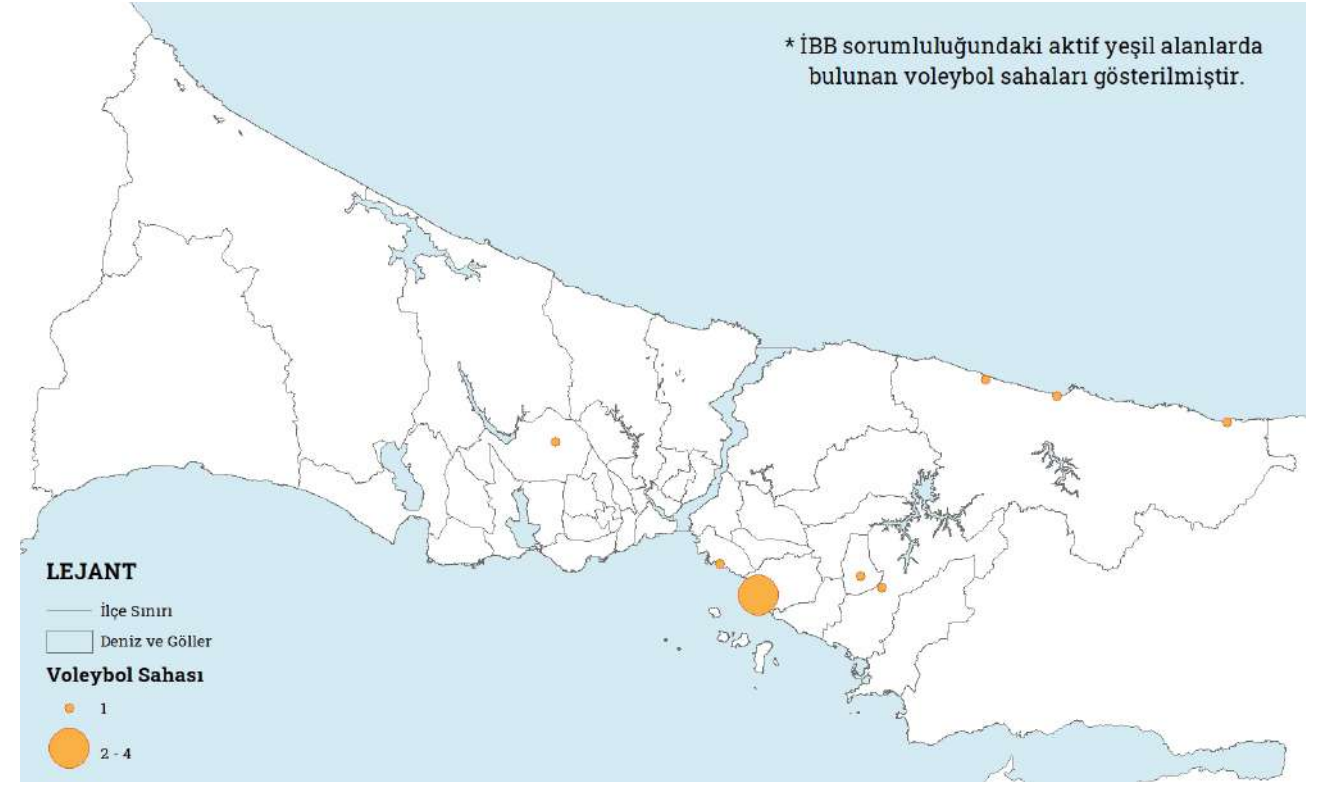


Şekil 6.8: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan futbol sahaları, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Futbol Sahaları

İstanbul'da yer alan ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlardaki toplam futbol sahası sayısı 50'dir. İBB sorumluluğundaki yeşil alanlarda; voleybol, mini golf ve tenis gibi diğer spor alanları ile birlikte değerlendirildiğinde futbol sahalarının basketbol sahalarından sonra en yaygın bulunan spor alanlarından biri olduğu görülmektedir. Futbol sahalarının yoğun olarak bulunduğu ilçeler;

Pendik, Bakırköy, Kartal, Maltepe, Eyüpsultan ve Beykoz'dur. Futbol sahası sayısının fazla olduğu ilçelerin de, basketbol sahalarında olduğu gibi, genellikle sahili bulunan ilçeler olduğu görülmektedir. Futbol sahalarının da sahildeki yeşil alan büyüklükleri fazla olan Anadolu Yakası'nda yoğunlaştığı söylenebilir. Yukarıdaki haritada İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan futbol sahası sayıları mekansal olarak gösterilmiştir (Şekil 6.8).

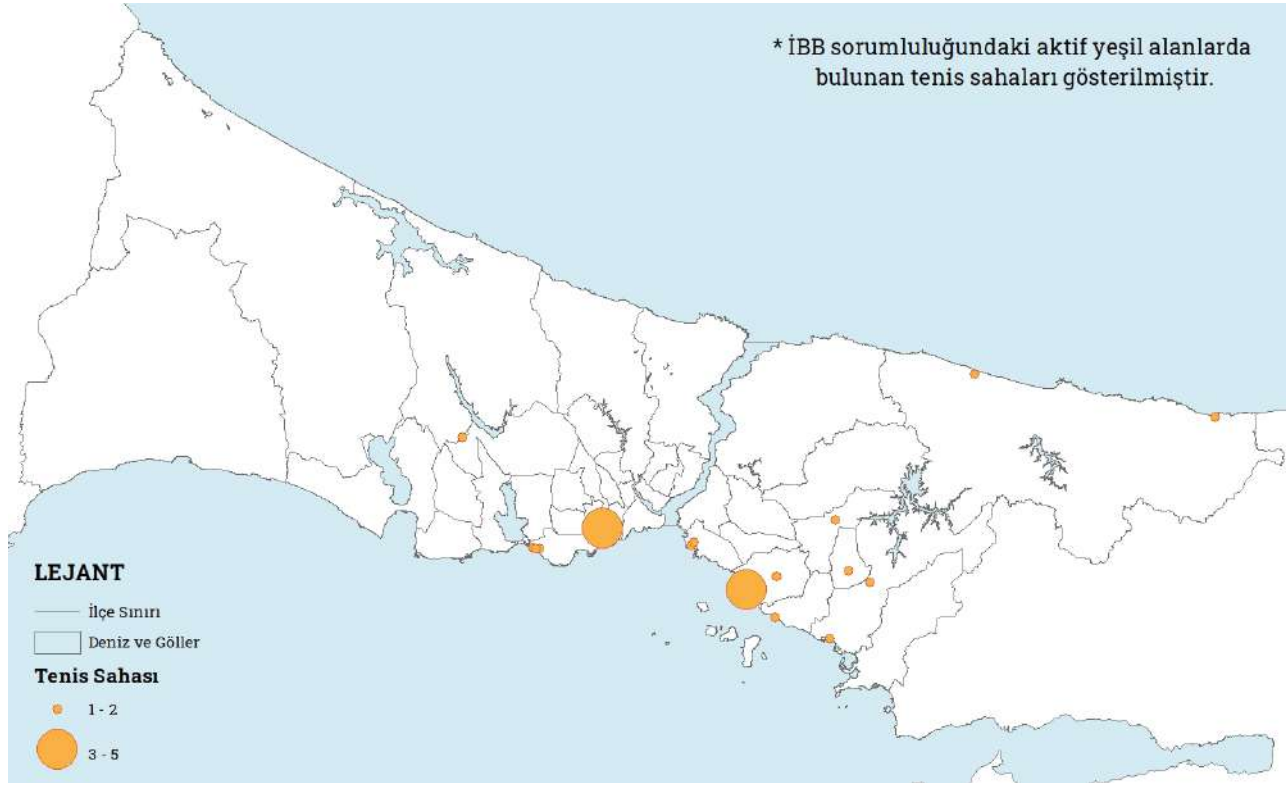


Şekil 6.9: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan voleybol sahaları, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Voleybol Sahaları

İstanbul'da yer alan ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlardaki toplam voleybol sahası sayısı 11'dir. İBB sorumluluğundaki yeşil alanlarda; futbol, basketbol, mini golf ve tenis gibi diğer spor alanları ile birlikte değerlendirildiğinde voleybol sahalarının oldukça az bulunduğu görülmektedir.

Voleybol sahalarının yoğun olarak bulunduğu ilçeler; Maltepe ve Şile başta olmak üzere Pendik, Başakşehir ve Kadıköy'dür. Yukarıdaki haritada İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan voleybol sahası sayıları mekansal olarak gösterilmiştir (Şekil 6.9).

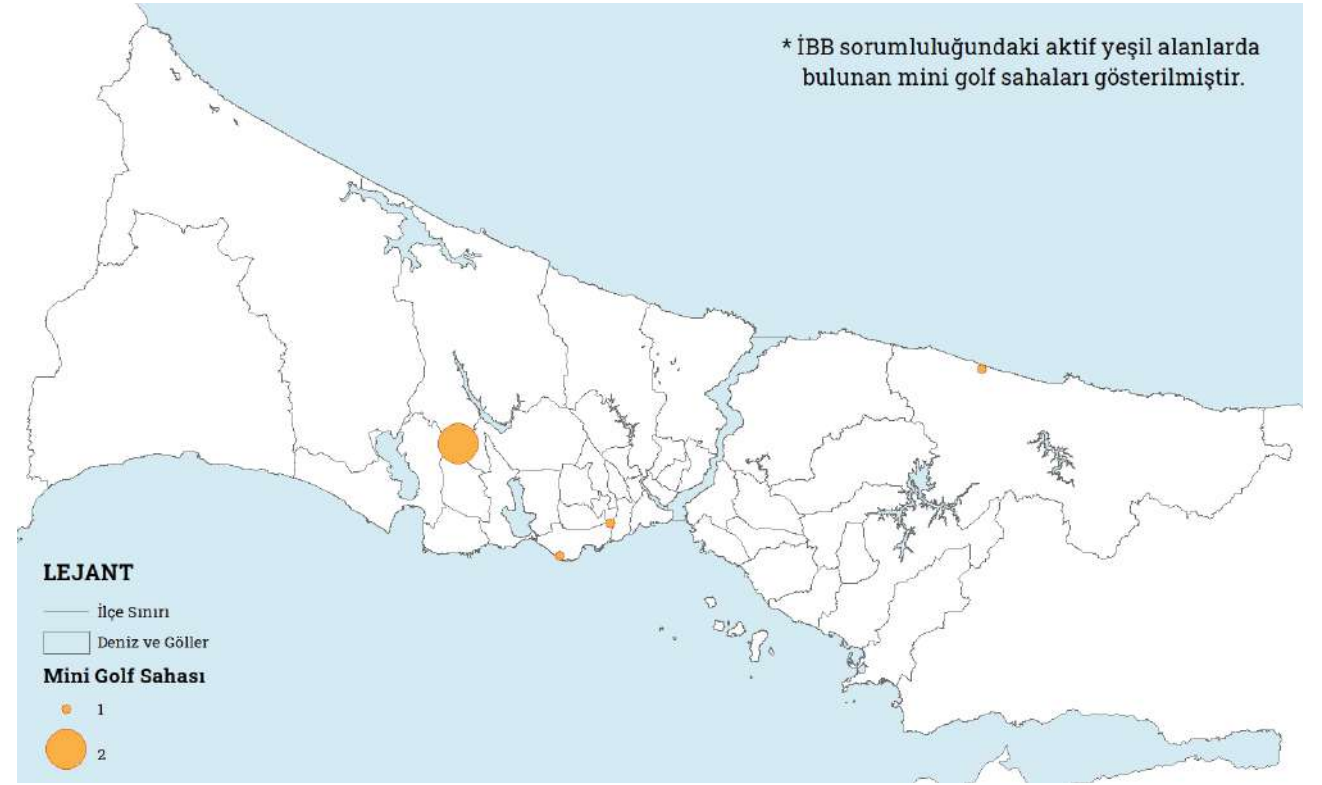


Şekil 6.10: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan tenis sahaları, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Tenis Sahaları

İstanbul'da yer alan ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlardaki toplam tenis sahası 26'dır. İBB sorumluluğundaki yeşil alanlarda; futbol, basketbol, mini golf ve voleybol gibi diğer spor alanları ile birlikte değerlendirildiğinde tenis sahalarının

orta seviyede bulunduğu görülmektedir. Tenis sahalarının yoğun olarak bulunduğu ilçeler sırasıyla; Maltepe, Bakırköy, Zeytinburnu, Şile ve Pendik'tir. Yukarıdaki haritada İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan tenis sahası sayıları mekansal olarak gösterilmiştir (Şekil 6.10).

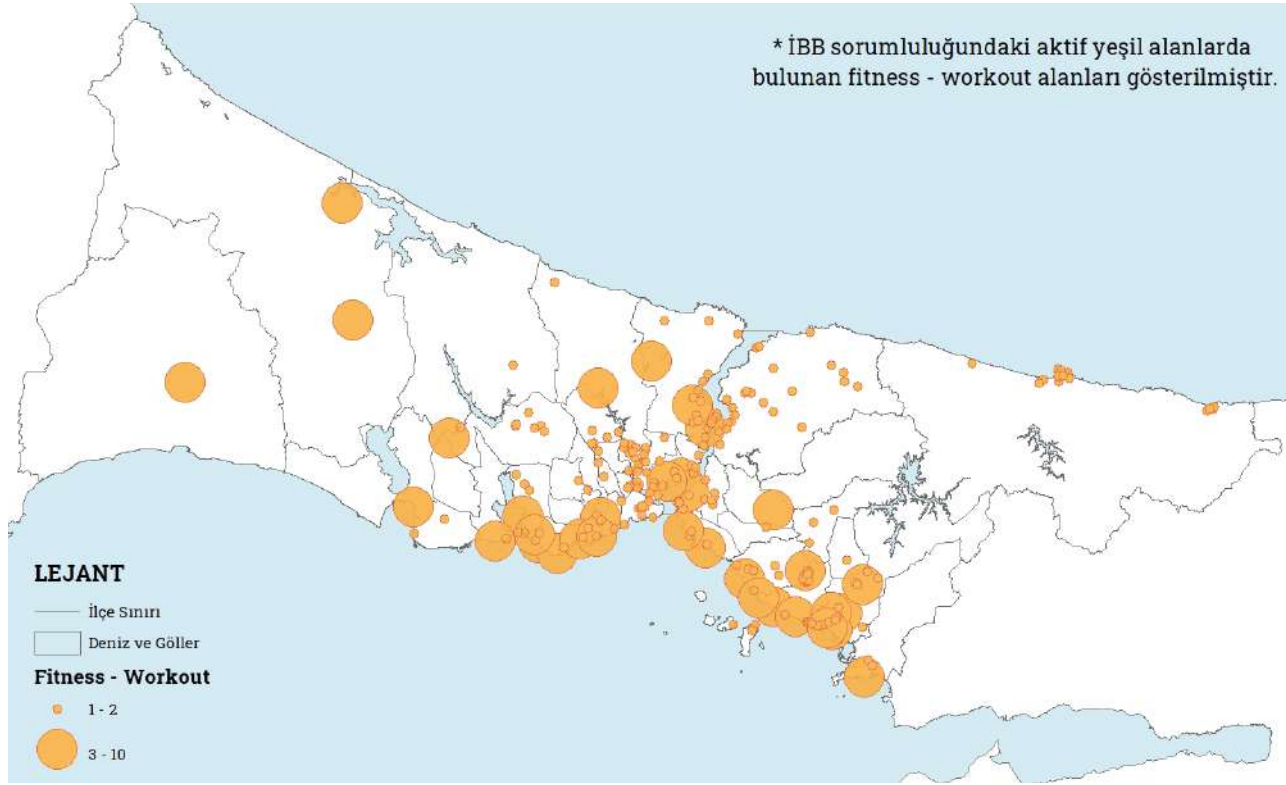


Şekil 6.11: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan mini golf sahaları, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Mini Golf Sahaları

İstanbul'da yer alan ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlardaki toplam mini golf sahası 5'tir. Futbol, basketbol, tenis ve voleybol gibi diğer spor alanları ile birlikte değerlendirildiğinde; İBB sorumluluğundaki yeşil alanlarda en az mini golf sahalarının bulunduğu görülmektedir. Mini golf

sahalarının yoğun olarak Başakşehir ve Bakırköy başta olmak üzere Zeytinburnu ve Şile olmak üzere toplam 4 ilçede bulunduğu görülmektedir. Yukarıdaki haritada İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan mini golf sahası sayıları mekansal olarak gösterilmiştir (Şekil 6.11).

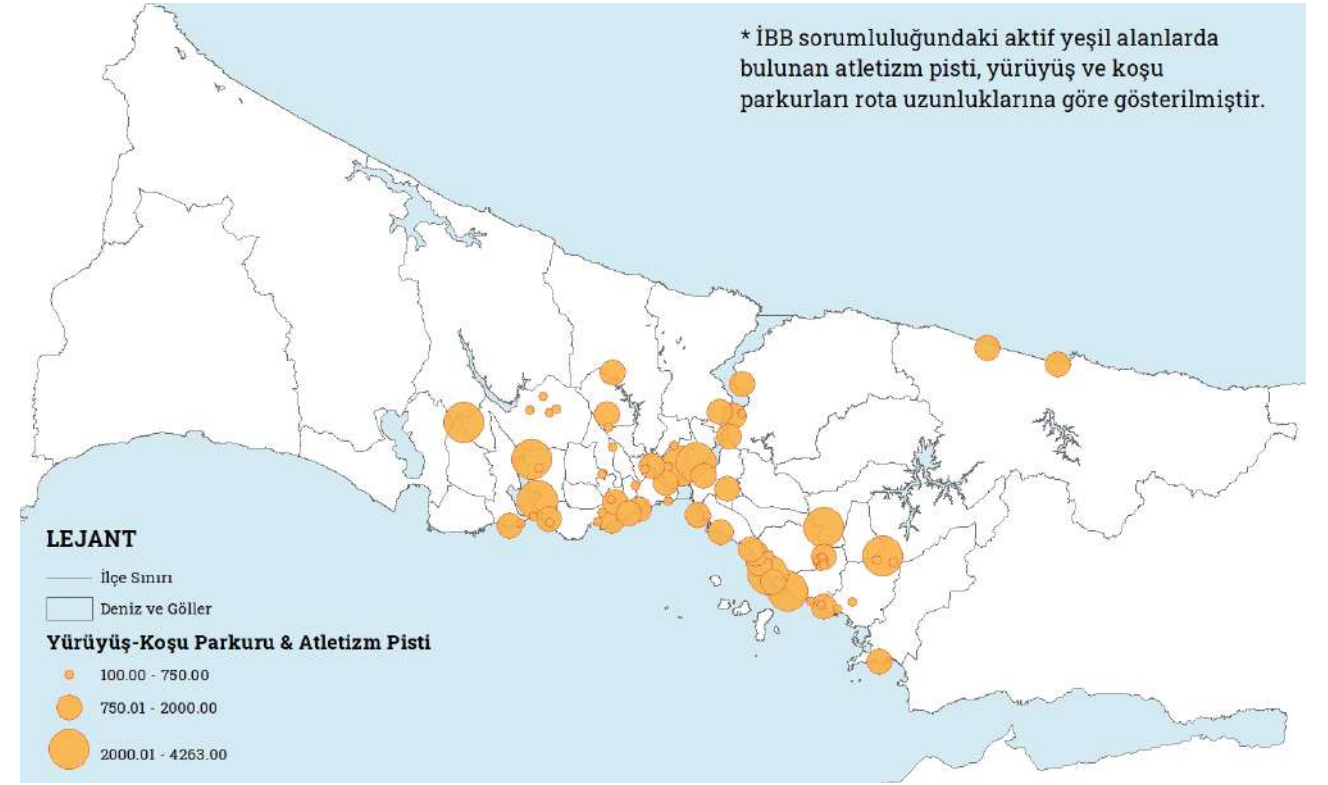


Şekil 6.12: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan fitness-workout alanları, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Fitness & Workout Alanları

İstanbul'da yer alan ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlardaki toplam fitness & workout alanı sayısı 375'tir. İBB sorumluluğundaki yeşil alanlarda; en fazla bulunan spor faaliyetinin fitness & workout alanları olduğu görülmektedir. Hemen hemen her ilçede bulunan fitness & wor-

kout alanlarının en fazla olduğu ilçeler sırasıyla; Pendik, Kartal, Eyüpsultan, Sarıyer, Bakırköy ve Beykoz'dur. Yukarıdaki haritada İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan fitness & workout alanı sayıları mekansal olarak gösterilmiştir (Şekil 6.12).

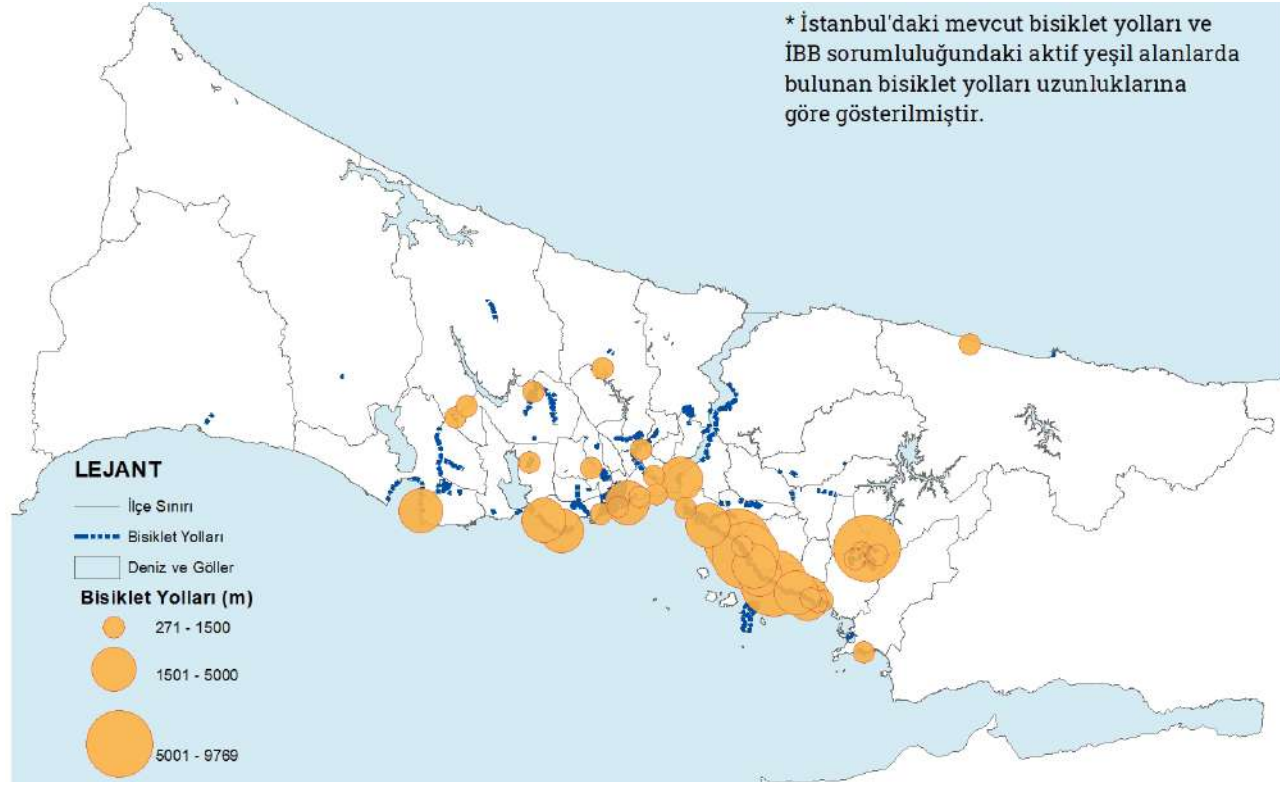


Şekil 6.13: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan atletizm pistleri, yürüyüş & koşu parkurları, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Atletizm Pisti, Yürüyüş & Koşu Parkuru

İstanbul'da yer alan ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlardaki toplam atletizm pisti, yürüyüş ve koşu parkuru uzunluğu 74,864 metredir. İBB sorumluluğundaki yeşil alanlarda; atletizm pisti,

yürüyüş ve koşu parkuru uzunluğunun en fazla olduğu ilçeler sırasıyla; Kartal, Maltepe, Pendik, Kadıköy ve Avcılar'dır. Yukarıdaki haritada İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan atletizm pisti, yürüyüş ve koşu parkurları uzunluklarına göre mekansal olarak gösterilmiştir (Şekil 6.13).

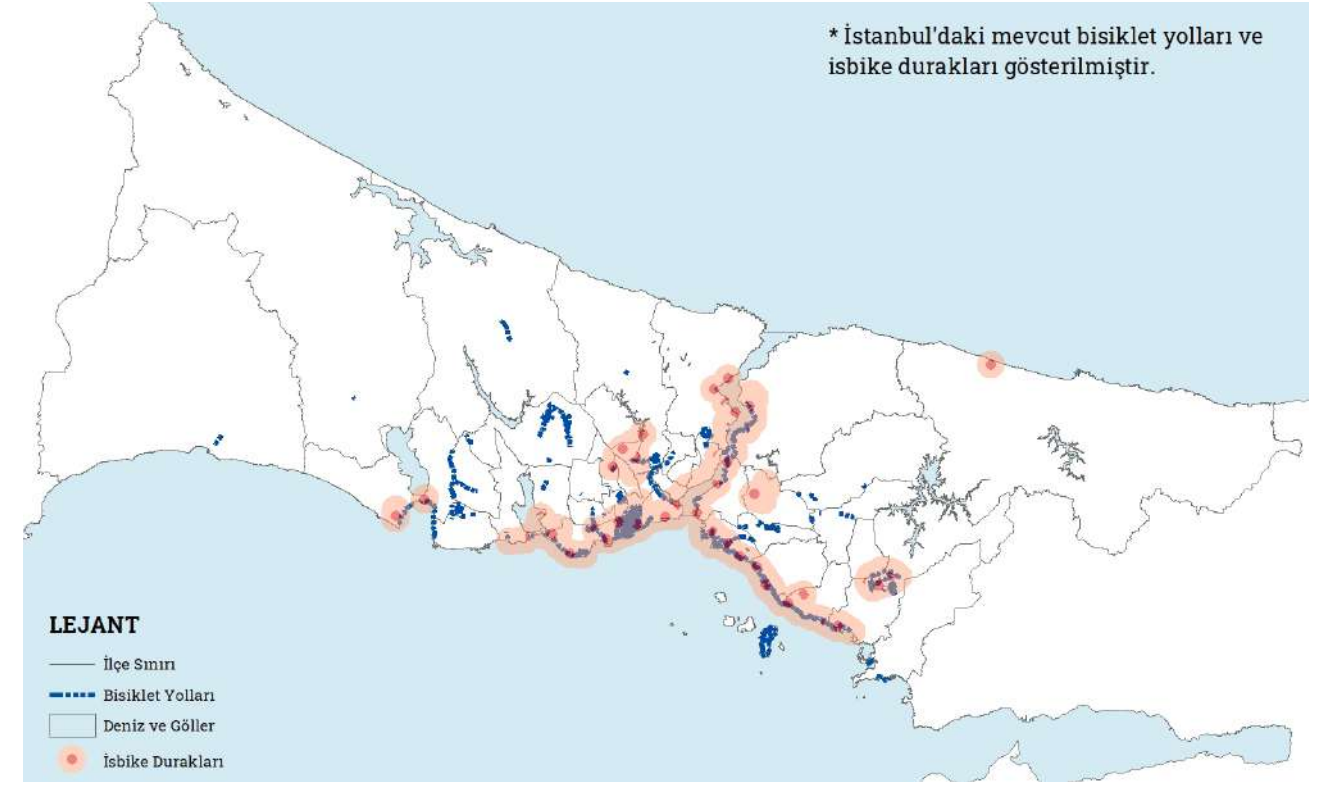


Şekil 6.14: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan bisiklet yolları, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSIS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

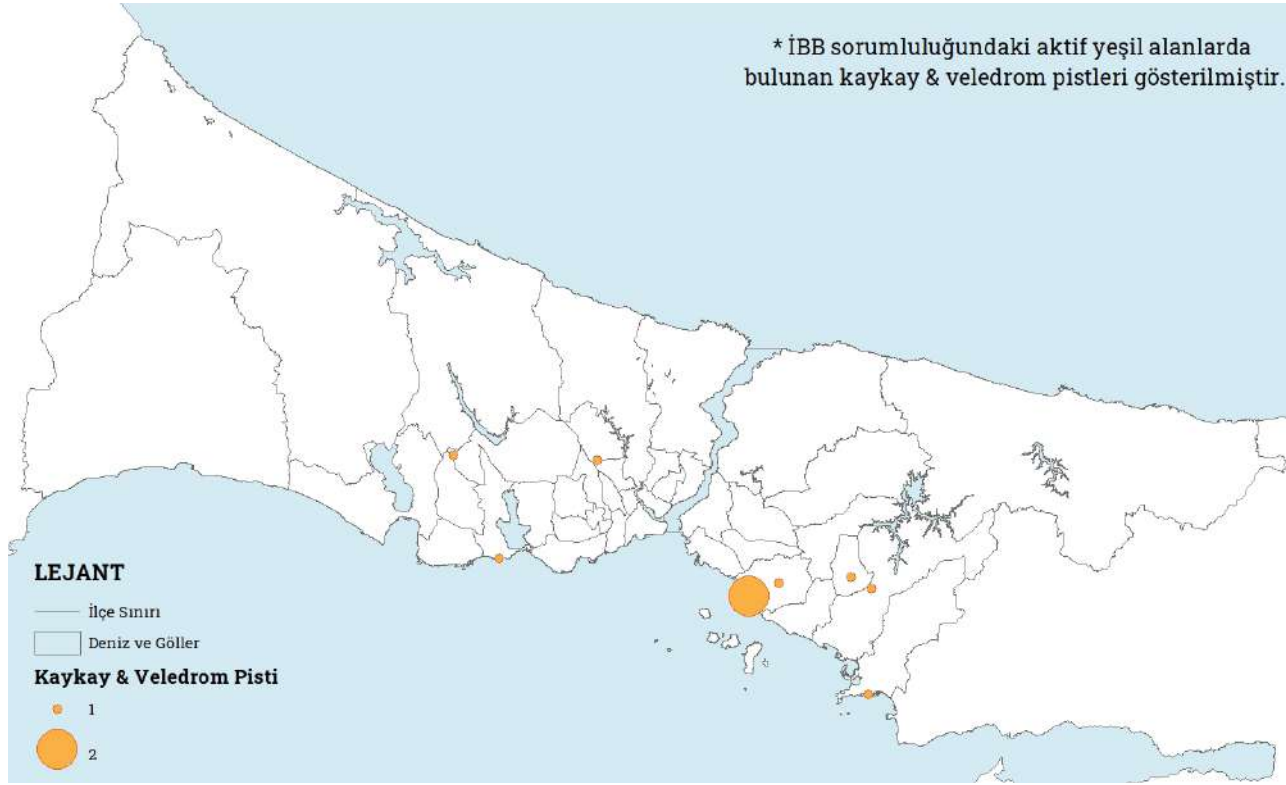
Bisiklet Yolu

İstanbul'da yer alan ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlardaki toplam bisiklet yolu uzunluğu 80,221 metredir. İBB sorumluluğundaki yeşil alanlarda; bisiklet yolu uzunluğunun en fazla olduğu ilçeler sırasıyla; Beşiktaş, Bakırköy, Küçükçekmece, Beykoz, Bayrampaşa ve Fatih'tir. Yukarıdaki haritada İBB sorumluluğundaki aktif yeşil

alanlarda bulunan bisiklet yolları rotalarına ve uzunluklarına göre mekansal olarak gösterilmiştir. Diğer haritada ise bisiklet yolu rotalarında yer alan isbike durakları gösterilmiştir. Buna göre İBB sorumluluğunda toplam 255 adet isbike durağı bulunmaktadır. Bisiklet yolları ve isbike duraklarının genellikle sahil şeritlerinde bulunduğu görülmektedir (Şekil 6.14 ve Şekil 6.15).



Şekil 6.15: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan bisiklet yolları ve isbike durakları, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSIS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)



Şekil 6.16: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan veledrom & kaykay pistleri, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Veledrom & Kaykay Pisti

İstanbul'da yer alan ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlardaki toplam veledrom & kaykay pisti sayısı 9'dur. İBB sorumluluğundaki yeşil alanlarda; az sayıda veledrom & kaykay pistlerinin en fazla olduğu ilçe Maltepe iken (3 adet);

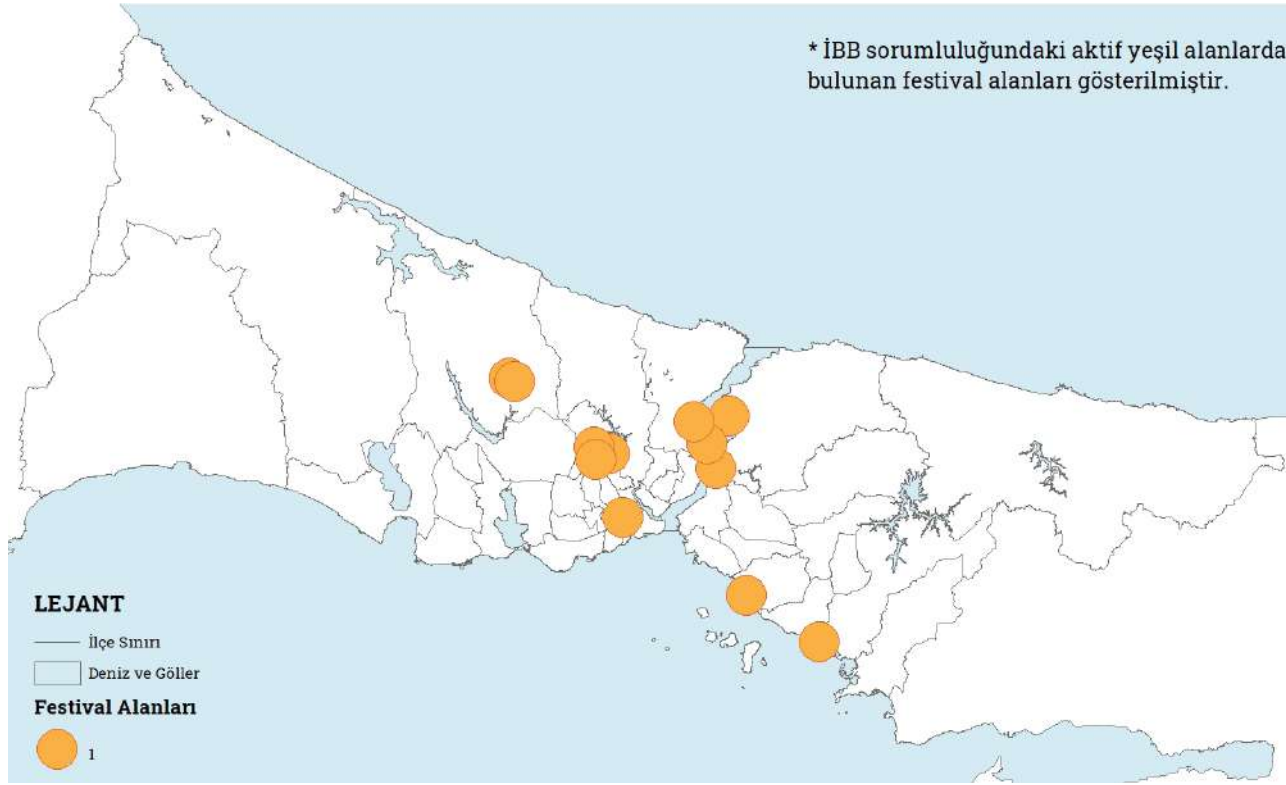
Pendik, Sultangazi, Başakşehir, Avcılar, Tuzla ve Sultanbeyli'de birer adet veledrom & kaykay pisti bulunmaktadır. Yukarıdaki haritada İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan toplam 9 adet veledrom & kaykay pisti sayılarına göre mekansal olarak gösterilmiştir (Şekil 6.16).

Eğlence Alanları

Eğlence alanları büyük alan kullanımına ihtiyaç duymaları sebebiyle genellikle yeşil alanlar üzerinde yer almaktadır. Bu sebeple yeşil alanların içinde yer alan ögeler arasında tanımlanan eğlence alanları; mevcut durumlarına göre sayılarının artırılması ya da iyileştirilmesi vb. eylemlere yön vermesi açısından değerlendirme kapsamına alınmıştır. Çalışma kapsamında eğlence alanları; festival alanları, tema parklar, izci kampları ve plajlar olmak üzere üç farklı kategoride ele alınmıştır. Yandaki tabloda ilçelere göre eğlence alanlarının dağılımı görülmektedir (Tablo 6.2).

NO	İLÇE	Mahal Sayısı	Tema Parkı	Plaj & İzci Kampı	Festival Alanı
1	Arnavutköy	4	0	0	2
2	Sancaktepe	16	0	0	0
3	Beykoz	64	0	0	2
4	Şişli	15	0	0	0
5	Büyükçekmece	16	0	2	0
6	Çatalca	9	0	0	0
7	Maltepe	25	4	1	1
8	Bağcılar	17	1	0	0
9	Sultangazi	12	0	0	3
10	Adalar	7	0	0	0
11	Sultanbeyli	9	0	0	0
12	Eyüpsultan	55	0	0	0
13	Bakırköy	46	1	4	0
14	Esenler	19	0	0	0
15	Ataşehir	10	0	0	0
16	Beylikdüzü	16	0	1	0
17	Pendik	79	0	0	1
18	Küçükçekmece	20	0	0	0
19	Tuzla	25	0	0	0
20	Kağıthane	23	0	0	0
21	Çekmeköy	7	0	0	0
22	Kartal	57	0	0	0
23	Bahçelievler	8	0	0	0
24	Ümraniye	37	0	0	0
25	Esenyurt	9	0	0	0
26	Sarıyer	76	0	0	2
27	Başakşehir	31	0	0	0
28	Silivri	23	0	0	0
29	Beşiktaş	11	0	0	0
30	Gaziosmanpaşa	4	0	0	0
31	Zeytinburnu	15	2	0	1
32	Avcılar	14	1	1	0
33	Üsküdar	58	0	0	0
34	Şile	102	0	0	0
35	Kadıköy	27	0	0	0
36	Güngören	1	0	0	0
37	Bayrampaşa	10	0	0	0
38	Beyoğlu	37	0	0	0
39	Fatih	64	0	0	0
İstanbul		1078	9	9	12

Tablo 6.2: İlçelere göre İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan eğlence alanlarının dağılımı, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

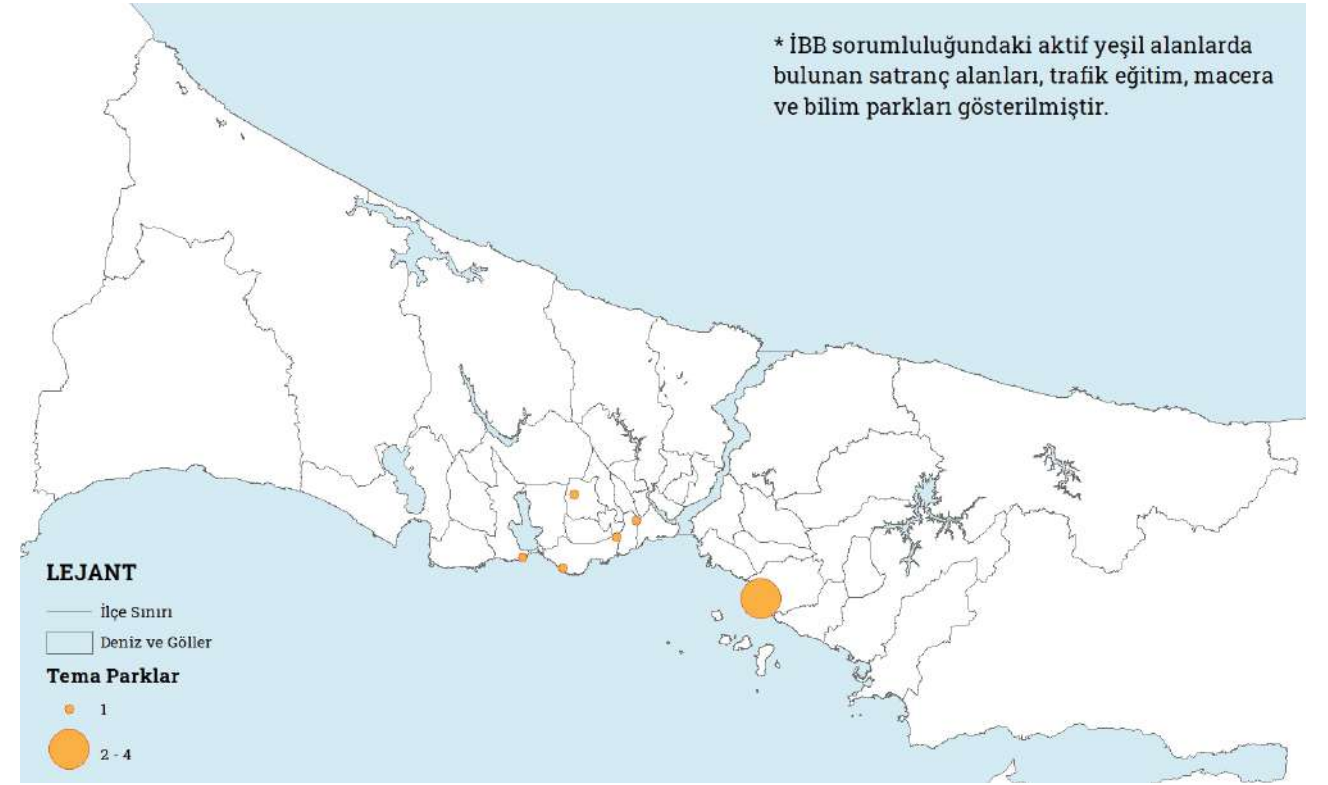


Şekil 6.17: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan festival alanları, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Festival Alanları

İstanbul'da yer alan ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlardaki toplam festival alanı sayısı 12'dir. İBB sorumluluğundaki yeşil alanlarda; festival alanlarının en fazla olduğu ilçeler sırasıyla;

Sultangazi, Arnavutköy, Beykoz, Sarıyer ve Maltepe'dir. Yukarıdaki haritada İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan festival alanları sayılarına göre mekansal olarak gösterilmiştir (Şekil 6.17).



Şekil 6.18: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan tema parklar, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Tema Parklar

İstanbul'da yer alan ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlardaki toplam tema park sayısı 9'dur. İBB sorumluluğundaki yeşil alanlarda; tema parkların en fazla olduğu ilçeler sırasıyla; Malte-

pe, Zeytinburnu, Bağcılar, Bakırköy ve Avcılar'dır. Yukarıdaki haritada İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan tema parkları sayılarına göre mekansal olarak gösterilmiştir (Şekil 6.18).



Şekil 6.19: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan izci kampları ve plajlar, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

İzci Kampları & Plajlar

İstanbul'da yer alan ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlardaki toplam izci kampı ve plaj sayısı 9'dur. İBB sorumluluğundaki yeşil alanlarda; izci parkları ve plajların bulunduğu ilçeler sayılarına göre sırasıyla; Bakırköy, Büyükçekmece, Mal-

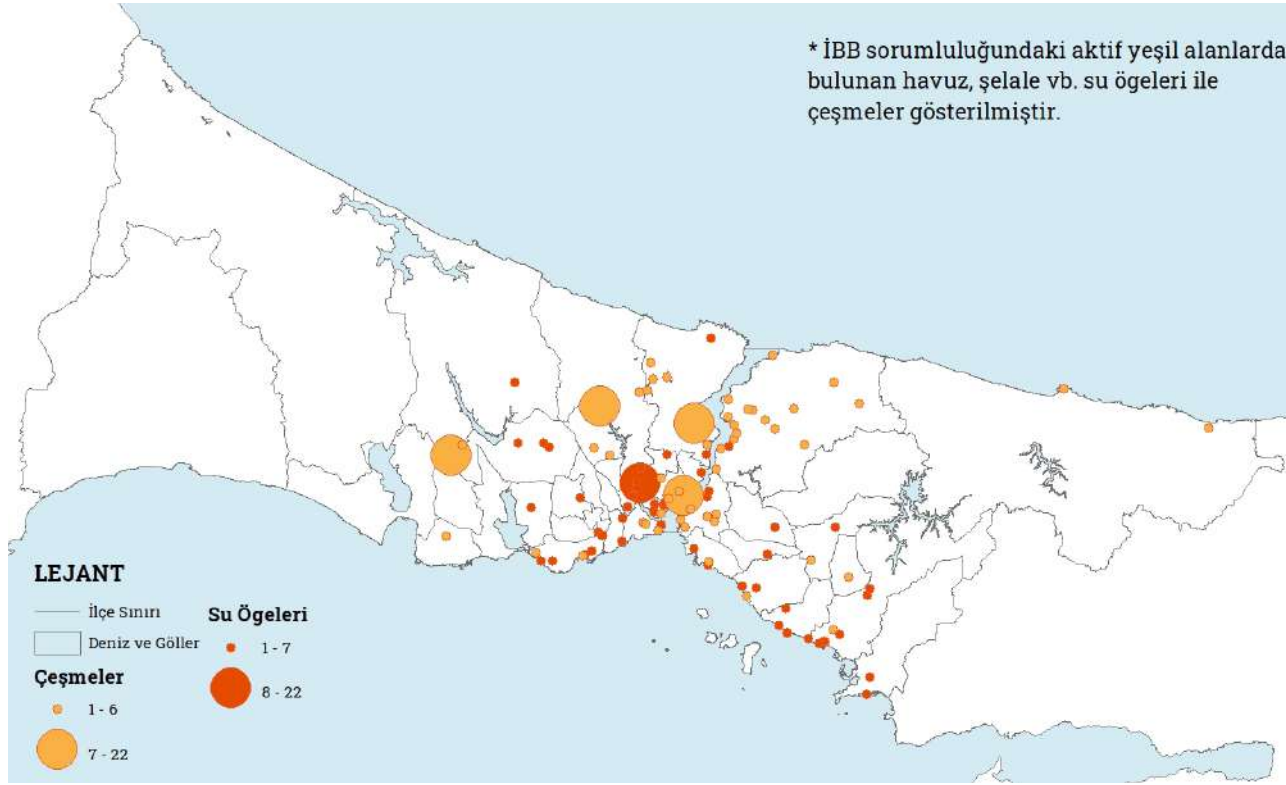
tepe, Avcılar ve Beylikdüzü'dür. Yukarıdaki haritada İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda ve toplam 5 ilçede bulunan izci parkları ve plajlar sayılarına göre mekansal olarak gösterilmiştir (Şekil 6.19).

Doğayla Temas (Su ve Doğal Unsurlar) ve Dinlenme Alanları

Oldukça şehirleşmiş bir metropol olan İstanbul'da yeşil alanlar, yapılaşmış çevrenin elverdiği oranda doğayla buluşma ve dinlenme alanları olarak kullanılmaktadır. Bu noktada yeşil alanların içinde bulunan unsurlardan su ögeleri, piknik alanları ve pergolalar yeşil alanların doğayla temas ve dinlenme alanı olarak hizmet vermesine büyük ölçüde katkıda bulunmaktadır. Bu unsurların tespit edilerek sayılarının artırılması ve çeşitlendirilmeleri daha kaliteli ve aktif kullanılan yeşil alanların ortaya çıkmasına katkıda bulunacaktır. Çalışma kapsamında ele alınan doğayla temas ve dinlenme alanlarının ilçelere göre dağılımı yandaki tabloda görülmektedir (Tablo 6.3).

NO	İLÇE	Mahal Sayısı	Pergola	Su Ögesi	Çeşme	Piknik Alanı
1	Arnavutköy	4	8	1	0	0
2	Sancaktepe	16	36	1	6	0
3	Beykoz	64	70	6	19	9
4	Şişli	15	0	6	3	0
5	Büyükkçekmece	16	44	6	2	0
6	Çatalca	9	0	0	0	0
7	Maltepe	25	0	0	0	0
8	Bağcılar	17	22	1	0	0
9	Sultangazi	12	89	3	3	0
10	Adalar	7	0	0	0	0
11	Sultanbeyli	9	29	3	2	0
12	Eyüpsultan	55	129	7	13	0
13	Bakırköy	46	7	7	2	0
14	Esenler	19	6	0	0	0
15	Ataşehir	10	0	1	0	0
16	Beylikdüzü	16	6	1	2	0
17	Pendik	79	28	6	3	0
18	Küçükçekmece	20	4	1	0	0
19	Tuzla	25	0	5	0	0
20	Kağıthane	23	0	1	0	0
21	Çekmeköy	7	0	0	0	0
22	Kartal	57	10	5	0	0
23	Bahçelievler	8	0	0	0	0
24	Ümraniye	37	0	1	0	0
25	Esenyurt	9	0	0	0	0
26	Sarıyer	76	18	13	21	0
27	Başakşehir	31	90	8	24	0
28	Silivri	23	0	0	0	0
29	Beşiktaş	11	7	14	13	0
30	Gaziosmanpaşa	4	0	0	0	0
31	Zeytinburnu	15	32	6	0	0
32	Avcılar	14	8	0	0	0
33	Üsküdar	58	14	12	10	0
34	Şile	102	9	1	2	0
35	Kadıköy	27	0	9	0	0
36	Güngören	1	0	0	0	0
37	Bayrampaşa	10	0	0	0	0
38	Beyoğlu	37	12	32	0	0
39	Fatih	64	12	15	3	0
İstanbul		1078	690	172	128	9

Tablo 6.3: İlçelere göre İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan doğayla temas ve dinlenme alanlarının dağılımı, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)



Şekil 6.20: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan su öğeleri ve çeşmeler, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Su Öğeleri & Çeşmeler

İstanbul'da yer alan ve İBB Park, Bahçe ve Yeşil Alanlar Daire Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlardaki toplam 172 su ögesi ve 128 çeşme bulunmaktadır. İBB sorumluluğundaki yeşil alanlarda; su öğelerinin fazla olduğu ilçeler sayılarına göre sırasıyla; Beyoğlu, Fatih, Beşiktaş, Sarıyer, Üsküdar ve Kadıköy iken çeşmelerin fazla oldu-

ğu ilçeler; Başakşehir, Sarıyer, Beykoz, Beşiktaş, Eyüpsultan ve Üsküdar'dır. Yukarıdaki haritada İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan toplam 300 havuz, şelale vb. su ögesi ile çeşme sayılarına göre mekansal olarak gösterilmiştir (Şekil 6.20).

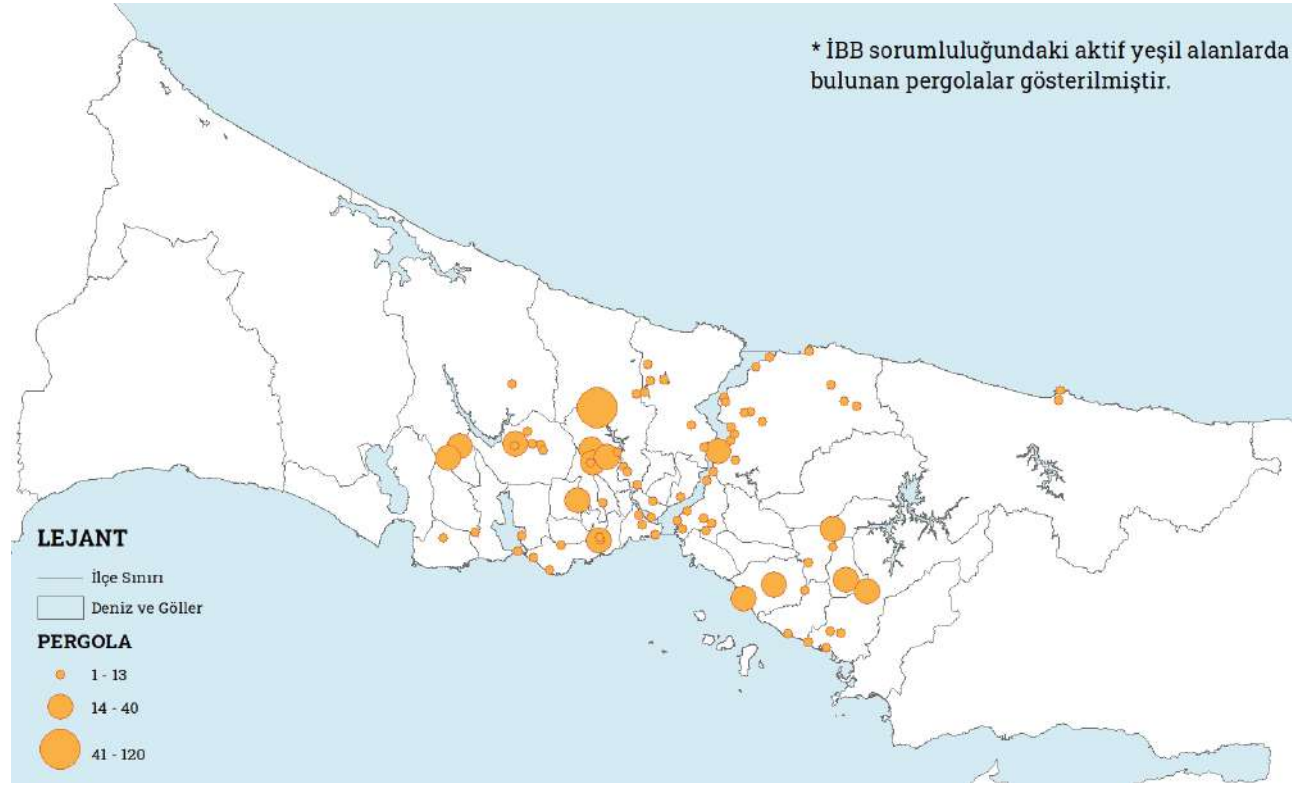


Şekil 6.21: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan piknik alanları, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Piknik Alanları

İstanbul'da yer alan ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlardaki piknik alanı sayısı 9'dur. İBB sorumluluğundaki yeşil alanlarda; piknik alan-

larının tamamı Beykoz ilçesinde yer almaktadır. Aşağıdaki haritada İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan piknik alanları sayılarına göre mekansal olarak gösterilmiştir (Şekil 6.21).

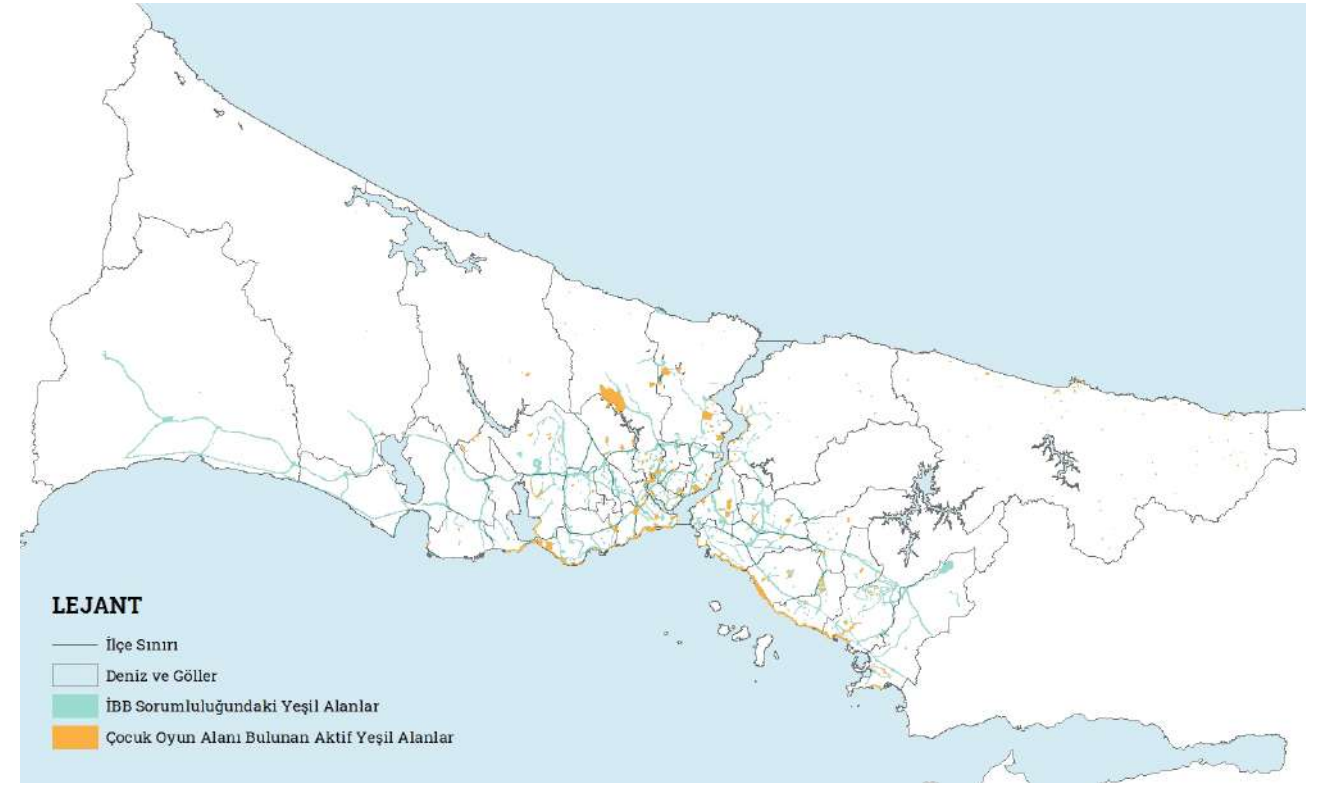


Şekil 6.22: İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan pergolalar, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

Pergolalar

İstanbul'da yer alan ve İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanlardaki pergola sayısı 690'dır. İBB sorumluluğundaki yeşil alanlarda; pergolaların yoğun olarak bulunduğu ilçeler sayılarına göre

sırasıyla; Eyüpsultan, Başakşehir, Sultangazi, Beykoz, Büyükçekmece ve Sancaktepe'dir. Yukarıdaki haritada İBB sorumluluğundaki aktif yeşil alanlarda bulunan pergolalar sayılarına göre mekan-sal olarak gösterilmiştir (Şekil 6.22).

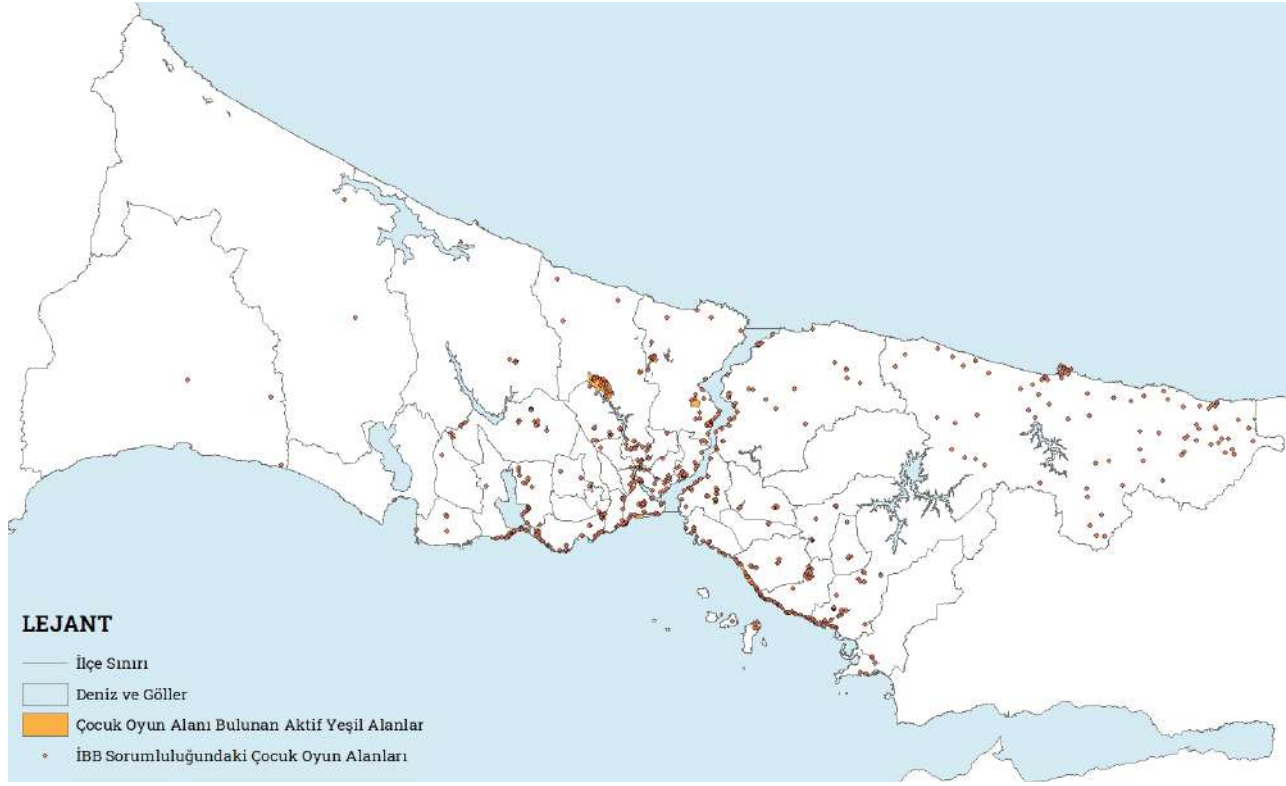


Şekil 6.23: İBB sorumluluğundaki çocuk oyun alanı olan aktif yeşil alanlar, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanılarak oluşturulmuştur.)

• Oyun Alanları Bulunan Aktif Yeşil Alanlar

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanların (648 adet yeşil alan) % 53.70'inde (348 yeşil alan) toplam 598 çocuk oyun alanı bulunmaktadır. İBB Park Bahçe

ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki çocuk oyun alanlarının en fazla olduğu ilçeler Şile (93), Eyüpsultan (53), Bakırköy (45), Pendik (40) ve Kartal'dır (38) (Şekil 6.23).

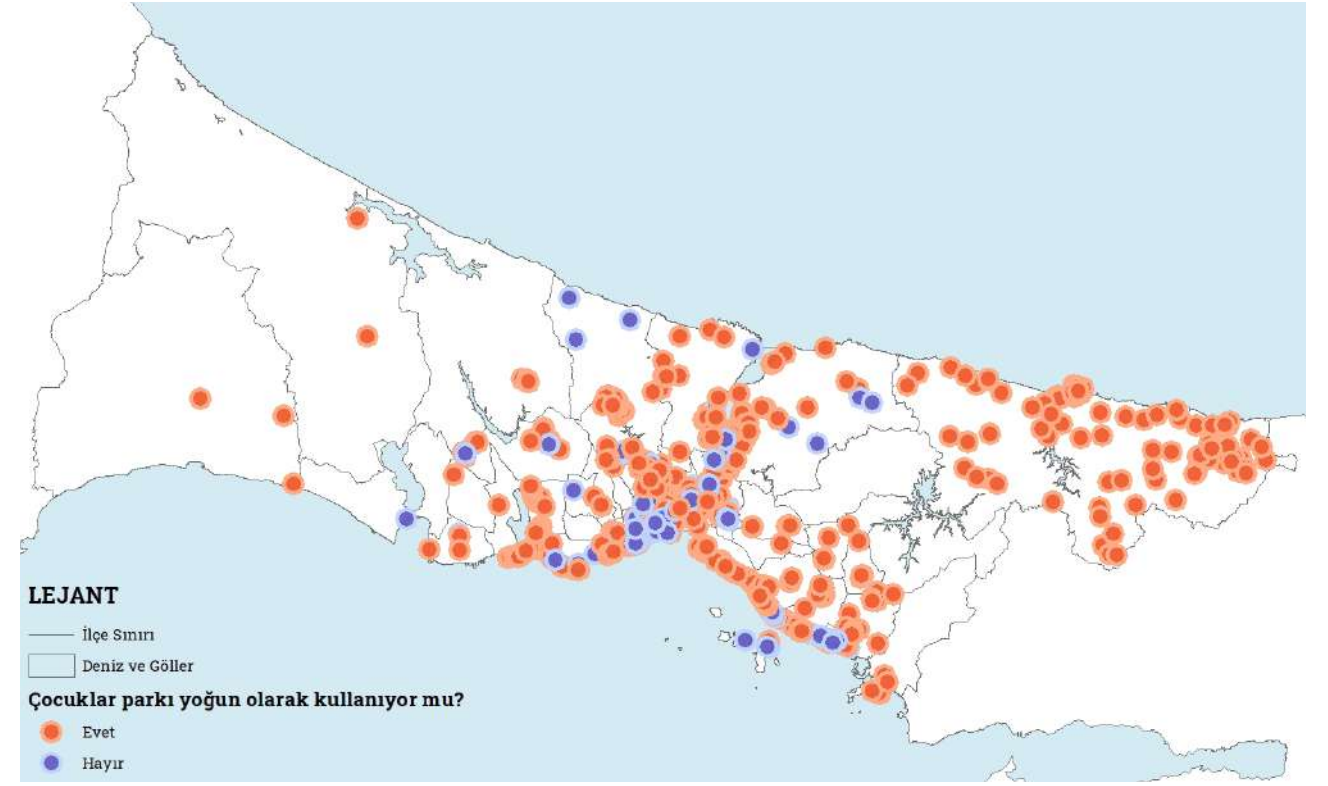


Şekil 6.24: İBB sorumluluğundaki çocuk oyun alanları, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS verileri kullanarak oluşturulmuştur.)

Oyun Alanları

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki aktif yeşil alanların 348'inde yer alan toplam 598 çocuk oyun alanının ilçelere göre dağılımına bakıldığında; oyun alanlarının

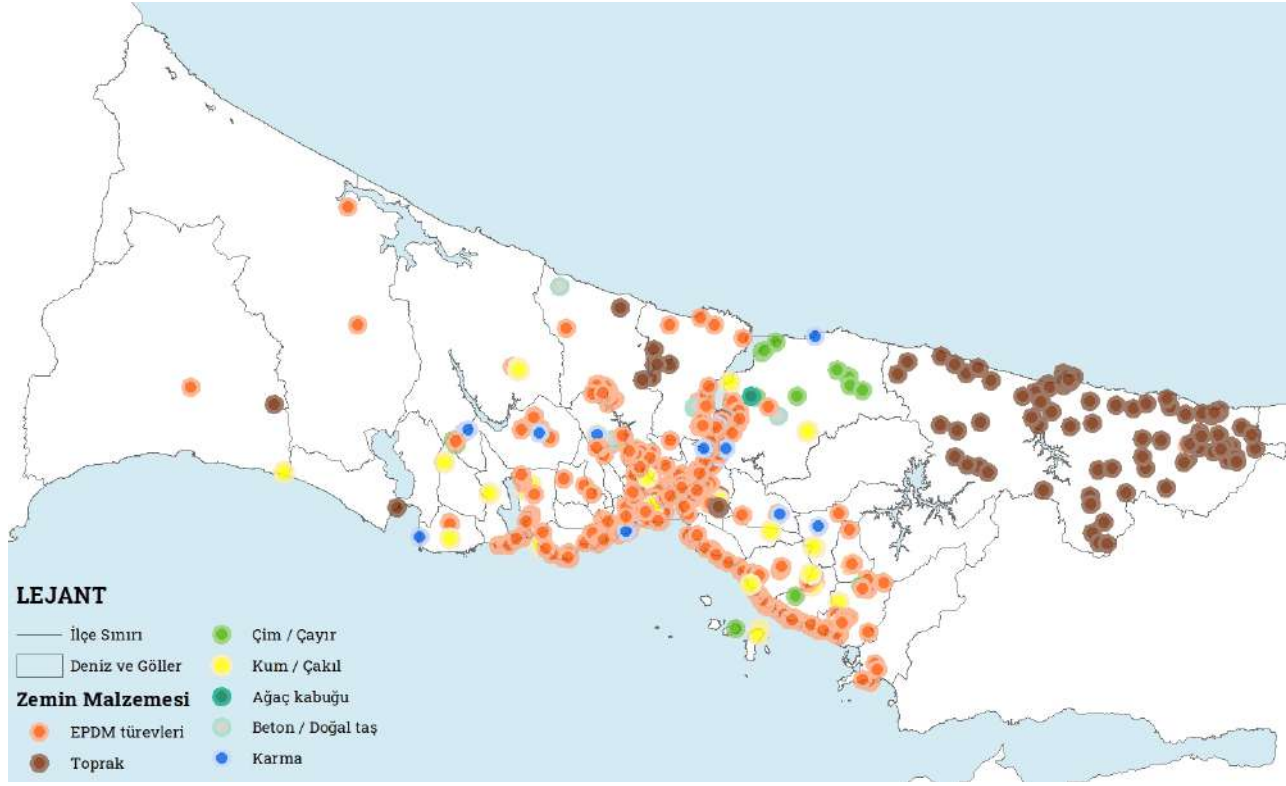
en fazla olduğu ilçeler Şile (93), Eyüpsultan (53), Bakırköy (45), Pendik (40) ve Kartal'dır (38) (Şekil 6.24).



Şekil 6.25: İBB sorumluluğundaki oyun alanlarının çocuklar tarafından kullanım yoğunluğu, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen oyun alanı değerlendirme formu sonuçlarına göre oluşturulmuştur.)

Bu oyun alanlarında yapılan araştırma sonucunda 598 parkta **“Çocuklar parkı yoğun olarak kullanılıyor mu?”** sorusuna %85.61 oranla evet cevabı verilmiştir (512: evet/86: hayır). Buna göre İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorum-

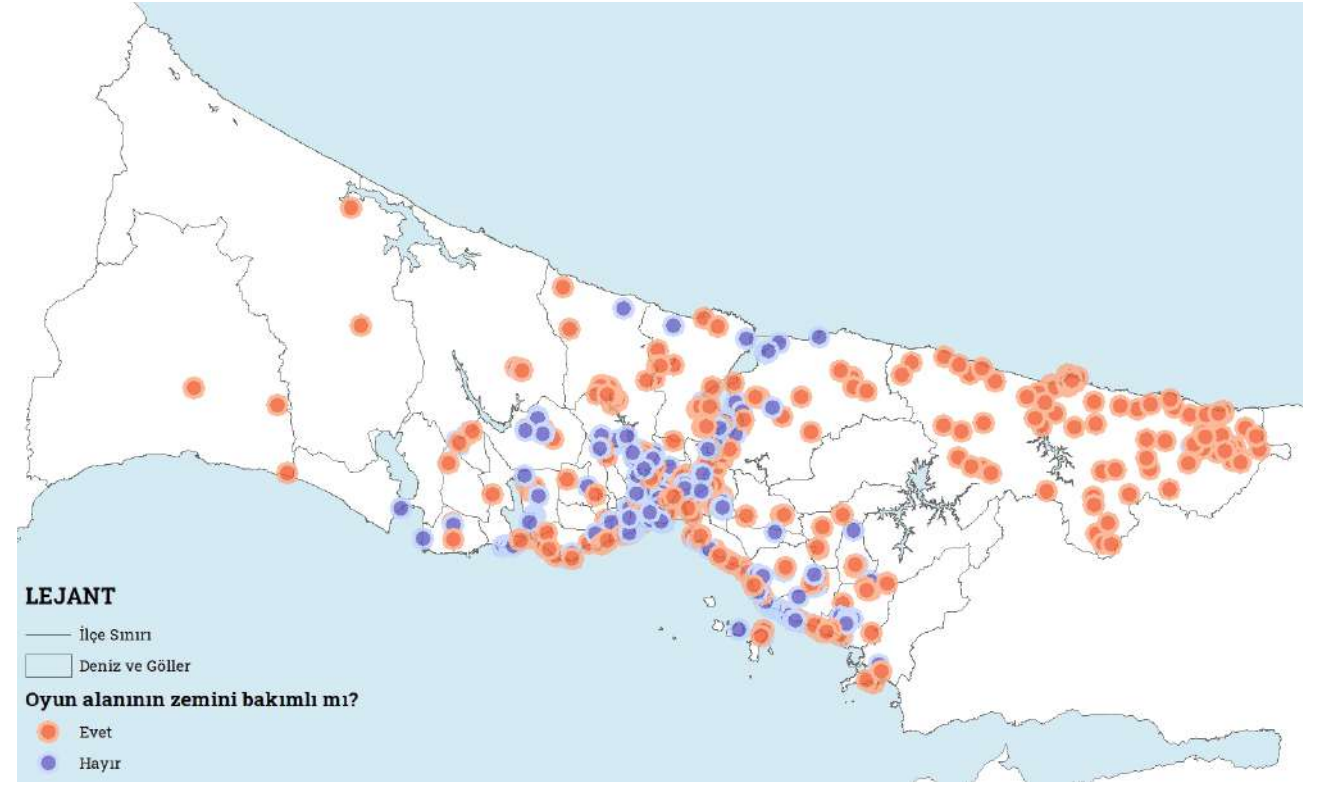
luluğundaki çocuk oyun alanlarının çocuklar tarafından yoğun bir şekilde kullanıldığı görülmektedir (Şekil 6.25).



Şekil 6.26: İBB sorumluluğundaki oyun alanlarının zemin malzemeleri, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen oyun alanı değerlendirme formu sonuçlarına göre oluşturulmuştur.)

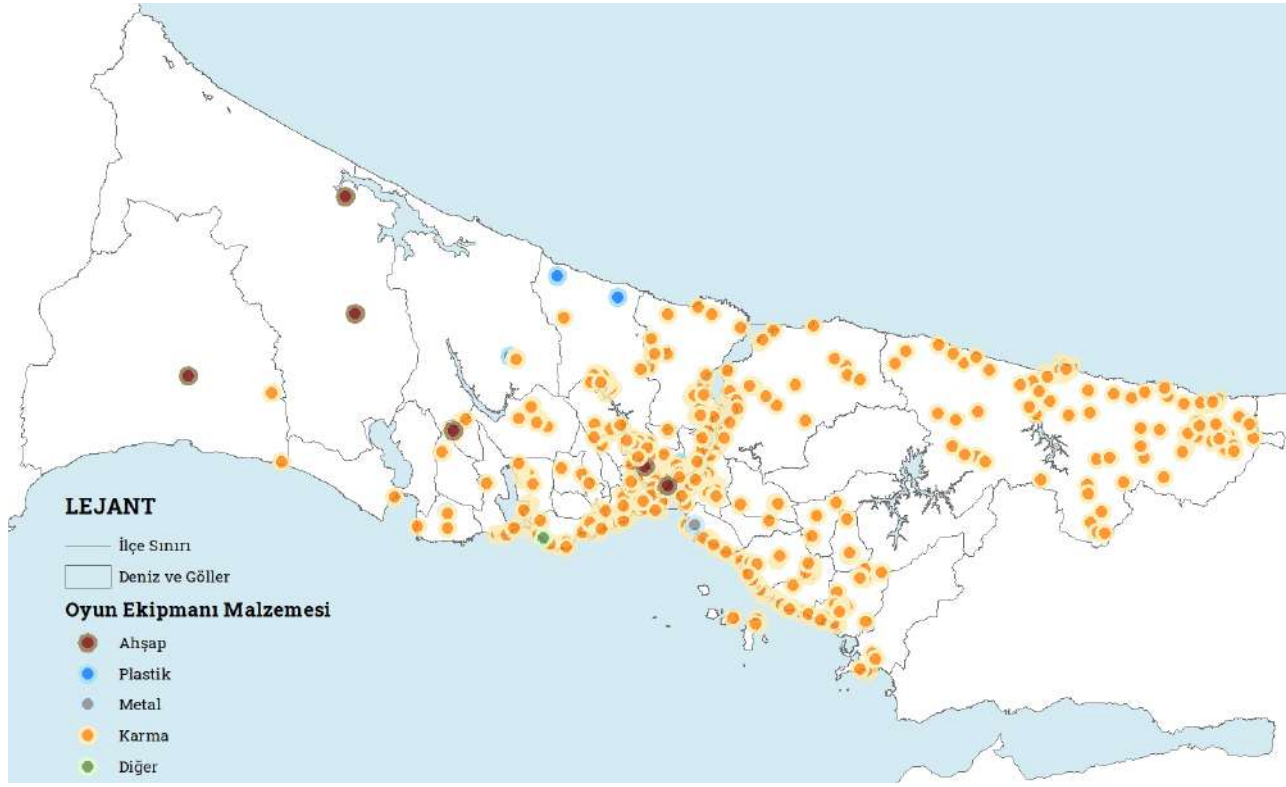
İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki çocuk oyun alanlarındaki mevcut durum araştırmasında oyun alanlarında kullanılan zemin malzemeleri sınıflandırılmıştır. Buna göre; oyun alanlarında en fazla kullanılan zemin malzemesinin EPDM ve türevleri olduğu tespit edilmiştir (Şekil 6.26). Yanda İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki 598 çocuk oyun alanı için kullanılan zemin malzemeleri sayılarına göre verilmiştir.

- EPDM türevleri: 390
- Toprak: 110
- Çim / Çayır: 19
- Kum / Çakıl: 38
- Karma: 33
- Beton / Doğal taş: 7
- Ağaç kabuğu: 1



Şekil 6.27: İBB sorumluluğundaki oyun alanı zemini bakımlı parklar, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen oyun alanı değerlendirme formu sonuçlarına göre oluşturulmuştur.)

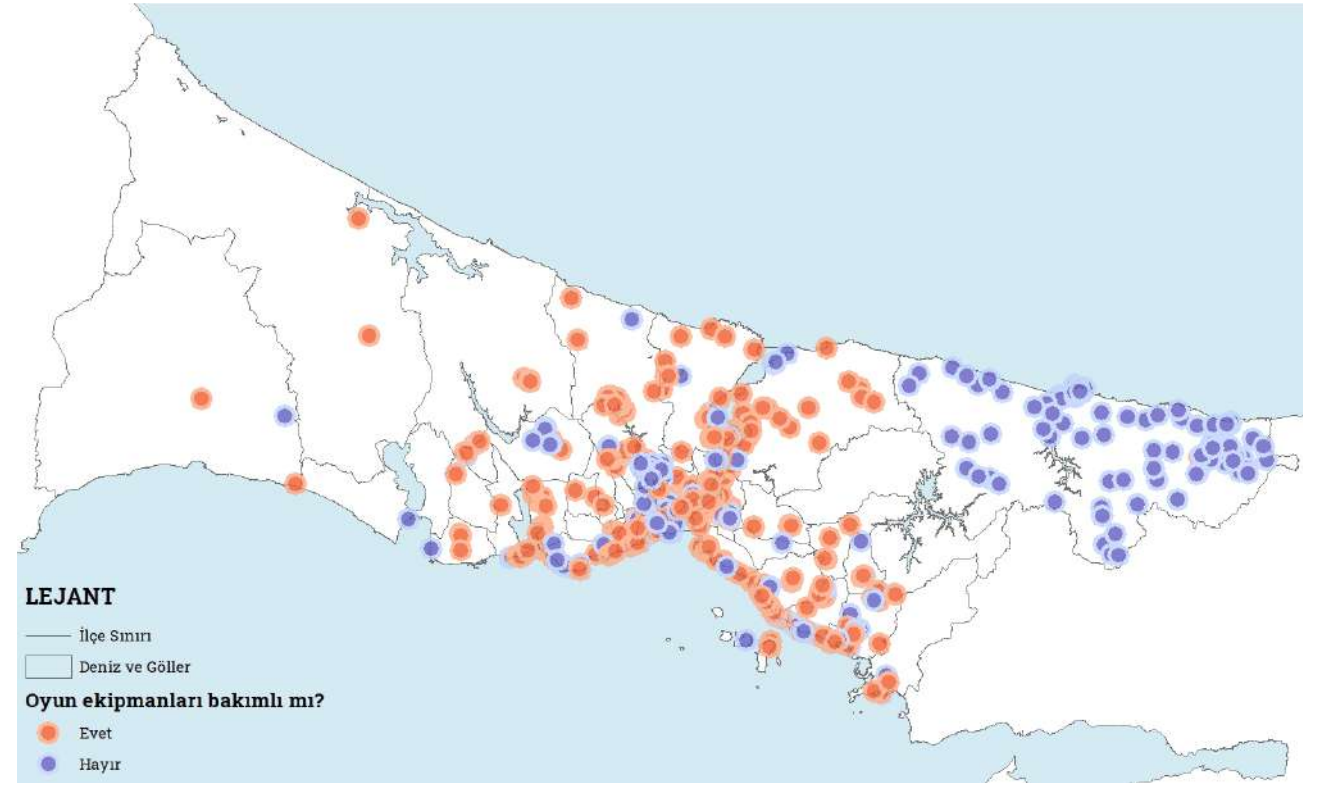
İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki 598 çocuk oyun alanı zemininin bakımlı olup olmamasına göre değerlendirilmiştir. Buna göre çocuk oyun alanlarının %62.20'sinin zemininin bakımlı geriye kalan %37.80'inin ise bakımsız olduğu tespit edilmiştir (Şekil 6.27).



Şekil 6.28: İBB sorumluluğundaki oyun alanı ekipman malzemeleri, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen oyun alanı değerlendirme formu sonuçlarına göre oluşturulmuştur.)

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki çocuk oyun alanlarındaki mevcut durum araştırmasında oyun alanlarında kullanılan ekipmanların malzemeleri sınıflandırılmıştır. Buna göre; oyun alanlarındaki ekipmanlarda çoğunlukla metal, ahşap ve plastik malzemelerin birlikte kullanıldığı görülmüştür (Şekil 6.28).

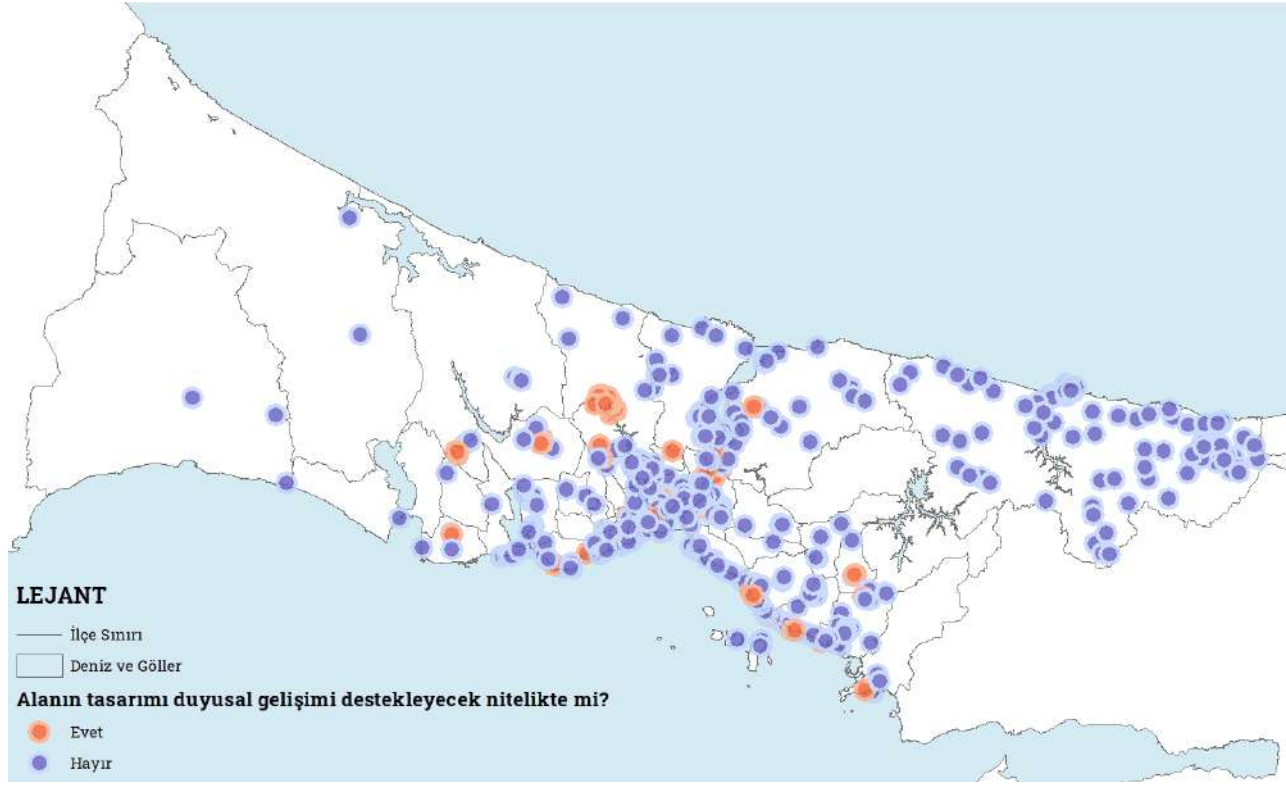
- Karma: 580
- Plastik: 6
- Metal: 3
- Diğer: 2



Şekil 6.29: İBB sorumluluğundaki oyun ekipmanı bakımlı parklar, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen oyun alanı değerlendirme formu sonuçlarına göre oluşturulmuştur.)

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki 598 çocuk oyun alanında kullanılan ekipmanlar bakımlı olup olmamalarına göre değerlendirilmiştir. Buna göre çocuk oyun

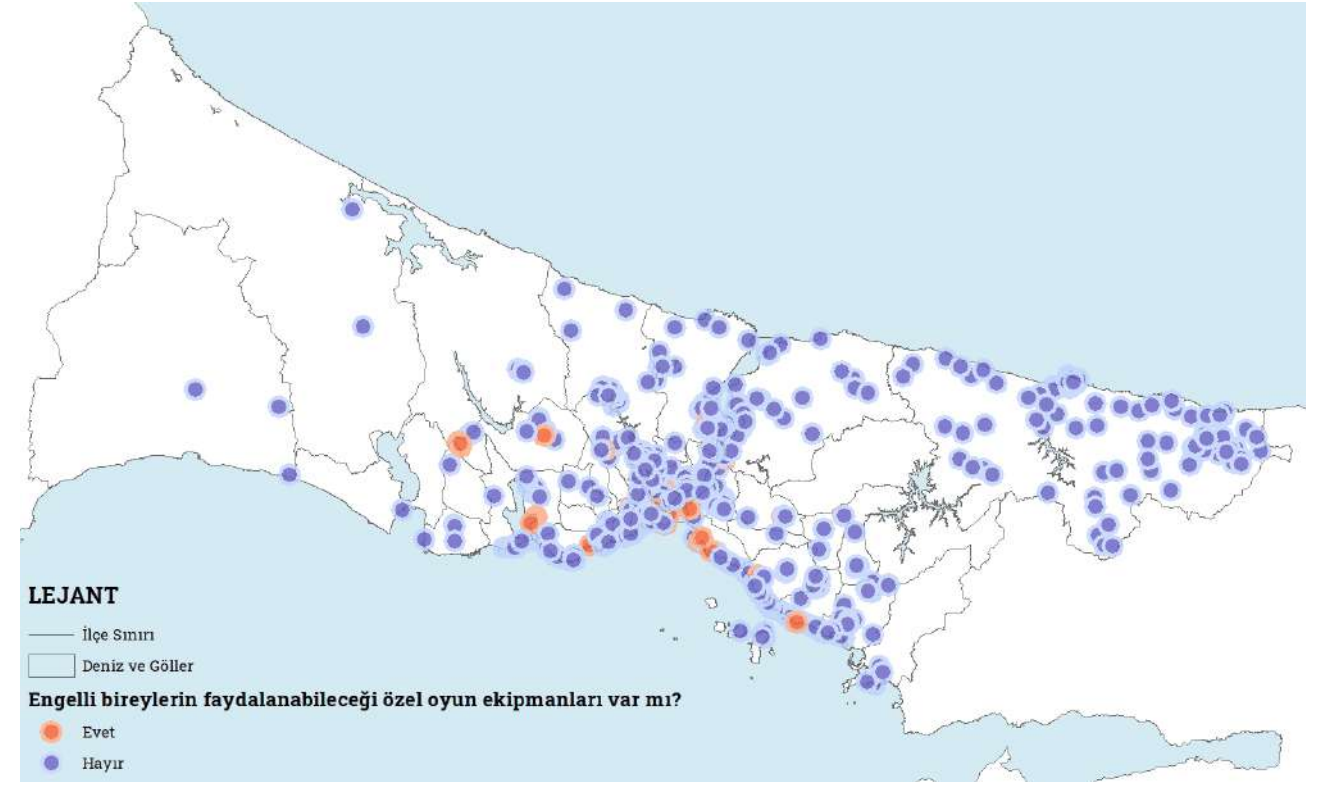
alanlarının %59.20'sinde ekipmanlar bakımlı; geriye kalan %40.80'inde ise bakımsız olduğu tespit edilmiştir (Şekil 6.29) (evet:354 / hayır:244).



Şekil 6.30: İBB sorumluluğundaki oyun alanlarından tasarımı duysal gelişimi destekleyecek nitelikte olan parklar, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen oyun alanı değerlendirme formu sonuçlarına göre oluşturulmuştur.)

Çalışma kapsamında oyun alanlarının tasarımı duysal gelişimi destekleyici olup olmamalarına göre değerlendirilmiştir. Buna göre oyun alanlarının %86.62'sini oluşturan büyük çoğunluğunda

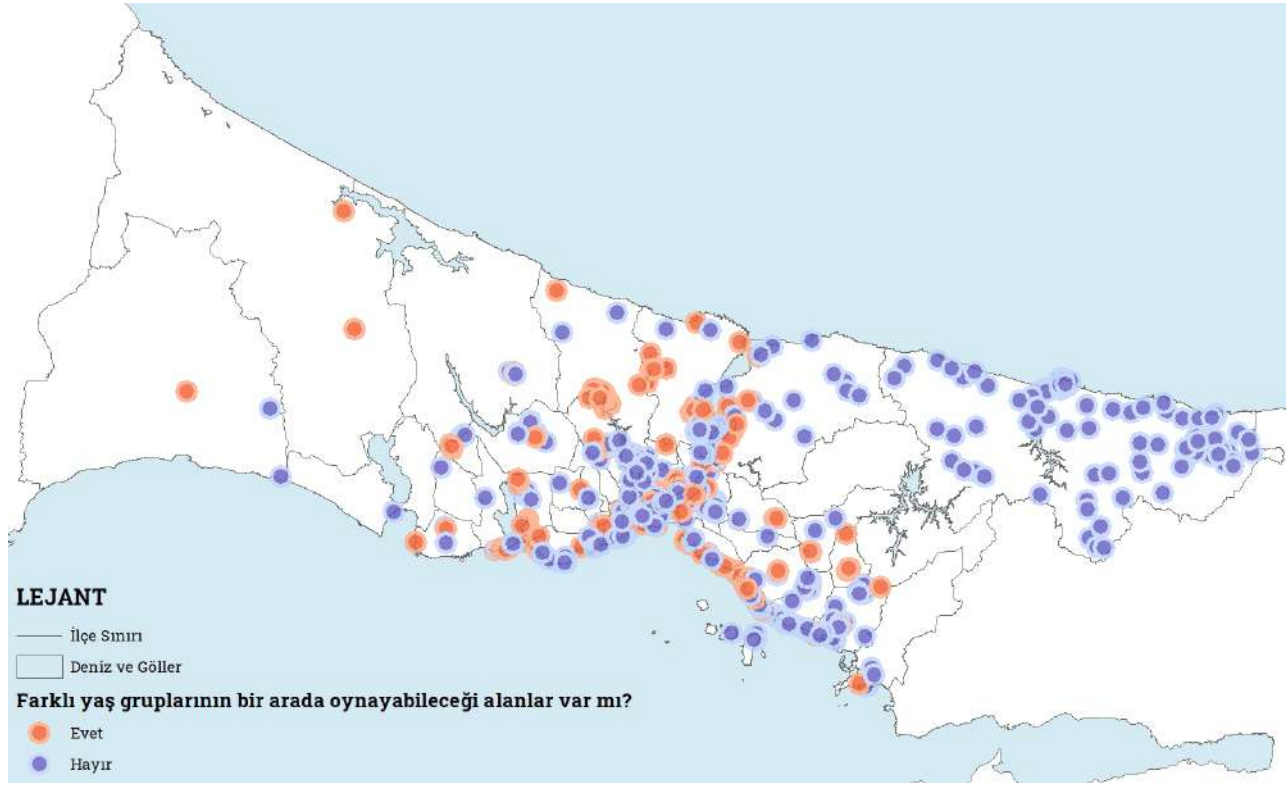
alan tasarımının duysal gelişimi destekleyecek nitelikte olmadığı tespit edilmiştir (Şekil 6.30)(hayır:518 / evet:80).



Şekil 6.31: İBB sorumluluğundaki oyun alanlarında özel oyun ekipmanı bulunan parklar, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen oyun alanı değerlendirme formu sonuçlarına göre oluşturulmuştur.)

Çalışma kapsamında oyun alanları engelli bireylerin kullanımına imkan veren özel oyun ekipmanları bulundurmasına göre değerlendirilmiştir. Buna göre oyun alanlarının %92.14'ünde özel oyun ekipmanlarının olmadığı tespit edilmiştir (Şekil

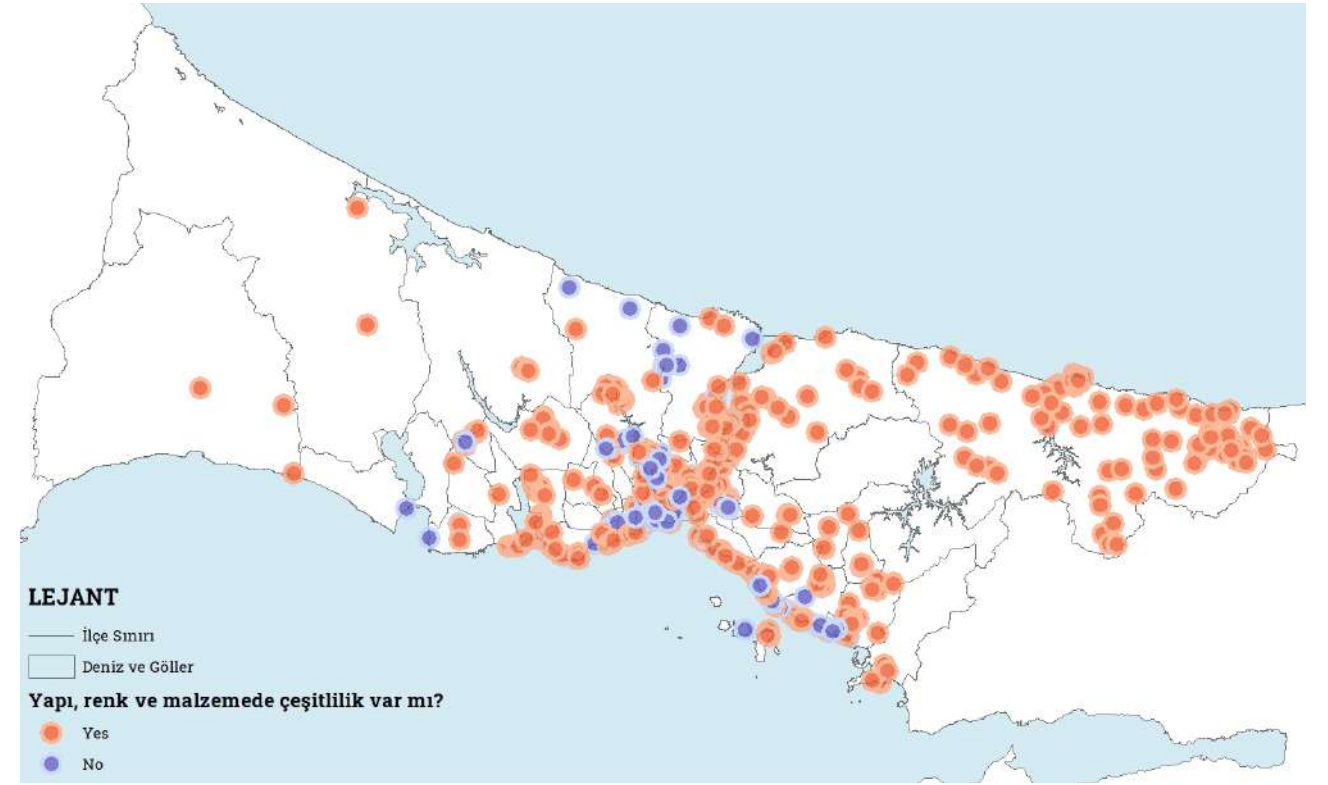
6.31)(hayır:551 / evet:47). Bu durum kapsayıcılık ve erişilebilirliğin artırılması ile çözüm bulunması gereken konulardan biri olarak ön plana çıkmaktadır.



Şekil 6.32: İBB sorumluluğundaki oyun alanlarında kapsayıcı oyun ekipmanı bulunan parklar, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen oyun alanı değerlendirme formu sonuçlarına göre oluşturulmuştur.)

Çalışma kapsamında farklı yaş gruplarının bir arada oynamasına imkan veren oyun alanları olup olmadığı değerlendirilmiştir. Değerlendirme yapılırken oyun ekipmanlarının hitap ettiği yaş grupları dikkate alınmıştır. Buna göre oyun

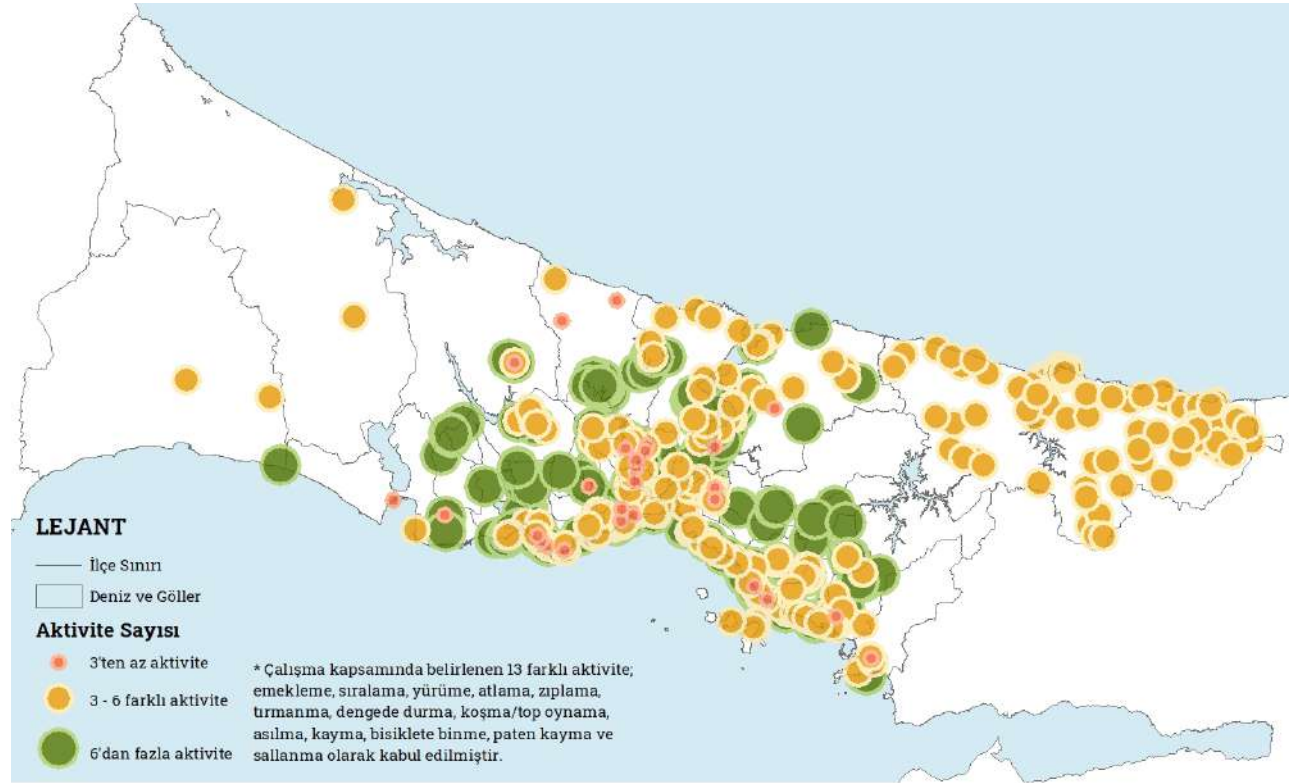
alanlarının %32.10'unda farklı yaş grupları birlikte oynayabilirken; %67.90'lık büyük bir kısmı farklı yaş gruplarının birlikte oyun oynamasına imkan vermemektedir (Şekil 6.32) (evet:192 / hayır:406).



Şekil 6.33: İBB sorumluluğundaki oyun alanlarında yapı, renk ve malzeme çeşitliliği, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen oyun alanı değerlendirme formu sonuçlarına göre oluşturulmuştur.)

Çocuk oyun alanlarında oyun kalitesini etkileyen ve oyun alanının çekiciliğini arttıran etkenlerden biri de yapı, renk ve malzeme çeşitliliğidir. İBB sorumluluğundaki 598 oyun alanı bu açıdan değer-

lendirildiğinde %81.27'lik büyük bir çoğunluğun yapı, renk ve malzeme açısından çeşitli kullanımlara sahip olduğu tespit edilmiştir (Şekil 6.33) (evet:486 / hayır:112).

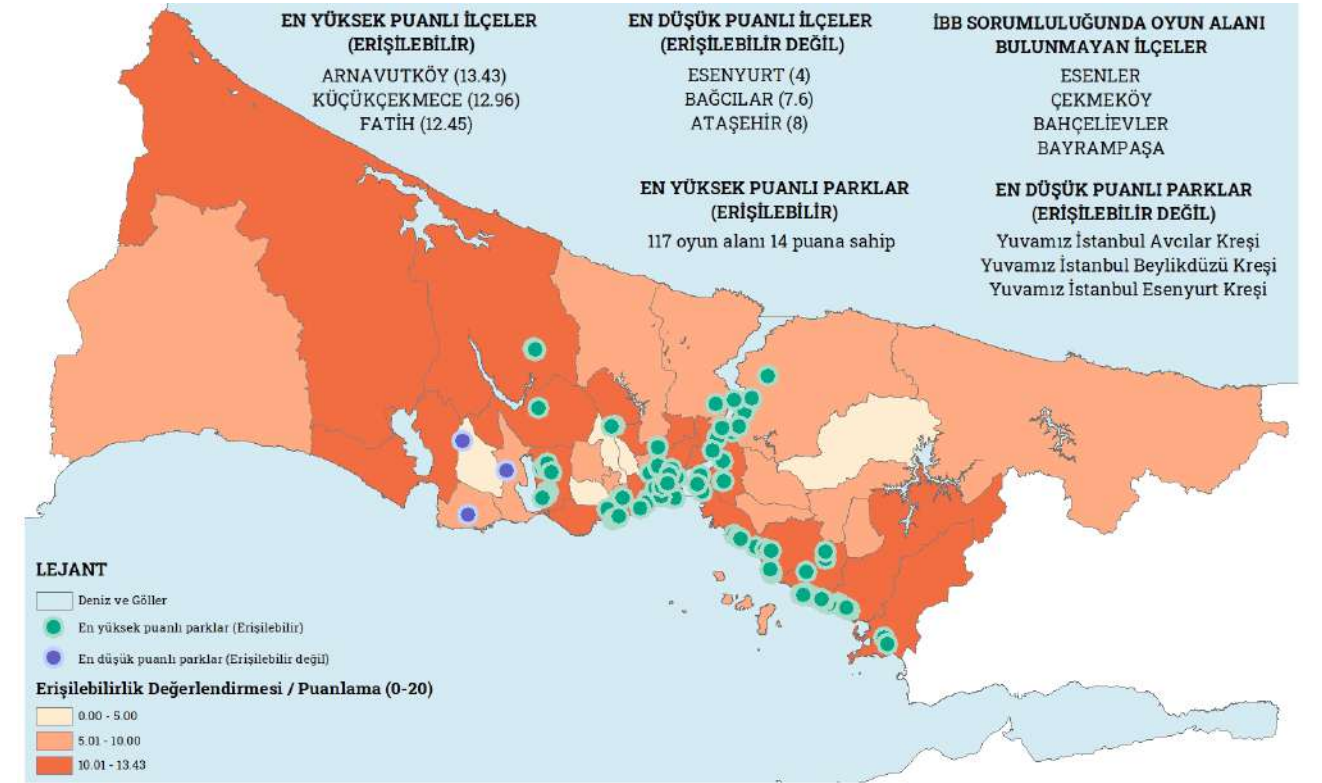


Şekil 6.34: İBB sorumluluğundaki oyun alanlarında aktivite çeşitliliği, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen oyun alanı değerlendirme formu sonuçlarına göre oluşturulmuştur.)

Oyun kalitesini etkileyen bir diğer unsur ise oyun alanının kullanıcılarına sunduğu aktivitelerin çeşitliliğidir. Çeşitli ve birbirinden farklı aktivitelere imkan veren oyun alanları kullanıcılarda daha fazla heyecan ve istek uyandırır. Çalışma kapsamında 598 oyun alanı için bu aktiviteler 13 farklı başlık altında toplanmıştır. Bunlar; emekleme, sıralama, yürüme, atlama, zıplama, tırmanma, dengede durma, koşma/top oynama, asılma, kayma, bisiklete binme, paten kayma ve sallanma olarak kabul edilmiştir. Aktivite çeşitliliği bu 13 farklı aktiviteden kaç tanesine imkan verildiğine göre değerlendirilmiştir (Şekil 6.34). Kayma, sallanma ve tırmanma minimum oynanabilirlik kalite standardının 3 temel oyun aktivitesi olarak kabul edilmiştir. Buna göre oyun alanlarının hemen hemen hepsinde bu standardın sağlandığı gözlemlenmiştir. Buna ek olarak aktivite sayısının fazla olması oyun alanları için oyun kalitesini artıran bir unsur olarak kabul edildiğinden; çalışma kap-

samındaki 598 oyun alanı 3'ten az aktivite içeren, 3 ve 6 arasında farklı aktivite içeren ve 6'dan fazla aktivite bulunduranlar şeklinde 3 grupta değerlendirilmiştir. Buna göre aktivite sayısının 3'ten az olduğu oyun alanları toplam oyun alanlarının yaklaşık %5'ini, 3 ve 6 arasında farklı aktivite içeren oyun alanları yaklaşık %54'ünü ve 6'dan fazla aktivite içerenler yaklaşık %41'ini oluşturmaktadır.

- 3'ten az: 28
- 3-6: 325
- 6'dan fazla: 245



Şekil 6.35: İBB sorumluluğundaki oyun alanlarında erişilebilirlik puanlaması, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen oyun alanı değerlendirme formu sonuçlarına göre oluşturulmuştur.)

Mevcut Durumun Değerlendirilmesi

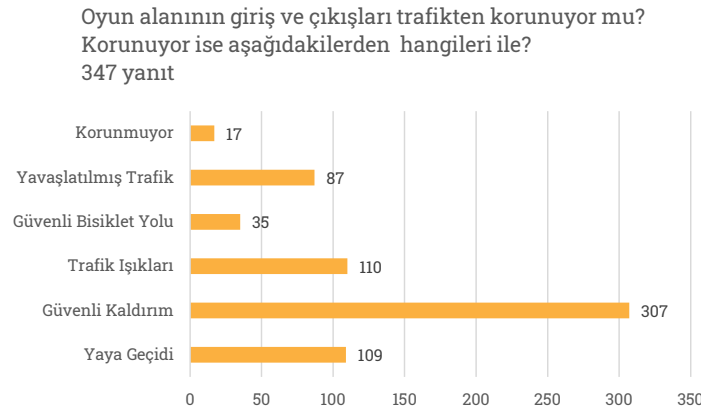
Yapılan detaylı analiz, anket ve saha gözlemlerini içeren çalışmaların ortaya çıkardığı sonuçlar belirlenen beş ilke altında aşağıdaki gibi sıralanabilir:

Erişilebilirlik

Master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında oyun alanları erişilebilirlik yönünden değerlendirilerek puanlanmıştır (Şekil 6.35). Oyun alanlarına ulaşım kolaylığı, toplu taşıma ağlarına yakın olma, birden fazla erişim ağı ile ulaşım imkanı, oyun alanına giden yolların engelli ve bebek arabası kullanımına uygun olması, oyun alanının giriş ve çıkışlarının trafikten korunuyor olması, bisiklet için park yerinin bulunması ve oyun ala-

nı çevresinde çeşitli sosyal donatıların bulunması gibi özelliklerin değerlendirildiği saha çalışmalarında, toplam puanlamanın %25'ini erişilebilirlik ile ilgili değerlendirmeler oluşturmuştur.

İstanbul'daki her ilçe bulundurduğu oyun alanlarının sahip olduğu ortalama puanlar üzerinden değerlendirilmiştir. Değerlendirme sonuçlarına göre, en yüksek puanlı ilçeler Arnavutköy, Küçükçekmece ve Fatih iken; en düşük puanlı ilçeler Esenyurt, Bağcılar ve Ataşehir olmuştur. En yüksek puan 25 üzerinden 14 olmuş ve 117 oyun alanı 14 puan almıştır. En düşük puanlı oyun alanları ise 4 puanla Yuvamız İstanbul Avcılar Kreş Bahçesi, Yuvamız İstanbul Beylikdüzü Kreş Bahçesi ve Yuvamız İstanbul Esenyurt Kreş Bahçesi olmuştur. Yukarıdaki haritada erişilebilirlik puanlarına göre ilçeler ve oyun parklarının dağılımları gösterilmiştir.

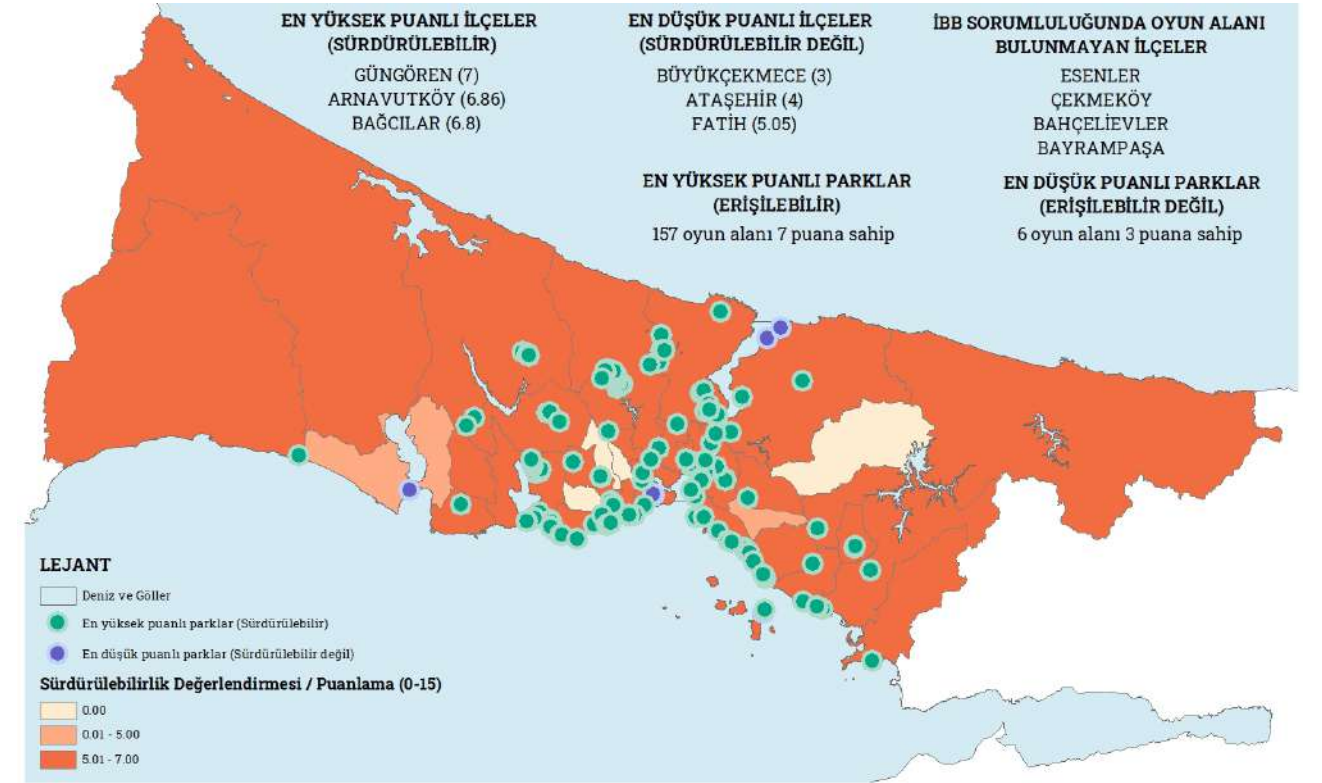


Şekil 6.36: Oyun alanlarının trafikten korunma biçimleri, 2021

Saha çalışmaları sonucunda erişilebilirlikle ilgili yapılan incelemeler neticesinde elde edilen bazı sonuçlar aşağıda yer almaktadır.

- Çevre sakinlerinin değerlendirilen çocuk oyun alanlarına ulaşımaları %89.8 oranla kolay olmaktadır.
- Çocuk oyun alanlarının %87'si toplu taşıma ağlarına yakındır.
- Birden fazla erişim ağına sahip çocuk oyun alanı oranı %56.68'dir.
- Oyun alanına giden yollar %47.15 oranında engelli ve bebek arabası kullanımına uygundur.
- Oyun alanlarının %60.53'ü araç yoluna yakın bir konumdadır. Araç yoluna yakın olan oyun alanları çeşitli araçlarla trafikten korunmaktadır. Bu anlamda güvenli kaldırımlar %88.5 oranla en yaygın kullanılan yöntem iken; trafik ışıkları ve yaya geçitleri de ağırlıklı olarak tercih edilmektedir (Şekil 6.36).
- Çocuk oyun alanlarının %85.61'i çocuklar tarafından yoğun kullanıldığı tespit edilmiştir (512 evet-86 hayır).
- Çocuk oyun alanlarının %22.2'sinin yakınında bisiklet için park yeri bulunmaktadır.
- Çocuk oyun alanlarında puset park alanı bulunmamaktadır.
- Çocuk oyun alanlarının çevresinde sırasıyla en çok yeşil alan, kafe/restoran/dükkan, okul, cami, hastane/sağlık ocağı ve kreş bulunduğu tespit edilmiştir.

Oyun alanlarında erişilebilirliğin artırılmasına yönelik yapılabilecek birçok şey vardır. İlk olarak; yeşil alanlar, büyüklükleri ve çeşitliliği nedeniyle oyun alanına sahip ya da olmasın, oyun alanı olarak büyük bir potansiyel oluşturmaktadır. Bu alanlar çeşitli kent mobilyaları, oyun ve fiziksel aktiviteye yönelik ekipmanlar ile birlikte tasarlandığında her yaş için eğlenceli aktiviteler bulunduran oyun alanlarına dönüşebilirler. İkinci bir alternatif olarak, okul bahçeleri ve sahip oldukları oyun alanları, öğrencilere okul zamanında ücretsiz ve zenginleştirici oyun imkanı sunmanın yanı sıra geri kalan zamanlarda mahallelinin kullanımına açılırlarsa erişilebilirliğin iyileştirilmesi için önemli bir potansiyel ve fırsat sağlayabilirler. Bu noktada, okullardaki oyun alanlarının çeşitlendirilmiş oyunlara, daha doğal ve yeşil çevreyi teşvik edebilecek tasarımlara sahip olmaları için gerekli çalışmaların farklı kurumlarla işbirliği içinde yapılması önem kazanmaktadır. Son olarak; şehirde mevcut standart oyun alanları dışında yayalaştırılmış alanlar, trafiğin sakin olduğu sokaklar ve oyunu kısıtlamayan doğal ortamlar (nehir yatağı ve plajlar) gibi oyuna imkan veren birçok alan vardır. Bu alanlar doğal olarak oyun alanı oluştururken kamusal alanın eğlenceli kullanımlarını meşrulaştırarak kapsayıcı alanlar oluşturma potansiyeli de taşımaktadır. Bu sayede esnek kullanımlara sahip oyun alanlarının ortaya çıkması ile toplumun oyun alanlarına erişimi de artırılmış olacaktır.



Şekil 6.37: İBB sorumluluğundaki oyun alanlarında sürdürülebilirlik puanlaması, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen oyun alanı değerlendirme formu sonuçlarına göre oluşturulmuştur.)

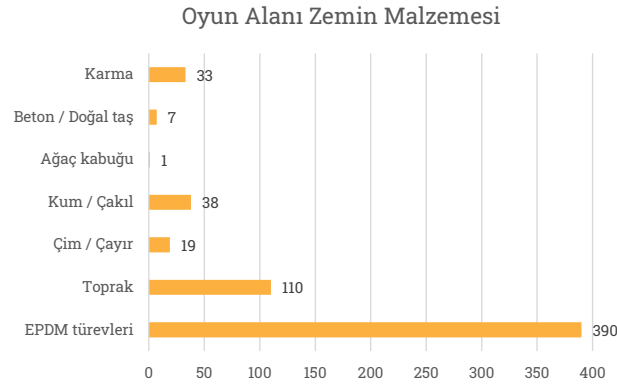
Sürdürülebilirlik

İstanbul'da yüksek nüfus ve yapılaşma yoğunluğunun da etkisi ile kentsel çevrede, özellikle de oyun alanlarında, doğa ile temas ve doğal unsurlarla oyun olanakları çok azdır. Bunun yanı sıra sürdürülebilirlik kavramının giderek önem kazandığı günümüzde, oyun alanlarının da sürdürülebilir bir yapıya sahip olması hedeflenmelidir. Bu kapsamda oyun alanının zemin malzemesi ve ekipmanlarının bakımlı olup olmamaları; açık ve yeşil alanların yeterli olup olması; gürültü, güneş, toz ve rüzgardan korunup korunmama; oyun alanının temiz kalmasına yönelik alınan tedbirler; gölge elemanları; doğayla temas imkanı sağlayan öğeler ve yağmur suyu toplama sisteminin olup olmaması gibi özellikler değerlendirilerek, toplam puanlamanın %15'ini oluşturacak şekilde oyun alanlarında sürdürülebilirlik değerlendirmesi yapılmıştır (Şekil 6.37). Değerlendirme sonuçlarına

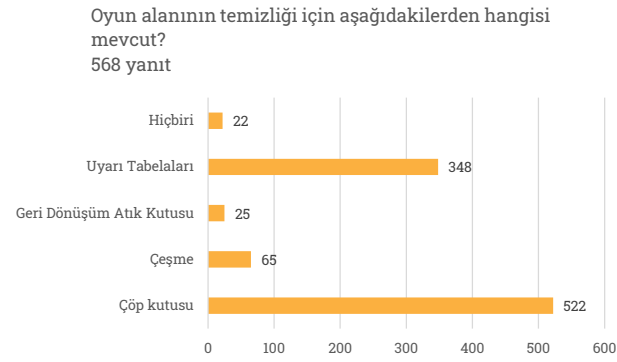
göre, en yüksek puanlı ilçeler Güngören, Arnavutköy ve Bağcılar iken; en düşük puanlı ilçeler Büyükçekmece, Ataşehir ve Fatih olmuştur. En yüksek puan 15 üzerinden 7 olmuş ve 157 oyun alanı 7 puan almıştır. En düşük puanlı 6 oyun alanı ise 3 puana sahiptir. Yukarıdaki haritada sürdürülebilirlik puanlarına göre ilçeler ve oyun parklarının dağılımları gösterilmiştir.

Saha çalışmaları sonucunda sürdürülebilirlikle ilgili elde edilen bazı sonuçlar aşağıda yer almaktadır.

- Çocuk oyun alanlarında zemin alanı malzemesi olarak en çok EPDM ve türevleri tercih edilmiştir (%65.21) (Şekil 6.38).
- Çocuk oyun alanlarının %62.20'sinin zemini bakımlıdır (372: evet, 226: hayır).

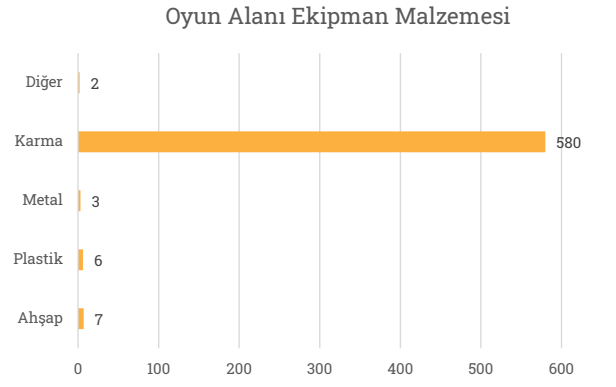


Şekil 6.38: Çocuk oyun alanlarında en çok kullanılan zemin malzemeleri, 2021

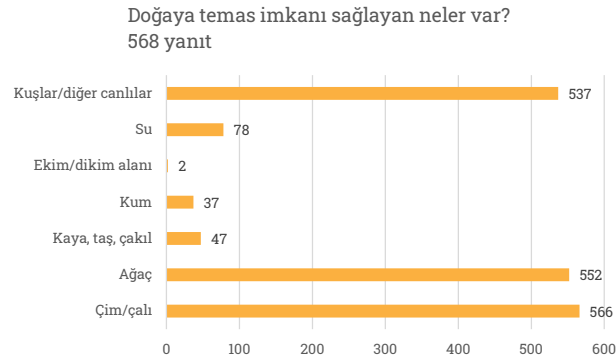


Şekil 6.40: Oyun alanların temizliği için en çok kullanılan donatılar, 2021

- Oyun ekipmanlarında en çok kullanılan malzemeler sırasıyla plastik, metal, ahşap ve tırmanma ağı için kullanılan halatlardır. Bu malzemeler oyun alanında genellikle %96.98 oranla bir arada bulunmaktadır. Ek olarak EPDM ile kaplı beton alanlar da oyun ekipmanı olarak kullanılmaktadır (Şekil 6.39).
- Çocuk oyun alanlarında açık ve yeşil alanlar %94.64 oranla yeterli durumdadır (566: evet, 32: hayır).
- Çocuk oyun alanlarının temizliği için çöp kutusu ve uyarı tabelaları geri dönüşüm kutusu ve çeşmelerden daha çok kullanılmaktadır (Şekil 6.40). Oyun alanlarının %61.20'sinde tabela bulunmaktadır (366: evet, 232: hayır).

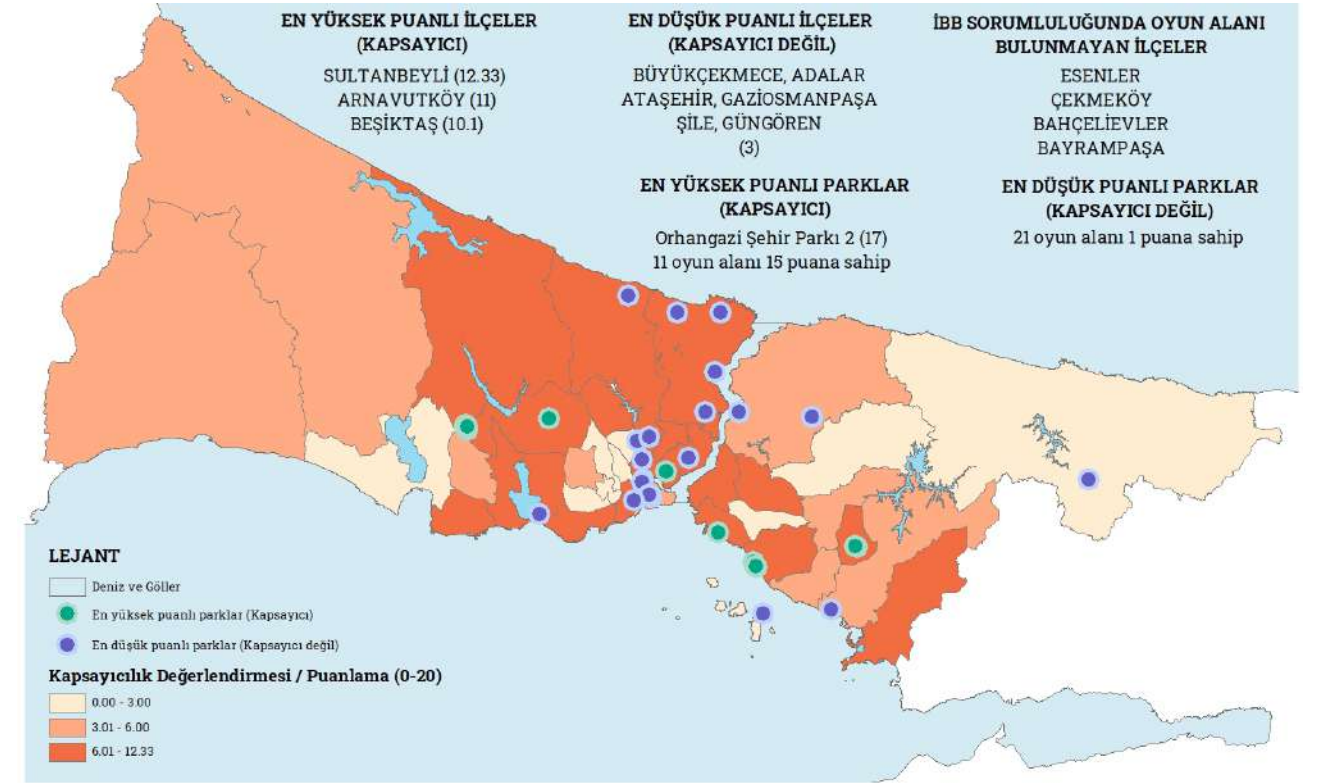


Şekil 6.39: Çocuk oyun alanlarında en çok kullanılan oyun ekipman malzemeleri, 2021



Şekil 6.41: Çocuk oyun alanlarında doğayla temas imkanı sağlayan araçlar, 2021

- Çocuk oyun alanlarında gölge için genellikle ağaç (%68.1) ve pergolardan (%11.4) yararlanılmaktadır.
- Çocuk oyun alanlarında yağmur suyu toplama sistemine rastlanmamıştır.
- Çocuk oyun alanlarında doğayla temas imkanı sağlayan çeşitli araçlar bulunmaktadır (Şekil 6.41).



Şekil 6.42: İBB sorumluluğundaki oyun alanlarında kapsayıcılık puanlaması, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen oyun alanı değerlendirme formu sonuçlarına göre oluşturulmuştur.)

Kapsayıcılık

İstanbul'daki rekreasyon altyapısı, farklı yaşlara hitap edebilen kapsayıcı etkinlikler açısından yeterli çeşitliliğe sahip değildir. Özellikle çocuklar ve gençler için; zorlu oyunlar için yapılan tasarımlar konusunda risk yönetimi vb. sebeplerle oldukça sınırlandırılmış bir çeşitlilik söz konusudur. Diğer bir konu; halk sadece şehrin kendilerine sunduğu spor tesislerine ve ekipmanına erişebilmekte; ilgilendikleri diğer eğlenceli aktiviteler (dans etmek veya sadece buluşup sohbet etmek) için halka açık alanlarda oluşturulmuş herhangi bir yer bulunmamakta ya da az sayıda bulunmaktadır. Bu sebeple yaş gruplarına göre farklı aktivitelerle imkan verecek aktif yeşil alanların oluşturulması daha fazla önem kazanmaktadır. Gençlere, yetişkinlere ve yaşlılara kamusal alanda ücretsiz, organize olmayan, fiziksel ve eğlenceli aktivitelerden yararlanma şansı sunmak için spor aktiviteleri

dışında farklı aktivitelere de yer verilmesi gerekmektedir.

Herkes için oyun imkanı yaratma hedefi oyun alanlarındaki kapsayıcılığın artırılması ve kapsayıcı oyun alanlarının tasarlanması ile sağlanabilir. Bu sebeple master plan kapsamında oyun alanları kapsayıcılık açısından değerlendirilerek, gerçekçi ve verimli eylemlerin planlanması amacıyla mevcut durum tespiti yapılmıştır. İBB sorumluluğundaki tüm oyun alanları; bebek ve çocukların bakımı için donatı bulundurma, wc bulundurma, oturma alanlarına sahip olma, evcil hayvanlar için ayrılmış bir alan bulundurma, standartlara uygun rampa olup olmaması, görme engelliler için kılavuz izleri bulunup bulunmaması, duyuşsal gelişimi destekleyici tasarıma sahip olma, engelli bireylerin faydalanabileceği

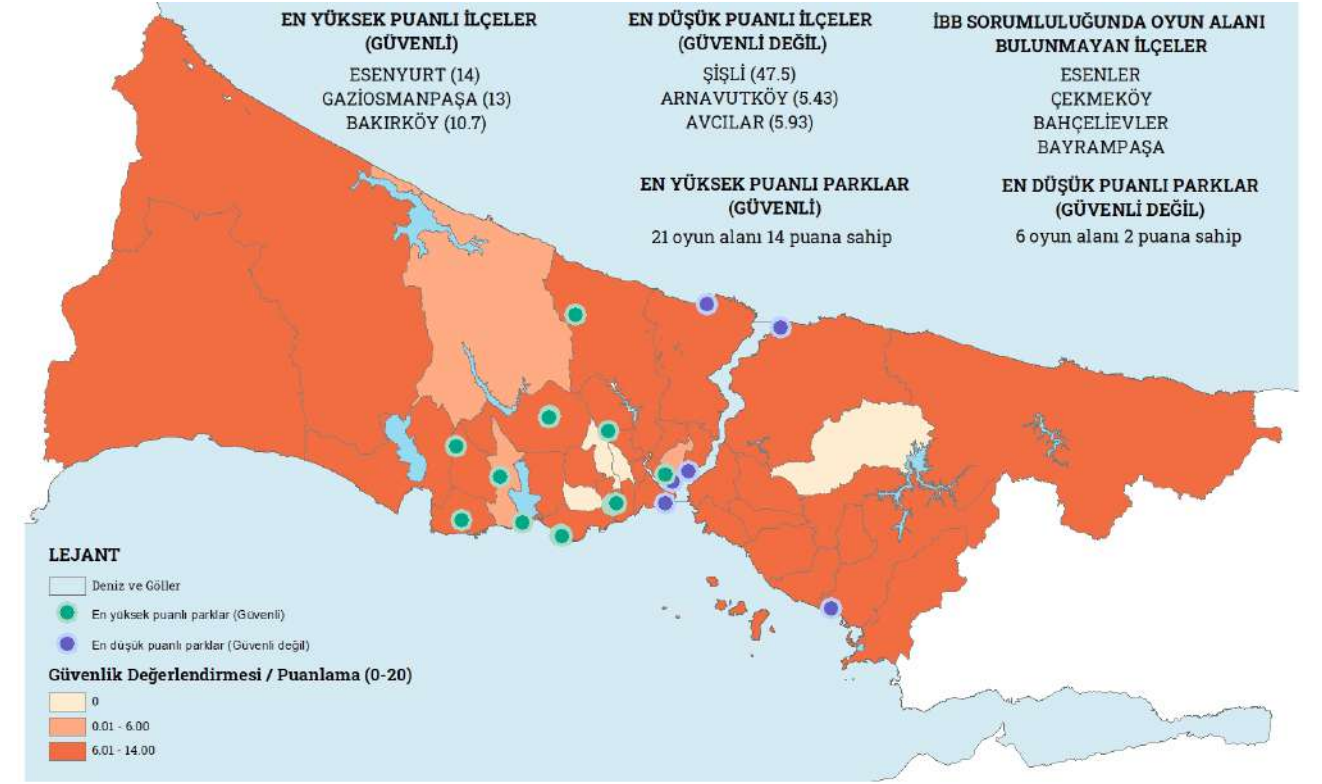
ekipmanlara sahip olma, gençlere yönelik sosyalleşme alanları ve farklı yaş gruplarının birlikte oynayabileceği alanlar bulundurma gibi özellikler dikkate alınarak, puanlamanın %20'sini oluşturacak şekilde kapsayıcılık başlığı altında değerlendirilmiştir. Değerlendirme sonuçlarına göre, en yüksek puanlı ilçeler Sultanbeyli, Arnavutköy ve Beşiktaş iken; en düşük puanlı ilçeler Büyükçekmece, Adalar, Ataşehir, Gaziosmanpaşa, Şile ve Güngören olmuştur. En yüksek puanlı oyun parkı 20 üzerinden 17 puana sahip olan Orhangazi Şehir Parkı'nda bulunan 2 numaralı oyun alanı olmuştur. 15 puana sahip 11 oyun alanı diğer yüksek puanlı oyun parklarını oluşturmaktadır. En düşük puanlı 21 oyun alanı ise 1 puana sahiptir. Önceki sayfadaki haritada kapsayıcılık puanlarına göre ilçeler ve oyun parklarının dağılımları gösterilmiştir (Şekil 6.42).

Saha çalışmaları sonucunda kapsayıcılık ile ilgili elde edilen bazı sonuçlar aşağıda yer almaktadır.

- Çocuk oyun alanlarında bebek ve küçük çocukların bakımı için (emzirme odası, bez değiştirme yeri) donatı bulunma oranı %24.24'dir (145: evet; 453: hayır).
- Çocuk oyun alanlarının %44.48'inin yakınında tuvalet bulunmaktadır. (266: evet, 332: hayır)
- Oyun alanlarının %89.46'sında oturma alanları bulunmaktadır (535: evet, 63: hayır).
- Park alanında evcil hayvanlar için ayrılmış bir alan (gezdirme ve atık toplama) bulunma oranı %1.83'tür (11: evet, 587: hayır).
- Çocuk oyun alanlarının %28.26'sında rampa bulunmaktadır (169: evet; 429: hayır). Bu rampaların büyük çoğunluğu standartlara uygun olmakla birlikte zamanla oyun alanı ve yakın çevresinde meydana gelen değişiklikler sebebi ile standartların dışında kalabilmektedir. Bu sebeple rampa eğimleri ve erişilebilirlik durumlarının tekrar gözden geçirilmesi gerekmektedir.
- Parklarda görme engelliler için zemin işaretlerinin bulunma oranı %16.2'dir. Park içinde kı-

lavuz yüzeylerinden ziyade uyarı yüzeylerinin gerekli alanlarda kullanılması gerekmektedir.

- Oyun alanlarının %13.37'sinde duyuşsal gelişimi destekleyecek nitelikte oyun ekipmanları bulunmaktadır (abaküs, kuru havuz, zeka oyunları vb.) (80: evet, 518: hayır).
- Engelli bireylerin (fiziksel/zihinsel) faydalanabileceği şekilde tasarlanmış özel oyun ekipmanlarının bulunduğu oyun alanı 598 oyun alanı içinde %7.85'lik bir orana sahiptir (47: evet, 551: hayır).
- Oyun alanlarının %26.58'inde adolesan ve gençlere yönelik sosyalleşme alanları (Kaykay, paten ve scooter alanı, serbest stil bisiklet, amfi vb.) bulunmaktadır (159: evet, 439: hayır).
- Farklı yaş gruplarının bir arada oynayabileceği alanların oranı %32.10'dur. Bu alanlar genellikle fitness aletleri, tırmanma ağı, trambolin, kaykay, kule, spor sahaları, amfi, oyun evleri, kum havuzu ve paten, kaykay, scooter kullanma alanlardır (192: evet, 406: hayır).



Şekil 6.43: İBB sorumluluğundaki oyun alanlarında güvenlik puanlaması, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen oyun alanı değerlendirme formu sonuçlarına göre oluşturulmuştur.)

Güvenlik

Oyun alanlarının güvenliği oyun kalitesi ve değerinin artmasında oldukça önemli bir etkidir. Her yaş grubu için özgür ve rahat hareket edebilmek; öncelikli güvende hissetmeyi gerektirmektedir. Bu sebeple oyunu kente yayarken İstanbul'un güvenli bir kent haline getirilmesi de hedeflenmelidir. Buna paralel olarak mevcut oyun alanlarının güvenlik açısından değerlendirilerek gerekli aksiyonlara güncel bir altlık oluşturması açısından, İBB sorumluluğundaki tüm oyun alanları toplam puanlamanın %20'sini oluşturacak şekilde güvenlik başlığı altında değerlendirilmiştir. Bu kapsamda oyun güvenliğini tehdit edecek unsurlar bulundurma (şırınga, kırık cam, vandalizm vb.); aydınlatma, park görevlisi ve 0-3 yaş için sınır elemanı bulundurma; etrafta parka bakan konut, işyeri vb. olması; parkın belli bir saatten sonra kullanıma kapatılması ve oyun alanının güvenlik

standartlarına uygun olması gibi özellikler değerlendirme kapsamına alınmıştır.

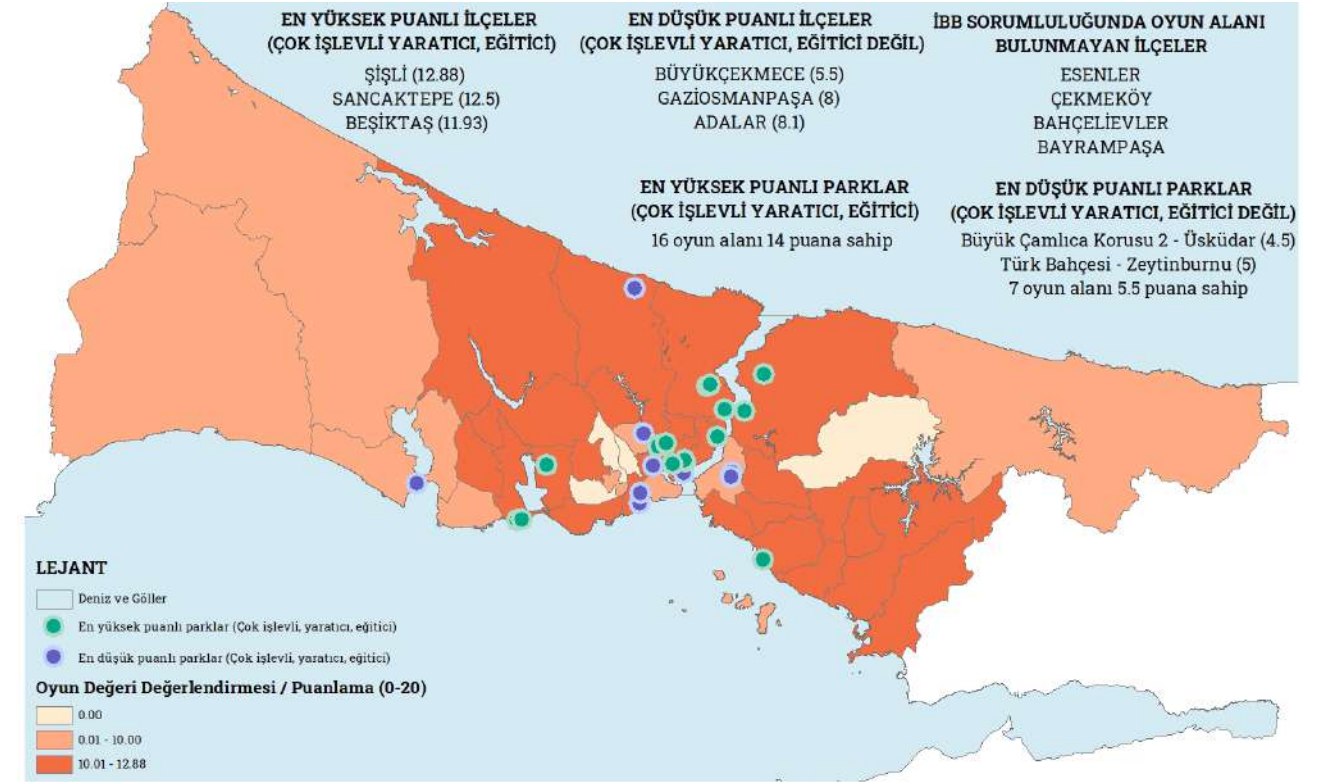
Değerlendirme sonuçlarına göre, en yüksek puanlı ilçeler Esenyurt, Gaziosmanpaşa ve Bakırköy iken; en düşük puanlı ilçeler Şişli, Arnavutköy ve Avcılar olmuştur. En yüksek puanlı 23 oyun parkı 20 üzerinden 14 puana sahip iken; en düşük puanlı 6 oyun alanı 2 puana sahiptir. Yukarıdaki haritada güvenlik puanlarına göre ilçeler ve oyun parklarının dağılımları gösterilmiştir (Şekil 6.43).

Saha çalışmaları sonucunda güvenlik ile ilgili elde edilen bazı sonuçlar aşağıda yer almaktadır.

- Yapılan saha çalışması sonucunda incelenen parkların %54.51'inde oyun güvenliğini tehdit edecek unsurlara ait izler (şırınga, cam par-

çaları, izmarit, vandalizm vs.) bulunmuş olup, %45.49'unda bu tür izlere rastlanmamıştır. Oyun güvenliği söz konusu olduğunda %54.51 oldukça yüksek ve endişe verici bir orandır ve bu konuda parklarımızdaki bakım ve güvenlik konularında daha sıkı davranılması gerektiğini işaret etmektedir (326: evet, 272: hayır). Oyun güvenliğini tehdit edecek nitelikteki unsurlar incelendiğinde bunların büyük çoğunluğunu izmaritlerin oluşturduğunu, cam kırıklarının ise onu ikinci sırada takip ettiği görülmektedir. Çocuk oyun alanları çevresindeki yoğun sigara kullanımı ayrıca dikkat edilmesi gereken konulardan biridir.

- Çocuk oyun alanlarına yer alan ekipmanların kullanımı ve güvenliği ile ilgili bilgilendirme/ihbar tabelaları incelenen parkların %61.20'sinde mevcut iken %38.80'inde eksiktir. Bu alanlara gerekli güvenlik uyarılarının yer aldığı tabelaların yerleştirilmesi gerekmektedir.
- İncelenen parkların %95.6'ında aydınlatma elemanı, %56.3'ünde park görevlisi ve %28.5'inde sınır elemanı (0-3 yaş için) bulunmaktadır.
- İncelenen çocuk oyun alanlarının %59.86'sında parka bakan konut/işyeri/dükkan bulunmakta iken, %40.14'lük kısımdaki çocuk oyun alanları etrafında alana bakan herhangi bir yapı yoktur (358: evet, 240: hayır).
- İncelenmiş olan parkların %76.43'ü 24 saat kullanıma açık parklardır. %23.57'lik kısımda ise park belli bir saatten sonra kullanıma kapatılmaktadır (141: evet, 457: hayır).



Şekil 6.44: İBB sorumluluğundaki oyun alanlarında oyun değeri puanlaması, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen oyun alanı değerlendirme formu sonuçlarına göre oluşturulmuştur.)

Oyun Değeri (Çok işlevli, yaratıcı)

İstanbul genelinde bulunan standartlaştırılmış oyun alanları incelendiğinde sunduğu fiziksel aktiviteler (kayma, sallanma vb.) ve oyun ekipmanlarının oldukça benzer hatta çoğu zaman aynı olduğu görülmektedir. Bu durum hem oyun alanlarını belli bir yaş grubuna indirgemekte hem de oyun alanlarının tekdüzeleşerek zamanla sıkıcı bir hal almasına yol açmaktadır. Hem oyun alanlarının iyileştirilmesi hem de oyun değeri yüksek oyun alanları oluşturulması için öncelikli olarak mevcut durumdaki oyun alanları oyun değeri açısından toplam puanlamanın %20'sini oluşturacak şekilde değerlendirilmiştir. Bu kapsamda yapı, renk ve malzeme çeşitliliği; içerdiği fiziksel aktiviteler; spor alanı; piknik yapmaya uygun alan bulundurma; yaratıcı oyun imkanları; etkinlik için

uygun alana sahip olma; bisiklet, scooter vb. spor ve etkinlik ekipmanı kiralama imkanı olma gibi özellikler değerlendirme kapsamında ele alınmıştır.

Değerlendirme sonuçlarına göre, en yüksek puanlı ilçeler Şişli, Sancaktepe ve Beşiktaş iken; en düşük puanlı ilçeler Büyükçekmece, Gaziosmanpaşa ve Adalar olmuştur. En yüksek puanlı 16 oyun parkı 20 üzerinden 14 puana sahip iken en düşük puanlı oyun alanları; 4.5 puanla Büyük Çamlıca Korusu içindeki 2 numaralı oyun alanı (Üsküdar), 5 puanla Türk Bahçesi (Zeytinburnu) ve 5.5 puana sahip 7 oyun alanı olmuştur. Yukarıdaki haritada oyun değeri puanlarına göre ilçeler ve oyun parklarının dağılımları gösterilmiştir (Şekil 6.44).

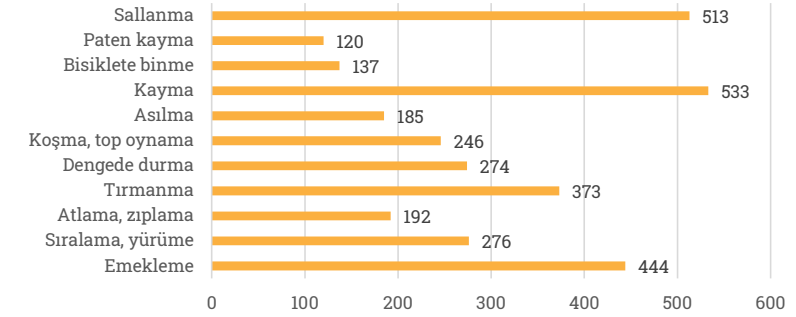
Saha çalışmaları sonucunda oyun değeri ile ilgili elde edilen bazı sonuçlar aşağıda yer almaktadır.

- Oyun alanlarındaki ekipman ve tasarım incelendiğinde %81.27 oranında yapı, renk ve malzemede çeşitlilik olduğu görülmektedir. %18.73 oranında ise oyun ekipmanları herhangi bir açıdan kendi içinde çeşitlilik göstermemektedir.
- Oyun alanlarının fiziksel aktivitelerin hangilerine imkan sağladığı incelendiğinde aşağıdaki grafik ortaya çıkmıştır (Şekil 6.45) (3 Temel Oyun Aktivitesi: Kayma, Sallanma ve Tırmanma dikkate alınmıştır).
- Buna göre mevcut durumdaki oyun alanlarında çocuklar en çok kayma (%93,8), sallanma (%90,3), emekleme (%78.2), ve tırmanma (%65.7) aktivitelerini gerçekleştirmek için imkan bulmaktadır.
- Oyunu özgün kılan özellikler incelendiğinde alanın doğasının %91,4 ile ön planda olduğu görülmektedir. Diğer veriler ise aşağıdaki gibidir (Şekil 6.46).
- Değerlendirilen alanlar Oyun İstanbul kapsamında gerçekleştirilen HOP Etkinlikleri açısından da incelenmiştir. Mevcut durumda alanların %98.8'lik büyük çoğunluğunda henüz oyun kurucu veya parkta düzenli etkinlik yapan gönüllüler bulunmamakla birlikte bu alanların %64.88'inde etkinliklerde kullanılmak üzere oyun kurucu için potansiyel alanlar (konteyner koyacak yer, yakınlarda bir bina vs) olduğu görülmüştür. İncelenen alanların %35.12'si ise HOP etkinliği için uygun nitelikte bulunmamıştır (388: evet, 210: hayır).
- Çocuk oyun alanlarının çevresinin etkinlik için uygun alanlara elverişli olup olmadığı incelendiğinde yaklaşık %65'inde çocuk oyun alanı çevresinde sergi, festival, organizasyon ve günlük etkinliklere uygun alan olduğu görülmektedir.
- Çocuk oyun alanlarının bulunduğu parkların %85.61'inde spor alanı bulunmakta olup geriye kalan %14.39'unda spor alanı yer almamaktadır (512: evet, 86: hayır). Var olan spor alanla-

rının büyük çoğunluğunu fitness aletleri oluşturmakta olup, bunu basketbol sahaları takip etmektedir.

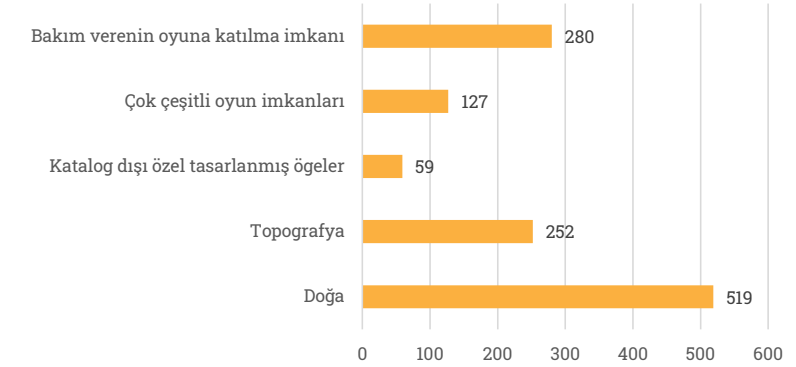
- Alanların %68.56'sinde piknik yapmaya uygun alan bulunmaktadır. Bu veri ailelerin pikniklerini yaparken çocuklarını güvenli bir mesafeden oyun oynarken izleyebilmeleri açısından önem teşkil etmektedir (410: evet, 188: hayır). Bu sayede fark yaş gruplarının bir arada bulunmalarına imkan veren alanlar ortaya çıkmaktadır.
- Oyun alanları içerisindeki yaratıcı oyun imkanları incelendiğinde en yaygın seçeneğin %96.7 ile yaprak/kozalaklı bitkiler olduğu görülmektedir (Şekil 6.47). Aşağıdaki şekil incelendiğinde çocuk gelişiminde önemli bir role sahip olan serbest ve hareketli parçalar, çizme/boyama için yüzeyler ile ses çıkarma/ritim tutma gereçlerini parklarda en az oranda yer aldığı, suyla oynama imkanının %3.5 gibi çok düşük bir orana sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Yaratıcı oyunlar için bahse konu imkanların yeni yapılacak ve yenilenecek parklarda daha fazla yer alması gerekmektedir.
- Oyun alanlarının bulunduğu parklardaki ölçülen imkanlardan biri de bisiklet, scooter vb spor ve etkinlik ekipmanı kiralama olmuştur. Bu seçenek değerlendirilirken söz konusu imkanlarda özel işletme veya kamu organizasyonu ayrımı yapılmamıştır. Bu değerlendirme sonucunda ise incelenen parkların %73,2'sinde bu tarz ekipman kiralama fırsatının var olduğu tespit edilmiştir. Kiralama imkanları arasında ilk sırada İsbike bisiklet kiralama istasyonları gelirken, ikinci sırada ise Martı Scooter Kiralamaları gelmektedir.

Fiziksel aktivitelerin hangilerine imkan sağlıyor?
(Minimum oynanabilirlik kalite standardı için 3 temel oyun aktivitesi: kaymak, tırmanmak, sallanmak)
568 yanıt



Şekil 6.45: Oyun alanlarının sağladığı fiziksel aktiviteler, 2021

Oyun alanını özgün kılan özellikler neler?
568 yanıt

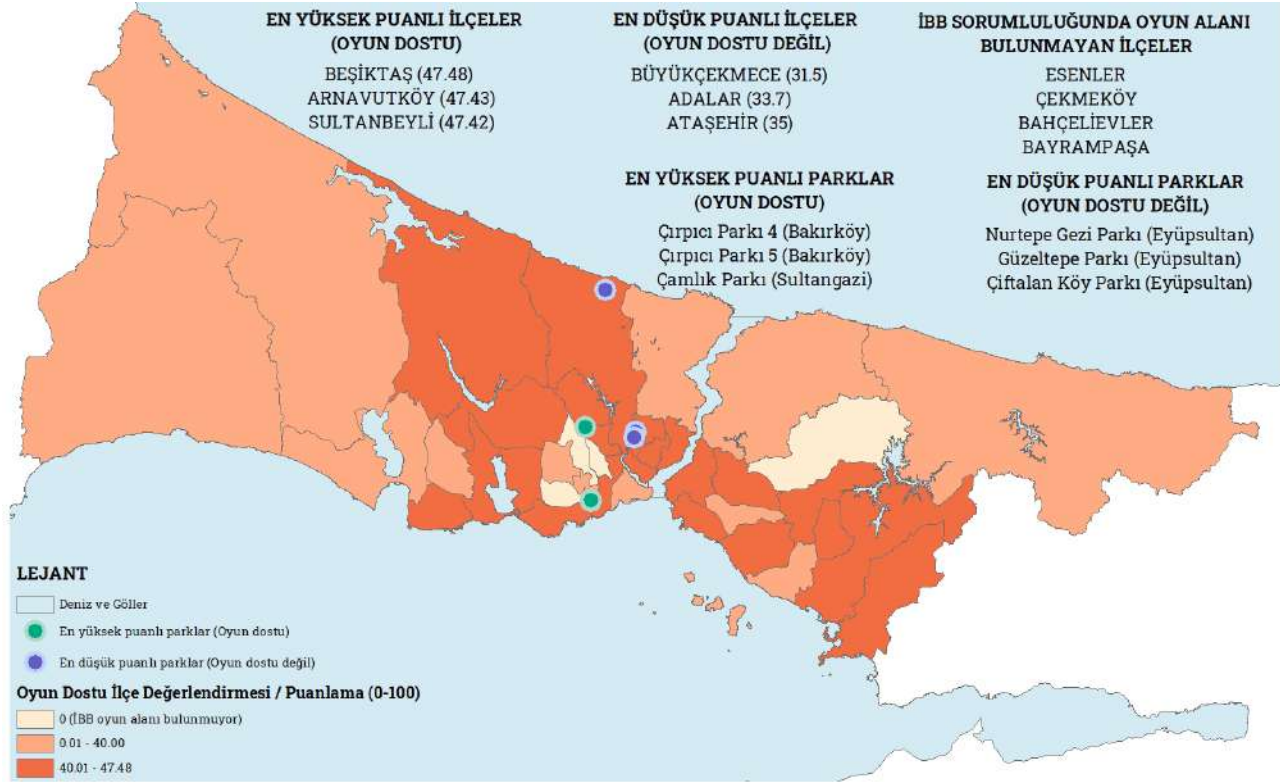


Şekil 6.46: Oyun alanlarında oyunu özgün kılan özellikler, 2021

Yaratıcı oyunlar için hangi imkanlar var?
568 yanıt



Şekil 6.47: Oyun alanları içerisindeki yaratıcı oyun imkanları, 2021.



Şekil 6.48: İBB sorumluluğundaki oyun alanları değerlendirmesi, 2021 (İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde master plan kapsamında yapılan saha çalışmalarında gerçekleştirilen oyun alanı değerlendirme formu sonuçlarına göre oluşturulmuştur.)

Master plan kapsamında, erişilebilirlik, sürdürülebilirlik, kapsayıcılık, güvenlik ve çok işlevli, yaratıcı, eğitici olma (oyun değeri, oyun kalitesi) şeklinde 5 ana başlık altında değerlendirilerek, İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki tüm oyun alanları puanlanmıştır. Bu puanlama sonucunda en yüksek puanlı oyun alanları “oyun dostu parklar” olarak tanımlanmıştır.

Değerlendirme sonuçlarına göre tüm ilçeler içerdikleri oyun alanlarının ortalama puanları dikkate alınarak değerlendirilmiş ve oyun dostu ilçeler belirlenmiştir (Şekil 6.48). Buna göre Beşiktaş, Arnavutköy ve Sultanbeyli ilçeleri oyun dostu ilçeler olarak ön plana çıkarken; Büyükçekmece, Adalar ve Ataşehir ilçeleri en düşük puanlı oyun alanlarının yer aldığı ilçeler olmuştur. En yüksek puanlı parklar Çırpıcı Parkı’ndaki 4 ve 5 numaralı parklar (Bakırköy) ile Çamlık Parkı (Sultangazi) iken;

en düşük puanlı parklar Eyüpsultan’da bulunan Nurtepe Gezi Parkı, Güzeltepe Parkı ve Çiftalan Köy Parkı olmuştur. Yukarıdaki haritada puanlarına göre oyun dostu ilçeler ve oyun parklarının dağılımları gösterilmiştir.

sonuç ve değerlendirme

İstanbul'da ilk kez şehrin rekreasyon altyapısına ilişkin bir teşhis ve kamusal alanın rekreatif ve eğlenceli/oyun amaçlı kullanımlarına yönelik bir analiz ortaya çıkarılmıştır. Bununla birlikte; analizlerin detaylandırılması ve ölçüm kriterlerinin geliştirilmesi konusunda daha fazla çalışma yapılması gerekmektedir. Kentsel mekandaki aktiviteler ve oyun alanları ile ilgili analizlerin geliştirilmesi sayesinde kamusal alandaki aktivite baskısının nerede olduğu, şehrin oyun ekosisteminde hangi oyun ve fiziksel aktivitelere daha çok ilgi duyulduğu; ihtiyaç ve dinamiklerinin nerelerde yoğunlaştığı gibi bir çok veriye ulaşmak mümkün olacaktır.

Master plan kapsamında ortaya çıkan analiz, İstanbul'daki kamusal alanda oyun oynama fırsatları hakkında bilgi sağlamanın ötesinde, oyun alanların oyuna uygunluğu ile ilgili bilgileri yö-

netmenin de temelini oluşturmaktadır. Mevcut durumu izlemek, oyun ve rekreasyon altyapısı hakkında daha fazla bilgi edinmek ve kademeli olarak mevcut bilgi birikiminin üzerine yenilerini eklemek için bir veritabanı oluşturmaktadır. Mevcut rekreasyon altyapısı ve oyun alanların kalitesi üzerine yapılan analiz ile; İstanbul'u "oyun alanları olan bir kentten oynanabilir bir kente" dönüştürmek için ihtiyaçlar ve potansiyeller hakkında kapsamlı bir yaklaşım sunulmaktadır.

İstanbul genelinde ortaya çıkan sonuçlar; oyun ve rekreasyon alanlarının yetersizliği, erişimin zor olması, oyun alanlarının çok fazla standartlaştırılması ve oyun değerinin düşük olması gibi başlıklarda yoğunlaşmaktadır. Elde edilen sonuçlar bulgular ve yol haritaları şeklinde değerlendirilerek sonraki sayfalarda sıralanmıştır.

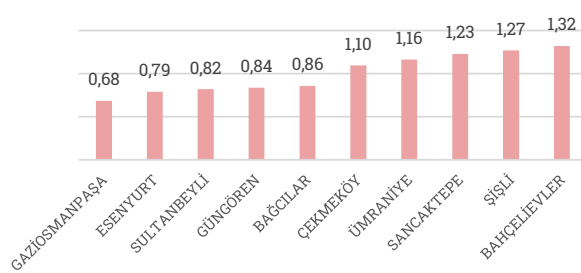
BULGU 1: İstanbul'daki mevcut oyun ve rekreasyon altyapısının yetersizliği.

Gösterge 1: Kişi başına düşen aktif yeşil alan miktarının az olması

İstanbul'da kişi başına düşen aktif yeşil alan miktarının oldukça düşük olduğu ve yönetmelikler incelendiğinde bu miktarın en az iki katına çıkması gerektiği görülmektedir. Kişi başına düşen yeşil alan miktarının az olduğu 10 ilçe aşağıdaki şekilde yer almaktadır.



Kişi Başına Düşen Yeşil Alan Miktarının Düşük Olduğu 10 İlçe



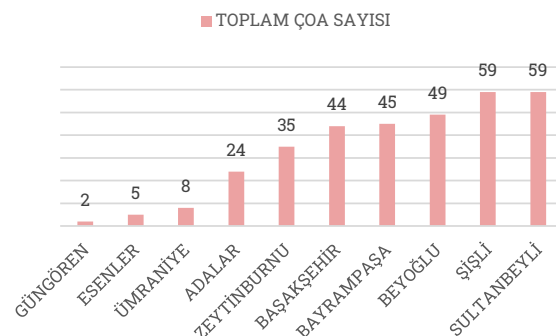
Şekil 7.1: Kişi başına düşen yeşil alan miktarının en düşük olduğu 10 ilçe, 2020

Gösterge 2: Oyun alanı sayısının yetersiz olması

İstanbul'daki toplam oyun alanı sayısı 3.235 olarak hesaplanmıştır. İstanbul'un 2020 yılındaki nüfusu dikkate alındığında bir oyun alanının 4.797 kişiye hizmet etmesi gerekmektedir. Her oyun alanının herkes için erişilebilir olmadığı düşünüldüğünde toplam oyun alanı sayısının İstanbul için yetersiz olduğu söylenebilir. Toplam çocuk oyun alanı sayısının düşük olduğu 10 ilçe aşağıdaki şekilde yer almaktadır.



Toplam ÇOA Sayısının Düşük Olduğu İlçeler (İlk 10)



Şekil 7.2: Toplam çocuk oyun alanı sayısının en düşük olduğu 10 ilçe, 2020

Gösterge 3: İl genelinde homojen dağılmayan oyun alanları

Oyun alanları 500 metre yürüme mesafesine göre değerlendirildiğinde İstanbul'un %14.88'i erişilebilir iken geriye kalan yaklaşık %85'lik kısım erişim açısından sorunlu alanlardır. Erişimi zor olan alanlar aşağıdaki haritada renkli gösterilmiştir.



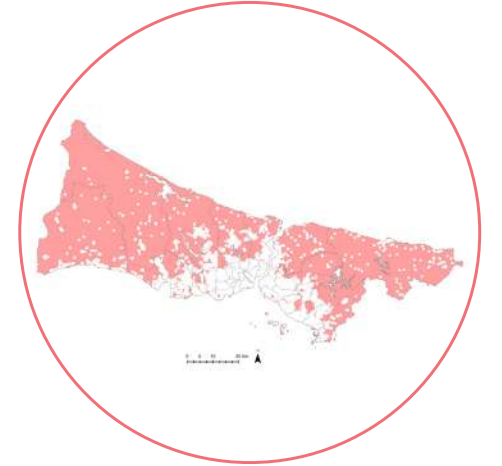
Şekil 7.3: 500 m yürüme mesafesine göre erişimi zor olan çocuk oyun alanları, 2020

Yol Haritası

- İBB ve ilçe belediyeleri işbirliği
- İstanbul'da kişi başına düşen yeşil alan miktarının az olduğu ilçelerden başlanarak aktif yeşil alan miktarının en az 2 katına çıkarılması (Öncelikli ilçeler: Gaziosmanpaşa, Esenyurt, Sultanbeyli, Güngören, Bağcılar ve Çekmeköy)
- Mülkiyeti İBB'ye ait ya da kadastral boşlukta bulunan ve uygulama imar planlarındaki lejantı yeşil alan olarak belirlenmiş alanların büyüklüklerine göre; kent ormanı, mesire alanı, park, cep parkı vb. olarak değerlendirilmesi

Gösterge 4: İl genelinde homojen dağılmayan rekreasyon alanları

500 m yürüme mesafesine göre aktif yeşil alanların yalnızca %25.43'ü erişilebilirdir. Erişimi zor olan alanlar aşağıdaki haritada renkli gösterilmiştir.



Şekil 7.4: 500 m yürüme mesafesine göre erişimi zor olan rekreasyon alanları, 2020

- Büyük alan kullanımına sahip aktif yeşil alan sayısının artırılması
- Mevcut rekreasyon alanlarında oyun alanları oluşturulması
- 500 m yürüme mesafesinde oyun alanı bulunmayan mahallelere öncelik verilerek ilçelerde oyun alanlarının artırılması
- Oyun alanlarının; okul bahçesi, çatılar, meydanlar, sokaklar ve kentsel boşluklarda tasarlanarak sayılarının artırılması

BULGU 2: Kamusal alanda kısıtlı oyun imkânları.

Gösterge 1: Oyun alanı yaklaşımının oyun parkları ile sınırlandırılmış olması

Gösterge 2: Kuşaklar arası oyun pratiği bulunması, farklı yaş gruplarının bir arada oynayabileceği alanların az olması

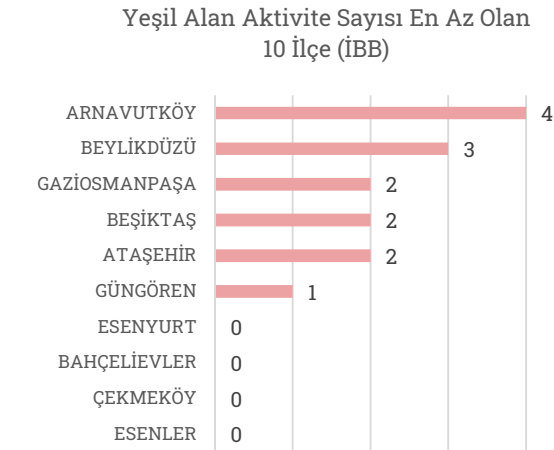
Yol Haritası

- Kamusal alanda oyun yaklaşımını ön plana çıkaran yaratıcı yaklaşımların geliştirilmesi (salıncaklı duraklar vb.)
- Oyun imkanlarının arttırılması ve oyun kültürünün oluşturulması
- Okul bahçeleri, yayalaştırılmış yol ve meydanlar, trafiğin sakin olduğu sokaklar ve oyunu kısıtlamayan doğal ortamlar (nehir yatağı ve plajlar) vb. alanların oyun alanları olarak değerlendirilmesi
- Seyyar oyun alanları, oyun kuruculu parklar vb. mobil uygulamaların İBB/İlçe Belediyeleri iş birliği ile yaygınlaştırılması
- Spor alanları, tırmanma ağı, trambolin, kaykay, kule, amfi, oyun evleri, kum havuzu, su oyunları, paten, kaykay, scooter kullanma alanları gibi farklı yaş gruplarının birlikte oynamasına imkan veren alanların arttırılması
- Oyun festivallerin ve sokak kapatma etkinliklerin yaygınlaştırılması

BULGU 3: Oyun ve rekreasyon alanlarının sahip oldukları oyun değeri ve aktivite çeşitliliği yetersizliği.

Gösterge 1: Aktif yeşil alanlarda aktivite çeşitliliğinin bulunmaması

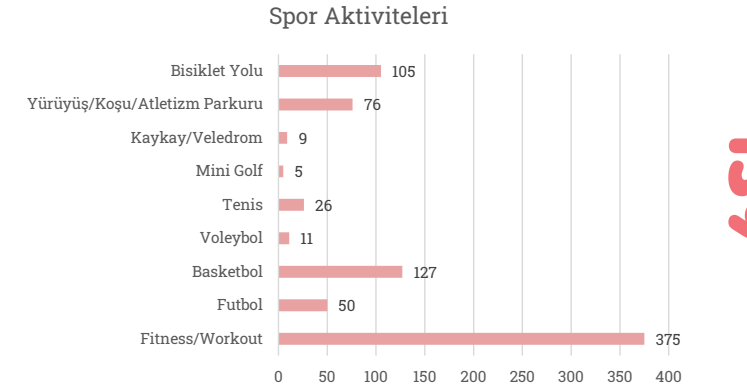
İBB sorumluluğundaki rekreasyon alanlarında aktivite çeşitliliği çok azdır ve genellikle sportif aktivitelere imkan veren alanlar aktivite sayısını arttıran öğeler olmaktadır. Toplam aktivite sayısının en az olduğu 10 ilçe aşağıdaki şekilde yer almaktadır.



Şekil 7.5: Aktivite sayısının en düşük olduğu yeşil alanlara sahip 10 ilçe, 2021 (İBB sorumluluğundaki rekreasyon alanları için)

Gösterge 2: Aktif yeşil alanlarda fitness alanları ve basketbol sahaları dışındaki spor faaliyetlerinin yetersiz olması

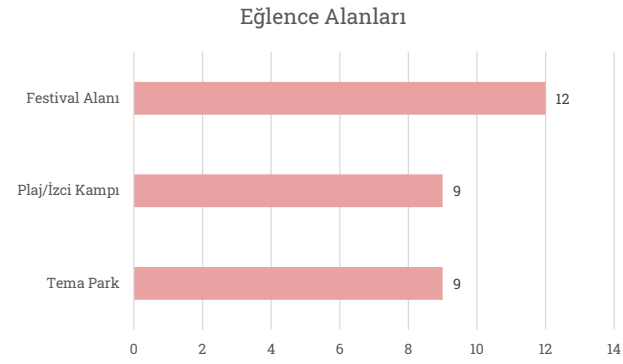
İBB sorumluluğundaki rekreasyon alanlarındaki spor aktivitelerinin sayıları ve çeşitliliği yetersizdir. Genellikle aynı tip ekipman ve alanların yaygın olduğu görülmektedir. Toplam spor aktivitelerinin çeşitlerine göre sayıları aşağıdaki şekilde yer almaktadır.



Şekil 7.6: İBB sorumluluğundaki rekreasyon alanlarında bulunan spor aktiviteleri, 2021

Gösterge 3: Eğlenceye yönelik alanların kısıtlı sayıda olması

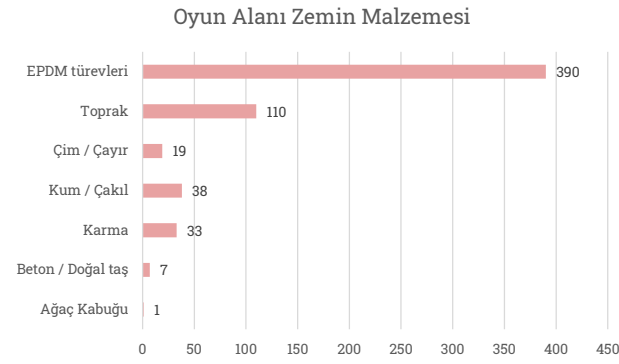
İBB sorumluluğundaki rekreasyon alanlarında eğlence alanları az sayıda bulunmaktadır. Toplam eğlence alanlarına ait sayılar çeşitlerine göre aşağıdaki şekilde yer almaktadır.



Şekil 7.7: İBB sorumluluğundaki rekreasyon alanlarındaki eğlence alanları, 2021

Gösterge 4: Standartlaştırılmış tek tip oyun alanları; yapı renk ve malzeme seçimlerinin aşırı benzerliği

İBB sorumluluğundaki oyun alanlarında en çok kullanılan zemin malzemesi olan EPDM ve türevleridir. Zemin malzemelerinin %38'i bakımsızdır.



Şekil 7.8: İBB sorumluluğundaki oyun alanlarının zemin malzemeleri, 2021

Gösterge 5: Oyun aktivitelerinin çeşitliliği ve kalitesinin yetersiz olması

Oyun alanlarının büyük çoğunluğu 3 temel oyun aktivitesi (kayma, sallanma ve tırmanma) ile sınırlandırılmıştır.

İBB sorumluluğundaki çocuk oyun alanlarının %87'lik büyük çoğunluğunun duyuşal gelişimi ve yaratıcı oyunu destekleyici tasarıma sahip olmadığı tespit edilmiştir.

Yol Haritası

- Standart oyun yaklaşımını çeşitlendirerek oyun değeri yüksek, ilgi çekici, yaratıcı oyun alanları oluşturmak; oyun alanı tasarımlarında yapı, renk, malzeme çeşitlendirilmesi
- Yeşil alanlarda sergi, festival, organizasyon, günlük etkinlikler, spor faaliyetleri gibi aktivitelere yer verme
- Yeşil alanlar ile bisiklet rotalarını birlikte tasarlama
- Bisiklet yolu, yürüyüş/atletizm/koşu parkuru, kaykay/veledrom, mini golf, tenis, voleybol, futbol, basketbol ve fitness/workout alanlarının artırılması
- Festival alanı, plaj/izci kampı, tema parklar vb. eğlence alanlarının artırılması
- Ücretsiz, organize olmayan, fiziksel ve eğlenceci aktivitelerin çeşitlendirilmesi
- Su öğeleri , çeşme ve piknik alanlarının artırılması
- Oturma ve sosyalleşme alanlarının çeşitlendirilmesi
- İsbike ve Martı Scooter gibi ekipman kiralama fırsatlarının artırılması
- Zemini bakımsız parklardan başlanarak Epdm'lerin kullanım biçimlerinin farklılaştırılması
- Yerele özgü; tarihi, kültürel, sanatsal öğeleri ön plana çıkaran parkların tasarlanması
- Su öğelerinine daha fazla yer verilmesi
- Duyusal öğelere daha fazla yer verilmesi
- Eğitici, öğretici ekipman kullanımının artırılması

- Serbest, yaratıcı oyun imkanlarını arttıran tasarım yaklaşımı geliştirilmesi; eğitici, öğretici ekipman kullanımının artırılması
- Kum havuzlarının artırılması
- Standart oyun yaklaşımını çeşitlendirerek ilgi çekici, yaratıcı oyun alanları oluşturmak
- Bakımsız oyun alanları yenilenirken çok işlevli oyun alanlarının oluşturulması
- Özel temalı park alanları oluşturulması
- Aktivite çeşitliliğinin artırılması (emekleme, sıralama, yürüme, atlama, zıplama, tırmanma, dengede durma, koşma/top oynama, asılma, kayma, bisiklete binme, paten kayma ve sallanma)
- Duyusal gelişimini destekleyen yaratıcı oyun alanları oluşturulması
- Kum havuzları gibi yaratıcılığı geliştiren oyun alanlarının kullanımı
- Çocuk gelişiminde önemli bir role sahip olan serbest ve hareketli parçalar, çizme/boyama için yüzeyler, ses çıkarma/ritm tutma gereçleri, suyla, toprakla, kumla ve yaprak/kozalaklı bitkilerle oynama imkanının artırılması
- Açık/kapalı mekancıklara yer verilmesi
- Dokunma duyusunun geliştirilmesi için farklı malzeme çeşitleri ve yüzeyleri içeren his patikası ve dokunma paravanlarının kullanılması
- Ekipmansız açık/serbest alanların oluşturulması

BULGU 4: Aktif yeşil alanlara ve oyun alanlarına erişim zorluğu.

Gösterge 1: Oyun alanına giden yolların erişilebilir olmaması

İBB sorumluluğundaki oyun alanlarına giden yollar %53 oranında engelli ve bebek arabası kullanımına uygun değildir.

Gösterge 2: Çocuk oyun alanlarının etrafında bisiklet ile erişimi kolaylaştıracak unsurların bulunmaması

İBB sorumluluğundaki oyun alanlarının %78' inin yakınında bisiklet için park yeri bulunmamaktadır.

Yol Haritası

- Aktif yeşil alanlara ve oyun alanlarına giden yolların yeterli genişlik ve kolay erişilebilir yüzeylerle tasarlanması
- Rampa eğimlerinin standartlara uygun olması
- Birden fazla erişim ağı ile ulaşım imkanının çoğaltılması; Yeşil alanlar ile toplu taşıma güzergâhları ve bisiklet yollarının birlikte planlanması
- İsbike duraklarını yeşil alanlarda yaygınlaştırmak
- Rekreasyon ve yeşil alanlarda erişilebilirlik denetimi yapmak
- Yeni tasarlanacak park ve oyun alanları için evrensel tasarım ilkelerini dikkate almak
- İlgili birimler ile koordinasyon içinde çalışmak
- Ağır zihinsel engelli veya otizmli olan özel gereksinimli bireylere yönelik izole kaynaştırma yöntemi benimsenerek açık ve yeşil alanlarda

Gösterge 3: Farklı engel gruplarının ihtiyaçlarına yönelik kapsayıcı tasarımların yetersiz olması

İBB sorumluluğundaki parklarda görme engelliler için zemin işaretlerinin bulunma oranı %16.2'dir.

- hem engelli bireylere hem de ailelerine kullanım imkanı veren ayrıcalıklı alan tasarımları yapılması
- Erişilebilir spor ve aktivite alanlarının oluşturulması
- Erişilebilir ve uygun döşeme yüzeylerinin kullanımı (talaş, kum gibi yumuşak dolgu malzemeleriyle doldurulmalı)
- Engelli sandalyesinin geçebileceği genişlikte alan tasarımı
- Park içinde kılavuz yüzeylerinden ziyade uyarı yüzeylerinin gerekli alanlarda kullanılması
- Alan sınırlarının belli olması, görsel bir harita ile alanın tanımlanması, sürpriz etkisi yaratacak tasarımların tercih edilmemesi

BULGU 5: Oyun alanlarında "herkes için oyun" yaklaşımı eksikliği.

Gösterge 1: Farklı yaş gruplarının ihtiyaçlarına yönelik kapsayıcı tasarım eksikliği

İBB sorumluluğundaki çocuk oyun alanlarının %75'inde bebek ve küçük çocukların bakımı için (emzirme odası, bez değiştirme yeri) donatı bulunmamaktadır.

İBB sorumluluğundaki çocuk oyun alanlarının %73'ünde adolesan ve gençlere yönelik sosyalleşme alanları bulunmamaktadır.

Yol Haritası

- 0-3 yaş grubu için ebeveynleri ile vakit geçirebileceği alanların arttırılması
- Katılımcı planlama yaklaşımının desteklenmesi ve çocukların oyun alanlarının tasarım sürecine dahil edilmesi
- Oyun çalıştaylarının yapılması
- Spor alanları, tırmanma ağı, trambolin, kaykay, kule, amfi, oyun evleri, kum havuzu, su oyunları, paten, kaykay, scooter kullanma alanları gibi farklı yaş gruplarının birlikte oynamasına imkan veren alanların arttırılması
- 0-14 yaş grubu için; oyun alanının bir sınır elemanı ile korunması; erişilebilirlik ve güvenliğin arttırılması; ebeveynleri ve farklı yaş gruplarıyla vakit geçireceği ortamların oluşturulması
- 15-19 yaş grubu için sosyalleşme ve etkinlik alanlarının oluşturulması; güvenlik ve aktivite çeşitliliğinin arttırılması
- 20-64 yaş grubu için sosyalleşme alanları, etkinlik alanları, oturma ve dinlenme alanlarının arttırılması
- 65 yaş ve üzeri için yürüyüş alanları, dinlenme ve oturma alanlarının arttırılması
- Kız çocukları ve yabancı çocuklar için özel aktivitelerin geliştirilmesi

Gösterge 2: Oyun alanlarında engelli bireylerin kullanımına yönelik özel oyun ekipmanların bulunmaması

İBB sorumluluğundaki çocuk oyun alanlarının %93'ünde özel oyun ekipmanları bulunmamaktadır.

Gösterge 3: Katılımcı planlama yaklaşımının yaygın olmaması

Rekreasyon ve oyun alanlarının kullanıcıları, tasarım ve planlama süreçlerine genellikle dahil edilmemektedir.

- Kaykay, paten ve scooter alanı, serbest stil bisiklet, amfi vb. adolesan ve gençlere yönelik sosyalleşme alanlarının arttırılması
- Serbest açık alanların oluşturulması
- Erişilebilir spor ve aktivite alanlarının oluşturulması
- Alan sınırlarının belli olması, görsel bir harita ile alanın tanımlanması, sürpriz etkisi yaratacak tasarımların tercih edilmemesi
- Alanın yürüyüş yolları ile çevrili olarak tasarlanması
- Duyusal gelişimi destekleyen vurmali, ritim oluşturmali, müzikli vb. ekipmanların kullanılması
- Alanda gölgelik alanların oluşturulması
- Gürültüye duyarlı bir alan tasarımı yapılması
- Bahçecilik vb. faaliyetlerle şifa olarak doğanın kullanılması
- Hafıza oyunları ve takım aktivitelerine imkan veren alanlar oluşturulması
- Tırmanma, trambolin ve bisiklet gibi motor becerilerini destekleyen ekipmanların kullanılması
- Boyama duvarlarının oluşturulması, kum parkları ve şekil eşleştirme gibi yaratıcılığı destekleyen oyunlara yer verilmesi

BULGU 6: Oyun-doğa etkileşiminin yetersizliği.

Gösterge 1: Oyun ve doğa ilişkisinin zayıf olması

Sürdürülebilir oyun alanları tasarımına ihtiyaç vardır ve çocuk oyun alanlarında yağmur suyu toplama sistemi gibi sürdürülebilir yaklaşımlar bulunmamaktadır.

Yol Haritası

- Gölge oluşturmak için, ağaç, pergola ve ekipmanlardan yararlanılması
- Çocuk oyun alanlarında yağmur suyu toplama sisteminin oluşturulması
- Çocuk oyun alanlarında doğayla temas imkanı sağlayan çim, çalı, ağaç, kaya, taş, çakıl, kum, ekim dikim alanı, su, kuşlar ve diğer canlılar gibi çeşitli öğelerin kullanımının artırılması
- Oryantiring & hiking rotaları oluşturmak gibi etkinliklerinin yaygınlaştırılması
- Farkındalık çalışmaları yapılması
- Park alanında evcil hayvanlar için ayrılmış bir alan oluşturulması
- Wc, oturma alanları vb. tesislerin her parkta olmasının sağlanması
- Oyun alanların doğal malzemeye dönüşümünün sağlanması (plastikten ahşap kum malzemelere geçiş)
- Doğa ve topografya kullanılarak oyun alanlarının özgünleştirilmesi

BULGU 7: Oyun alanlarında güvenliğin sağlanması konusunda zafiyetler.

Gösterge 1: Oyun alanlarında güvenliği tehdit edici unsurların bulunması

İBB sorumluluğundaki çocuk oyun alanlarının %39'unda uyarı tabelaları bulunmamaktadır.

Çocuk oyun alanlarında izmarit, şırınga, kırık cam, vandalizm vb. öğelere rastlanmaktadır.

Yol Haritası

- Oyun alanlarında aydınlatma, park görevlisi ve 0-3 yaş için sınır elemanı bulundurma
- Oyun alanına bakan konut, işyeri vb. olmasına dikkat etme
- Güvenlik sorunlarının olduğu yerleşimlerde parkın belli bir saatten sonra kullanıma kapatılması
- Oyun alanlarının TSE güvenlik standartlarına uygun olması ve düzenli olarak denetlenmesi
- Oyun alanlarının TS EN 1176 güvenlik standartlarına uygunluğunun denetlenmesi ve raporlanması
- Oyun ekipmanlarının üzerlerine nasıl kullanılacaklarına dair yazılı, görsel ve işitsel açıklama levhaları konulması
- Oyun alanının birçok yerden görülebilmesi ve yetişkinler tarafından izlenebilmesi
- Oyun alanları ile konutlar arasındaki mesafenin 400-800 m olması
- Şırınga, cam parçaları, izmarit gibi unsurların oyun alanından bakım ve temizlik yoluyla uzaklaştırılması

Gösterge 2: Oyun alanlarının güvenlik standartlarına uygunluğunun denetlenmemesi

- Kum havuzlarında kum yüzeyinin havuz kenarından 20 cm aşağıda düzenlenmesi, kum kalınlığının 20-60 cm olması ve havuz altında beton plak bulunması, beton plağın altında suyu sızdırmak için tuğla ve taş kırıklarından yapılmış blokaj yer alması
- Yağışlarla gelen fazla suyun drenaj borusuyla dışarıya hızlı bir şekilde atılması
- Su havuzlarında su derinliğinin 15-35 cm'yi geçmemesi, içerisinde gezilebilen havuzların zemininin pürüzsüz olması, çocukların tatabilmeleri için kenarlarda parmaklıkların yer alması
- Salıncağın yer döşemesinde kullanılan kumun iri yuvarlak taneli olması, topaklanmaması için sık sık tırmıklanması, rüzgarla veya taşınmayla korunması zor olan bir malzeme olduğu için 3-5 yıl arasında değiştirilmesi

Sonuç

İstanbul oyun ve rekreasyon altyapısına yönelik elde edilen sonuçlar değerlendirilerek mevcut durum üzerinden GZTF (SWOT) analizi yapılmıştır. Mevcut durumunu ortaya çıkarmak için yapılan GZTF analizi ile içsel ve dışsal faktörler belirlenmiştir. İçsel faktörler güçlü ve zayıf yönler olarak; dışsal faktörler ise fırsat ve tehditler olarak kategorileştirilmiştir. Dışsal faktörler konuyu doğrudan etkilemese de dolaylı etkilerinden dolayı göz önünde bulundurulması gereken faktörlerdir. Planlamada zayıf yönlerin iyileştirilmesinde fırsatlardan yararlanılmakta, tehditlerin ise kontrol altında tutulması önerilmektedir.



güçlü yanlar

- Kentin doğal yapısının yeşil altyapı sisteminin kurgulanmasına uygun olması
- İBB sorumluluğundaki oyun ve rekreasyon alanlarının, erişilebilirlik açısından iyi durumda olan, ilçe merkezleri ve sahil şeritlerinde yoğunlaşması
- Yoğun kentsel çevre ve değişen çevresel koşulların yeşil alanların ve fiziksel aktivitenin önemini arttırması
- Toplumun çeşitli geleneksel oyun ve spor aktivitelerine sahip olması
- Oyun ve rekreasyon alanlarının yoğun kullanımı
- Katılımcı planlama yaklaşımlarının benimsenmeye başlanması
- Yenilikçi ve yaratıcı alan tasarımlarının desteklenmesi
- Kent merkezinde aktif yeşil alana dönüştürülebilecek açık alanların bulunması
- Kentlilik bilincinin her geçen gün artması, kentin değişime açık olması
- Kentteki bazı doğal peyzaj alanlarının ve rekreasyon amaçlı orman alanlarının varlığı ve korunmuş olması
- Dezavantajlı kesimlerin kişisel gelişimi konusunda faaliyet gösteren sivil toplum örgütlerinin bulunması
- Halkın yeşil alan ve doğaya karşı olumlu tutum göstermesi



zayıf yanlar

- Kişi başına düşen aktif yeşil alan miktarının az olması
- Kent ormanı, mesire alanı gibi büyük yeşil alan sayısının az olması
- Aktif yeşil alanlarda aktivite çeşitliliği bulunmaması (spor faaliyetleri, eğlence alanları vb.)
- Aktif yeşil alanlara ve oyun alanlarına erişim kolaylığının olmaması
- Oyun alanı sayısının yetersiz olması
- Oyun alanlarının %98.8'lik büyük çoğunluğunda oyun kurucu veya parkta düzenli etkinlik yapan gönüllüler bulunmaması
- Yapı renk ve malzeme seçimlerinin aşırı benzerliği
- İl genelinde homojen dağılmayan oyun alanları
- Çocuk oyun alanlarının %75'inde bebek ve küçük çocukların bakımı için (emzirme odası, bez değiştirme yeri) donatı bulunmaması
- Oyun alanlarının %73'ünde adolesan ve gençlere yönelik sosyalleşme alanları bulunmaması
- Oyun alanlarının %93'ünde özel oyun ekipmanlarının bulunmaması
- Oyun alanlarının %67.90'lık büyük bir kısmının farklı yaş gruplarının birlikte oyun oynamasına imkan vermemesi
- Oyun aktivitelerinin çeşitliliği ve kalitesinin yetersiz olması
- Duyusal gelişimi destekleyici nitelikte oyun alanlarının yetersizliği; Oyun alanlarının %87'lik büyük çoğunluğunun duyusal gelişimi destekleyici tasarıma sahip olmaması
- Yaratıcı oyun imkanlarının kısıtlı olması
- Çocuk oyun alanlarında yağmur suyu toplama sisteminin olmaması



fırsatlar

- İBB'nin bazı ilçe belediyeleri ile birlikte çalışma deneyiminin bulunması
- Aktif yeşil alanların yaklaşık yarısında oyun alanı bulunmaması
- Okul bahçeleri, yayalaştırılmış yol ve meydanlar, trafiğin sakin olduğu sokaklar ve oyunu kısıtlamayan doğal ortamlar (nehir yatağı ve plajlar) vb. alanların oyun alanları olarak değerlendirilme potansiyeli
- Esenyurt, Bağcılar, Küçükçekmece, Pendik ve Ümraniye'de 0-4, 5-9 ve 10-14 yaş gruplarının yoğun olması
- Esenyurt, Küçükçekmece, Ümraniye, Bağcılar, Pendik ve Bahçelievler'de 20-64 yaş grubunun baskın olması
- Kadıköy, Üsküdar, Maltepe, Küçükçekmece, Fatih ve Bahçelievler'de 65 yaş ve üzeri yaş grubunun çoğunlukta olması
- Birçok oyun ekipmanı ve oyun alanı zemininin bakımsız olması
- Sürdürülebilir oyun alanları tasarımına ihtiyaç olması
- Dünyada oyun ve rekreasyona yönelik birçok politika geliştirme süreci örneklerinin var olması
- Kentsel dönüşüm ve planlama çalışmaları ile kentin yenilenme sürecinde olması



tehditler

- Toplam aktif yeşil alanların yalnızca %32.18'inin İBB sorumluluğunda olması
- İBB sorumluluğundaki oyun alanlarına giden yolların %53 oranında engelli ve bebek arabası kullanımına uygun olmaması
- İBB sorumluluğundaki oyun alanlarının %78'inin yakınında bisiklet için park yeri bulunmaması
- Farklı engel gruplarının ihtiyaçlarına yönelik kapsayıcı tasarım eksikliği
- Oyun alanı yaklaşımının oyun parkları ile sınırlandırılmış olması
- Standartlaştırılmış tek tip oyun alanları
- İBB sorumluluğundaki oyun alanlarının %39'unda tabela bulunmaması
- Oyun alanlarında oyun güvenliğini tehdit edecek unsurların bulunması (şırınga, kırık cam, vandalizm vb.)
- Parklarda görme engelliler için zemin işaretlerinin bulunma oranının %16.2 olması
- Kuşaklar arası oyun pratiği bulunmaması
- Oyun alanlarının büyük çoğunluğunun 3 temel oyun aktivitesi (kayma, sallanma ve tırmanma) ile sınırlı olması
- Oyun alanlarında güvenliğin sağlanması konusunda zafiyetlerin bulunması
- Oyun ve doğa ilişkisinin zayıf olması
- Katılımcı planlama yaklaşımının yaygın olmaması

oynanabilir istanbul için vizyon, hedefler, stratejiler

Oynanabilir İstanbul 2030 Vizyon

- Çocukların dış mekanda oyun oynama hakkına sahip olduğu bir şehir.
- Çeşitli oyun fırsatları sunan bir şehir.
- Kamusal alanda, herkesin boş zamanlarını keyifle geçirdiği bir şehir.
- Açık havada oyun ve fiziksel aktivite yoluyla sağlığı ve refahı destekleyen bir şehir.
- Kamusal alanda spontane ve serbest oyunu destekleyen bir şehir.
- Topluluklara kapsamlı oyun ve rekreasyon hizmetleri sunan bir şehir.
- Herkes için daha yeşil ve güvenli ortam sunan bir şehir.

İstanbul Oyun Master Planı 2030 Hedefleri

İstanbul Oyun Master Planı; oynanabilir, oyun dostu bir İstanbul'un 2030 vizyonunu gerçekleştirmek için gereken eylemleri içeren aşağıdaki beş hedefi kapsamaktadır.

HEDEF 1. OYNANABİLİR BİR KENTE DÖNÜŞMEK	Bu hedef, oyun ve fiziksel aktivite olanaklarını iyileştirmeyi ve çeşitlendirmeyi; rekreasyon alanlarında yenilikçi tasarım yaklaşımları geliştirmeyi; yaratıcı kent mobilyaları ile rekreasyon altyapısını güçlendirmeyi; toplumun sağlıklı gelişimi için serbest oyunu, oyun ve rekreasyon alanlarının kullanımını teşvik etmeyi; oluşturulan politika çerçevesinde sürdürülebilir yönetim ve belediye koordinasyonunu sağlamayı amaçlayan eylemleri içermektedir.
HEDEF 2. DOĞA – KENT İLİŞKİSİNİ GÜÇLENDİRMEK	Bu hedef, doğal malzeme kullanımı yoluyla oyun alanlarının sürdürülebilirliğini sağlamayı; oyun alanları ve rekreasyon alanlarında doğal unsurlarla etkileşimi artırmayı; rekreasyon faaliyetleri aracılığıyla toplumun doğa ile ilişkisini güçlendirmeyi; doğanın önemi konusunda toplumsal farkındalığı artırmayı amaçlayan eylemleri içermektedir.
HEDEF 3. KENTTE EŞİT OYUN DENEYİMİ SUNMAK	Bu hedef, evrensel tasarım ilkelerine dayalı bir yaklaşım benimseyerek, rekreasyon alanlarında sosyal etkileşimi artırmayı; toplumun aktif katılımı ile farkındalığı ve bilinci artırmayı; kentteki hassas gruplara kapsayıcı ve eşit rekreasyon ve oyun hizmetleri sunmayı; erişilebilir oyun imkanları yaratmayı amaçlayan eylemleri içermektedir.
HEDEF 4. KENTTE OYUN KÜLTÜRÜ YARATMAK	Bu hedef, oyunu kamusal alanın değerini artıran bir kilit unsur olarak ele alarak, bütün yaş grupları için oyunun değerini, sosyal önemini, bireysel ve kolektif faydalarını tanımayı, anlamayı ve yaygınlaştırmayı; kamusal alanda spontane oyun ve rekreasyon faaliyetleri ile oyunu günlük yaşama entegre etmeyi; oyunu teşvik ederek kentte oyun kültürünü güçlendirmeyi amaçlayan eylemleri içermektedir.
HEDEF 5. KENTTE GÜVENLE OYNAMAK	Bu hedef, bağımsız ve güvenli rekreasyon deneyimi sunmayı, oyun alanları ve oyun ekipmanlarının tanımlanmış kriterler ve güvenlik standartlarına göre denetlemeyi, rekreasyon alanlarının hizmet kalitesinin takip ve sürdürülebilirliğini sağlamayı amaçlayan eylemleri içermektedir.

Oyun İstanbul Master Planı Stratejiler

Planın beş hedefi aşağıdaki 24 stratejiden oluşmaktadır:

Hedef 1. Oynanabilir Bir Kente Dönüşmek

Strateji 1. Oyun alanlarını arttırmak ve iyileştirmek.

Strateji 2. Açık kamusal alanda oyunu teşvik etmek.

Strateji 3. Kamusal alanda serbest hareketliliği teşvik etmek.

Strateji 4. Yeşil alanlara ve hizmetlere adil ve eşitlikçi erişim sağlamak.

Strateji 5. Rekreasyon alanlarının erişilebilirliğini ve kullanılabilirliğini arttırmak.

Strateji 6. Rekreasyon alanlarına yönelik bütüncül tasarım yaklaşımı oluşturmak.

Strateji 7. Sürdürülebilir oyun ve rekreasyon altyapısı oluşturmak.

Hedef 2. Doğa – Kent İlişkisini Güçlendirmek

Strateji 8. Çeşitli rekreasyon imkanları sağlayarak kentte sağlıklı gelişimi desteklemek.

Strateji 9. Yeşil/oynanabilir alanlarda doğa dostu tasarım yaklaşımları geliştirilmek.

Strateji 10. Kent-doğa – vatandaş ilişkisini kuvvetlendirmek.

Strateji 11. Gündelik hayat doğa deneyimini artırmak.

Hedef 3. Kentte Kapsayıcı Oyun Deneyimi Sunmak

Strateji 12. Hassas ve kırılgan grupların özgür ve bağımsız olarak oyun ve rekreasyon deneyimine katılımını desteklemek.

Strateji 13. Kentte engelli ve özel gereksinimli bireyler konusunda farkındalık yaratmak.

Strateji 14. Kamusal açık alanda fiziksel aktiviteyi teşvik ederek halk sağlığını desteklemek.

Strateji 15. Yapılaşma yoğunluğunun fazla olduğu

alanlarda yaratıcı oyun ve rekreasyon çözümlerin geliştirilmesi.

Strateji 16. Katılımcı uygulamaları teşvik ederek aidiyet ve sorumluluk bilincini arttırmak.

Hedef 4. Kentte Oyun Kültürü Yaratmak

Strateji 17. Rekreasyon faaliyetlerini yenilikçi bir yaklaşımla yorumlayarak.

Strateji 18. Kentin kültürel çeşitliliğini dikkate alarak oyun ve rekreasyon alanlarının kamusal değerlerini arttırmak.

Strateji 19. Çocukların, gençlerin ve yetişkinlerin gündelik hayat deneyimlerinde oyun olanaklarının artırılması.

Strateji 20. Okulda özgür, yaratıcı ve eğitici oyunları teşvik etmek.

Strateji 21. Oyun ile kentte sosyal bağları güçlendirmek.

Hedef 5. Kentte Güvenle Oynamak

Strateji 22. Oyun ve rekreasyon perspektifi doğrultusunda güncel veri ve bilgi üretmek.

Strateji 23. Oyun ve rekreasyon alanlarının fiziksel niteliklerini değerlendirmek ve iyileştirmek.

Strateji 24. Oyun ve rekreasyon alanların güvenliğini arttırmak.

istanbul oyun master planı: eylem planı

Bu planda önerilen zaman çerçevesi, hedefler ve eylemler, uzun vadede, 2030'a kadar bir paradigma değişikliğini gerektirmektedir. Ancak orta vadede, 2024 için bir orta nokta değerlendirmesi planlanmaktadır. Planın 2025'ten 2030'a kadar olan ikinci aşaması için eylemlerin güncellenmesi ve yeniden planlanması düşünülmektedir.

Hedef 1. Oynanabilir Bir Kente Dönüşmek

Strateji 1. Oyun alanlarını arttırmak ve iyileştirmek.

Eylem 1. Oyun alanlarının tasarımında temel kalite kriterlerinin belirlenmesi.

Bu eylemle tüm oyun alanlarının, kademeli olarak, belirlenen kalite kriterlerine uygun alanlara dönüştürülmesi planlanmaktadır. Bu kapsamda;

- Çocukların açık havada oyun oynamasını teşvik etmek için yaratıcı aktivitelerden oluşan çeşitli seçeneklere sahip alanların oluşturulması (Kriter 1: Oyun değeri: çok işlevli, yaratıcı)
- Rekreasyon alanlarında yüksek oranda erişilebilirliğin sağlanması (Kriter 2: erişilebilir)
- Çim ve kum gibi doğal unsurlarla etkileşim sağlayan alanların oluşturulması (Kriter 3: sürdürülebilir)
- Oyun alanlarının her yaş, cinsiyet ve yetenekte çocuk için kapsayıcı nitelikte olması (Kriter 4: kapsayıcı)
- Oyun ekipmanının güvenliği ve entegre olduğu ortamın emniyetinin sağlanması (Kriter 5: güvenli)
- Nesiller arası ve kolektif oyunu teşvik eden yenilikçi ekipman ve rekreasyon faaliyetlerine öncelik verilmesi (Kriter 6: yenilikçilik) hedeflenmektedir.

Belirlenen bu kriterler ve çevre ile ilgili gereksinimler, kamusal alanlarda oyun ve rekreasyon kalitesinin optimize edilmesi adına operasyonel tasarım el kitabında dikkate alınacaktır.



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

Oyun Alanı Tasarım Rehberi

Amaç

Mevcut ve yapılması planlanan oyun ve rekreasyon alanlarındaki kullanıcı deneyimini zenginleştirmektir.

Özet

Oyun Alanı Tasarım Rehberi; 6 temel kalite kriteri çerçevesinde oyun ve rekreasyon alanlarında yapılacak tasarım ve uygulamalar için kuralları tanımlayan, ilgili teknik detayları içeren, anlaşılır, açıklayıcı ve yönlendirici bir el kitabıdır.

Proje Adımları

- Ulusal ve uluslararası literatürün incelenmesi
- Master plan kapsamında belirlenen kriterlerin ana başlıklar olarak rehberde yer alması
- Her kritere ilişkin alt başlıkların belirlenmesi
- Tasarıma yönelik teknik detayların görselleştirilmesi
- Başarılı uygulama örneklerine yer verilmesi

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı, Yeşil Alan ve Tesisler Yapım Müdürlüğü

Proje Tarihi

2021-2022



Eylem 2. Mevcut oyun alanlarının değerlendirilmesi ve iyileştirilmesi.

Bu eylem, birbirinden farklı aktivite sayısının üçten az olduğu; tekdüzeleşmiş ve oyun fırsatlarının sınırlı olduğu; sürdürülebilirlik, kapsayıcılık, yenilikçilik, erişilebilirlik ve güvenlik açısından zafiyet ve eksikliklerin bulunduğu düşük kaliteli oyun alanlarında revizyon, yeniden yapım ya da yer değiştirme gibi kararlara altlık teşkil edecek envanter analizleri ve kapsamlı değerlendirmelerin yapılmasını içermektedir.

Oyun alanlarındaki bakımsız ekipman ve zemin malzemesinin değiştirilmesi ile açık havada oynamayı teşvik eden, oyuna davet eden yüksek kaliteli, çeşitli ve yaratıcı oyun araçlarının kullanımı bu eylemin kapsamındadır.



Hedef 1.

Oynanabilir Bir Kente Dönüşmek

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

Oyun Alanları Envanter Çalışması

Amaç

İBB sorumluluğundaki oyun alanlarındaki mevcut duruma ilişkin güncel bilgilerin edinilmesi ve bu bilgilerin veri haline getirilmesidir.

Özet

Oyun alanları envanter çalışması; İBB sorumluluğundaki 598 oyun alanının değerlendirilmesi ve envanter analizlerinin yapılmasını kapsamaktadır.

Proje Adımları

- Oyun alanları değerlendirme formunun hazırlanması (Ek D.1)
- Formdaki soruların 5 ana başlık altında toplanarak toplam puanlamanın %25'i erişilebilirlik, %15'i sürdürülebilirlik, %20'si kapsayıcılık, %20'si güvenlik ve %20'si çok işlevli, yaratıcı, eğitici olma (oyun değeri, oyun kalitesi) ile ilgili olacak şekilde ağırlıklandırılması
- Oyun alanı bulunan mahal alanlarının listelenmesi
- Değerlendirme formunun Google Formlar üzerine aktarılması
- Oyun alanlarını dolaşarak değerlendirme formlarını doldurup alandan fotoğraflar çekecek olan arazi ekibinin oluşturulması
- Çekilen fotoğrafların park isimlerine göre arşivlenmesi
- Değerlendirme formundaki cevaplara göre puanların toplanarak her parkın toplam puanının belirlenmesi
- Elde edilen verilerin ArcGIS üzerinden sayısallaştırılması
- Master planda kullanılmak üzere harita ve tabloların oluşturulması
- Sayısal verilerin, önceliklendirme ve projelendirme gibi süreçlerde yönlendirici olması açısından, YAYSİS'e aktarılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- Superpool

Proje Tarihi

2020-2024

Pilot Proje

Oyun Alanlarının Bakımı ve Onarımı

Amaç

Bakım ve onarıma ihtiyaç duyulan oyun ve rekreasyon alanlarındaki yenileme faaliyetlerinin, master plan kapsamında belirlenen ilke ve stratejilerle uyumlu bir şekilde gerçekleşmesini sağlamaktır.

Özet

Oyun alanlarının bakımı ve onarımı; oyun alanları envanter çalışmasından elde edilen verilere göre bakım ve onarıma ihtiyacı olan alanların önceliklendirilerek gerekli iyileştirme faaliyetlerinin yapılmasını kapsamaktadır.

Proje Adımları

- Oyun alanları envanter çalışmasından elde edilen verilere göre bakım ve onarıma ihtiyacı olan alanların belirlenmesi
- Belirlenen alanların üst ölçek analizlerine göre önceliklendirilmesi
- Gerekli ekipman ve zemin iyileştirme faaliyetleri kapsamında belirlenen sayılarda kauçuk/epdm değişimi ile ekipman değişim veya bakımının yapılması
- Bakım ve onarım çalışmalarının “Oyun ve Rekreasyon Şefliği” tarafından denetim ve kontrolünün yapılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İSTON A.Ş.

Proje Tarihi

2020-2024



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Hedef 1.

Oynanabilir Bir Kente Dönüşmek

Eylem 3. Oyun ve rekreasyon alanlarının artırılması.

Bu eylem, şehir içindeki oyun alanları ve rekreasyon fırsatlarına yönelik artan talebi karşılamak için oyun alanlarının sayısını artırmaya yönelik adımları içermektedir.



Strateji 2. Açık kamusal alanda oyunu teşvik etmek.

Eylem 4. Kent mobilyaları ile oynanabilirliğinin etkinleştirilmesi.

Bu eylem, kent mobilyası kataloğunun revize edilmesi ve bu kataloğun aktiviteler ve rekreasyon için sağlayabileceği fırsatların yeniden gözden geçirilmesi ihtiyacını vurgulamaktadır. Oynanabilirliği etkinleştiren özellikleri kentsel mobilya kataloğuna dahil etme fikri, kentsel çevreye farklı ölçeklerde çeşitli müdahale türlerinin uygulanması ile kademeli bir değişim fırsatı sunmaktadır. Bu sayede oyun değeri, erişilebilirlik ve kapsayıcılık ile ilgili temel kriterler göz önünde bulundurularak, oyun ve açık hava etkinliklerinin teşvik edilmesi amaçlanmaktadır.



Hedef 1.

Oynanabilir Bir Kente Dönüşmek

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

Kent Donatıları Kataloğunun Revizyonu

Amaç

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde üretilen projelerde kullanılan kent donatılarında kullanıcı ihtiyaçlarının gözletilmesini, özgün ve güçlü bir tasarım anlayışının oluşturulmasını sağlamaktır.

Özet

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Kent Donatıları Kataloğunun Revizyonu; daha özgün ve yaratıcı kent mobilyalarının kullanımını yaygınlaştırmak, tasarımcılara daha zengin ve çeşitli donatı seçenekleri sunmak için kataloğa ürün ekleme adına arge çalışmalarının yapılmasını ve "İstanbul Senin Kent Mobilyaları ve Oyun ve Rekreasyon Ürünleri Tasarım Yarışması"nda ödül alan tasarımların kataloğa entegre edilmesini içermektedir.

Proje Adımları

- Yaratıcı, özgün ve oynanabilir kent donatıları konusunda AR-GE çalışmalarının başlatılması
- Üretici firmalarla toplantıların yapılması
- Prototip ürünlerin üretilmesi
- Prototip ürünlerin kullanıcı konforunun değerlendirilmesi
- Seri üretime uygun; depolama, nakliye ve montaj konularında çözüm içeren; bakım ve onarım kolaylığına sahip; sürdürülebilir, dayanıklı, maliyeti çok yüksek olmayan ve kullanıcı güvenliğini gözetten tasarımların seçimi
- İstanbul Senin Kent Mobilyaları ve Oyun ve Rekreasyon Ürünleri Tasarım Yarışması'nda ödül alan tasarımların imalat ve mesleki kontrol hizmetlerinin şartname ve ekleri hükümlerine göre ödül sahiplerine yaptırılarak seçilen tasarımların kataloğa eklenmesi
- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Kent Donatıları Kataloğunun sürekli olarak güncellenmesi
- Ürünlerin proje tasarımlarında kullanımın yaygınlaştırılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İSTON A.Ş.

Proje Tarihi

2021-2022

Strateji 3. Kamusal alanda (çocukların ve gençlerin) bağımsız/serbest hareketliliği teşvik etmek.

Eylem 5. Rekreasyon alanlarına ulaşım altyapısının güçlendirilmesi.

Bu eylem, yaya dolaşımı, yaya yolları, toplu ulaşım ve bisiklet yolları ile rekreasyon alanlarına erişimi sağlayan araçların iyileştirilmesi ve çeşitlendirilmesi konusundaki çalışmaları içermektedir. Ulaşım seçeneklerinin geliştirilmesinde yeşil altyapıyı destekleyen, yeşil alanlara ulaşımı kolaylaştıran ve ulaşım güvenliğini artıran uygulamalara öncelik verilmesi planlanmaktadır.

Eylem 6. Rekreasyon alanlarına yaya ve bisiklet ulaşımının sağlanması.

Bu eylem, günlük yaşamda yaya ulaşımı ve bisiklet kullanımının teşvik edilmesi kapsamında, çeşitli analizler yapılarak uygun tasarımların geliştirilmesi sonucu, şehrin rekreasyon altyapısı içinde yayanın ve bisikletlinin hareketliliğini önceliklendirmek ve kolaylaştırmak için yapılması gereken faaliyetleri içermektedir.

Kullanıcıların yaya olarak ya da bisiklet aracılığıyla yeşil alanlara erişimleri ve yeşil alanlardaki hareket alanları düşünülerek kullanıcı güvenliğinin sağlanması gerekmektedir. Bu noktada trafiğin yavaşlatılması, kaldırımların genişletilmesi, bisiklet yollarının kesintisiz rotalar şeklinde oluşturulması gibi faaliyetlerin yanı sıra rekreasyon alanı çevresinde güvenli bir çevre oluşturulmasına yönelik gerekli önlemlerin alınması da planlanmaktadır. Rekreasyon ve oyun alanlarına güvenli erişimin sağlanmasıyla kirliliğin daha az olduğu, sürdürülebilir ve bağımsız hareketliliği teşvik eden kentsel bir çevre amaçlanmaktadır.



Hedef 1.

Oynanabilir Bir Kente Dönüşmek

Hedef 1.

Oynanabilir Bir Kente Dönüşmek



Strateji 4. Yeşil alanlara ve hizmetlere adil ve eşitlikçi erişim sağlamak.

Eylem 7. Kentsel rekreasyon altyapısının geliştirilmesi.

Bu eylem, kentsel rekreasyon altyapısı kavramına ilişkin bütüncül politikaların geliştirilmesi; okul bahçeleri, boş alanlar ve şehir içindeki kentsel boşluklar gibi potansiyel alanların değerlendirilerek yeni oyun ve rekreasyon alanları oluşturulması gibi faaliyetleri içermektedir. Plansız kentsel gelişim, çevre kirliliği, tarım, orman ve yeşil alanların azaltılması sonucu ortaya çıkan yeşil alan ihtiyacı; kentsel alan kullanımlarının farklı bir şekilde yorumlanmasıyla bütüncül bir şekilde ele alınmaktadır. Yeşil çatı sistemlerinden yeşil koridorlara kadar çeşitli yöntemler kullanılarak yapıli ve doğal çevre arasındaki ilişkinin güçlendirilmesi hedeflenmektedir.



Pilot Proje

Cep Parkları ve Cep Köşeleri

Amaç

Kent dokusu içerisinde küçük ancak doğru tasarlanmış; hem kullanıcılar hem de kentin flora ve faunası açısından nefes alma adası görevi görecek; mahalleli olma bilincini ve aidiyet duygusunu güçlendirecek; yürüyüş ve bisiklet kullanımı ile erişimi teşvik edecek; mahalle içlerinde yenilikçi, kimlikli ve kullanışlı cep parkları oluşturmaktır.

Özet

Cep Parkları; yüksek yoğunluklu kentsel dokusu içerisinde atıl durumda kalmış, kullanılmayan ya da terk edilmiş kentsel alanların, imar ve mülkiyet durumları göz önüne alınarak, mahalle ölçeğinde erişilebilirliği yüksek, yerel kullanıcıların ihtiyaç ve taleplerine göre tasarlanmış ve kentin rekreasyon altyapısına entegre olacak küçük ölçekli parklardır.

Proje Adımları

- İlçe bazında imar ve mülkiyet durumu uygun olan kentsel alanların tespit edilmesi
- Mahalle ölçeğinde erişilebilirlik analizleri yapılması ve kullanıcı taleplerinin değerlendirilmesi sonucu cep parkı yapılacak alanların seçilmesi
- Seçilen alanlarda işlevsel ihtiyaçlara cevap veren farklı tasarım yaklaşımlarını içeren kılavuzların oluşturulması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- Bimtaş

Proje Tarihi

2021-2024



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Hedef 1.

Oynanabilir Bir Kente Dönüşmek

Strateji 5. Rekreasyon alanlarına erişilebilirliği arttırmak.

Eylem 8. Rekreasyon alanlarının evrensel tasarım ilkelerine göre değerlendirilmesi.

Bu eylem, rekreasyon ve oyun alanlarının temel evrensel tasarım ilkelerine uygun olarak herkes için erişilebilir ve kapsayıcı bir yaklaşımla oluşturulması ya da yenilenmesini içermektedir.

Evrensel olarak kabul gören fiziksel ve bilişsel-eğitsel erişilebilirlik kriterlerini sağlamayı amaçlayan bu eylem, şehir içinde engelliler için erişilebilirlik haklarıyla ilgili tüm yasal düzenlemelere uyma gerekliliğini de vurgulamaktadır.



Strateji 6. Rekreasyon alanlarına yönelik bütüncül tasarım yaklaşımı oluşturmak.

Eylem 9. Rekreasyon alanlarının kategorilerine göre tasarım ilkelerinin belirlenmesi.

Bu eylem, teknik uygulamalara rehberlik sunması adına açık yeşil alanların sınıflandırılması yoluyla oyun ve rekreasyon alanları için farklılaşan tasarım yaklaşımlarını kategorize etmeyi amaçlamaktadır. Gruplandırılmış tasarım yaklaşımları, tasarımcıya malzeme seçimi, ekipman kullanımı ve uyulması gereken standartlar konusunda yardımcı olacak teknik bilgileri içermektedir. Bu kapsamda sürdürülebilirlik kriteri kapsamında şehrin rekreasyon altyapısı için bütüncül bir tasarım yaklaşımı sağlamak amaçlanmaktadır.



Hedef 1.

Oynanabilir Bir Kente Dönüşmek

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

Rekreasyon Alanlarına Yönelik Materyal Rehberi

Amaç

Oyun ve rekreasyon alanlarının tipoloji ve konumlarına göre sınıflandırılarak uygun materyal kullanımı için yön verici bir el kitabı oluşturmaktır.

Özet

Rekreasyon Alanlarına Yönelik Materyal Rehberi; oyun ve rekreasyon alanlarının tasarım ve uygulama süreçlerinde materyal seçimi ve kullanımlarının geliştirilmesi amacıyla ortaya çıkan basit ve açıklayıcı bir el kitabıdır. "Oyun Alanı Tasarım Rehberi"nin ek kitapçığı şeklinde düşünülebilir.

Proje Adımları

- Oyun ve rekreasyon alanlarının tipolojilerinin belirlenmesi
- Belirlenen tipoloji ve konumlara göre kategorilerin belirlenmesi (sahil parkları, kent ormanları, mahalle parkları, kültür temalı parklar vb.)
- Her kategori için uygun materyallerin belirlenmesi
- Uygulamada dikkat edilmesi gereken noktaların vurgulanması
- Teknik detayların görselleştirilmesi

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı

Proje Tarihi

2021



Strateji 7. Sürdürülebilir oyun ve rekreasyon altyapısı oluşturmak.

Eylem 10. Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde İstanbul Oyun Master Planı'nın strateji ve eylemlerinin sürdürülebilirliğinin sağlanması.

Bu eylem, İstanbul Oyun Master Planı kapsamında geliştirilen strateji ve eylemlerin, Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Daire Başkanlığı bünyesinde, uygulanması ve denetlenmesi için sorumlu bir yapının oluşturulması ve bu yapının işleyişi ile ilgili faaliyetleri içermektedir. Bu sayede İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki tüm oyun ve rekreasyon alanlarında gerçekleştirilecek uygulamaların bütüncül bir bakış açısı ile master planda belirlenen ilke, strateji ve eylemlerle uyumlu bir şekilde gerçekleştirilmesi hedeflenmektedir. Bunun yanı sıra kurgulanan izleme ve denetim mekanizmaları ile birlikte elde edilen verilerin sürekli olarak güncellenmesi ve belirlenen eylemlerin sürdürülebilir bir biçimde devam etmesi sağlanacaktır.



Hedef 1.

**Oynanabilir Bir
Kente Dönüşmek**

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı Oyun ve Rekreasyon Şefliği'nin Kurulması

Amaç

Master plan ilke ve esaslarının oyun ve rekreasyon ile ilgili eylemlere entegre edilmesini sağlamak, tanımlanan eylem ve stratejilerin yürütülmesini, kontrol ve denetimini sağlamak, oyunu kente yaymak, rekreatif etkinlikleri çeşitlendirmek, iç ve dış paydaşlarla koordinasyon sağlamak, oyun ve rekreasyon için güvenli ve erişilebilir fırsatlar yaratmak, serbest oyunu destekleyecek kapsamlı çocuk ve gençlik programları geliştirmek, vatandaşların aktif katılımını sağlamak, vatandaşlardan alınan geri dönüşleri değerlendirmek ve çözüm üretmek, paydaşlarla iletişimi canlı tutmak gibi faaliyetlerin sorumluluğunu üstlenen özelleştirilmiş bir birim oluşturmaktır.

Özet

Oyun ve Rekreasyon Şefliği; İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı sorumluluğundaki alanlarda master planda belirlenen ilkeler doğrultusunda çeşitli proje ve eylemlerin yürütülmesi ve koordinasyonunu sağlamak amacıyla kurulmuştur. Oyun ve rekreasyon ile ilgili tüm eylemler belirlenen vizyon, strateji ve ilkeler kapsamında bütüncül bir yaklaşımla ele alınmaktadır. Atölyeler ve etkinliklerle yaratıcı oyunun teşvik edilmesi; doğaya teması sağlayan uygulamaların geliştirilmesi gibi konularda projeler üretmek ya da işbirlikleri geliştirmek bu şefliğin görev ve sorumlulukları dahilinde tanımlanmaktadır.

Proje Adımları

- Oyun ve Rekreasyon Şefliği'nin kurulması
- Oyun ve Rekreasyon Şefliği'nin görev ve sorumluluk alanlarının belirlenmesi
- Oyun Alanı Tasarım Rehberi'nin hazırlanması
- Oyun İstanbul dükkanının açılması
- Oyun ve Rekreasyon Şefliği atölyesinin oluşturulması
- Yılda 2 kez oyun bülteni yayınlanması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı

Proje Tarihi

2021

Eylem 11. İstanbul Oyun Master Planı hedeflerinin birimler arası koordine edilmesi ve yürütülmesi.

Bu eylem, İstanbul Oyun Master Planı kapsamında geliştirilen strateji ve eylemlerin tüm paydaşlarla birlikte koordinasyon içinde yürütülmesi ile ilgili olarak bir yönetim yapısının oluşturulması ve bu yapının işleyişi ile ilgili faaliyetleri içermektedir. Bu kapsamda oyun ve rekreasyon ile ilgili her eylemin stratejilerle uyumlu ve doğru bir şekilde uygulanması ve bu uygulamaların sürdürülebilirliğinin sağlanması için departmanlar arası bir komitenin oluşturulması planlanmaktadır.

Eylem 12. Belediye hizmet ve kaynaklarının güçlendirilmesi.

Bu eylem, master plan kapsamında belirlenen oyun ve rekreasyon dostu kent vizyonu doğrultusunda, farklı paydaşların bir araya gelmesi, deneyim paylaşımının sağlanması, tanıtım ve işbirliklerinin geliştirilmesi, çeşitli etkinlik ve eğitimler ile kurum kapasitesinin artırılması, ihtiyaç doğrultusunda personel istihdamının sağlanması aracılığıyla, belediye hizmetlerinin ve kaynaklarının güçlendirilmesi ile ilgili faaliyetleri içermektedir.



Hedef 1.

Oynanabilir Bir Kente Dönüşmek

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

Personel Geliştirme Eğitimleri

Amaç

Belediye bünyesinde çalışmakta olan personelin kapasitesinin geliştirilmesini amaçlamaktadır. İstanbul Master Planı hedeflerine uygun olarak oyun alanı tasarımı, oyun alanı güvenlik standartları, erişilebilir tasarım, katılımcı metotlar ve doğal malzeme tasarımları gibi konularda ulusal ve uluslararası iş birlikleri ile eğitimler organize edilmektedir.

Özet

Ulusal ve uluslararası personel kapasite geliştirme eğitimleri ve programları:

- Oyun Kurucu Eğitimi
- Güvenlik Standartları Eğitimi
- Erişilebilirlik Eğitimi
- Hortikültürel Tasarım Eğitimi
- Tasarım Deparı
- Doğal Oyun Alanı Tasarım Eğitimi
- Çocuk Dostu Katılım Metotları

Proje Adımları

- Eğitim ihtiyacının belirlenmesi
- İlgili iş birliklerinin sağlanması
- Eğitim verilecek personellerin belirlenmesi
- Eğitim yerlerinin belirlenmesi

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İBB Sosyal Hizmetler Daire Başkanlığı
- İstanbul Planlama Ajansı
- Bernard van Leer Vakfı
- Superpool

Proje Tarihi

2020-2021

Eylem 13. “Oyun İstanbul” iletişim ağı kurulması.

Bu eylem, çeşitli seminerler ve diyalogların kurulması aracılığıyla, küresel oyun kültüründen beslenen ve bilgi aktarımına imkan sağlayan, ulusal ve uluslararası iş birliklerini içeren kapsamlı bir “oyun ağı” oluşturmaya yönelik faaliyetleri içermektedir. Bu kapsamda Oyun İstanbul Bülteni ve web sitesinin oluşturulması ile dijital araçların da entegre olduğu bütüncül bir oyun ağı oluşturmak hedeflenmektedir.

**Hedef 1.**

**Oynanabilir Bir
Kente Dönüşmek**

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje**İstanbul Oyun Çalıştayı****Amaç**

Oynanabilirliğin “etkinleştirilmesi” konusundaki küresel eğilimlere paralel belirlenen ilkeler doğrultusunda İstanbul Oyun Master Planının genel vizyonunu yönlendiren gerekli tasarım kriterlerini ve öncelikli eylemlerini geliştirmeyi, ilişkili teknik ve kamusal söylemleri tartışmaya açmayı ve İstanbul’un gelecek stratejilerinde kısa ve orta vadeli eylemleri katılımcı bir süreç ile belirleyerek uygulama süreçlerini tarif etmeyi hedeflemiştir.

Özet

İstanbul Oyun Çalıştayı, İstanbul Büyükşehir Belediyesi, Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi tarafından yürütülen İstanbul Oyun Master Planı projesi vizyon belirleme ve strateji geliştirme çalışmaları kapsamında 24-25 Kasım 2020 tarihlerinde 60’ın üzerinde konuşmacı katılımı ile çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir. Toplantılarda, kentsel kamusal alanda oyuna dair bilgi paylaşımı yapılarak, oyun kavramının geliştirilmesi adına gerekli önlemler tartışılmıştır. Yuvarlak masa toplantılarının konularını; Oyun ve Doğa, Oyun ve Kent, Oyun ve Çocuk, Oyun ve Katılımcılık olmak üzere 4 ana başlık oluşturmuştur.

Proje Adımları

- Ön hazırlık toplantılarının gerçekleştirilmesi
- Tartışılma temalarının belirlenmesi
- Moderatörlerin belirlenmesi
- İstanbul Oyun Çalıştayı duyuru ve açık çağrı sürecinin başlatılması
- Hazırlık ve organizasyon toplantılarının gerçekleştirilmesi
- Oyun ve Kent, Oyun ve Doğa (24 Kasım 2020), Oyun ve Çocuk, Oyun ve Katılımcılık (25 Kasım 2020) konularında çevrimiçi çalıştayın gerçekleştirilmesi
- Çocuk oyun alanları ve kentte oyuna dair sorunların ve çözüm önerilerinin belirlenmesi
- Oyunun farklı bakış açılarıyla değerlendirilmesi

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- Üniversiteler
- Sivil Toplum Kuruluşları

Proje Tarihi

2021-2024

Hedef 2. Doğa – Kent İlişkisini Güçlendirmek

Strateji 8. Çeşitli rekreasyon imkanları sağlayarak kentte sağlıklı gelişimi desteklemek.

Eylem 14. Doğal alanlarda ve sahillerde oyun ve rekreasyon faaliyetlerinin teşvik edilmesi.

Bu eylem, yenilikçi, yaratıcı ve kapsayıcı yöntemlerle doğal alanların, sahillerin ve diğer kamusal açık alanların potansiyellerini ortaya çıkararak bu mekanlarda rekreasyon faaliyetlerini teşvik edecek olan faaliyetleri içermektedir.



Pilot Proje

Şehri Oryantiring ve Hiking ile Keşfet

Amaç

Katılımcıların oryantiring ile parkları keşfetmelerini sağlarken hem fiziksel aktiviteleri teşvik etmek hem de doğayla etkileşimi güçlendirmektir. Bu sayede rekreasyon alanlarının etkin kullanımı ve tanıtımının sağlanması hedeflenmektedir.

Özet

Oryantiring, kendine özgü olarak hazırlanmış haritaların kullanımı ile, belirlenen hedeflere ulaşmayı amaçlayan bir doğa sporudur. İskandinav ülkelerinde oldukça popüler olan oryantiring sporu, özellikle yaş sınırı olmayan bir branş olması ve bireysel olarak yapılabilmesi sebebiyle yeşil alanlarda yapılabilecek ideal aktiviteler dahilinde değerlendirilmiştir. Bu kapsamda, rekreasyon alanlarının oryantiring haritalarının çizilmesi ile; tanıtımı yapılmak istenen unsurların hedef noktası seçilerek ön plana çıkarıldığı rotaların oluşturulması planlanmaktadır. Parkur tasarımında oyunlaştırmaların yapılması ile fiziksel aktivite ve oyun ilişkisinin kurulması hedeflenmektedir.

Proje Adımları

- Oryantiring için uygun rekreasyon alanlarının belirlenmesi ve sınıflandırılması
- Belirlenen rekreasyon alanları için oryantiring haritalarının çizilmesi ve sabit parkurların oluşturulması
- Sabit parkurların yerleştirilmesi ve keşif noktalarının belirlenmesi
- Eğitim materyallerinin hazırlanması (online ve basılı bilgi notları)
- Duyuru ve tanıtımların gerçekleştirilmesi
- Online teorik eğitimlerin başlaması
- Alanda yapılacak olan eğitimlerin başlatılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- Spor A.Ş.
- Üniversiteler
- Spor Kulüpleri

Proje Tarihi

2020-2024

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje İstanbul Doğa Yürüyüşü Festivali

Amaç

Doğa yürüyüşleri ile kentin yeşil alanlarının, doğasının, tarihinin keşfedilmesini ve ona değer verilmesini sağlamaktır.

Yürüyüş festivali çok çeşitli sosyal gruplara ilham verebilir; genç ve yaşlıların; fit, daha az fit ve hareketsiz olanların; dezavantajlı ve iyi durumda olan bireylerin; farklı etnik grupların; uzun zamandır bu kentte yaşayanların, yeni gelenlerin veya geçici bir süreliğine kentte yaşayanların olduğu grupları içerebilir. Festivalin, yaşam kalitesinin önemsenmediği bir kent imajı ile birlikte kentin ulusal ve uluslararası itibarına katkı sağlaması hedeflenmektedir.

Özet

İstanbul Doğa Yürüyüşü Festivali; İstanbul'da yürüyüş için ideal zamanlarda, kolay, ortalama ve uzun yürüyüş olmak üzere üç farklı zorluk seviyesinde rehberli yürüyüş rotalarını içermektedir.

Yürüyüş rotalarının ortalama mesafe 10 km ve ortalama süre 5 saat olacak şekilde; geniş bir yelpazede, 5-20 km arasında değişen mesafe ve 3-8 saat arasında değişen süre seçenekleri ile kullanıcılara sunulması planlanmaktadır. İlk olarak; Kanal İstanbul rotasında bir yürüyüş ve Anadolu Yakası Karadeniz kıyısı boyunca bir rota planlanması düşünülmektedir.

Proje Adımları

- Paydaşların belirlenmesi
- Yürüyüş rotalarının tasarlanması
- İstanbul Doğa Yürüyüşü Festivali organizasyonunun yapılması
- Organizasyonun duyurulması
- Katılımcı kayıtlarının alınması
- Etkinliklerin gerçekleştirilmesi
- Deneyimin paylaşılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- Spor İstanbul
- Hiking İstanbul

Proje Tarihi

2020-2024

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Hedef 2.

Doğa-Kent
İlişkisini Güçlendirmek

Strateji 9. Rekreasyon alanlarında doğa dostu tasarım yaklaşımları geliştirmek.

Eylem 15. Sürdürülebilir ve doğal malzeme kullanımının teşvik edilmesi.

Bu eylem, oyun alanlarının tasarımında, serbest oyunu destekleyen ve oyun ile doğa arasındaki ilişkiyi güçlendiren doğal malzemelerin kullanımı ile aktif oyun için aşırı tasarlanmış ve çok fazla standartlaşmış oyun alanlarının dönüştürülmesi ile ilgili faaliyetleri içermektedir.

Bu yaklaşım ile, çocuklar ve doğa arasındaki etkileşimin arttırılması, kendiliğinden oyunun teşvik edilmesi, çocuklar ve kullanıcılar için yüksek kalitede oyun deneyiminin sağlanması hedeflenirken; açık yeşil alanların sadece insanlara değil, aynı zamanda şehirde yaşayan farklı canlı türlerine de hizmet eden yeşil altyapı alanları olduğu anlayışı benimsenmektedir.



Pilot Proje

Oyun Alanlarının Doğal Malzemelerle Dönüşümü

Amaç

Çocuk oyun alanlarının kullanıcı ihtiyaçları ve dünyadaki yaklaşımlar doğrultusunda dönüştürülmesi sağlanırken; ahşap, kum ve ağaç kabuğu gibi doğal malzemelerin kullanıldığı, mevsimsel etkilerin (güneş, yağmur vb.) en aza indirildiği, uzun süreli kullanıma imkan veren oyun ekipmanlarının tercih edildiği, serbest oyuna imkan veren alanların oluşturulduğu, çocuk sağlığı ve güvenliğinin gözetildiği sürdürülebilir bir yaklaşımın benimsenmesidir.

Özet

Oyun Alanların Doğal Malzemelerle Dönüşümü; 2020 yılı itibariyle, plastik malzemelerle oluşturulmuş olan oyun alanlarını olabildiğince doğal malzemelerin kullanıldığı oyun alanlarına dönüştürmeyi amaçlayan faaliyetleri içermektedir.

Proje Adımları

- Ulusal ve uluslararası başarılı örnekler ile ilgili arge çalışmalarının gerçekleştirilmesi



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Hedef 2.

Doğa-Kent
İlişkisini Güçlendirmek



- Farklı yaş gruplarındaki çocukların fiziksel ve duyuşsal gelişimini destekleyen, yaratıcı kent mobilyalarının tasarımı için üretici firmalarla görüşmelerin yapılması
- Oyun alanları envanter çalışması ile belirlenen zemin ve ekipmanların bakımsız olduğu oyun alanlarında önceliklendirme çalışmalarının yapılması
- Tasarım ve materyal kullanımı konusundaki yeni yaklaşımların deneyimlenmesi
- Her sene için dönüştürülecek alan sayısının belirlenmesi
- Her sene için yeni yapılacak doğal oyun alanı sayısının belirlenmesi

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İSTON A.Ş.

Proje Tarihi

2020-2024

Pilot Proje
Doğal Oyun Alanları
Kent Donatıları Şefliği Dönüşüm Atölyesi

Amaç

Atık yönetimini sağlamak, ileri dönüşüm ve yeniden kullanımı teşvik ederek oluşan atığın doğru şekilde yeniden işlevlendirilmesini sağlamak amaçlanmıştır.

Özet

Kent Donatıları Şefliği Dönüşüm Atölyesi; 2021 yılı itibariyle, yeşil alanlarda daha esnek kent mobilyalarının ortaya çıkması ve bakım, onarım çalışmaları sonucu kullanım imkanı olmayan ürün malzemelerinin yeniden değerlendirilerek farklı amaç ve ürünleri desteklemek üzere kullanılması amacıyla oluşturulmuştur.

Proje Adımları

- Küçükçekmece'de Dönüşüm Atölyesi'nin kurulması
- Mahal alanlarındaki kullanım dışı elemanların atölyeye getirilmesi
- İşlevini yitirmiş oyun ekipmanlarının dönüşümünün sağlanması
- Atölyede özgün ahşap ürün tasarımlarının yapılması
- Atölye sayısı ve kapasitesinin artırılması ile ileri dönüşüm faaliyetlerinin yaygınlaştırılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı

Proje Tarihi

2021-2024



Strateji 10. Kent-doğa-vatandaş ilişkisini güçlendirmek.

Eylem 16. Temel haklara adil ve eşitlikçi erişimin sağlanması.

Bu eylem, oyun ve rekreasyon hizmetlerine ve sağlıklı çevreye erişim hakkı konusunda toplumsal bilincin artırılması ile şehir içinde doğay-la temasa geçebilme hakkını odak noktası olarak belirleyen faaliyetleri içermektedir. Bu kapsamda, kentsel çevrenin planlanmasına yönelik vatandaşların katılım hakkı ve bu konu ile ilgili politikaların benimsenmesi ile ilgili olarak dezavantajlı grupların katılımının arttırılması ve toplumsal cinsiyet eşitliği gibi konularda farkındalık çalışmaları ve etkinliklerin yapılması hedeflenmektedir.

Eylem 17. Doğanın önemi konusunda bilinç ve toplumsal farkındalığın arttırılması.

Bu eylem; ekosistem hizmetlerinin önemi ve şehirdeki doğal yaşam alanları konusunda bilinci artırmak; flora ve faunanın biyolojik çeşitliliğinin korunmasında sosyal sorumluluğun önemini vurgulamak; doğal kaynakların korunması, kentsel habitatta toprak ve su kullanımı konusunda farkındalığı artırmak; kuşların göç yolları, İstanbul Boğazı, korunan yeşil alanlar ve kent morfolojisi içinde sıkışan yeşil oluklar gibi şehrin önemli doğa parçalarının bağlarını güçlendirmek ve bu yerlere ekosistem hizmetlerinin sunulması ile ilgili faaliyetleri içerir. Bu kapsamda, şehrin doğal kimliğinin güçlendirilmesi ve doğa ile uyum içinde yaşama anlayışının benimsenmesi ile ilgili çalışmaların yürütülmesi ve bu alanda yapılan çalışmalara entegre olunması hedeflenmektedir.

Yalnızca çocuklar için değil, yetişkinler için de doğayı keşfetmeye davet etmek için etkili bir yöntem olarak oyun ve oyunlaştırma araçlarıyla çoklu duyu deneyimini harekete geçiren yapılandırılmamış, özgür oyun ve eğlence yönteminin kullanılması teşvik edilmektedir.



Hedef 2.
Doğa-Kent
İlişkisini Güçlendirmek

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

Bayrampaşa Hizmet Binası GES Gezileri

Amaç

Mühendis adaylarının yenilenebilir enerji konusunda bilgi birikiminin genişletilmesi ve genç bireylerin yeni becerilerle donatılması, teorik bilgilerini sahada pekiştirmesi amaçlanmaktadır.

Düzenlenen eğitimlerin uygulamalarla pekiştirilmesi için meslek lisesi ve mühendislik fakültesi öğrencilerine Bayrampaşa Hizmet Binası ve İstanbul Büyükşehir Belediyesi'ne ait Güneş Enerjisi Santrali vb. yerlerin teknik gezileri düzenlenecektir.

Özet

Öğrencilere yenilenebilir enerji, güneş enerjisinden elektrik enerjisi üretilmesi hakkında hoca ve/veya uzmanlar eşliğinde bilgi verilecektir.

Müdürlüğümüz personeli bilgilendirme yaptıktan sonra çatı GES santrali gezilecek ve öğrenciler uzmanlara merak ettiklerini soracaklardır. Böylece iş hayatına da daha donanımlı olarak adım atmış olacaklardır.

Öğrencilerden bizim için enerji tasarrufu videosu çekmesi istenecektir.

Proje Adımları

- MEB ve üniversitelerle görüşülmesi
- İlgili yazışmaların yapılması
- Gerekli sunum ve eğitim materyalinin temin edilmesi
- Gezi yapılacak alanların geziye uygun hale getirilmesi
- İlgili personelin hazırlanması
- Bayrampaşa Hizmet Binası Eğitim Salonu'nda sunum yapılması
- Çatı GES Santralinin gezilmesi

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İl Milli Eğitim Müdürlüğü
- Üniversiteler

Proje Tarihi

-

Pilot Proje Yeşil İstanbul Farkındalık Programı

Amaç

Doğa, çevre ve ekosistem unsurları (toprak, ağaç, hava, yaban hayat vb) konularında farkındalık oluşturarak kent düzeyinde doğa-insan arasındaki etkileşimi güçlendirmeyi amaçlamaktadır. Günlük hayatta yeşil alanların önemini, kullanılan enerjinin daha verimli kullanılmasını sağlamak ve yenilenebilir enerji kaynaklarından maksimum derecede faydalanmak için gerekli çalışmaların yapılması, bilinçlendirme ve farkındalık çalışmalarıyla enerji ve su tasarrufunun toplumsal kültüre ve iş yapış şekline dönüşmesi bu projenin amacıdır.

Özet

Bu çalışmalarla doğa-çevre ilişkisi, atık yönetimi, su döngüsü, su verimliliği, su tasarrufu, kaynakların kullanımı, enerji verimliliği, enerji tasarrufu, yenilenebilir enerji, çevrenin korunması, enerjinin hayatımızdaki yeri ve önemi konularında bilgi düzeyini artırarak farkındalık yaratmayı, gündelik rutinler ve iş yapış şekillerine bilinç kazandırılması hedeflenmektedir.

Proje Adımları

- Eğitimde kullanılacak materyaller için ihaleye çıkılması ya doğrudan temin
- Milli Eğitim Bakanlığı İl Milli Eğitim Müdürlüğü ile resmi yazışmaların yapılması
- Eğitim verilecek okul listesinin belirlenmesi (İl Milli Eğitim Müdürlüğü ile birlikte)
- Eğitim danışmanının belirlenip gerekli oryantasyon çalışmasının yapılması



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Hedef 2.

Doğa-Kent
İlişkisini Güçlendirmek



- Eğitim materyallerinin hazırlanması
- Eğitim takviminin belirlenmesi
- Eğitimin gerçekleştirilmesi
- Eğitim sonrası hediye dağıtılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Proje Tarihi

2022

Pilot Proje Orman Haftası Buluşmaları

Amaç

Çocuklara ormanların ve doğal alanların önemini aktarılması, erken yaşlarda bu farkındalığın yaratılması için birlikte eğlenerek ve oyunlar oynayarak orman haftasının kutlanmasıdır. Bu proje ile; çocukları doğa ile buluşturmak ya da dışarda oynatmak değil doğayı ailecek oynanabilir, eğlenebilir bir alan olarak görme bilincinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

Özet

Orman Haftası Buluşmaları; orman haftasını doğadan kopuk alanlarda değil İstanbul'un önemli doğal değerleri olan kent ormanlarında kutlayarak, hem doğa ve ormanın önemi konusundaki farkındalığın hem de kent ormanlarının bilinirliğinin artırılmasını sağlayacak etkinlikleri içermektedir. Bu sayede, plansız kentleşme ve yeşil altyapı eksikliklerinin yarattığı baskılara rağmen eşsiz doğası ile ön plana çıkan İstanbul'da, doğa ile ilişkinin güçlendirilmesi hedeflenmektedir.



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Hedef 2.

**Doğa-Kent
İlişisini Güçlendirmek**



Proje Adımları

- Buluşmaların yapılacağı lokasyonların belirlenmesi
- Güvenlik ve hijyen açısından gerekli önlemlerin alınması
- İlgili STK ve sosyal sorumluluk projesi yürüten kuruluşlarla iş birliği içinde etkinlik programının belirlenmesi
- Tanıtıcı materyallerin üretilmesi
- Çocuklara orman haftasına özel basılı materyal ve hediyeler verilmesi

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- SDG 4 Kids
- Playback Tiyatro

Proje Tarihi

2021

Pilot Proje

Yeşil Alanların Dijital Ortamda Oyunlaştırılması

Amaç

Dijital uygulamalar aracılığıyla rekreasyon alanlarındaki flora ve faunanın farklı mevsim ve zamanlarda kullanıcılar tarafından deneyimlenmesini sağlamaktır. Bu kapsamda kullanıcıların doğa hakkındaki bilgi birikimlerine katkıda bulunmak hedeflenmektedir.

Özet

Yeşil Alanlarda Fiziksel Mekanın Dijital Ortamda Oyunlaştırılması; günümüzde yaygın olarak kullanılan internet ve dijital araçların, rekreasyon alan deneyimlerini zenginleştirmek için kullanılması amacıyla planlanan bir projedir. Lokasyon bazlı mini oyunlar ile parkın keşfedilmesini ve ziyaretçiler tarafından deneyimlenmesini destekleyecek bir oyunlaştırma projesidir.



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

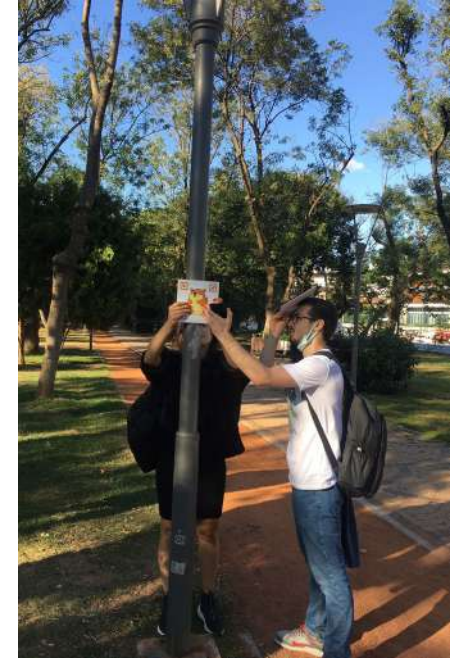
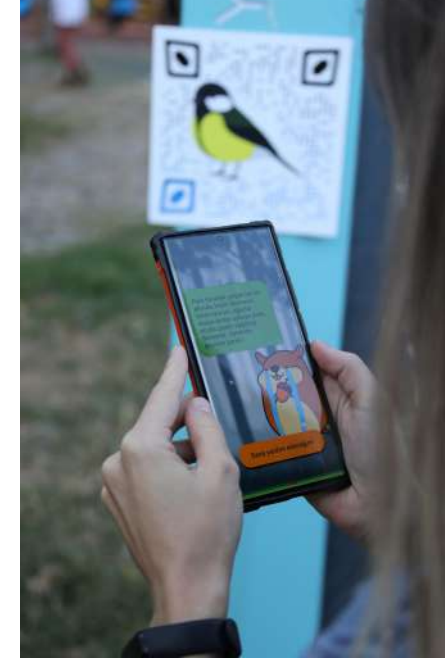
Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Hedef 2.

Doğa-Kent
İlişkisini Güçlendirmek



Proje Adımları

- Fikir geliştirilmesi
- Taslak projesinin sunulması
- Playtesting odak grup çalışmasını yapılması
- Yayınlanma ve yaygınlaştırılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- GamFed TÜRKİYE Oyunlaştırma Topluluğu

Proje Tarihi

2021

Pilot Proje

Enerji Tasarrufu Haftası Farkındalık Etkinlikleri

Amaç

Bilinçlendirme ve farkındalık çalışmalarıyla enerji tasarrufunun toplumsal kültüre ve iş yapış şekline dönüşmesi bu projenin amacıdır.

Özet

Bu çalışmalarla enerji kaynaklarının kullanımı, enerji verimliliği, enerji tasarrufu, yenilenebilir enerji, çevrenin korunması, enerjinin hayatımızdaki yeri ve önemi konularında bilgi düzeyini artırarak farkındalık yaratmayı, gündelik rutinler ve iş yapış şekillerine bilinç kazandırılması hedeflenmektedir.

Proje Adımları

- Slogan oluşturulması
- Enerji tasarrufu ipuçlarının yer aldığı broşürün hazırlanması ve basılması
- Afiş tasarımı ve çeşitli noktalara asılması, enerji tasarrufuna dikkat çeken bir afiş tasarımının yapılması
- Tanıtım filminin hazırlanması
- Ev içi kullanım için spiker basılması
- Boyama kitabının basılması
- Ev içi kontrol listelerinin hazırlanması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı

Proje Tarihi

2022



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Hedef 2.

Doğa-Kent
İlişkisini Güçlendirmek



Strateji 11. Gündelik hayat doğa deneyimini arttırmak.

Eylem 18. Oyun ve rekreasyon faaliyetlerinde doğal unsurlarla (su, toprak, ağaç vs.) ve hayvanlarla etkileşimin teşvik edilmesi.

Bu eylem, kentte doğayı deneyimleme fırsatlarının artırılması kapsamında doğal sistemlerin eğlenceli yönlerini ortaya çıkararak, doğayı erken yaşlardan itibaren keşfetmeye davet ve teşvik eden faaliyetleri içermektedir.

Doğayı gündelik hayata dahil etmek adına çocuklar ile doğayı konuşmayı; çocuk-doğa ilişkisinin gelişimi için ebeveynlerin, eğitimcilerin ve çocuğun fiziksel ve ruhsal gelişiminde rol oynayan tüm aktörlerin katılımını içeren bütüncül bir yaklaşım oluşturmayı hedeflemektedir.

Bu kapsamda, doğanın önemi konusundaki farkındalığı artırmak ve doğa aracılığıyla öğrenme ve gelişme fırsatları yaratmak; doğal ortamlarda su, toprak ve çeşitli organizmalar gibi gıda ve doğal bileşenler konusunda eğitimler düzenlemek; kullanıcıların kentteki canlılar ile bir araya gelebileceği alanlar tasarlamak gibi faaliyetler planlanmaktadır.



Pilot Proje

Oyun Arkadaşım Doğa – İlham Al, Harekete Geç, Kutla!

Amaç

Çocukların doğa programları aracılığıyla bilişsel, fiziksel, psikolojik ve sosyal beceriler edinmelerini sağlamak; topluma yaşam becerisi yüksek, özgüveni tam, insani ve milli değerleri haiz, bilgi toplumunun gerektirdiklerine hakim, haklarını ve sorumluluklarını bilen, topluma ve çevresine duyarlı bireyler kazandırmaktır. Projenin özel hedefleri ise; Atatürk Kent Ormanı'nda (AKO) 18-29 yaşındaki gençlerin topluma hizmet bilincine sahip olarak doğa eğitimini olmaları; gönüllü gençlerin uygulayacağı doğayla yakınlaşmayı amaçlayan doğa oyunları ve doğadan öğrenmeyi amaçlayan biyomimikri programıyla özellikle dezavantajlı bölgelerdeki 7-14 yaş arasındaki bireylerin merak, hayal gücü, yaratıcılık, yenilikçilik, empati becerilerini güçlendirmeleri; böylece 7-29 yaş arasındaki çocuk ve gençlerin kendileri, toplum ve gezegenin iyi olma halleriyle ilgilenmelerine katkı sağlamaktır.

Özet

Oyun Arkadaşım Doğa Projesi; çocukların doğuştan gelen sağlıklı bir doğal çevrede yaşama hakkı kapsamında, çocuklara “Doğa Oyunları ve Doğadan İlham (Biyomimikri)” programının yapılmasını içermektedir.

Günümüzde sınırlandırılmış ve kapalı alanlarda vakit geçirmek zorunda kalan çocukların doğal alanlarda vakit geçirmeleri, sosyal ve duygusal yönden güçlenmeleri için planlanan proje; gönüllülük yoluyla topluma hizmet bilincinin oluşturulmasını da desteklemektedir.

Bu kapsamda 18-29 yaş aralığında 60 genç doğa eğitimini seçilerek, eğitici eğitimlerinin verilmesi planlanmaktadır. Gönüllülük yoluyla topluma hizmet bilinçleri gelişecek, kendileri, toplum ve gezegenin iyi olma halleriyle ilgilenmelerine katkı sağlayacak olan genç doğa eğitimcilerinin; başta dezavantajlı bölgelerden olmak üzere 7-14 yaş arasındaki çocuklarla buluşması planlanmaktadır. Atatürk Kent Ormanı'nda gerçekleştirilmesi planlanan programa haftada 4 gün İl Milli Eğitim Müdürlüğü ve yerel belediyelerden destek alarak ulaşılabacak çocukların katılımı gerçekleştirilecek olup bu kapsamda açık çağrı yapılması hedeflenmektedir.

Proje Adımları

- 7 kişilik proje danışma kurulu kurulması, projenin başarılı ve etkin bir şekilde takip ve izlemesinin yapılması
- Proje ekibinin oluşturulması
- Atatürk Kent Ormanı'nda atölye-ofis olarak kullanılmak üzere mevcut yapı içerisinde tahsis edilen alanlarda bakım ve onarım işlerinin yapılması

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Hedef 2.

Doğa-Kent ilişkisini güçlendirmek

- Projenin izleme ve değerlendirme stratejisinin oluşturulması ve uygulanması
- Proje ekibine oryantasyon programı verilmesi
- Proje web sayfası hazırlanması
- Doğa eğitimci çağrısı/duyurusu yapılması ve adayların seçilmesi
- Doğa eğitimci adaylarının eğitimci eğitimine katılması; toplam iki eğitimci eğitimi düzenlenmesi
- Atatürk Kent Ormanı'nın üniversite öğrencilerinin de katılımıyla hayvan ve bitki çeşitliliği envanterinin çıkarılması ve yayımlanması
- Doğa Oyunları ve Doğadan İlham (Biyomimikri) programının, program materyallerinin ve materyal çantasının hazırlanması
- Doğa Oyunları ve Doğadan İlham (Biyomimikri) programının materyallerinin tasarlanması ve basılması
- Proje logosu hazırlanması, proje kapsamında geliştirilen programın tanıtılması ve duyurulması
- Proje kapsamında geliştirilen programın hedef kitleye doğa eğitimcileri tarafından Eğitim Koordinatörü, Eğitim Asistanı mentorluğunda uygulanması
- Proje ve Atatürk Kent Ormanı tanıtım kitapçığı ve posterlerinin basılması ve dağıtılması
- Proje tanıtım ve kapanış basın toplantıları yapılması
- Projenin yazılı, sesli ve görsel ulusal-yerel medyada düzenli tanıtılması
- Ulusal ve uluslararası toplantılarda projenin tanıtımının yapılması
- Etki analiz raporu hazırlanması, yayımlanması ve dağıtılması
- Strateji dokümanı ve model oluşturması
- Proje kapanış filmi hazırlanması
- Belediyelere tanıtım yapılması
- İstanbul'un Doğası Aile Festivali yapılması
- Projenin, Kökler ve Filizler Derneği'nin uluslararası ağında tanıtılması
- Yeni proje teklifleri hazırlanması ve destekçi arayışının başlatılması
- Proje Final ve Yaygınlaştırma Kitapçığı hazırlanması, basılması ve dağıtılması.

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- Roots & Shoots Türkiye

Proje Tarihi

2021-2023

Pilot Proje Yeşil İstanbul Doğa Dedektifleri

Amaç

Bu projenin amacı; çocukların doğayı keşfetmesini teşvik etmek, merak duygularını kullanma fırsatı sunmak ve yeşil alanlarda doğa ile bir araya gelmelerini sağlayacak içerikler üretmek olarak belirlenmiştir.

Özet

Yeşil İstanbul Dedektifleri; çocukların doğal dünyayı keşfetmesini sağlamak, öğrenmek ve oyun oynamak için dışarıda daha fazla zaman geçirmesini teşvik etmek; çocukların merak duygularını geliştirmelerine ve doğaya özen göstermelerine yardımcı olmak amacıyla geliştirilen bir farkındalık projesidir. Pilot proje olarak Büyük Çamlıca Korusu seçilmiştir. Rota boyunca farklı bitki türlerinin tanıtılması amaçlanmıştır. Geliştirilecek projelerde doğal unsurlarla birlikte yeşil alanların tanıtılması hedeflenmektedir.

Proje Adımları

- Koru ve ormanlarda keşif rotalarının oluşturulması
- Rotalara yönelik farklı oyun kılavuzları oluşturulması
- Üretilen içeriklerin web sitesinde ve basılı kaynak olarak yayınlanması
- Büyük Çamlıca Korusu'nda pilot projenin gerçekleştirilmesi
- Keşif rotalarının çeşitlendirilerek arttırılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı

Proje Tarihi

2022-2024



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Hedef 3. Kentte Kapsayıcı Oyun Deneyimi Sunmak

Strateji 12. Hassas ve kırılgan grupların özgür ve bağımsız olarak oyun ve rekreasyon deneyimine katılımını desteklemek.

Eylem 19. Kamusal alan kullanımına sosyal açıdan hassas grupların katılımının teşvik edilmesi.

Bu eylem; kız çocukları, hamile kadınlar, bebekli anneler ve yaşlılar gibi hassas grupların kamusal açık alanlara aktif katılımının sağlanması ile ilgili faaliyetleri içermektedir. Buna paralel olarak; toplumsal cinsiyet eşitliği konusunda toplum bilincini artırmak ve kamusal alan bağlamında örtülü önyargıları ve klişeleri azaltmak, hassas gruplar için sunulan hizmetleri artırmak için gerekli müdahaleleri kapsamaktadır.



Pilot Proje

Kızlar Parkta - Genç Kızlar için Oyun ve Rekreasyon Tesisleri

Amaç

Akranlar arası öğrenme yoluyla genç kızlar için ihtiyaç duyulan gereklilikleri belirlemeyi, pilot uygulamalarla sosyal etkileşimi ve topluluk katılımını artırmayı ve ileriki dönemlerde uygulamaları denetleyebilecek dört kişilik bir ekibin eğitilmesini sağlamaktır. Önümüzdeki 12 ayda, İstanbul'da toplumsal cinsiyete duyarlı kamusal alanlar yaratmak ve belediye bütçesine bu siyasi iradeyi tanıtmak için gerekli vizyon ve teknik kapasitenin oluşturulması planlanmaktadır. Buna paralel olarak; İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı, Oyun İstanbul projesi altında genç kızlar için oyun ve rekreasyon tesisleri ve programlama kapasitesinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Özet

Genç Kızlar için Oyun ve Rekreasyon Tesisleri'nin planlanması; genç kızların çeşitli pilot uygulamalar yoluyla oyun ve rekreasyon alanlarındaki etkileşim ve katılımlarını artırmayı hedefleyen uygulamaları içermektedir. Bu kapsamda planlanan uygulamaları denetleyecek dört kişilik bir ekibe eğitim sağlanması planlanmaktadır. Proje, 120 çocuk ve 4 pilot uygulama sonucu hazırlanacak olan bir strateji belgesi ve eylem planı ile sonuçlandırılacaktır.

Proje Adımları

- Veriye Dayalı Karar Verme: Kamusal alan kullanımlarını ve daha iyi tesisler ve bu tesislerin programlanması beklentilerini anlamak için 4 pilot mahalleden (Esenyurt, Bağcılar, Pendik, Ümraniye) 10-14 yaş arası kızlarla 120 derinlemesine görüşmenin yapılması
- Vizyon Geliştirme: Uzmanlar ve liderler ile 4 çevrimiçi çalıştay düzenlenerek; Hollanda, İngiltere ve Danimarka'dan (R.Abdallah, E.Blitz, P.Dahlstrøm, S.Law, M.L.Saxby) uluslararası bir danışman ekibi ile özel öğrenme oturumları yapılması



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik



- Oyun ve rekreasyon fırsatlarındaki iyileştirmeleri daha iyi tespit edebilmek için pilot mahallelerde genç kız ve erkeklerle 4 ortak yaratıcı atölye düzenlenmesi
- Pilotlar: Vizyon geliştirme çıktılarına dayalı oyun programlaması. Sosyal Hizmetler ve Spor AŞ gibi İBB bünyesindeki diğer departmanların koordinasyonunda 4 mahallenin her birinde 3 tür oyun etkinliğinin pilot olarak uygulanması (ör. Spor turnuvaları, rol-oyun oynamak, pizza atölyeleri, pop-up macera oyun alanları).
- Atölye çıktılarına göre 4 oyun alanının oluşturulması ve genç kızların fiziksel ve sosyal gelişimlerine, özgüvenlerine ve kendilerini gerçekleştirmelerine katkı sağlayacak şekilde hizmete sunulması
- Çocukların katılımı ve birbirleriyle paylaşım yapmaya ve iletişim kurmaya devam etmeleri için çevrimiçi bir platformun oluşturulması
- Değerlendirme: Pilot uygulamaları değerlendirmeleri için 120 çocuk ile tekrar görüşme yapılması
- Ölçeklendirme Stratejisi: Gelecekteki uygulamalar için bir strateji belgesi ve eylem planının oluşturulması
- Strateji belgelerinin 200 nüsha olarak yayınlanması ve ülke genelindeki büyükşehir ve ilçe belediyelerine gönderilmesi

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- Superpool

Proje Tarihi

2021-2022

Hedef 3.

**Kentte Kapsayıcı
Oyun Deneyimi Sunmak**

Eylem 20. Rekreasyon alanlarında bebeklere ve annelere yönelik hizmetlerin geliştirilmesi.

Bu eylem; kent içindeki parklar ve yeşil alanlarda bebekler ve bebeklerin bakımını üstlenenler için sunulan hizmetlerin artırılmasını, böylece rekreasyon ve oyun deneyimini erken yaşlardan itibaren çocuğun hayatının bir parçası haline getirerek bebeklerin ve bakıcılarının açık alandaki konforunu ve aktif kullanımını geliştirmeyi amaçlamaktadır.



Hedef 3.
**Kentte Kapsayıcı
Oyun Deneyimi Sunmak**

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

Parklarda WC ve Bebek Bakım Üniteleri

Amaç

Bebeklerin bakımı için rekreasyon alanlarında olması gereken donatıların oluşturulması sayesinde, kullanıcı konforunu ve rekreasyon alanlarının kullanımını arttıran kapsayıcı, güvenli ve sağlıklı alanların oluşturulmasını sağlamaktır.

Özet

Parklarda WC ve Bebek Bakım Üniteleri ile kullanıcıların temel ihtiyaçlarını göz önünde bulunduran rekreasyon alanları oluşturmak hedeflenmektedir.

Proje Adımları

- Tasarım alternatiflerinin geliştirilmesi
- Üretici firmalarla koordinasyon sağlanması
- Prototip çalışmaların yapılması
- WC ve bebek bakım ünitelerinin olmadığı veya kötü durumda olduğu alanlardan başlanarak ürünlerin rekreasyon alanlarına yerleştirilmesi

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İSTON AŞ

Proje Tarihi

2020-2024



Strateji 13. Kentte engelli ve özel gereksinimli bireyler konusunda farkındalık yaratmak.

Eylem 21. Engelli ve özel gereksinimli bireyler için erişilebilir rekreasyon alanlarının tasarlanması.

Bu eylem, evrensel tasarım ilkeleri kriterlerine göre kapsayıcı oyun ve rekreasyon alanlarının tasarlanması ve engelli bireyler için yüksek oyun değeri taşıyan kapsayıcı rekreasyon hizmetlerinin sunulması adına gerekli faaliyetleri içermektedir. Bu sayede **engelli ve özel gereksinimli bireylerin kent deneyimine katılımını arttırmak**; kentteki özel ihtiyaçlar konusundaki kamu bilincini arttırmak; sosyal adalet ve eşitliği geliştirmek hedeflenmektedir.



Hedef 3.

**Kentte Kapsayıcı
Oyun Deneyimi Sunmak**

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

Otizm Bireyleri için Dinlenme Noktaları

Amaç

Özel gereksinimli bireyler için kentte dinlenme noktalarının oluşturulmasını sağlamaktır.

Özet

Otizmlı bireyler için dinlenme noktaları; ilk olarak Salacak'ta yapılan otizm dinlenme noktası ile başlamış ve bu noktaların kente yayılması hedefiyle yola çıkılarak ayrı bir pilot proje olarak ortaya çıkmıştır.

Proje Adımları

- Otizmlı bireylerin aileleri ile iletişime geçilerek ihtiyaçların tespit edilmesi
- Saha analizlerinin yapılması
- Belirlenen alanların dinlenme noktası olarak düzenlenmesi
- Konu ile ilgili farkındalık ve bilgilendirme çalışmalarının yapılması
- Kullanıcılar ve aileleri ile birlikte açılışların yapılması
- Dinlenme noktalarını yaygınlaştırmak için yeni ihtiyaç noktalarının tespit edilmesi

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İSTON A.Ş.

Proje Tarihi

2020



Pilot Proje Empati Parkı

Amaç

Yetişkin zihinsel engelli ve özel gereksinimli bireylerin park, bahçe ve rekreasyon alanlarından ve oyun imkanlarından faydalanmasını sağlamaktır.

Özet

Empati Parkı; park ve rekreasyon alanlarının kapsayıcı olması ve tüm kentlilere hizmet edebilmesi için evrensel tasarım ilkelerinin kent genelindeki tüm oyun ve rekreasyon alanlarında uygulanması gerekliliğini vurgulayan örnek bir proje olarak geliştirilmiştir. Bununla birlikte, özel gereksinimli bireylerin toplum ile kaynaşması ve evrensel tasarım ilkeleriyle düzenlenmiş erişilebilir oyun ve rekreasyon alanlarını kullanabilmeleri için yeterli ve etkin bir eğitim almaları gerekmektedir. Eğitim olanaklarına erişemeyen özel gereksinimli bireyler için kullanıma sunulan oyun ve rekreasyon alanları evrensel tasarım ilkelerine uymanın yanı sıra çevresel koşulların onları rahatsız etmeyeceği ve tetikleyicilerin minimum düzeyde olacağı şekilde tasarlanmalıdır.



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Hedef 3.

**Kentte Kapsayıcı
Oyun Deneyimi Sunmak**



Bu kapsamda geliştirilen Empati Parkı projesi; yetişkin zihinsel engelli ve özel gereksinimli bireylerin toplumsal hizmetlerden faydalanması adına aileleri ile birlikte nefes alabilecekleri, günlük motor beceri egzersizlerini yapabilecekleri bir alan olarak tasarlanmıştır.

Proje Adımları

- Yer seçimi ve alan tasarımı ile ilgili konunun uzmanları ve ilgili birimler ile ortaklaşa çalışma yapılması
- Konu ile ilgili derneklerden gelen taleplerin incelenmesi
- İlk uygulama için Bağcılar ilçesinin seçilmesi
- Tasarım aşamasında uzmanlarla birlikte yetişkin engelli ve özel gereksinimli bireylerin ihtiyaçlarına uygun yaklaşımlar ile ilgili görüşlerin alınması
- Projenin çizilmesi ve ilgili STK'lar ile ve aileler ile değerlendirilmesi
- Geri bildirimlere göre gerekli revizyonların yapılması
- Uygulamanın gerçekleştirilmesi

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İBB Sosyal Hizmetler Daire Başkanlığı

Proje Tarihi

2020-2024

Pilot Proje Mola Evi Oyun Alanı

Amaç

İBB Engelliler Müdürlüğü'nün gerçekleştirmiş olduğu engelli ve özel gereksinimli çocuklar ve ailelerinin kısa süreli kullanımına açık olan "Mola Evi" yapısının sınırı içerisinde kalan belirlenmiş açık alanda çocukların, eğitimciler gözetiminde fiziksel ve ruhsal gelişimlerine katkı sağlayacak düzenlemenin yapılması.

Özet

Proje, Orhangazi Parkı içerisinde kurgulanmıştır ve proje alanı sınırı 656 m²'dir. Proje, doğal malzemelerin öncelik alındığı kurguda tasarlanmıştır. Zemin kaplamalarında çim ve kum, sınırlayıcı elemanlarda ahşap, oyun elemanlarında da ağırlıkta ahşabın yer aldığı gruplardan oluşmaktadır. Proje alanı içerisinde 3 farklı oyun elemanı kullanılmıştır. Elemanlardan ikisi, İSTON'un engelli çocuklar için tasarlanmış olduğu gruplar içerisinden seçilmiştir. Ayrıca, çocukların fiziksel ve duyuşsal gelişimlerine katkı sağlamak üzere kum havuzu ve kum zemin üzerinde İSTON tasarımı "Tekli Zıpzıp" kullanılmıştır. Oyun elemanı kullanımının yanı sıra Mola Evi sınırı içerisinde serbest oyunlara, gelişimlerine yönelik planlanacak atölye çalışmalarına imkan verecek açık yeşil alanlara da yer verilmiştir. Bitkisel tasarımda mevcutta bulunan boylu türler korunarak tüm alan sınırında 2 sıra alana uyumlu çalı grubuna yer verilmiştir.



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik



Proje Adımları

- Paydaş toplantısı yapılarak taleplerin alınması,
- Saha çalışmalarının yapılması,
- Fikir projesinin hazırlanması,
- Paydaşlara projenin sunulması ve onayı,
- Uygulama sürecine geçilmesi şeklinde proje süreci tamamlanmıştır.

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İBB Sosyal Hizmetler Daire Başkanlığı
- İSTON AŞ

Proje Tarihi

2022-2024

Pilot Proje

Rekreasyon Alanlarında Erişilebilir Spor Alanları

Amaç

Rekreasyon alanlarında yer alan spor alanlarını engelli bireylerin kullanımına uygun hale getirmektir.

Özet

Rekreasyon alanlarında erişilebilir spor alanları; açık ve yeşil alanlardaki spor imkanlarının kapsayıcı ve erişilebilirliğinin iyileştirilmesi ile ilgili çalışmaları kapsamaktadır.

Herkes için erişilebilir, ulaşılabilir spor alanları düzenlenme çalışmaları kapsamında yapılan "Zeytinburnu ve Kartal Erişilebilir Spor Parkları, Üsküdar otizmli bireyler sakinleşme alanı" uygulamaları, Türkiye 2020 Erişilebilirlik Ödülleri "Erişilebilir Tasarım ve Ürünler" alanında üçüncü olmuştur. Bu kapsamda yapılan çalışmalardan biri de İBB Çırpıcı Parkı içindeki 2 basketbol sahasının Erişilebilir Spor Parkı olarak düzenlenmesidir. Tekerlekli sandalyeli sporcuların salon sporunu açık alanda ve sokakta yapma talepleri doğrultusunda güvenli, sağlıklı ve konforlu spor alanları tasarlanmıştır.

Proje Adımları

- Kullanıcı ihtiyaçlarının belirlenmesi
- Potansiyel alanların tespiti
- Projenin hazırlanması
- Projenin uygulanması
- Kullanıcılarla alanın test edilmesi

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İBB Ulaşım Daire Başkanlığı
- Spor A.Ş.

Proje Tarihi

2020-2024



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik



Kaynak: Inclusive Play®

Eylem 22. Oyun ekipmanlarının kapsayıcı ve gelişimi destekleyici nitelikte tasarlanması.

Bu eylem; oyun ekipmanlarının kullanıcı yelpazesini genişletmek için oyun ekipmanlarının engelli bireylerin kullanımına imkan verecek hale getirilmesi ile ilgili faaliyetleri içermektedir.

Bu kapsamda; oyun elemanı üreticileri ile detaylı görüşmeler yapılarak birlikte düşünme ve çalışma pratiğinin geliştirilmesi, yarışmalar düzenlenerek yeni ve yaratıcı fikirlerle desteklenen tasarım yaklaşımlarının ortaya çıkarılması, bilinçlendirici faaliyetlerin yanı sıra çeşitli pilot projelerle kentte farkındalığın artırılması hedeflenmektedir.



Hedef 3.

**Kentte Kapsayıcı
Oyun Deneyimi Sunmak**

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

Erişilebilir Oyun Ekipmanları

Amaç

Rekreasyon ve oyun alanlarında engelli bireylerin kullanımına uygun oyun ekipmanlarının yaygınlaştırılmasını ve bu alanların kullanım deneyiminin zenginleştirilmesini sağlamaktır.

Özet

Erişilebilir Oyun Ekipmanları projesi; fiziksel ve duysal gelişimi destekleyen kapsayıcı oyun ekipmanlarının oyun ve rekreasyon alanlarında kullanımının arttırılmasını hedeflemektedir.

Proje Adımları

- “Oyun alanları envanter çalışması” sonucunda elde edilen verilerden engelli bireylerin kullanımına uygun olmayan alanların belirlenmesi
- Belirlenen alanlarda önceliklendirme çalışmalarının yapılması
- Üretici firmalarla koordinasyonun sağlanması
- Alternatif tasarımların geliştirilmesi
- Üretim çalışmalarının yapılması
- Ekipmanların oyun ve rekreasyon alanlarına yerleştirilmesi
- Yeni yapılacak projelerde bu ekipmanların kullanılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İSTON AŞ

Proje Tarihi

2022-2024



Strateji 14. Kamusal açık alanlarda fiziksel aktiviteyi teşvik ederek halk sağlığını desteklemek.

Eylem 23. Açık alanda spor programları geliştirilmesi, spor imkanlarının artırılması ve çeşitlendirilmesi.

Bu eylem; Dünya Sağlık Örgütü'nün günde bir saat fiziksel aktivite önerisini dikkate alarak, aileler ve yaşlıları da kapsayacak şekilde halk sağlığını desteklemek için günlük oyun rutinleri üretmek ve açık havada fiziksel aktiviteyi teşvik etmek ile ilgili faaliyetleri içermektedir.



Hedef 3.

**Kentte Kapsayıcı
Oyun Deneyimi Sunmak**

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

Erişilebilir Spor Ekipmanları

Amaç

Rekreasyon alanlarında spor ekipmanlarının çeşitlendirilmesi ve iyileştirilmesi ile kullanıcı profiline genişletilerek kullanımının artırılmasını sağlamaktır.

Özet

Rekreasyon alanlarında spor ekipmanlarının iyileştirilmesi; bakımsız ve yenilikçi yaklaşımlara ihtiyaç duyulan ekipmanların kapsayıcı ve özgün bir bakış açısıyla yenilenmesini kapsamaktadır.

Proje Adımları

- “Oyun alanları envanter çalışması” sonucunda elde edilen veriler dikkate alınarak spor ekipmanlarının iyileştirilmesi gereken alanların tespit edilmesi
- Spor ekipmanlarının yenilikçi ve kapsayıcı bir şekilde tasarlanmasına yönelik arge çalışmalarının yapılması
- Prototiplerin geliştirilmesi
- Rekreasyon alanlarına yeni spor ekipmanlarının yerleştirilmesi
- Kullanıcılara yeni ekipmanlar ile ilgili deneyimlerinin sorulması
- Kullanıcılardan gelen değerlendirmelerin dikkate alınarak gerekli değişikliklerin yapılması
- Yeni oyun ekipmanlarının rekreasyon alanlarında yaygınlaştırılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İSTON AŞ

Proje Tarihi

2021-2024



Pilot Proje Yeşil Alanlarda Spor

Amaç

Açık havada spor ile rekreasyon alanlarının deneyimlenmesini sağlamak, insanları fiziksel aktivitelere yönlendirmek ve doğayla etkileşim yöntemlerini çeşitlendirmektir.

Özet

Yeşil alanlarda spor programları ile; rekreasyon alanlarının tanıtımını ve etkin kullanılmasını sağlamak amacıyla yetişkinleri ve çocukları spor yapmaya teşvik etmek hedeflenmektedir. Bunu sağlamak için parklardaki aletli ve aletsiz spor alanlarının arttırılması planlanmaktadır.

Bu doğrultuda yeşil alanlara spor aletleri konması, yürüyüş ve bisiklet yollarının düzenlenmesi, masa tenisi masası gibi donatıların konması, spor sahalarının düzenlenmesi öngörülen aksiyonlar arasındadır. Buna paralel olarak, gerçekleştirilecek etkinlikler ile katılımcıların parkları aktif kullanımı sağlanacak ve aynı zamanda kullanıcılar fiziksel aktiviteye yönlendirilmiş olacaktır.

Proje Adımları

- Spor faaliyetlerine uygun parkların belirlenmesi ve sınıflandırılması
- Yürüyüş ve koşu parkurlarının düzenlenmesi
- İstanbul halkını, parklarda hangi etkinliklerin olduğu konusunda bilgilendiren “interaktif parklar haritası” gibi içeriklerin hazırlanması
- Duyuruların ve tanıtımların gerçekleştirilmesi
- Halkın parklarda yapılacak sportif faaliyetlerden haberdar edilmesi
- Halkın sportif faaliyetlerde kullanılan donatılardan haberdar edilmesi
- Spor A.Ş. ve diğer sportif organizasyonlar ile koordineli bir şekilde etkinliklerin düzenlenmesi.

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- Spor İstanbul
- Üniversiteler
- Doğa ve spor kulüpleri

Proje Tarihi

2020-2024

Entegre İlkeler
Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)
Erişilebilirlik
Sürdürülebilirlik
Kapsayıcılık
Güvenlik
Yenilikçilik

Pilot Proje Sporla Büyüyorum

Amaç

İstanbul’un dezavantajlı bölgeleri arasında yer alan Pendik, Bağcılar ve Ümraniye’de yaşayan çocukların açık havada fiziksel aktivite/spor yapabilecekleri alanlar yaratarak çocukların fiziksel, bilişsel ve zihinsel becerilerini geliştirmek; spor alanına yönelik mevcut kurumsal kapasiteyi geliştirebilecek insan kaynağının bilgi ve becerilerini arttırmak; spor kültürünün geliştirilmesine ve küresel düzeyde fiziksel aktif şehirler arasında yer almasına katkıda bulunmaktadır.

Özet

Sporla Büyüyorum projesi; İBB’nin 2020-2024 Stratejik Planı’nda yer alan “Sosyal Yaşam Olanaklarını Geliştirerek Yaşayan Bir Şehir Oluşturmak” hedefi kapsamında belirlenen “Spor Hizmetlerinin Çeşitliliğini ve Erişilebilirliğini Arttırarak Kentin Spor İmkânlarını Genişletmek” amacına hizmet edecek şekilde tasarlanmıştır.

Bu kapsamda fiziksel aktiviteyi arttırmak ve hareketsiz yaşam tarzını azaltmak, fiziksel aktiviteyi destekleyen fırsatları arttırmak, güvenli şekilde oluşturulmuş erişilebilir kamusal mekanlar ve altyapıyı sağlamak hedeflenmektedir.

Proje Adımları

- Eğitmen ve gönüllü ekibinin belirlenmesi
- Ölçme-değerlendirme ve sosyal etki metodolojisinin tasarlanması
- Müfredat ve programın hazırlanması
- Pilot uygulama
- Gönüllü gençler eğitimi
- Fiziksel aktivite ve spor faaliyetlerine imkan verecek uygulama alanlarının tasarlanması ve oyun ekipmanlarının üretilmesi
- Açık hava etkinlikleri
- Ebeveynlere yönelik eğitimler
- Ölçme-değerlendirme ve sosyal etki çalışmaları
- Projenin ölçme-değerlendirme, anketler ve sosyal etki sonuçlarının raporlaştırılması ve raporların kamuoyu ve paydaşlar ile paylaşılması
- Kapanış etkinliği

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- Spor İstanbul

Proje Tarihi

2022-2023

Strateji 15. Yapılaşma yoğunluğunun fazla olduğu alanlarda yaratıcı oyun ve rekreasyon çözümlerin geliştirilmesi.

Eylem 24. Seyyar oyun ve rekreasyon deneyimlerinin geliştirilmesi.

Bu eylem, nitelikli oyun deneyimini daha da geliştirmek için plansız kentsel gelişim içerisinde rekreasyon ve oyun hizmetlerine dair hızlı ve etkili bir çözüm olarak kısa vadede etki yaratabilecek seyyar, geçici uygulamaları içermektedir. Tüm yıl boyunca çeşitli faaliyetlerin periyodik olarak farklı açık alanlara taşınması yoluyla (geleneksel oyunlar, büyük ölçekli oyunlar, portatif müdahaleler ve su oyunları gibi) ücretsiz, yaratıcı, deneysel ve keşfe dayalı oyunu yaygınlaştırmak, çocukları ve gençleri sokaklarda, meydanlarda ve parklarda serbest oyuna teşvik etmek amaçlanmaktadır.



Hedef 3.
**Kentte Kapsayıcı
Oyun Deneyimi Sunmak**

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

HOP Seyyar Oyun Alanları

Amaç

Hayalgücü Oyun Parkları, HOP Seyyar Oyun Parkları her yaştan ve beceri seviyesinden çocukları bir arada oynamaya davet ederek yüreklen-dirmek, risk almalarını ve serbest oyunu desteklemeyi amaçlamaktadır.

Özet

Bernard van Leer Vakfı'nın desteğiyle şehirlerde erken çocukluk konusunu işleyen Kent95 programı kapsamında geliştirilen HOP Seyyar Oyun Alanları; herhangi bir yerin kısa süreliğine bir oyun alanına dönüştürülmesini kapsamaktadır. Spor sahası, küçük bir yeşil alan, bir sokak ya da kapalı alanlarda yapılması mümkün olan seyyar oyun alanlarının pilot bölgeler ile başlatılarak İstanbul ölçeğinde yaygınlaştırılması hedeflenmektedir.

HOP Seyyar Oyun Parkları, özellikle bebeklerin ve küçük çocukların algılarını geliştirecek, keşif duygularını tetikleyecek unsurlar taşımaktadır. Çocukların oyununu desteklemek için basit ve hafif malzemeler etkinlik alanına bırakılması ile küçük çocukların istekleri doğrultusunda bu malzemelerle oynamaları sağlanmaktadır.

Çocukların oyununa müdahale etmeden sadece oyun kurmalarına göz kulak olan oyun kurucuları ile güvenli ve açık uçlu bir ortam yaratılması sağlanmaktadır.





Proje Adımları

- İş birliği yapılacak paydaşların belirlenmesi
- Haftalık toplantılar ile yol haritası ve görev dağılımlarının netleştirilmesi
- Etkinliklerin yapılabileceği alanların ve pilot bölgelerin belirlenmesi
- Yapılacak HOP etkinlikleri için organizasyon şeması oluşturulması, çevre koşulları da göz önüne alınarak uygun tarih aralığının belirlenmesi.
- Etkinlik sayısı, mekan sayısı ve bunlara ait tarihlerin netleştirilmesi
- Personel eğitimlerinin gerçekleştirilmesi (15-16 Ocak 2020 Urban95 Playworker Training)
- Seyyar park içinde birbirinden farklı oyun köşeleri kurgulanması (Kitap okuma köşesi, top arabası tasarlama, robot kıyafeti yarışması, çemberleri direğe geçirme yarışması, branda su ve sabunla el yapımı su kaydırağı vs.)
- HOP'ta kurgulanabilecek oyunların belirlenmesi,
- HOP'ta kullanılacak bağımsız parçaların belirlenmesi, depolama ve nakliye koşullarının netleşmesi,
- Duyuru ve tanıtımların planlanması,
- Bütçe planlamasının yapılması,
- Etkinliğin halkla paylaşılması,
- Pilot bölgelerde ilk uygulamaların yapılması,
- Uygulamaların pilot bölgelerdeki deneyimler ışığında etap etap İstanbul genelinde yaygınlaştırılması

Hedef 3.

**Kentte Kapsayıcı
Oyun Deneyimi Sunmak**

Hedef 3.

**Kentte Kapsayıcı
Oyun Deneyimi Sunmak**



Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İBB Sosyal Hizmetler Daire Başkanlığı
- İstanbul Planlama Ajansı
- Bernard van Leer Vakfı
- Superpool
- İstanbul Gönüllüleri

Proje Tarihi

2020-2024

Pilot Proje

Oyun İstanbul Oyun Servisi

Amaç

Oyun imkanları kısıtlı kent dokusu için mobil oyun fırsatlarının geliştirilmesidir.

Özet

Oyun İstanbul oyun servisi ile; yenilikçi oyun alanları yaklaşımı ile kentteki oyun ve rekreasyon etkinliklerine lojistik destek sağlamak ve bunu yaparken kentte oyunun görünürlüğünü arttırmak hedeflenmektedir.

Proje Adımları

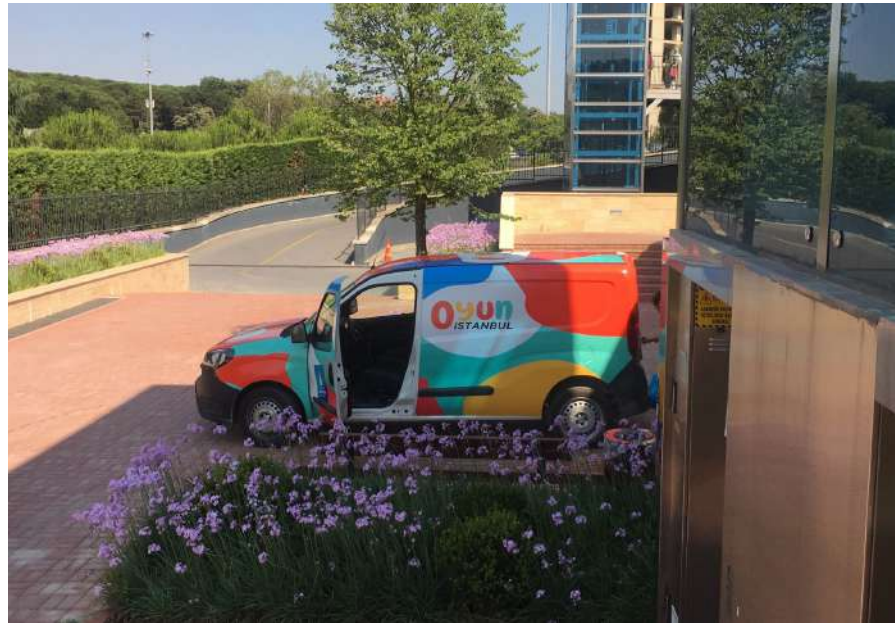
- Yenilikçi oyun imkanlarının geliştirilmesi
- Master plan kapsamında yapılan analizlerde belirlenen dezavantajlı ilçelerdeki öncelikli alanların seçilmesi
- Oyun İstanbul oyun servisi ile bu alanlara oyun imkanlarının götürülmesi

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İstanbul Planlama Ajansı
- Boğaziçi Yönetim A.Ş.

Proje Tarihi

2021-2024



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

Enerji Tırı

Amaç

Enerji verimliliği kültürü, davranış değişikliği ve farkındalık oluşturulması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda tasarlanan Enerji Tırı, İstanbul sınırları dahilinde okullarda, parklarda ve meydanlarda her yaş grubuna, enerji tasarrufu ve yenilenebilir enerji kaynakları hakkında görsel ve uygulamalı eğitim vermek için yola çıkacaktır.

Özet

Yapılacak çalışma ile Milli Eğitim Müdürlüğü ve ona bağlı kuruluşlar ile diğer kamu kurumlarında, okullarda ve kamusal alanlarda enerji verimliliğine yönelik bilinçlendirme eğitimleri, konferansları, sunum ve tanıtım faaliyetleri düzenlenecektir.

Proje Adımları

- Proje ekibinin oluşması
- Enerji tırının tasarımı
- Verilecek eğitimlerin tasarımı
- Tırın alımı ve içinin donatımı
- Eğitim ekibinin oluşturulması
- Basın, yayın, tanıtım faaliyetlerinin yapılması
- Okul ve diğer mekânlarda enerji tırında bulunan ekipmanlar ile enerji verimliliği farkındalık oluşturulması uygulamalı eğitim verilmesi
- Öğretmen, öğrenciler, veliler ve diğer kişiler tarafından kullanılacak web sitesinin hazırlanması
- Eğitim tırının dorsesinin içine 15 adet enerji eğitim seti montajı yapılacaktır
- 33.200 çocuğa doğrudan eğitim verilirken, 900 eğiticiye eğitim verilecektir; 1.435 seans eğitim düzenlenecektir
- 1 web sitesi düzenlenecektir
- Tanıtım ve görünürlük faaliyetleri yürütülecektir; 1 fuara katılım sağlanacaktır; eğitim fişi hazırlanacaktır; başarı belgesi dağıtılacaktır; eğitim materyal seti dağıtılacaktır; afiş basılacaktır
- Söz konusu toplantılar tutanak ile kayıt altına alınarak bu tutanaklara herkesin erişimi sağlanacaktır.

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Proje Tarihi

2023-2024

Eylem 25. Sokakta serbest oyunun teşvik edilmesi.

Bu eylem, kentin açık kamusal alanlarının temel bir parçası olan sokaklarda, çocukların aktif olabilme ve oyun oynayabilme temel hakkına istinaden, özgür ve yaratıcı oyununun teşvik edilmesi amaçlanmaktadır. Bu kapsamda farklı yaş gruplarına sokaklarda güvenle oyun oynama fırsatı sağlamak için düzenli sokak kapatma programlarını hayata geçirilmesi ve kamuoyunun bilinçlendirilmesi planlanmaktadır.

**Hedef 3.**

**Kentte Kapsayıcı
Oyun Deneyimi Sunmak**



Pilot Proje Oyun Sokakları

Amaç

Oyunu kente yaymak, tüm kentlileri kapsamak, serbest oyunu teşvik etmek.

Özet

Öncelikli olarak İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı yetki alanlarının yeterince oyun imkanı sunmadığı mahalleler olmak üzere belirli bir program üzerinden her gün 1 sokak 4 saatliğine kapatılarak pop-up oyun sokağına dönüştürülecektir. İlk etapta her oyun sokağı ayrıca oyun kurucular ile desteklenecektir. Pop-up oyun sokağı olarak olumlu geri bildirim alınan sokaklar zamanla yavaşlatılmış trafik vb. uygulamalarla kalıcı oyun sokağına dönüştürülebilir.

Proje Adımları

Oyun İstanbul Master Planı analizleri neticesinde belirlenen öncelikli ilçeler özelinde sokak analizleri yapılacak ve uygun sokaklar seçilecektir. Seçilen sokaklar ilgili birimlerle değerlendirmeye alınarak oyun sokakları programı netleştirilecektir. Her bir sokak için trafiğe kapama onayları alınacaktır.

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- Superpool
- İlçe Belediyeleri

Proje Tarihi

2021-2024

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Hedef 3.

**Kentte Kapsayıcı
Oyun Deneyimi Sunmak**



Strateji 16. Katılımcı uygulamaları teşvik ederek aidiyet ve sorumluluk bilincini artırmak.

Eylem 26. Çocuk dostu katılım metotlarının geliştirilmesi.

Bu eylem, açık alanların tasarım süreçlerinde çocukların katılımını sağlayacak ve aktif halk katılımını teşvik edecek faaliyetleri kapsamaktadır.

Toplumun aktif üyeleri olarak çocukların hakları konusundaki farkındalığı artırmak, yaşanan şehre karşı aidiyet ve sorumluluk duygularının gelişimini sağlamak ve şehirdeki sosyal bağları güçlendirmek bu eylemin amaçlarındandır.



Pilot Proje İstanbul'un Çocukları Parklarını Tasarlıyor: 23. Nisan 100. Yıl Parkı

Amaç

Mevcut durumda yeterli olmayan çocuk oyun alanlarının çocuklarla beraber ve çocukların önderliğinde tasarlanması ve uygulanmasını sağlayarak, katılımcı belediyeçilik anlayışı ile çocuklarda aktif vatandaşlık deneyimini ve aidiyet duygusunu geliştirmek, yetenekleri ve ilgi alanlarını fark etmelerine katkıda bulunmaktadır. Bu kapsamda, katılımcı belediyeçilik anlayışının benimsenmesi, çocuk dostu/kapsayıcı alanların artırılması, çocuk parklarının mevcut durumlarının çocukların ihtiyaçlarına göre ve gelişimlerini destekleyecek şekilde geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Özet

İstanbul'un çocukları parklarını tasarlıyor projesinin ilk pilot projesi olan Beykoz-Akbaba Köyü Parkı; 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nın 100. Yılında çocukların hayal güçleri ile yeniden tasarlanmıştır.

Proje kapsamında ilçe belediyesi, muhtarlık, ilkokul ve ortaokul müdürleri ile görüşmeler yapılarak açık çağrıya çıkılmıştır. Açık çağrıya dönüş yaparak kayıt olan 100 katılımcı ile saha çalışması, eskiz çalışması ve maket atölyesi gerçekleştirilmiştir. Farklı yaş gruplarının ihtiyaçlarına uygun metotların ve malzemelerin kullanıldığı atölyelerde çocuklara projenin tasarım ve üretim sürecinde yer alacak uzmanlar eşlik etmişlerdir.

Çocukların ve uzmanların tasarım çalışmaları sonrasında uygulama projesi çizilerek 23. Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nın 100. yılında parkın açılışı gerçekleştirilmiştir.



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik



İstanbul'un Çocukları Parklarını Tasarlıyor Projesi, çocuk oyun alanı tasarımlarında yeni nesil, dinamik yöntemlerin uygulandığı bir emsal olarak katılımcı belediyeçilik adına önemli bir değer yaratmaktadır.

Proje Adımları

- Uygun alanların belirlenmesi
- İhtiyaç tespiti, saha çalışması ve veri paylaşımlarının yapılması
- Proje duyurusu ve bilgilendirme toplantıları ile halkın bilgilendirilmesi
- Katılım atölyelerinin programlanması ve katılımcı metotlar ile uygulanması
- Katılım atölye verilerinin iletilmesi
- 1/200 ölçekli uygulama tasarım projesinin geliştirilmesi
- Proje ihale ve uygulama sürecinin tamamlanması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İBB Ulaşım Daire Başkanlığı
- Çocuk Mekan Girişimi
- İSTON A.Ş.
- İstanbul Ağaç ve Peyzaj A.Ş.
- Medya A.Ş.

Proje Tarihi

2020-2024

Hedef 3.

**Kentte Kapsayıcı
Oyun Deneyimi Sunmak**

Eylem 27. Aktif katılım ve gönüllülük çalışmalarının desteklenmesi.

Bu eylem, rekreasyon alanlarının tasarımı aşamasında kullanıcılarının katılımını teşvik ederek, kullanıcı ihtiyaç ve taleplerinin dikkate alınmasını sağlamak ve bu konudaki gönüllülük çalışmalarını desteklemek ile ilgili faaliyetleri kapsamaktadır.



Hedef 3.

**Kentte Kapsayıcı
Oyun Deneyimi Sunmak**

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

Beşiktaş Meydanı Kaykay Alanı Tasarımı

Amaç

Beşiktaş Meydanı'nda yaya sirkülasyonunun sağlanması, proje alanında bulunan mevcut ağaçların korunması ve bakımının yapılması, proje alanında bulunan anıtsal yapıların (Sinan Paşa Camii, Neccarzade Mustafa Rızaettin Türbesi, Barbaros Hayrettin Paşa Türbesi, Barbaros Hayrettin Paşa Anıtı, Beşiktaş İskelesi, Barbaros Hayrettin Paşa İskelesi, Deniz Müzesi, Demokrasi Anıtı) imaj ögesi olarak meydanla bütünleştirilmesi, meydanın akılda kalıcılığın sağlanması, sanat unsurlarını vurgulayan ve güçlendiren meydan oluşturulması, kullanıcıların sosyalleşmesini sağlamak üzere dinlenme ve bir araya gelebilmeye imkan veren mekansal organizasyonları tanımlanması için yapılacak proje sürecine kullanıcıların katılımının sağlanmasıdır.

Özet

Beşiktaş Meydanı Düzenleme Projesi ile; tarihi, turistik, kültürel ve ticaret işlevleri bulunan meydanın tamamı, trafikten arındırılarak yayalara kesintisiz olarak denizle buluşma imkanı sağlayacak bir kent meydanı tasarlanması amaçlanmıştır.

Projelendirme sürecinde özellikle kullanıcı ihtiyaçlarının göz önünde bulundurulması için sosyal medya üzerinden ilgili birime ulaşan gençler ile katılım toplantıları ve atölyeleri gerçekleştirilerek gençlerin proje sürecine katılması sağlanmıştır.

Proje Adımları

- Saha çalışmalarının yapılması
- Konsept projenin geliştirilmesi
- Paydaş görüşmelerinin yapılması
- Avan projenin çizilmesi
- Avan projesinin paydaşlara sunulması
- Uygulama projesinin çizilmesi
- Uygulama çalışmalarının yapılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İBB Ulaşım Daire Başkanlığı
- Beşiktaş Belediyesi

Proje Tarihi

2021

Pilot Proje Park İzçileri

Amaç

Yeşil ve doğal alanlarda aidiyet duygusunu güçlendirmek ve rekreasyon alanlarının koruma kullanma dengesini kurabilmek için “park izçileri” programında eğitim alan gönüllü kişiler tarafından alanda bilgilendirme ve farkındalık çalışmalarının yapılmasını sağlamaktır.

Özet

Park izçileri eğitim programı ile; doğal alanların korunması konusunda toplumsal farkındalığın artırılması kapsamında gönüllülük esasına dayalı aktif çalışmaların yapılması planlanmaktadır. Proje, eğitim verilen park izçilerinin, kent ormanları gibi korunması gerekli alanlarda eğitici ve bilgilendirici farkındalık çalışmaları ile rekreasyon alanlarında faaliyet göstermelerini kapsamaktadır.

Proje Adımları

- Eğitim programının düzenlenmesi
- Atatürk Kent Ormanı’nda pilot proje için uygun alanın belirlenmesi
- Belirlenen alanda gönüllü park izçileri tarafından farkındalık çalışmalarının gerçekleştirilmesi

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- Kuzey Ormanları Savunması
- Gönüllüler

Proje Tarihi

2022-2024

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

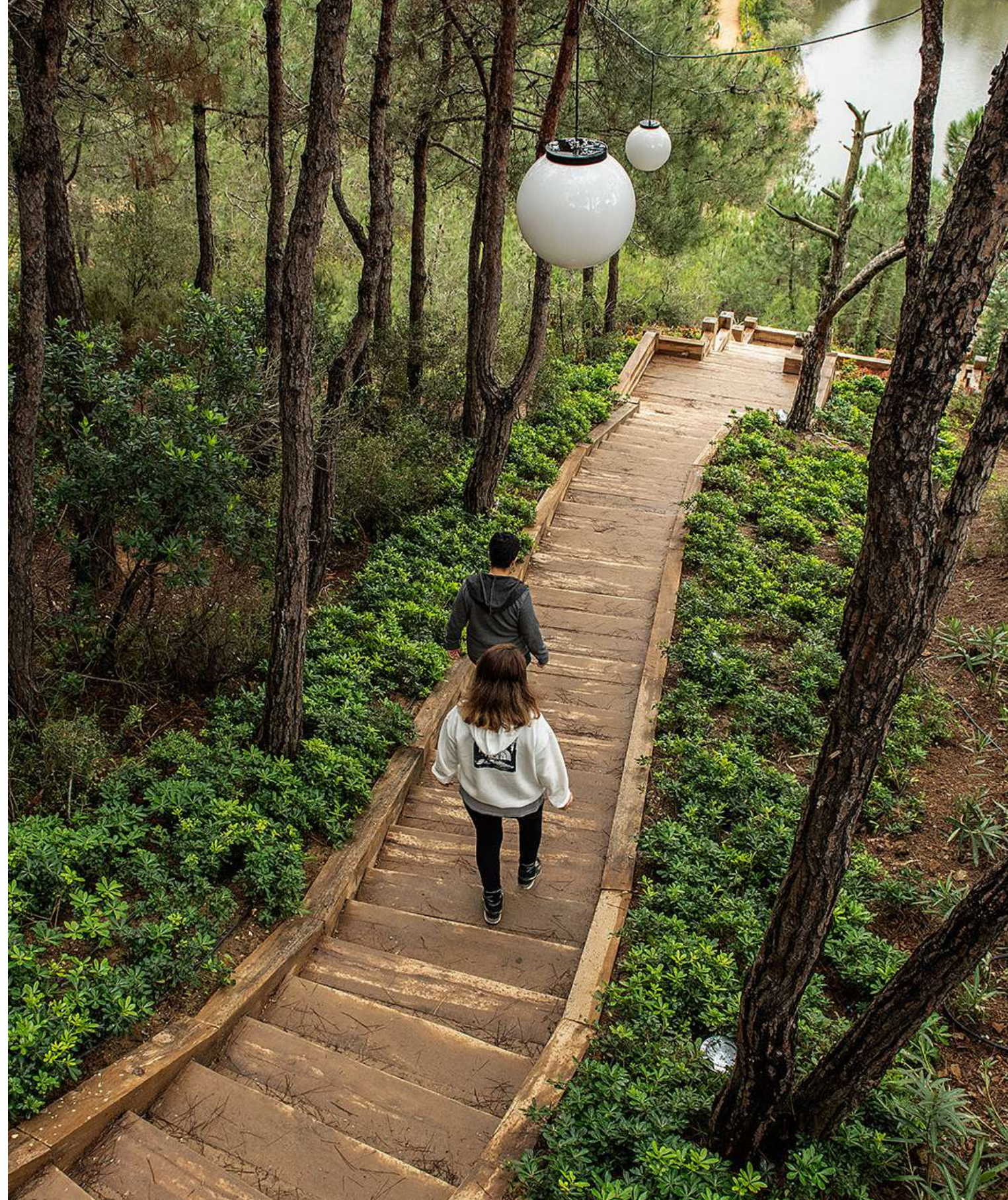
Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik



Hedef 4. Kentte Oyun Kültürü Yaratmak

Strateji 17. Rekreasyon faaliyetlerini yenilikçi bir yaklaşımla yorumlamak.

Eylem 28. Oyunun bireysel ve toplumsal faydaları konusunda farkındalık yaratılması.

Bu eylem; oyunun herkes için bireysel ve toplu faydalarıyla beraber toplumsal önemi konusunda farkındalık yaratmak; oyunun kolektif faydaları hakkında iletişim ve farkındalık kampanyaları başlatmak, çocuklar, ergenler ve aileleri ile çevrimiçi ve çevrimdışı iletişim araçlarından faydalanarak serbest oyunun önemine dair köklü bir yaklaşım değişimi yaratmak ile ilgili faaliyetleri kapsamaktadır.

Eylem 29. Oyun etkinliklerinin düzenlenmesi ve teşvik edilmesi.

Bu eylem; yıl boyunca oyun kutlama ve etkinliklerini çeşitli sosyal kurumlar ve belediye hizmetlerinin iş birlikleri ile desteklemeyi ve özel günlerin tanımlanması yoluyla oyun kutlamalarını sürdürülebilir kılmayı hedeflemektedir.



Pilot Proje

Geleneksel 23 Nisan Çocuk Bilim Festivali

Amaç

Çocuklara, enerjinin yaşamımızdaki önemi, ülkeler için enerji ne demek, enerji verimliliği, yenilenebilir enerji nedir konularında bilgilendirme ve farkındalık çalışmalarıyla enerji tasarrufunun toplumsal kültüre ve iş yapış şekline dönüşmesi bu projenin amacıdır.

Özet

Çocuklara yenilenebilir enerji kaynakları, fizik kuralları gibi başlıklarda çeşitli deney ve gözlem yapma imkanı veren ortamın hazırlanması. Ülkemizden çeşitli bilim insanlarını davet ederek, çocuklarımızın gerçek bilim insanlarıyla tanışmalarının sağlanması.

Proje Adımları

- Etkinlik mekanına karar verilmesi
- Deneylerin ve faaliyetlerin belirlenmesi
- Bilim insanlarının tespit edilip, programa davet edilmesi
- Gerekli teknik donanımın tedarik edilmesi
- Etkinlikte görev alacak personelin eğitimi
- Etkinlik duyurusunun yapılması
- Etkinlik sonrası çeşitli hediyelerin dağıtımı

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı

Proje Tarihi

2022

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Strateji 18. Kentin kültürel çeşitliliğini dikkate alarak oyun ve rekreasyon alanlarının kamusal değerlerini arttırmak.

Eylem 30. Oyunun kentteki görünürlüğünü destekleyerek kentin imajının güçlendirilmesi.

Bu eylem, kentsel fiziksel altyapıyı şehir içindeki rekreasyon sisteminin temel bir parçası olarak yorumlayarak bütüncül ve yenilikçi bir yaklaşımla, şehrin vizyonuna eğlence elementini katarak güçlendirecek bir “oynanabilirlik” katmanı geliştirmeye yönelik önlemleri içermektedir.



Hedef 4.

**Kentte Oyun
Kültürü Yaratmak**



Pilot Proje Oyun Kente Yayılıyor! Hayal Geçiti

Amaç

Kente oyunu yaymak ve günlük hayat deneyiminde oyun olanaklarını arttırmak.

Özet

“Oyun Kente Yayılıyor!” projesi kapsamında Göztepe Mahallesi’nde İstanbul Oyuncak Müzesi’nin arka sokağında (Ömer Paşa Sokak) yer alan araç ve yaya altgeçidinin, kenti oyunla buluşturmak ve kentlilere hayal kurdurmak için, grafiti sanatçısı Kien’in tasarımı ve Oyuncak Müzesi iş birliği ile boyanarak “hayal geçiti”ne dönüştürülmesi sağlanmıştır. Şehrin vizyonuna eğlencenin katılması için bütüncül bir yaklaşım benimsenerek altgeçite çevresi ile uyumlu bir kimlik kazandırmak amaçlanmıştır.

Proje Adımları

- Lokasyon seçimi ile birlikte ilgili kamu kurumları ile iletişim kurulması, gerekli izinlerin alınması
- Oyuncak Müzesi ile iş bölümü yapılması
- Projenin kimliğinin oluşturulması, hikayesinin yazılması
- Projenin 23 Nisan 2021’de çocuklara ve kentliye hediye edilmesi, duyurulması, filminin yapılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İstanbul Oyuncak Müzesi

Proje Tarihi

2021



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje Oyun Kente Yayılıyor! Yer Oyunları

Amaç

Kent imajını güçlendirmek için, zemin oyunları aracılığıyla oyunun kentte görünürlüğünü arttırmak ve oyun kültürü gelişimini desteklemek.

Özet

“Oyun Kente Yayılıyor!” projesi kapsamında gerçekleştirilen zemin oyunları projesi ile günlük yaşam deneyimine oyunun entegre edilmesi ve küçük müdahalelerle kamusal alanlardaki kullanıcı deneyiminin zenginleştirilmesi hedeflenmektedir. “Basket Çöp Kutusu Zemin Boyama Uygulaması” ve “Maltepe Şeflik Önü Zemin Oyunu Uygulaması” bu kapsamda gerçekleştirilen uygulamalar arasında yer almaktadır.

Proje Adımları

- Konu ile ilgili başarılı dünya örneklerinin araştırılması
- Zemin oyunları için uygun alanların belirlenmesi
- Oyun ve Rekreasyon Şefliği’nin süreci yönetmesi
- Grafik tasarım çalışmalarının yapılması
- Uygulamaların gerçekleştirilmesi
- Ölçme ve değerlendirme çalışmalarının yapılması
- Etki raporlarının hazırlanması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İSTON A.Ş.

Proje Tarihi

2021-2024



Strateji 19. Çocukların, gençlerin ve yetişkinlerin gündelik hayat deneyimlerinde oyun olanaklarının artırılması.

Eylem 31. Kamusal alan deneyiminin güçlendirilmesi.

Bu eylem, açık alanlarda mekan-kullanıcı etkileşimine dikkat çekerek rekreasyon alanlarına yapılacak müdahalelerin kapsayıcılığını ve işlevselliğini arttırmak ile ilgili eylemleri içermektedir. Bu kapsamda oynanabilirlik yaklaşımıyla kentsel tasarımda kullanıcı ihtiyaçlarını dikkate alan ve sosyal bağları güçlendiren imkanlar sağlamak hedeflenmektedir.

Eylem 32. Mahalle ölçeğinde oynanabilirliğin etkinleştirilmesi.

Çocukların bağımsız olarak dolaşma, arkadaşlarını oyuna çağırma, mahallelerinde gezinme ve eğlenme, yerel bölgeleri keşfetme özgürlüğüne ihtiyaçları vardır. Çocukların ve gençlerin mahallelerinde bağımsız olarak hareket edebilmelerinin önemini vurgulayan bu eylem, güvenli ve erişilebilir rotalar oluşturmak, oyun ve rekreasyon fırsatlarını arttırmak ile ilgili eylemlere odaklanmaktadır. Bu fırsatların yaratılması, çocukların ve gençlerin kamusal alandaki görünürlüğüne arttırılmasına, varlıklarını ve faaliyetlerini kentsel yaşamın ayrılmaz bir parçası olarak görmeye katkıda bulunacaktır.

Mahalle ölçeğinde planlanan bu hedeflerin gerçekleştirilebilmesi için İBB ve ilçe belediyeleri arasındaki koordinasyonun güçlendirilmesi gerekmektedir. Bu kapsamda mahalle ve kent çalışmaları arasında ölçeklendirilebilir sistemlerin kurulması, aktör analizlerinin geliştirilmesi, oyun kavramının bütüncül bakış açısı ile kentin farklı alanlarına yayılarak projelendirilmesi (kentsel miras, kentsel ekoloji, sosyal yaşam vb.) amaçlanmaktadır.



Hedef 4.

**Kentte Oyun
Kültürü Yaratmak**

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

Oyun Kuruculu Park

Amaç

Bu projenin amacı; yurtdışında yaygın bir biçimde kullanılan oyun kuruculu parkların İstanbul'da deneyimlenmesi ile oyun alanlarında çeşitliliğin sağlanması ve oyun kültürünün zenginleştirilmesidir.

Özet

Oyun kuruculu park; çocuklara hem iç mekan hem de açık alanda oyun ve rekreasyon aktiviteleri sunan, yaratıcı ve serbest oyunu teşvik eden alanlardır. Bir sorumlunun bulunduğu oyun kuruculu parkta çocuklara bakım vermek ya da yönlendirmek yerine çocukların ihtiyaç duydukları zaman desteklenmesi ve özgür rekreasyon faaliyetleri için teşvik edilmesi hedeflenmektedir.

Proje Adımları

- Pilot uygulama için yer seçimi yapılması
- Alana taşınabilir bir kapalı mekan getirilmesi
- Kapalı mekanın içinin çeşitli oyuncak, oyun ekipmanları ve etkinlik araç gereçleri ile birlikte tasarlanması
- Kapalı mekanın hemen dışında bisiklet, serbest oyun alanı tasarımı vb. araçlarla yenilikçi bir düzenlemenin yapılması
- Gerçekleştirilen uygulama sonucu kullanıcı deneyimlerinin ölçülmesi
- Oyun kuruculu parkların yaygınlaştırılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İstanbul Planlama Ajansı
- Superpool

Proje Tarihi

2022-2024



Eylem 33. Gençler ve yetişkinlere yönelik rekreasyon deneyiminin artırılması.

Bu eylem, meydan ve diğer tüm açık alanları oyun için birer fırsat olarak görerek, çeşitli müdahalelerle kamusal alanda genç ve yetişkinler için şaşırtıcı deneyimleri arttıran faaliyetleri içermektedir. Çok işlevli ve yenilikçi oynanabilir mobilyaların tasarlanarak rekreasyon alanlarında yer almasıyla sürprizli alanlar yaratılması ve bu alanların birer kent imgesi haline gelmesi hedeflenmektedir.



Hedef 4.

**Kentte Oyun
Kültürü Yaratmak**

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje Kent Oyunu

Amaç

Bu projenin amacı; oyunu sadece alan oluşturmak şeklinde değil aktivite olarak ele alarak kente yaymak; yetişkinlerin de oyunlara dahil olmasını sağlamaktır.

Özet

Kent Oyunu; “Kentteki hareketlerimizi rastgele attığımız iki zar belirlese neler yapardık?” sorusu üzerine geliştirilmiş bir projedir. İlk kez 21.01.2022 tarihinde Taksim İstiklal Caddesi’nde oynanan oyun; katılımcılara gündelik yaşamın koşturmacası sebebiyle kent ile aramıza giren mesafenin ortadan kaldırılması ve kenti keşfetme fırsatını sağlamaktadır.

Proje Adımları

- Oyun konseptinin İstiklal Caddesi için kurgulanması
- Tanıtım ve duyurular aracılığıyla etkinliğe kayıtların yaptırılması
- Katılımcıların etkinlik sonrası oyunu geliştirmeye yönelik öneri ve fikirlerinin alınması
- Oyun konseptinin farklı kentsel alanlarda farklı temalarda kurgulanması ve yaygınlaştırılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- Yapı Kredi Sanat
- Gönüllüler

Proje Tarihi

2022-2024





Hedef 4.

**Kentte Oyun
Kültürü Yaratmak**

Strateji 20. Okulda özgür, yaratıcı ve eğitici oyunları teşvik etmek.

Eylem 34. Eğitim programında oyun gereksiniminin tanımlanması.

Bu eylem; oyunun çocukların sağlıklı gelişimi için önemini vurgulayarak, ders aralarında ve okul sonrasında okul bahçelerinde ücretsiz, yaratıcı ve eğitici oyunu desteklemek ve teşvik etmek ile ilgili eylemleri içermektedir. Çocukların kendi aralarında hoşgörü ve sosyal bağlarının gelişmesini amaçlayan bu eylem, oyunun bir ihtiyaç olarak tanımlanması, eğitim/beden eğitimi dersi programlarına entegre edilmesi, oyun-okul programları geliştirilmesi, çevre ve doğa eğitimlerinin oyunla entegre edilmesi, okul bahçelerinin önemli sosyalleşme noktaları olarak tanımlanması gibi aksiyonları kapsamaktadır.



Strateji 21. Oyun ile kentte sosyal bağları güçlendirmek.

Eylem 35. Kuşaklar arası iletişimin etkinleştirilmesi.

Bu eylem; her yaş için uygun bir oyun atmosferi sunan çok işlevli oyun alanlarının oluşturulması ve farklı kuşak ve kültürleri kapsayan ortak bir oyun algısının ortaya çıkarılması ile ilgili faaliyetleri içermektedir. Farklı yaş gruplarının farklı ihtiyaçlarını dikkate alarak, oyun faaliyetleriyle rekreasyon alanlarında sosyalleşme ve kuşaklar arası sosyal etkileşimi artırmak hedeflenmektedir.

Eylem 36. Oyun ile sosyo-kültürel yapının güçlendirilmesi.

Oyuna erişim görünmez bariyerlere sahiptir. Sosyo-ekonomik farklılıklar ile bu görünmez bariyerler güçlenmektedir. Sosyo-ekonomik farklılıklar ile kentte oynanabilirlik kavramının farklı dinamiklerinin olduğu görülmektedir. Oyuna erişim bağlamında sosyo-ekonomik olarak daha kırılgan grupların özgür oyuna erişimi kuvvetli iken, üst gelir gruplarına sahip gruplar edilgen oyun oynama biçimlerine sahiptir. Bu grupların kamusal alanda karşılaştıkları fiziksel ve sosyal zorluklar da farklılaşmaktadır.

Bu eylem sosyo-ekonomik olarak farklı gruplardaki çocukların oyuna ve kültürel içerikli faaliyetlere erişiminin kolaylaştırılması ile ilgili faaliyetleri içermektedir.



Hedef 4.

**Kentte Oyun
Kültürü Yaratmak**

Pilot Proje

Sadako Sasaki Anma Günü Etkinliği

Amaç

Sadako Sasaki anısına gerçekleştirilen bu etkinliğin amacı; çocukların özgürce ve korkusuzca oyunlar oynayabileceği, yaşam haklarının kısıtlanmayacağı barış dolu bir dünya temennisinin dile getirilmesi ve toplumsal farkındalık oluşturulmasıdır.

Özet

“II. Dünya Savaşı’nda Hiroşima’ya atılan atom bombasının yarattığı büyük felaketlerden sonra 12 yaşına geldiğinde hastalanarak yatağa düşen Sadako Sasaki, bir Japon inancına göre kâğıttan 1000 turna kuşu yaparsa dileğinin gerçek olacağına ve iyileşip tekrar eskisi gibi oyuncaklarıyla oynayacağına inanmaktaydı.”

Bu anlamlı günde Sadako’nun hasta yatağındaki dileklerinin kabul olması için 1000’e tamamlamaya çalıştığı turna kuşlarının çocuklarla birlikte origami sanatıyla yapılarak, kanatlarında hoşgörü ve barış sözcükleri ile, Baltalimanı Japon Bahçesi’nden sembolik olarak gökyüzüne gönderilmiştir.

Sadako Sasaki anma etkinliği Türk ve Japon çocuklarının bir araya geldiği, kültürler arası etkileşimin arttığı bir etkinlik olarak kurgulanmıştır. Etkinliğe, İstanbul Aile Danışmanlık ve Eğitim Merkezlerinin (İSADEM) desteği ile sosyo-ekonomik olarak daha kırılgan gruptaki çocuklar aileleriyle birlikte katılım sağlamıştır.



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik



Proje Adımları

- Oyuncak Müzesi ile birlikte organizasyon programının yapılması
- Origami atölyesi için eğitmenin ayarlanması
- Etkinliğe katılacak çocukların belirlenmesi için İSADEM'ler ve Japonya Konsoloslugu ile iş birliği kurulması
- Etkinlikte dağıtılacak materyal ve kumanyaların organize edilmesi
- Baltalimanı Japon bahçesinin etkinliğe hazır hale getirilmesi
- Etkinlik günü origami etkinliği ve hikaye anlatımının yapılması
- Baltalimanı Japon Bahçesi gezisi ile etkinliğin bitirilmesi

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- İBB Sosyal Hizmetler Daire Başkanlığı
- İstanbul Oyuncak Müzesi

Proje Tarihi

2021

Hedef 4.

**Kentte Oyun
Kültürü Yaratmak**



Hedef 5. Kentte Güvenle Oynamak

Strateji 22. Oyun ve rekreasyon alanlarında güvenliğe yönelik güncel veri ve bilgi üretmek.

Eylem 37. Oyun alanlarının tasarım kriterlerine uygunluğunun sürekli olarak değerlendirilmesi.

Bu eylem, oyun alanları ve ekipmanlarının genel şartnamelere ve tanımlanmış güvenlik standartlarına uygunluğunu değerlendiren güncel raporların oluşturulması ile ilgili faaliyetleri içermektedir.

Strateji 23. Oyun ve rekreasyon alanlarının fiziksel niteliklerini değerlendirmek ve iyileştirmek.

Eylem 38. Rekreasyon alanlarının gece ve gündüz kullanım değerlerinin iyileştirilmesi.

Bu eylem, rekreasyon alanlarının mevcut güvenlik düzeyleri, aydınlatma, vandalizm ve bakım gibi unsurların değerlendirilerek öne çıkan ihtiyaçlara yönelik çözüm önerileri geliştirilmesi; gündüz ve gece kullanımları sırasındaki davranışların analiz edilerek bu periyotlar için gerekli iyileştirmelerin belirlenmesi ile ilgili faaliyetleri içermektedir. Bu kapsamda belirlenen güvenlik önlemlerinin uygulanması konusunda çeşitli sivil toplum örgütleri ve gönüllü kuruluşlar ile iş birliği yapılması da bu eylem kapsamında ele alınmaktadır.

Strateji 24. Oyun ve rekreasyon alanlarının güvenliğini arttırmak.

Eylem 39. Güvenli oyun ve rekreasyon alanlarının oluşturulması.

Bu eylem, oyun alanları ve ekipmanlarının genel şartnamelere ve tanımlanmış güvenlik standartlarına uygun hale getirilerek güvenli oyun ortamları oluşturmak ile ilgili faaliyetleri içermektedir.



Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

Oyun Alanları ve Ekipmanlarının Güvenlik Standartlarına Uygunluğunu Sağlama ve Denetleme

Amaç

Oyun ekipmanları ve oyun alanı tasarımında kullanılan malzeme ve uygulamaların gereken güvenlik standartlarına uygun bir şekilde yapılmasını sağlayarak oyun alanları ve kullanıcılarının güvenlik ve konforunun artırılmasını sağlamak.

Özet

Oyun alanları ve ekipmanlarının güvenlik standartlarına uygunluğunu sağlamak ve denetlemek; konu ile ilgili personellere yönelik kapasite geliştirme programları yapılması; oyun alanlarında periyodik güvenlik kontrollerinin programlanması ve gerekli müdahalelerle güvenlik konusundaki zaafiyetlerin en aza indirilmesi ile ilgili çalışmaları kapsamaktadır.

Proje Adımları

- EN1176 güvenlik eğitimi yapılması
- Konu ile ilgili ulusal ve uluslararası eğitim ve etkinliklere katılım sağlanarak personel kapasitesinin geliştirilmesi
- Mevcut oyun alanlarında güvenlik kontrollerinin yapılması
- Elde edilen verilere göre ihtiyaca yönelik önlem ve müdahalelerin gerçekleştirilmesi

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı

Proje Tarihi

2022-2024

Pilot Proje

TS-EN 1176 Güvenlik Rehberi'nin Türkçeleştirilmesi

Amaç

Güvenlik kavramını sadece korkuluk ve aydınlatma tasarımı gibi kısıtlı bir bakış açısıyla değil alan kullanımlarından oyun ekipmanlarına kadar bütüncül bir bakış açısıyla ele alabilmek için gerekli kaynak verilerin erişilebilirliğini arttırmak.

Özet

Proje kapsamında EN 1176 güvenlik standartlarının türkçeye çevrilmesi ve yaygınlaştırılması hedeflenmektedir.

Proje Adımları

- İlgili standartların türkçeye çevirisinin yapılması ile ilgili işlemlerin başlatılması
- Çeviri sürecinin takibi
- Çevirinin personel ile paylaşılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı
- Bernard van Leer Vakfı

Proje Tarihi

2022

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Entegre İlkeler

Oyun değeri (çok işlevli, yaratıcı)

Erişilebilirlik

Sürdürülebilirlik

Kapsayıcılık

Güvenlik

Yenilikçilik

Pilot Proje

Oyun, Spor ve Rekreasyon Alanlarında Bilgilendirme Çalışmaları

Amaç

Farklı yaş grupları ve fiziksel özellikler dikkate alınarak, oyun alanları ve ekipmanlarının kullanımı ile ilgili gerekli bilgilendirmelerin yapılmasını ve bu bilgilerin okunabilir olmasını sağlamaktır. Doğru kullanıma yönelik bilinçlendirme ve mekansal netliğin sağlanması ile alandaki riskleri en aza indirmek hedeflenmektedir.

Özet

Oyun alanlarında tabela çalışmaları; oyun ve rekreasyon alanlarında gerekli bilgilendirme ve uyarıların yer aldığı özgün ve kimlikli tabelaların herkes için okunabilir ve açıklayıcı bir şekilde oluşturulmasını kapsamaktadır.

Proje Adımları

- Bilgilendirme ve uyarı tabelaları bulunmayan alanların tespiti
- Belirlenen alanlara yönelik özgün tabela çalışmalarının yapılması
- Prototiplerin oluşturulması
- Rekreasyon alanlarına üretilen tabelaların yerleştirilmesi
- Sosyal etki analizlerinin yapılması

Paydaş

- İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı

Proje Tarihi

2020-2024



yönetim, izleme ve değerlendirme planı

Yönetim

Eylem planında öngörülen eylemler, planlanan çalışma ve pilot projelerin ortaya çıkardığı disiplinler arası kesişen yetki ve hizmet alanları; sürecin katılımcı bir şekilde ele alınması ve güçlü bir koordinasyon ile sürdürülmesi gerekliliğini ortaya çıkarmaktadır. Eylem planının verimli bir şekilde uygulanması konusunda gerekli organizasyon ve denetim mekanizmasının oluşturulması için üç kademeli bir yönetim planı önerilmektedir.

İstanbul Büyükşehir Belediyesi bünyesinde oyun dostu, öncü uygulamaların yürütülmesi için gerekli iş birliği ve koordinasyonun sağlanması amacıyla oluşturulan, ilgili daire başkanlıkları ve alt birimlerinin yer aldığı “Oyun İstanbul Koordinasyon Komitesi”; İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde oyun ve rekreasyona ilişkin iş ve işleyişler hakkında yapılan yetki ve sorumluluk dağılımıyla ortaya çıkan organi-

zasyon yapısı ve bu yapı içinden temsilcilerin yer aldığı “İstanbul Oyun Master Planı Komisyonu” ve son olarak Oyun İstanbul adı altında gerçekleştirilen tüm proje ve uygulamaların belirlenen vizyon ve stratejilere uygun bir şekilde gerçekleştirilmesi için gerekli teknik kontrol ve denetimlerin yapılması konusunda sorumlu birim olan “Oyun ve Rekreasyon Şefliği” yönetim planının üç ana kademesini oluşturmaktadır.

“Oyun İstanbul Koordinasyon Komitesi”, İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı organizasyon yapısı ve bu yapıdan temsilcilerin yer aldığı “İstanbul Oyun Master Planı Komisyonu” ile “Oyun ve Rekreasyon Şefliği” olmak üzere birbiriyle ilişkili üç ana kademedен oluşan yönetim modeli bir sonraki sayfadaki çizelgede görülmektedir.

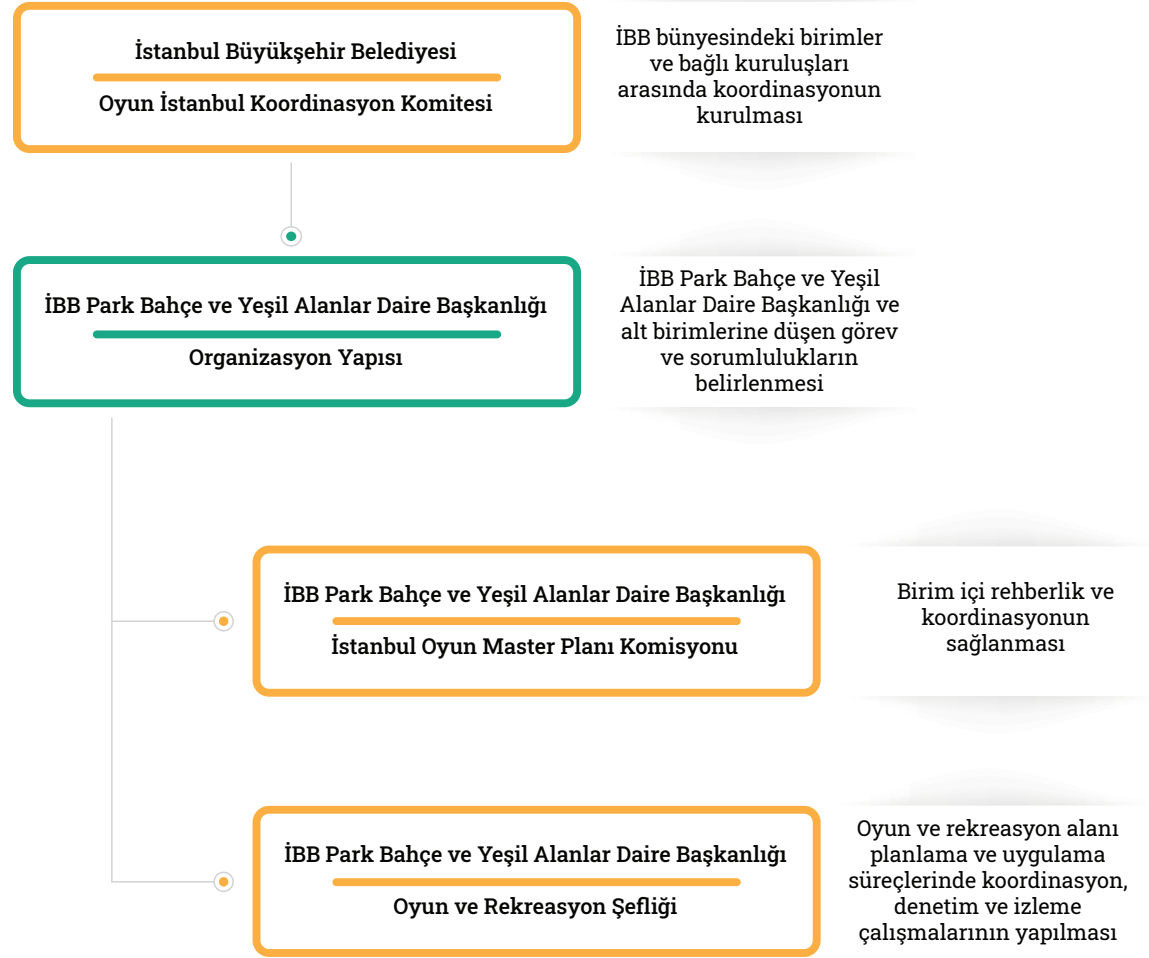
İBB Bünyesindeki Birimler ve Bağlı Kuruluşları Arasında Koordinasyonun Kurulması

• Oyun İstanbul Koordinasyon Komitesi

Bu komite, İstanbul Büyükşehir Belediyesi bünyesinde oyun dostu öncü uygulamaların yürütülmesi için gerekli iş birliği ve koordinasyonun sağlanması için ilgili daire başkanlıkları ve alt birimlerinin yer aldığı bir oluşumdur. Oyun İstanbul Koordinasyon Komitesi ile; İBB bünyesindeki oyun dostu proje ve uygulamalarla ilgili çalışma deneyiminin güçlendirilmesi, farklı disiplinler ve birimler arası bilgi, kaynak ve deneyimlerin paylaşarak kurum kapasitesinin artırılması hedeflenmektedir. Komite oyun ve rekreasyon konusunda çalışmalar yapan ve yapmak isteyen tüm İBB birimleri ve bağlı kuruluşlarının katılımına açık bir şekilde çalışmakta ve bu konuda ortak bir yaklaşım geliştirmeyi amaçlamaktadır.

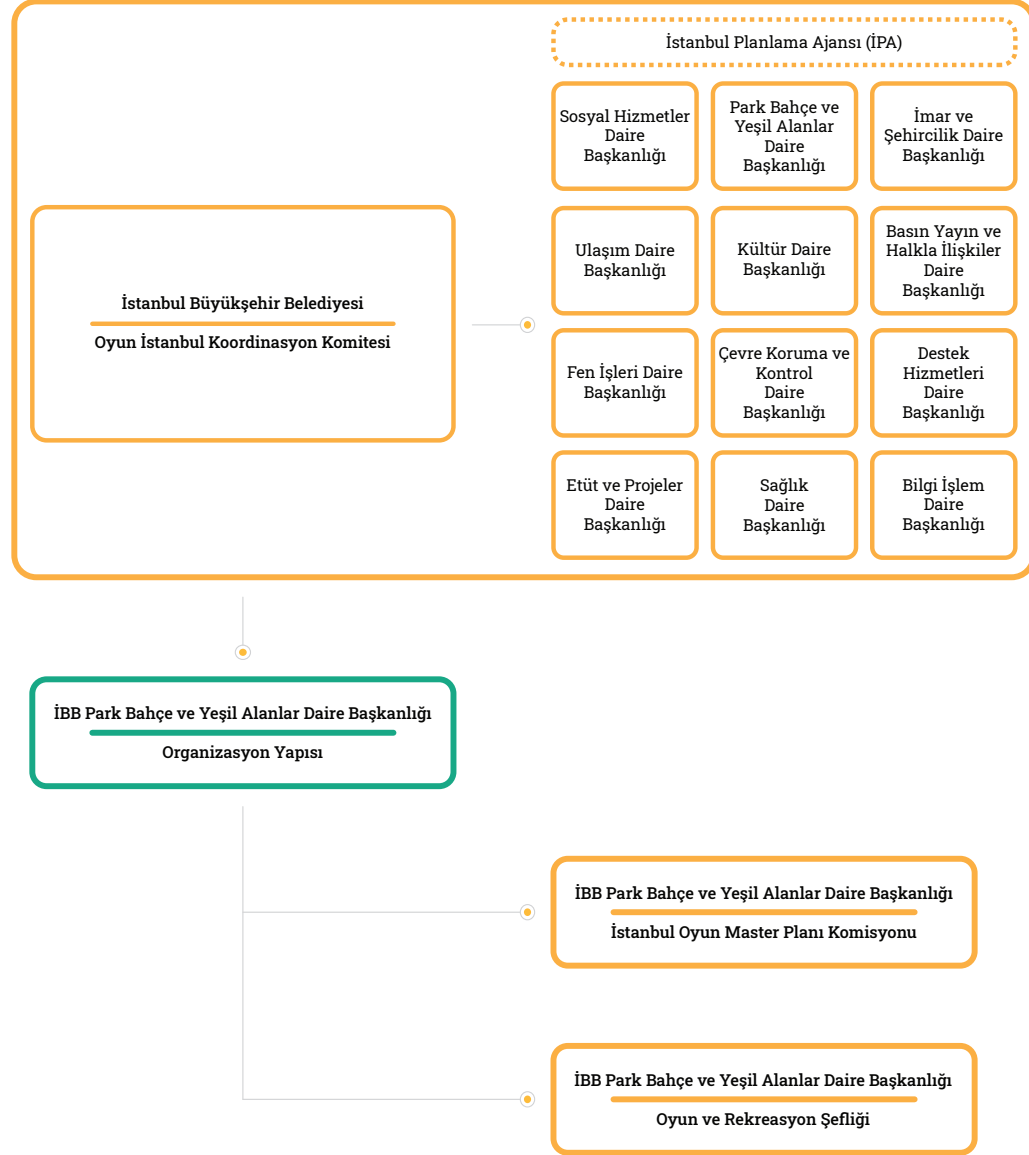
Komitenin işlevleri; eylem planının ilerlemesini sağlayacak sinerjiler yaratmak, uygulama için gerekli kaynakları ve stratejileri optimize etmek, uygun bulunan kararları yerel yöneticilere iletmek için bir köprü görevi görmek ve iletişimi sağlamaktır. Oyun İstanbul Koordinasyon Komitesi'nin 3 ayda bir düzenli olarak toplanması öngörülmektedir.

Bir sonraki sayfada Oyun İstanbul Koordinasyon Komitesi'nin yönetim modelindeki yeri ve kapsamı gösterilmiştir.



Şekil 10.1. İstanbul Oyun Master Planı yönetim modeli ve yönetim oluşumlarının bağlantıları.

İBB bünyesindeki birimler ve bağlı kuruluşları arasında koordinasyonun kurulması



Şekil 10.2. Oyun İstanbul Koordinasyon Komitesi'nin yönetim modelindeki yeri ve kapsamı.



Şekil 10.3. İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı organizasyon yapısı içerisinde bulunan süreçler.

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı İç Organizasyon ve Koordinasyonunun Sağlanması

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı Organizasyon Yapısı

İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde oyun ve rekreasyona ilişkin iş ve işleyişler hakkında yapılan yetki ve sorumluluk dağılımıyla ortaya çıkan organizasyon yapısıdır. Daire Başkanlığı altında yer alan müdürlükler ve şefliklerin planlama, uygulama ve denetim süreçlerindeki rollerinin belirlenerek verilimli bir işleyiş yapısı oluşturulması hedeflenmiştir. Bu işleyiş yapısını oluşturan üç ana süreç; planlama, denetleme ve uygulama olarak belirlenmiştir.

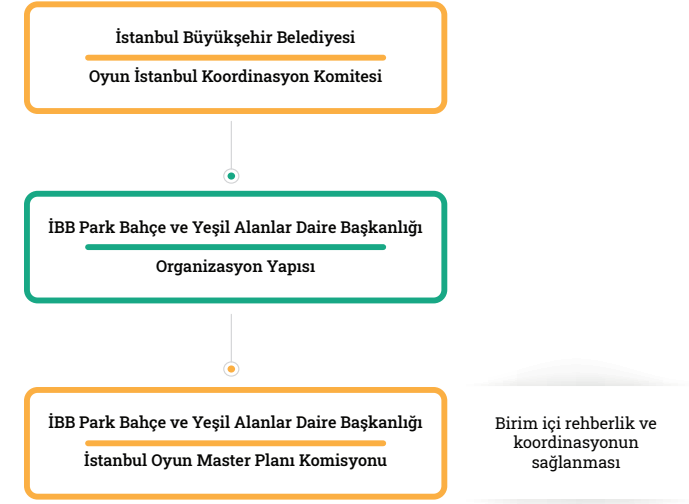
Yukarıda İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı organizasyon yapısı içerisinde oyun ve rekreasyon alanları ile ilgili iş ve işleyişleri içeren planlama, denetleme ve uygulama süreçlerinin birbirleriyle etkileşimleri gösterilmiştir.

Planlama ve uygulama kendi içinde yoğunlaşan dinamiklere sahip süreçler olarak ortaya çıkarırken; denetleme süreci planlama aşamasından uygulamaya kadar her aşamada yer alan ve bu aşamaları sahip olduğu geri besleme mekanizmasıyla sürekli olarak destekleyen bir süreç olarak ortaya çıkmaktadır. Oyun ve rekreasyon ile ilgili tüm süreçlerin kontrol, denetim, izleme ve sürdürülmesi olarak tanımlanan denetleme sisteminin ana aktörü Yeşil Alan ve Tesisler Yapım Müdürlüğü bünyesinde kurulan Oyun ve Rekreasyon Şefliği olarak belirlenmiştir.

Bir sonraki sayfada İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde oyun ve rekreasyona ilişkin iş ve işleyişler ile ilgili sorumlu birimlerin organizasyon yapısındaki yeri ve süreçlerin birbiriyle ilişkileri gösterilmiştir.



Şekil 10.4. İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde oyun ve rekreasyon ile ilgili uygulama ve işlemlerden sorumlu birimlerin organizasyon yapısı



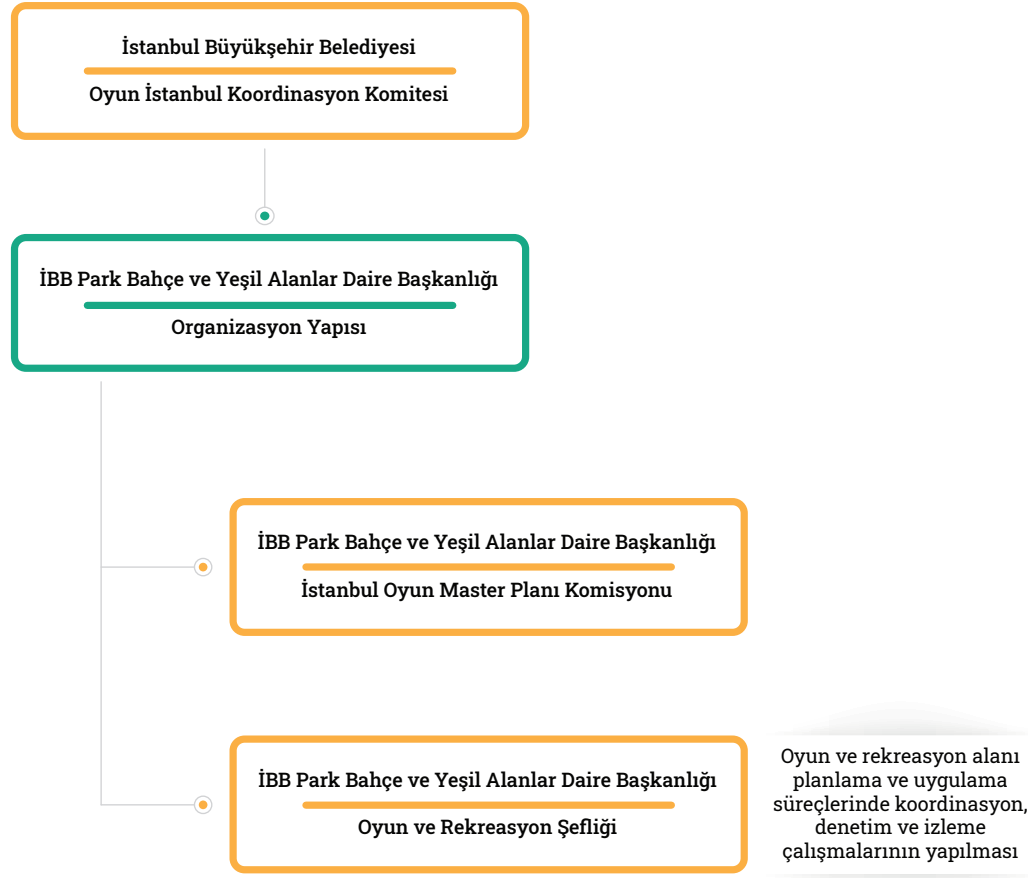
Şekil 10.5. İstanbul Oyun Master Planı Komisyonu'nun yönetim modelindeki yeri ve kapsamı.

İstanbul Oyun Master Planı Komisyonu

İstanbul Oyun Master Planı'nda belirlenen vizyon ve hedefler doğrultusunda yapılması planlanan eylem, pilot proje ve çalışmaların; bütüncül bir bakış açısıyla master plan ilkelerine uygun olarak gerçekleştirilmesi için gerekli süreçlerin başlatılması, takip ve denetimi ile ilgili işlemlerinin sürdürülmesini sağlamak için İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı bünyesinde kurulmuş bir komisyondur. İstanbul Oyun Master Planı Komisyonu, eylem planının uygulanmasında İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı ve alt birimlerine düşen görev ve sorumlulukları belirleyerek bütüncül, sürdürülebilir ve stratejik bir yol haritası ortaya çıkarmak amacıyla oluşturulmuştur. Bu kapsamda belirlenen eylemler için gerekli zaman çizelgesinin belirlenerek uygulamaların master planda belirlenen ilke ve esaslara uygun olarak hayata geçirilmesi ile ilgili iş ve işlemlerden sorumludur. Komisyonunda İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı'na bağlı müdürlük ve şeflikler üzerinden yetki ve sorumluluk paylaşımı yapılmıştır.

İstanbul Oyun Master Planı Komisyonu'nun; eylem planında yer alan eylem ve projelerin ilk iki yıl içinde başlatılması için gerekli önceliklendirmeleri yapmak, uygulamaların tutarlılığını ölçmek ve çalışmalara öncülük etmek hedefiyle her ay bir defa olmak üzere toplanması öngörülmektedir.

Yukarıda İstanbul Oyun Master Planı Komisyonu'nun yönetim modelindeki yeri ve kapsamı gösterilmiştir.



Şekil 10.6. Oyun ve Rekreasyon Şefliği'nin yönetim modelindeki yeri ve kapsamı.

• Oyun ve Rekreasyon Şefliği

Oyun İstanbul adı altında gerçekleştirilen tüm proje ve uygulamaların belirlenen vizyon ve stratejilere uygun bir şekilde gerçekleştirilmesi için gerekli teknik kontrol ve denetimlerin yapılması konusunda sorumlu birimdir. Çocukların en temel hakkı olan oyun oynama hakkını teslim edebilmek için 'Oyun İstanbul' Projesi ile birlikte kurulan Oyun ve Rekreasyon Şefliği, "oyun alanları

olan bir kentten oynanabilir bir kente" vizyonuyla kent genelindeki oyun ve aktivite imkanlarını geliştirmek ve çeşitlendirmek amacıyla hareket etmektedir.

Yukarıda Oyun ve Rekreasyon Şefliği'nin yönetim modelindeki yeri ve kapsamı gösterilmiştir.

İzleme ve Değerlendirme

İstanbul Oyun Master Planında belirlenen vizyon, hedef ve stratejiler doğrultusunda geliştirilen eylem planının sürdürülebilir bir biçimde gerçekleştirilmesi için izleme ve değerlendirme çalışmalarının yapılması öngörülmüştür. İzleme çalışmalarının yapılabilmesi ve sürecin etkili bir şekilde takip edilebilmesi için 2020-2024 yıllarını kapsayan bir zaman çizelgesi oluşturulmuştur.

Aşağıda yer alan zaman çizelgesinde; eylem planında tanımlanan planlanan çalışma ve pilot projeler yapılması öngörülen zaman aralıklarına gösterilmiştir.

Zaman Çizelgesi

Eylem No	Proje No	Pilot Proje	2020	2021	2022	2023	2024
1	Oyun alanlarının tasarımında temel kalite kriterlerinin belirlenmesi	1	Oyun Alanı Tasarım Rehberi				
2	Mevcut oyun alanlarının değerlendirilmesi ve iyileştirilmesi	2	Oyun Alanlarının Envanter Çalışması				
		3	Oyun Alanlarının Bakım ve Onarım Çalışmaları				
3	Oyun ve rekreasyon alanlarının arttırılması	*					
4	Kent mobilyaları ile oynanabilirliğin geliştirilmesi	4	Kent Donatıları Kataloğunun Revizyonu				
5	Rekreasyon alanlarına ulaşım altyapısının güçlendirilmesi	*					
6	Rekreasyon alanlarına yaya ve bisiklet ile ulaşımın desteklenmesi	*					
7	Kentsel rekreasyon altyapısının geliştirilmesi	5	Cep Parkları ve Cep Köşeleri				
8	Rekreasyon alanlarının evrensel tasarım ilkelerine göre değerlendirilmesi	*					
9	Rekreasyon alanlarının kategorilerine göre tasarım ilkelerinin belirlenmesi	6	Rekreasyon Alanlarına Yönelik Materyal Rehberi				

Değerlendirme çalışmaları ise; proje ve çalışmaların uygulandıktan sonraki değerlendirmeleri kapsamaktadır. Uygulama öncesi ve sonrasında yapılan anket ve derinlemesine mülakat çalışmaları ile yapılan değişiklikler ile ilgili etki analiz raporlarının hazırlanması amaçlanmaktadır.

Eylem No		Proje No	Pilot Proje	2020	2021	2022	2023	2024
10	Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Daire Başkanlığı bünyesinde İstanbul Oyun Master Planı'nın strateji ve eylemlerinin sürdürülebilirliğinin sağlanması	7	Oyun ve Rekreasyon Şefliği'nin Kurulması					
11	İstanbul Oyun Master Planı hedeflerinin birimler arası koordine edilmesi ve yürütülmesi	*						
12	Belediye hizmet ve kaynaklarının güçlendirilmesi	8	Personel Geliştirme Eğitimleri					
13	"Oyun İstanbul" iletişim ağı kurulması	9	İstanbul Oyun Çalıştay					
14	Doğal alanlarda ve sahillerde oyun ve rekreasyon faaliyetlerinin teşvik edilmesi	10	Şehri Oryantiring ve Hiking ile Keşfet					
		11	İstanbul Doğa Yürüyüşü Festivali					
15	Sürdürülebilir ve doğal malzeme kullanımının teşvik edilmesi	12	Oyun Alanların Doğal Malzemelerle Dönüşümü					
		13	Doğal Oyun Alanları - Kent Donatıları Şefliği Dönüşüm Atölyesi					
16	Temel haklara adil ve eşitlikçi erişimin sağlanması	*						
17	Doğanın önemi konusunda bilincin ve toplumsal farkındalığın arttırılması	14	Orman Haftası Buluşmaları					
		15	Yeşil Alanların Dijital Ortamda Oyunlaştırılması					
		16	Yeşil İstanbul Farkındalık Programı					
		17	Enerji Tasarrufu Haftası Farkındalık Etkinlikleri					
		18	Bayrampaşa Hizmet Binası GES Gezileri					
18	Oyun ve rekreasyon faaliyetlerinde doğal unsurlarla etkileşimin teşvik edilmesi	19	Oyun Arkadaşım Doğa - İlham Al, Harekete Geç, Kutla!					
		20	Doğa Dedektifi					
19	Kamusal alan kullanımına hassas grupların katılımının teşvik edilmesi	21	Kızlar Parkta - Genç Kızlar için Oyun ve Rekreasyon Tesisleri					

Eylem No		Proje No	Pilot Proje	2020	2021	2022	2023	2024
20	Rekreasyon alanlarında bebelere ve annelere yönelik hizmetlerin geliştirilmesi	22	Parklarda WC ve Bebek Bakım Üniteleri					
21	Engelli ve özel gereksinimli bireyler için evrensel tasarım ilkelerine dayanarak kapsayıcı rekreasyon alanlarının tasarlanması	23	Empati Parkı					
		24	Otizm Bireyleri için Dinlenme Noktaları					
		25	Rekreasyon Alanlarında Erişilebilir Spor Alanları					
		26	Mola Evi Oyun Alanı					
22	Oyun ekipmanlarının kapsayıcı ve gelişimi destekleyen tasarımlar sunması	27	Erişilebilir Oyun Ekipmanları					
23	Açık alanda spor programları geliştirilmesi, spor imkanlarının artırılması ve çeşitlendirilmesi	28	Kapsayıcı Spor Ekipmanları					
		29	Yeşil Alanlarda Spor Programları					
		30	Sporla Büyüyorum					
24	Seyyar oyun ve rekreasyon deneyimlerinin geliştirilmesi	31	HOP Seyyar Oyun Alanları					
		32	Oyun İstanbul Oyun Servisi					
		33	Enerji Tırı					
25	Sokakta serbest oyunun teşvik edilmesi	34	Oyun Sokakları					
26	Çocuk dostu katılım metotlarının geliştirilmesi	35	İstanbul'un Çocukları Parklarını Tasarlıyor					
27	Aktif katılım ve gönüllülük çalışmalarının desteklenmesi	36	Beşiktaş Meydanı Kaykay Alanı Tasarımı					
		37	Park İzçileri					
28	Oyunun bireysel ve toplumsal faydaları konusunda farkındalık yaratılması	*						
29	Oyun etkinliklerinin düzenlenmesi ve teşvik edilmesi	38	Geleneksel 23 Nisan Çocuk Bilim Festivali					
30	Oyunun kentteki görünürlüğünü destekleyerek kentin imajının güçlendirilmesi	39	Oyun Kente Yayılıyor! Hayal Geçiti					
		40	Oyun Kente Yayılıyor! Yer Oyunları					
31	Kamusal alan deneyiminin güçlendirilmesi.	*						
32	Mahalle ölçeğinde oynanabilirliğin etkinleştirilmesi	41	Oyun Kuruculu Park					

Eylem No		Proje No	Pilot Proje	2020	2021	2022	2023	2024
33	Gençler ve yetişkinlere yönelik rekreasyon deneyiminin artırılması	42	Kent Oyunu					
34	Eğitim programında oyun gereksiniminin tanımlanması	*						
35	Kuşaklar arası iletişimin etkinleştirilmesi	*						
36	Oyun ile sosyo-kültürel yapının güçlendirilmesi	43	Sadako Sasaki Anma Günü Etkinliği					
37	Oyun alanları ve ekipmanlarının güvenlik durumlarının raporlanması	*						
38	Rekreasyon alanlarının gece ve gündüz kullanım değerlerinin iyileştirilmesi	*						
39	Güvenli oyun ve rekreasyon alanlarının oluşturulması	44	Oyun alanları ve ekipmanlarının güvenlik standartlarına uygunluğunu sağlamak ve denetlemek.					
		45	TS-EN 1176 Güvenlik Rehberi'nin Türkçeleştirilmesi					
		46	Oyun, Spor ve Rekreasyon Alanlarında Bilgilendirme Çalışmaları					

ekler

Ek A.1**Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşme, Madde 31**

31.1. Taraf Devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence (etkinliklerinde) bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar.

31.2. Taraf Devletler çocuğun kültürel ve sanatsal yaşama tam olarak katılma hakkını saygı duyarak tanırlar ve özendirirler ve çocuklar için, boş zamanı değerlendirmeye, dinlenmeye, sanata ve kültüre ilişkin (etkinlikler) konusunda uygun ve eşit fırsatların sağlanmasını teşvik ederler.

Kaynak: Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşme ve İhtiyari Protokoller, Usul Kuralları ile Çocuk Hakları Komitesi Genel Yorumları. UNICEF

Ek B.1**Birleşmiş Milletler 2030 Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları, Amaç 11: Sürdürülebilir Şehirler ve Topluluklar**

Şehirleri ve insan yerleşimlerini kapsayıcı, güvenli, dayanıklı ve sürdürülebilir kılmak. Aşırı yoksulluk genellikle kentsel alanlarda yoğunlaşıyor; ulusal ve yerel yönetimler, bu alanlarda artan nüfusu barındırmak için çaba veriyor. Kentleri güvenli ve sürdürülebilir kılmak demek, güvenli ve erişilebilir konut sağlamak, gecekonduları dönüştürmek anlamına gelir. Ayrıca, toplu taşımacılığa yatırım yapmak, kamusal yeşil alanlar yaratmak, kentsel planlama ve yönetimi hem katılımcı hem de kapsayıcı olacak şekilde iyileştirmek anlamına da gelir.

"Sürdürülebilir Şehirler ve Topluluklar" amacı kapsamında 10 hedef bulunmaktadır:

1. 2030'a kadar herkesin yeterli, güvenli ve uygun fiyatlı konutlara ve temel hizmetlere erişiminin sağlanması ve gecekondu mahallelerinin iyileştirilmesi
2. 2030'a kadar özellikle kırılgan durumda olan

insanların, kadınların, çocukların, engellilerin ve yaşlıların ihtiyaçlarına özel önem gösterilerek, yol güvenliğinin geliştirilmesi, özellikle toplu taşıma sisteminin geliştirilmesiyle herkesin güvenli, uygun fiyatlı, erişilebilir ve sürdürülebilir ulaşım sistemlerine erişiminin sağlanması

3. 2030'a kadar bütün ülkelerde kapsayıcı ve sürdürülebilir kentleşmenin geliştirilmesi ve katılımcı, entegre ve sürdürülebilir insan yerleşimlerinin planlanması ve yönetilmesi için kapasitenin güçlendirilmesi
4. Dünyanın kültürel ve doğal mirasının korunması ve gözetilmesi çabalarının artırılması
5. 2030'a kadar yoksulların ve kırılgan durumdaki insanların korunması temel alınarak suyla ilgili afetleri de kapsayan afetler nedeniyle küresel gayri safi yurtiçi hasılayla ilgili doğrudan ekonomik kayıpların önemli oranda düşürülmesi ve ölümlerin ve etkilenen insan sayısının önemli ölçüde azaltılması
6. 2030'a kadar hava kalitesine ve belediye atık yönetimi ve diğer atık yönetimlerine özel önem göstererek kentlerin kişi başına düşen olumsuz çevresel etkilerinin azaltılması
7. 2030'a kadar özellikle kadınlar, çocuklar, yaşlılar ve engellilerin güvenli, kapsayıcı ve erişilebilir yeşil alanlara ve kamu alanlarına evrensel erişimlerinin güvence altına alınması
8. Ulusal ve bölgesel kalkınma planlamasını güçlendirerek kentsel, kent çevresindeki ve kırsal alanlar arasındaki olumlu ekonomik, sosyal ve çevresel bağlantıların desteklenmesi
9. 2020'ye kadar kapsamaya, kaynak etkinliğine, iklim değişikliğine uyuma ve afetlere karşı dayanıklılığa yönelik entegre politikaları ve planları benimseyen ve uygulayan şehirlerin ve insan yerleşimlerinin sayısının önemli ölçüde artırılması ve Sendai Afet Riskini Azaltma Çerçeve Eylem Planı 2015-2030 doğrultusunda bütüncül bir afet risk yönetiminin her düzeyde geliştirilmesi ve uygulanması
10. En az gelişmiş ülkelerin finansal ve teknik yardım aracılığıyla yerel malzemeler kullanarak sürdürülebilir ve dayanıklı binalar inşaatlarının desteklenmesi

Ek B.2**Birleşmiş Milletler 2030 Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları, Amaç 4: Nitelikli Eğitim**

"Nitelikli eğitim", herkes için kapsayıcı ve eşitlikçi nitelikli eğitim sağlanması ve ömür boyu eğitim fırsatlarının teşvik edilmesine yönelik küresel amaçtır. Gelişmekte olan bazı bölgelerde ağır yoksulluk, silahlı çatışmalar ve diğer acil krizler nedeniyle, eğitimde ilerleme kaydetmek oldukça zor olmuştur. Batı ve Kuzey Afrika'da devam eden silahlı çatışmalar, okula giden çocuk sayısında azalmaya yol açmıştır. Herkes için kapsayıcı ve nitelikli eğitimin başarılması, eğitimin sürdürülebilir kalkınma için en güçlü ve denenmiş araçlardan biri olduğuna dair inancı yeniden vurgular. Bu hedef, 2030 yılına kadar tüm kız ve erkek çocuklarının ücretsiz ilköğretim ve ortaöğretimi tamamlamasını sağlayacaktır. Ayrıca, uygun maliyetli mesleki eğitime eşit erişim sağlamayı, toplumsal cinsiyet ve varlık eşitsizliklerini ortadan kaldırmayı, nitelikli yükseköğretime herkesin erişmesini sağlamayı da hedefler.

"Nitelikli Eğitim" amacı kapsamında 10 hedef bulunmaktadır:

1. 2030'a kadar bütün kız ve erkek çocuklarının ücretsiz, hakkaniyetli ve kaliteli bir ilköğretim ve ortaöğretimi tamamlamalarının ve böylece ilgili ve etkili öğrenme çıktılarının elde edilmesinin sağlanması
2. 2030'a kadar bütün kız ve erkek çocuklarının onları ilköğretime hazır hale getirecek kaliteli okul öncesi eğitimine erişimlerinin güvence altına alınması
3. 2030'a kadar bütün kadın ve erkeklerin erişilebilir ve kaliteli teknik eğitim, mesleki eğitim ve üniversiteyi kapsayan yüksek öğretime eşit biçimde erişimlerinin sağlanması
4. 2030'a kadar istihdam, insana yakışır işlerde çalışma ve girişimciliğe yönelik teknik ve mesleki becerileri de kapsayan ilgili becerilere sahip gençlerin ve yetişkinlerin sayısının önemli ölçüde artırılması

5. 2030'a kadar eğitim alanındaki toplumsal cinsiyet eşitsizliklerinin ortadan kaldırılması ve engelliler, yerliler ve kırılgan durumdaki çocuklar dâhil, kırılgan insanların her düzeyde eğitim ve mesleki eğitime eşit biçimde erişimlerinin sağlanması
6. 2030'a kadar bütün gençlerin ve hem kadın hem de erkek olmak üzere yetişkinlerin büyük bir bölümünün okur yazar olmasının ve matematiksel beceriler kazanmasının güvence altına alınması
7. 2030'a kadar sürdürülebilir kalkınma ve sürdürülebilir yaşam tarzları için eğitim, insan hakları, toplumsal cinsiyet eşitliği, barış ve şiddete başvurmama kültürünün geliştirilmesi, dünya vatandaşlığı ve kültürel çeşitliliğin ve kültürün sürdürülebilir kalkınmaya katkısının takdiri yoluyla bütün öğrenciler tarafından sürdürülebilir kalkınmanın ilerletilmesi için gereken bilgi ve becerinin kazanımının sağlanması
8. Çocuklara, engellilere, toplumsal cinsiyet eşitliğine duyarlı eğitim olanaklarının yaratılması ve geliştirilmesi ve herkes için güvenli, şiddete dayalı olmayan, kapsayıcı ve etkili öğrenme ortamlarının oluşturulması
9. 2020'ye kadar en az gelişmiş ülkeler, gelişmekte olan küçük ada devletleri ve Afrika ülkeleri başta olmak üzere gelişmekte olan ülkelere, gelişmiş ve diğer gelişmekte olan ülkelerdeki mesleki eğitim programlarını ve bilgi ve iletişim teknolojileri programlarını, teknik programları, mühendislik programlarını ve bilimsel programları kapsayan yüksek öğrenim programlarına kayıt olanağı sunan bursların sayısının küresel olarak önemli ölçüde artırılması
10. 2030'a kadar özellikle en az gelişmiş ülkeler ve gelişmekte olan küçük ada devletleri başta olmak üzere gelişmekte olan ülkelerdeki öğretmen eğitimi için uluslararası iş birliğinin sağlanması aracılığıyla nitelikli öğretmen tedariğinin önemli ölçüde artırılması

Ek B.3**Birleşmiş Milletler 2030 Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları, Amaç 10: Eşitsizliklerin Azaltılması**

Ülkeler içinde ve arasında eşitsizlikleri azaltmak. Gelir eşitsizliği, küresel çözümler isteyen küresel bir sorundur. Çözüm, mali piyasalar ve kurumların düzenlenmesi ve izlenmesini iyileştirmeyi, kalkınma yardımları ve doğrudan yabancı yatırımları en çok ihtiyaç duyulan bölgelere yönlendirmeyi içerir. İnsanların güven içinde göç ve hareket etmesini sağlamak da, büyüyen eşitsizliğin azaltılmasında önemlidir.

"Eşitsizliklerin Azaltılması" amacı kapsamında 10 hedef bulunmaktadır:

1. 2030'a kadar nüfusun tabandaki yüzde 40 içinde bulunan kesiminin gelirinin ulusal ortalamadan daha yüksek bir oranda, devamlı olarak artmasının ve sürdürülmesinin sağlanması
2. 2030'a kadar yaşa, toplumsal cinsiyete, engelliliğe, ırka, etnik kökene, dine, ekonomik ya da başka bir statüye bakılmaksızın herkesin güçlendirilmesi ve sosyal, ekonomik ve siyasi olarak kapsanmasının desteklenmesi
3. Ayrımcılığa dayalı yasaların, politikaların ve uygulamaların ortadan kaldırılması ve bu bağlamda uygun mevzuatın, politikaların ve eylemlerin desteklenmesi yoluyla eşit fırsatlar sunulması ve eşitsizliklerin azaltılması
4. Özellikle mali, ücret ve sosyal koruma politikaları olmak üzere politikaların benimsenmesi ve eşitliğin giderek daha çok sağlanması
5. Küresel finans piyasalarının ve kurumlarının düzenlenmesi ve denetlenmesinin geliştirilmesi ve bu tür düzenlemelerin hayata geçirilmelerinin güçlendirilmesi
6. Daha etkili, güvenilir, hesap verebilir ve meşru kurumların var olması için küresel uluslararası ekonomi ve finans kurumlarındaki karar verme süreçlerinde gelişmekte olan ülkelerin daha iyi temsilinin sağlanması ve seslerinin duyurulması

7. Planlı ve iyi yönetilen göç politikalarının uygulanmasıyla insanların sistemli, güvenli, düzenli ve sorumlu göçlerinin ve yer değiştirmelerinin kolaylaştırılması
8. Dünya Ticaret Örgütü anlaşmalarına uygun olarak, özellikle en az gelişmiş ülkeler olmak üzere gelişmekte olan ülkeler için özel ve farklı muamele ilkesinin uygulanması
9. Özellikle en az gelişmiş ülkeler, Afrika ülkeleri, gelişmekte olan küçük ada devletleri ve karayla çevrili gelişmekte olan ülkeler olmak üzere ihtiyacın en fazla olduğu ülkelere, ulusal plan ve programlarına göre, doğrudan yabancı yatırımı da kapsayan nakit akışlarının ve resmi kalkınma yardımlarının teşvik edilmesi
10. 2030'a kadar göçmen havaleleri işlem maliyetlerinin yüzde 3'ün altına indirilmesi ve maliyeti yüzde 5'ten yüksek olan havale koridorlarının ortadan kaldırılması

Ek B.4**Birleşmiş Milletler 2030 Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları, Amaç 5: Toplumsal Cinsiyet Eşitliği**

"Toplumsal Cinsiyet Eşitliği" başlığı, da toplumsal cinsiyet eşitliğini sağlamak ve tüm kadınlar ile kız çocuklarını güçlendirmek amacını belirtir. Kadınlar ve kız çocuklarının güçlendirilmesinin çarpan etkisi yarattığı ve ekonomik büyümeyi ve her alanda gelişmeyi hızlandırdığı defalarca kanıtlanmıştır. Bu küresel amaç, kadınlara ve kız çocuklarına karşı ayrımcılığı her yerde ortadan kaldırmayı hedefliyor. Bazı bölgelerde işgücü piyasasında hala büyük eşitsizlikler var, kadınlar hala işe eşit erişime sahip değiller. Cinsel şiddet ve istismar, ücretsiz bakım ve ev işlerinin eşitsiz bölüşümü ve kamu görevlerinde ayrımcılık hala büyük engel teşkil ediyor. Günümüzde kamu görevindeki kadın sayısı her zamankinden daha yüksek; ancak kadın liderlerin teşvik edilmesi, toplumsal cinsiyet eşitliğini daha ileriye götürecek politikalar ve mevzuatın güçlendirilmesine katkı sağlayacak.

"Toplumsal Cinsiyet Eşitliği" amacı kapsamında 9

hedef bulunmaktadır:

1. Kadınlara ve kız çocuklarına yönelik her türlü ayrımcılığın her yerde sona erdirilmesi
2. Kamu alanları ve özel alanlarda, bütün kadınlara ve kız çocuklarına yönelik, kadın ticareti, cinsel ve her türlü istismarı da kapsayan şiddetin her türünün ortadan kaldırılması
3. Çocuk evliliği, erken yaşta zorla evlendirilme ve kadın sünneti gibi bütün zararlı uygulamaların ortadan kaldırılması
4. Ücretsiz bakım ve ev işlerinin kamu hizmetleri, altyapı ve sosyal koruma politikalarının sağlanması ve hane ve aile içinde sorumluluğun ulusal açıdan uygun bir biçimde paylaşılmasının geliştirilmesi yoluyla tanınması ve değer görmesi
5. Kadınların siyasi, ekonomik ve sosyal hayatın karar verme süreçlerine tam ve etkin bir biçimde katılımlarının ve kadınlara karar verme mekanizmalarında, her düzeyde lider olabilmeleri için eşit fırsatlar tanınmasının güvence altına alınması
6. Uluslararası Nüfus ve Kalkınma Konferansı Eylem Programı, Pekin Eylem Platformu ve bunların gözden geçirme konferansları sonucunda ortaya çıkan konferans çıktılarına uygun olarak cinsel sağlık ve üreme sağlığı haklarına evrensel erişimin sağlanması
7. Kadınların ekonomik kaynaklara ulaşma, toprak ve diğer mülk türlerine sahip olma ve üzerlerinde kontrol kurabilme, finansal hizmetler, miras ve doğal kaynaklara erişimleri gibi konularda ulusal yasalara uygun olarak eşit haklara sahip olmaları için reformlar yapılması
8. Kadınların güçlenmelerinin ilerletilmesi için özellikle bilgi ve iletişim teknolojileri olmak üzere etkinleştirme teknolojisinin kullanımının geliştirilmesi
9. Toplumsal cinsiyet eşitliğinin ilerletilmesi ve kadınların ve kız çocuklarının her düzeyde güçlenmeleri için sağlam politikaların ve yasal olarak uygulanabilir mevzuatların kabul edilmesi ve güçlendirilmesi

Ek B.5**Birleşmiş Milletler Engelli Hakları Sözleşmesi CRPD, Madde 30. Kültürel Yaşama, Dinlenme, Boş Zaman Aktiviteleri ve Spor Faaliyetlerine Katılım**

Bu madde engellilerin diğer bireylerle eşit koşullar altında kültürel yaşama katılım hakkını; engellilerin yaratıcı, sanatsal ve entelektüel kapasitelerini geliştirme ve kullanma; özel kültürel ve dil kimliklerinin tanınması ve desteklenmesi; eğlence, dinlenme ve spor etkinliklerine katılma haklarını onaylar. Taraf Devletler şu hususlarda raporlama yapmalıdır:

- Engelli kişilerin diğer bireylerle eşit koşullar altında yaratıcı, sanatsal ve entelektüel kapasitelerini geliştirme ve kullanmaları dahil olmak üzere kültürel yaşama katılım haklarını hayata geçirmek ve desteklemek için atılmış adımlar
- Eğlence, boş zaman aktiviteleri, turistik ve spor etkinliklerinin; engelli çocuklar da göz önünde bulundurularak; engelliler için erişilebilir olması için kamu ihaleleri ve kamusal fonların da kullanımı dahil olmak üzere atılmış adımlar
- Fikri mülkiyet haklarını koruyan yasaların engelli kişilerin kültürel materyallere erişimine engel teşkil etmemesi için, konuyla ilgili uluslararası çalışmalara katılım dahil olmak üzere, atılmış adımlar
- İşitme engellilerin kültürünün teşvik edilmesi için atılmış adımlar
- Ödül ve madalya verilmesi konusunda engellilerin ayrımcılığa maruz kalmaması dahil olmak üzere, engellilerin spor etkinliklerine katılımını desteklemek için atılmış adımlar
- Engelli çocukların, okullardaki etkinlikler dahil olmak üzere, oyun, eğlence, boş zaman aktiviteleri ve spor etkinliklerine diğer çocuklarla eşit şekilde katılabilmelerini sağlamak için atılmış adımlar

Kaynak: Birleşmiş Milletler Engelli Hakları Sözleşmesi, CRP-D/C/2/3 Dağıtım: Genel 18 Kasım 2009, erişim 02.08.2021

Ek B.6

Avrupa Birliği'nin Şehirde İnsan Haklarının Korunmasına İlişkin Şartı, Madde 21. Boş Zaman Hakkı

- Şehirler, vatandaşların boş zaman hakkını tanıır.
- Yerel yetkililer, ayırım gözetmeksizin tüm çocuklar için kaliteli boş zaman alanlarını garanti eder.
- Belediye yetkilileri spor faaliyetlerine katılımı kolaylaştırır ve herkes için erişilebilir tesisler sağlar.
- Belediye yetkilileri sürdürülebilir turizmi teşvik eder ve bir yanda şehir turizmi ile diğer yanda vatandaşların sosyal ve ekolojik refahı arasındaki dengeyi denetler.

Kaynak: United Cities and Local Governments (UCLG), Committee on Social Inclusion, Participatory Democracy and Human Rights. (2012). European Charter for Safeguarding Human rights in city.

Ek B.7

Mekansal Planlar Yapım Yönetmeliği ve eki

Amaç

MADDE 1 – (1) Bu Yönetmeliğin amacı; fiziki, doğal, tarihi ve kültürel değerleri korumak ve geliştirmek, koruma ve kullanma dengesini sağlamak, ülke, bölge ve şehir düzeyinde sürdürülebilir kalkınmayı desteklemek, yaşam kalitesi yüksek, sağlıklı ve güvenli çevreler oluşturmak üzere hazırlanan, arazi kullanım ve yapılaşma kararları getiren mekânsal planların yapımına ve uygulanmasına ilişkin usul ve esasları belirlemektir.

Yürüme mesafeleri

MADDE 12 – (1) İmar planlarında yürüme mesafeleri; eğitim, sağlık ile yeşil alanların hizmet etki alanındaki nüfusun erişme mesafesi topoğrafya,

yapılaşma, yoğunluk, mevcut doku, doğal ve yapay eşikler dikkate alınarak planlanır. Bu fıkrafta belirtilen hususlar uygun olması halinde ikinci ve üçüncü fıkralardaki asgari yürüme mesafelerine uyulur.

(2) İmar planlarında; çocuk bahçesi, oyun alanı, açık semt spor alanı, aile sağlık merkezi, kreş, anaokulu ve ilkokul fonksiyonları takriben 500 metre, ortaokullar takriben 1.000 metre, liseler ise takriben 2.500 metre mesafe dikkate alınarak yaya olarak ulaşılması gereken hizmet etki alanında planlanabilir.

(3) Ayrıca imar planlarında; dini tesislerden küçük cami takriben 250 metre, orta (semt) cami takriben 400 metre mesafe dikkate alınarak yaya olarak ulaşılması gereken hizmet etki alanında planlanabilir. Mescitler ise yerleşik veya hareketli nüfusa göre takriben 150 metre hizmet etki alanında yapılabilir.

(4) Brüt nüfus yoğunluğu 100 kişi/ha ve daha az olan yerleşim bölgelerinde, dağınık kırsal nitelikli yerleşmelerde veya yerleşik alanlarda uygun büyüklük ve nitelikte alan bulunamaması halinde veya bu fonksiyonlara ulaşımı zorlaştıran doğal ya da yapay eşikler olması nedeniyle yürüme mesafeleri artırılabilir.

EK-2 TABLO			FARKLI NÜFUS GRUPLARINDA ASGARİ SOSYAL VE TEKNİK ALTYAPI ALANLARINA İLİŞKİN STANDARTLAR VE ASGARİ ALAN BÜYÜKLÜKLERİ TABLOSU								
NÜFUS GRUPLARI ALTYAPI ALANLARI			0 - 75.000		75.001- 150.000		150.001 - 500.000		501.000 +		
			m²/kişi	Asgari Birim Alan (m²)	m²/kişi	Asgari Birim Alan (m²)	m²/kişi	Asgari Birim Alan (m²)	m²/kişi	Asgari Birim Alan (m²)	
EĞİTİM TESİSLERİ ALANI			Anaokulu	0,50	1.500-3.000	0,50	1.500-3.000	0,60	1.500-3.000	0,60	2.000-4.000
			İlkokul	2,00	5.000-8.000	2,00	5.000-8.000	2,00	5.000-8.000	2,00	5.000-8.000
			Ortaokul	2,00	6.000-10.000	2,00	6.000-10.000	2,00	6.000-10.000	2,00	6.000-10.000
			Gündüzlü Lise	2,00	6.000-10.000	2,00	6.000-10.000	2,00	6.000-10.000	2,00	6.000-10.000
			Yatılı Lise		10.000-15.000		10.000-15.000		10.000-15.000		
			Endüstri Meslek Lisesi, Çok Programlı Lise		10.000-25.000		10.000-25.000		10.000-25.000		
			Özel Eğitim, Rehabilitasyon ve Rehberlik Merkezleri		2.000-4.000		2.000-4.000		2.000-4.000		
			Halk Eğitim Merkezi		3.000-5.000		3.000-5.000		3.000-5.000		3.000-5.000
Olgunlaşma Enstitüsü											
AÇIK VE YEŞİL ALANLAR	İLÇE SINIRLARI DAHİLİNDE YAPILAN PLANLAMALARDA	Çocuk Bahçesi	10,00		10,00		10,00		10,00		
		Park									
		Meydan									
		Semt Spor Alanı									
		Botanik Parkı									
		Mesire Yeri									
		Rekreasyon									
	İL SINIRLARI BÜTÜNÜNDE YAPILAN PLANLAMALARDA	Hayvanat Bahçesi	5,00		5,00		5,00		5,00		
		Kent Ormanı									
		Ağaçlandırılacak Alan									
		Fuar, Panayır ve Festival Alanı									
		Hipodrom									
SAĞLIK TESİSLERİ ALANI		Aile Sağlık Merkezi	1,50		1,50		1,50		1,60		
		Basamak Sağlık Tesisleri									
		Ağız ve Diş Sağlığı Merkezi									
		Doğum ve Çocuk Bakım Evleri									
		Devlet Hastaneleri									
		İhtisas/Eğitim ve Araştırma Hastaneleri									
		Fizik Tedavi ve Rehabilitasyon Hastaneleri									
		Sağlık Kampüsleri									
SOSYAL ve KÜLTÜREL TESİSLER ALANI			0,75		1,00		1,25		1,50		
İBADET YERİ	Küçük ibadet yeri	0,50	1.000	0,50	1.000	0,75	1.000	0,75	1.000		
			Orta ibadet yeri		2.500		2.500		2.500		
			Büyük ibadet yeri ve külliyesi		10.000		10.000		15.000	15.000	
TEKNİK ALTYAPI (Yol ve Otopark hariç)			1,00		1,25		1,50		2,00		

Ek B.8**Planlı Alanlar İmar Yönetmeliği****Tanımlar**

MADDE 4 – (1) Bu Yönetmelikte geçen

Yeşil alanlar: Toplumun yararlanması için ayrılan oyun bahçesi, çocuk bahçesi, dinlenme, gezinti, piknik, eğlence, rekreasyon ve rekreatif alanları toplamını (Metropol ölçekteki fuar, botanik ve hayvan bahçeleri ile bölgesel parklar bu alanlar kapsamındadır.), 19 uncu maddede yer alan işlevleri ve yapılaşma koşullarını içeren yeşil alanlar;

1. Çocuk bahçeleri: Çocukların oyun ve dinlenme ihtiyaçlarını karşılayan, bitki örtüsü ile çocukların oyun için gerekli araç gereçleri, toplamda 6 m²'yi geçmeyen büfe ile süs havuzu, pergola ve genel tuvalet dışında başka tesis yapılamayan alanları,
2. Parklar: Kentte yaşayanların yeşil bitki örtüsü ile dinlenme ihtiyaçları için ayrılan, 19 uncu maddedeki kullanımlara da yer verilebilen alanları,
3. Piknik ve eğlence (rekreasyon) alanları: Kentin açık ve yeşil alan ihtiyacı başta olmak üzere, eğlence, dinlenme, piknik ihtiyaçlarının karşılanabildiği, kent içinde ve çevresinde gününbirlik kullanıma yönelik olarak imar planı ile belirlenmiş yerleri,
4. (Ek:RG-01/3/2019-30701) Millet bahçeleri: Halkı doğa ile buluşturan, rekreatif gereksinimleri karşılayan, afet anında kentin toplanma alanları olarak da kullanılabilecek, yer seçimi, alan büyüklüğü, fonksiyonları ve tasarımı gibi hususların Bakanlıkça hazırlanarak yürürlüğe konulacak Millet Bahçeleri Rehberinde belirlendiği büyük yeşil alanları, ifade eder.

Parsel kullanım fonksiyonlarına göre yapılaşma koşulları

MADDE 19 - (1) Bu Yönetmelikte tanımlanan kullanım alanlarına ilişkin yapılaşma koşulları aşağıdaki gibidir:

c) Park alanları: Bu alanlarda encümen kararıyla;

1. (Danıştay Altıncı Dairesinin 3/2/2021 tarihli ve E.:2017/4783; K.:2021/1096 sayılı kararı ile iptal bent: Açık havuz/süs havuzu, açık spor ve oyun alanı, genel tuvalet, pergola, kameriye,)
2. 1000 m² ve üzeri parklarda ahşap veya hafif yapı malzemelerinden yapılmak, kat adedi 1'i, yüksekliği 4.50 metreyi ve açık alanları dâhil taban alanları toplamda %3'ü, her birinin alanı 15 m²'yi geçmemek kaydıyla çay bahçesi, büfe, muhtarlık, güvenlik kulübesi (Danıştay Altıncı Dairesinin 3/2/2021 tarihli ve E.:2017/4842; K.:2021/1091 sayılı kararı ile iptal ibare: ile oyun alanlarına en az 10 metre mesafede olmak ve etrafı çit ve benzeri ile kapatılmak koşuluyla (Değişik ibare:RG-25/7/2019-30842) parkın ihtiyacı için gerekli olan asgari ölçülerdeki) (Değişik ibare:RG-25/7/2019-30842) trafo,
3. (Değişik:RG-25/7/2019-30842) Tabii veya tesviye edilmiş toprak zemin altında kalmak üzere, ağaçlandırma için TSE standartlarında öngörülen yeterli derinlikte toprak örtüsünün sağlanması, giriş çıkışının parkın giriş çıkışından ayrı olması ve parkın ihtiyacı için Otopark Yönetmeliği ekindeki en az otopark miktarları tablosundaki benzer kullanımlar dikkate alınarak belirlenecek miktarı aşmamak kaydıyla kapalı otopark,
4. 10.000 m² üzerindeki parklarda, açık alanları dâhil taban alanları, (2) numaralı alt bentte belirlenenler de dâhil toplamda %3'ü geçmemek üzere muvakkat yapı ölçülerini aşmayan mescit ile trafik güvenliği alınarak kamuya ait 112 acil ambulans istasyonu, yapılabilir.

ç) Piknik ve eğlence (rekreasyon) alanları: Bu alanlarda encümen kararıyla;

1. Bodrum katlar dâhil yapı inşaat alanı toplamda %5'i, her biri için muvakkat yapı ölçülerini aşmayan çok amaçlı salon, mescit, lokanta, kahvehane, çay bahçesi, büfe,
2. (Değişik:RG-25/7/2019-30842) Açık otopark ile tabii veya tesviye edilmiş toprak zemin altında kalmak üzere, ağaçlandırma için TSE stan-

dartlarında öngörülen yeterli derinlikte toprak örtüsünün sağlanması ve rekreasyon alanı ihtiyacı için Otopark Yönetmeliği ekindeki en az otopark miktarları tablosu dikkate alınarak belirlenecek miktarı aşmamak kaydıyla kapalı otopark, (4)

3. (Değişik:RG-25/7/2019-30842) Toplam kullanım alanı, rekreasyon alanının %5'ini geçmemek üzere güreş, tenis, yüzme, mini golf, otokros, gokart ve benzeri spor alanları ve çocuk oyun parkları, (4)
4. Tuvalet, çeşme, pergola, kameriye, mangal, piknik masası, yer alabilir.

d) Spor ve oyun alanları: Bu alanlarda;

1. Açık veya tabii veya tesviye edilmiş zeminin altında olmak üzere kapalı otoparklar,
2. Kat irtifakı ve kat mülkiyetine konu edilmeksizin ve ticari ünitelerin toplam alanı, spor tesisi alanının %20'sini geçmemek koşuluyla seyirci ve sporcuların ihtiyacına yönelik, büfe, lokanta, pastane, çayhane ve spor faaliyetlerine ilişkin ticari üniteler, yapılabilir.

Kaynak: Planlı Alanlar İmar Yönetmeliği (2017). T. C. Resmi Gazete, 30113, 03 Temmuz 2017.

Ek B.9**5378 sayılı Engelliler Hakkında Kanun**

Geçici Madde 2- Kamu kurum ve kuruluşlarına ait mevcut resmî yapılar, mevcut tüm yol, kaldırım, yaya geçidi, açık ve yeşil alanlar, spor alanları ve benzeri sosyal ve kültürel altyapı alanları ile gerçek ve tüzel kişiler tarafından yapılmış ve umuma açık hizmet veren her türlü yapılar bu Kanunun yürürlüğe girdiği tarihten itibaren sekiz yıl içinde engellilerin erişebilirliğine uygun duruma getirilir. (1)(2)

Kaynak: 5378 sayılı Engelliler Hakkında Kanun (2005). T. C. Resmi Gazete, 25868, 7 Temmuz 2005.

Ek B.10**Erişilebilirlik İzleme ve Denetleme Yönetmeliği****Tanımlar ve kısaltmalar**

MADDE 4 – (1) Bu Yönetmelikte geçen;

- a) Bakanlık: Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığını,
- b) Erişilebilirlik: Binaların, açık alanların, ulaşım ve bilgilendirme hizmetleri ile bilgi ve iletişim teknolojisinin engelliler tarafından güvenli ve bağımsız olarak ulaşılabilir ve kullanılabilir olmasını,
- c) Erişilebilirlik belgesi: Komisyon tarafından denetlenen umuma açık hizmet veren her türlü yapılar ve açık alanlar ile toplu taşıma araçlarının denetim tarihi itibarı ile erişilebilirlik mevzuatına uygun olduğunu içeren komisyonca düzenlenecek belgeyi,
- ç) Erişilebilirlik standartları: Türk Standardları Enstitüsü'nün erişilebilirlikle ilgili yayımladığı TS 9111, TS 12576, TS 12460, TS ISO 23599, TS 13536, TS 23600 ve diğer standartlarını, ifade eder.

Kaynak: Erişilebilirlik İzleme ve Denetleme Yönetmeliği (2013). T. C. Resmi Gazete, 28713, 20 Temmuz 2013.

Ek C.1

İlçelere göre aktif yeşil alanlara erişim kolaylığı bulunan alan miktarları (m²)

NO	İLÇE	YÜZÖLÇÜMÜ	ERİŞİLEBİLİR ALAN	ERİŞİLEBİLİRLİK YÜZDESİ
1	Adalar	11346739,78	7371084,075	%64,96
2	Arnavutköy	451212537,9	57352981,16	%12,71
3	Ataşehir	25197547,56	24746746,7	%98,21
4	Avcılar	41987644,13	24241860,17	%57,74
5	Bağcılar	22268565,57	22018280,52	%98,88
6	Bahçelievler	16594276,91	16594271,31	%100
7	Bakırköy	29756441,44	28117034,76	%94,49
8	Başakşehir	104492903,2	52610463,43	%50,35
9	Bayrampaşa	9607822,335	9607822,335	%100
10	Beşiktaş	17831722,41	17697166,99	%99,25
11	Beykoz	310342396,8	69492477,28	%22,39
12	Beylikdüzü	38168059,79	30604042,27	%80,18
13	Beyoğlu	8916509,298	8916509,298	%100
14	Büyükçekmece	139202445,9	38400989,33	%27,59
15	Çatalca	1114102550	47377467,16	%4,25
16	Çekmeköy	148091673,7	23859471,14	%16,11
17	Esenler	18424277,95	14281726,84	%77,52
18	Esenyurt	43126436,09	32097058,04	%74,43
19	Eyüpsultan	227610492,1	61846453,37	%27,17
20	Fatih	16138776,7	16138776,7	%100
21	Gaziosmanpaşa	11763189,76	11760635,03	%99,98
22	Güngören	7308225,13	7308225,13	%100
23	Kadıköy	25090209,79	23710408,19	%94,50
24	Kağıthane	14553821,56	14520588,21	%99,77
25	Kartal	38545003,62	30996745,82	%80,42
26	Küçükçekmece	37649026,89	33292942,38	%88,43
27	Maltepe	54004171,19	41558964,3	%76,96
28	Pendik	180074718,9	57029465,42	%31,67
29	Sancaktepe	62382750,02	32089829,73	%51,44
30	Sarıyer	175831558,1	72645766	%41,32
31	Silivri	869366888,6	80857223,66	%9,30
32	Sultanbeyli	29100357,85	21109029,49	%72,54
33	Sultangazi	35710817,4	21906333,04	%61,34
34	Şile	781715453,5	71940298,37	%9,20
35	Şişli	10722634,93	10718972,21	%99,97
36	Tuzla	124511748,9	44382083,34	%35,64
37	Ümraniye	45377128,48	40756370,27	%89,82
38	Üsküdar	35333407,13	34653278,8	%98,08
39	Zeytinburnu	11551944,07	11297933,4	%97,80
	İSTANBUL	5345012875	1265907776	%23,68

Ek C.2

İlçelere göre nüfus ve nüfus yoğunluğu (kişi/ha)

NO	İLÇE	NÜFUS (2020)	NÜFUS YOĞUNLUĞU (kişi/ha)
1	Adalar	15238	13,43
2	Arnavutköy	282488	6,26
3	Ataşehir	425094	168,70
4	Avcılar	448882	106,91
5	Bağcılar	745125	334,61
6	Bahçelievler	611059	368,23
7	Bakırköy	229239	77,04
8	Başakşehir	460259	44,05
9	Bayrampaşa	274735	285,95
10	Beşiktaş	182649	102,43
11	Beykoz	248260	8,00
12	Beylikdüzü	352412	92,33
13	Beyoğlu	233323	261,68
14	Büyükçekmece	254103	18,25
15	Çatalca	73718	0,66
16	Çekmeköy	264508	17,86
17	Esenler	450344	244,43
18	Esenyurt	954579	221,34
19	Eyüpsultan	400513	17,60
20	Fatih	443090	274,55
21	Gaziosmanpaşa	491962	418,22
22	Güngören	289441	396,05
23	Kadıköy	482713	192,39
24	Kağıthane	448025	307,84
25	Kartal	470676	122,11
26	Küçükçekmece	792821	210,58
27	Maltepe	513316	95,05
28	Pendik	711894	39,53
29	Sancaktepe	436733	70,01
30	Sarıyer	347214	19,75
31	Silivri	193680	2,23
32	Sultanbeyli	336021	115,47
33	Sultangazi	534565	149,69
34	Şile	37692	0,48
35	Şişli	279817	260,96
36	Tuzla	267400	21,48
37	Ümraniye	710280	156,53
38	Üsküdar	531825	150,52
39	Zeytinburnu	293574	254,13

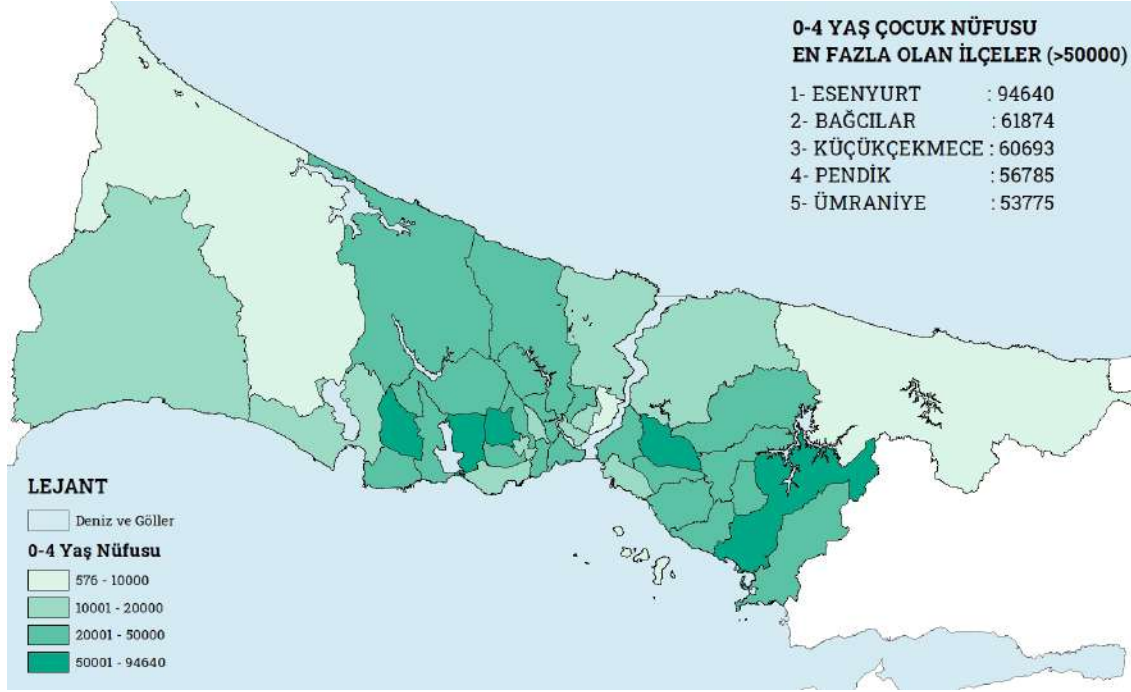
Ek C.3

Yaş gruplarına göre nüfus

NO	İLÇE	0-14 Yaş Çocuk Nüfusu	Çocuk Nüfusu/ Toplam Nüfus (%)	15 - 19 Yaş Nüfus	15-19 Yaş Nüfus/ Toplam Nüfus (%)	20-64 Yaş Nüfus	20-64 Yaş Nüfus/ Toplam Nüfus (%)	65+ Yaş Nüfus	65+ Yaş Nüfus/ Toplam Nüfus (%)
1	Adalar	1702	11.17	1020	6,69	9587	62,92	2929	19,22
2	Arnavutköy	83215	29.46	23049	8,16	164656	58,29	11568	4,10
3	Ataşehir	83407	19.62	28641	6,74	280901	66,08	32145	7,56
4	Avcılar	97336	21.68	30865	6,88	291646	64,97	29035	6,47
5	Bağcılar	187282	25.13	61551	8,26	462931	62,13	33361	4,48
6	Bahçelievler	124360	20.35	41520	6,79	403095	65,97	42084	6,89
7	Bakırköy	35822	15.63	11677	5,09	148525	64,79	33215	14,49
8	Başakşehir	128050	27.82	39317	8,54	276012	59,97	16880	3,67
9	Bayrampaşa	54302	19.77	18644	6,79	180278	65,62	21511	7,83
10	Beşiktaş	23057	12.62	8846	4,84	122663	67,16	28083	15,38
11	Beykoz	46174	18.60	17797	7,17	162198	65,33	22091	8,90
12	Beylikdüzü	81286	23.07	23637	6,71	223423	63,40	24066	6,83
13	Beyoğlu	42354	18.15	15925	6,83	157426	67,47	17618	7,55
14	Büyükçekmece	54864	21.59	17659	6,95	160510	63,17	21070	8,29
15	Çatalca	13117	17.79	4503	6,11	47336	64,21	8762	11,89
16	Çekmeköy	64733	24.47	18499	6,99	169027	63,90	12249	4,63
17	Esenler	108605	24.12	37470	8,32	284013	63,07	20256	4,50
18	Esenyurt	259405	27.17	70420	7,38	593447	62,17	31307	3,28
19	Eyüpsultan	83623	20.88	27139	6,78	263093	65,69	26658	6,66
20	Fatih	72082	16.27	28782	6,50	297519	67,15	44707	10,09
21	Gaziosmanpaşa	111263	22.62	36999	7,52	312381	63,50	31319	6,37
22	Güngören	57627	19.91	20547	7,10	188788	65,23	22479	7,77
23	Kadıköy	57029	11.81	20137	4,17	314640	65,18	90907	18,83
24	Kağıthane	88719	19.80	30565	6,82	304257	67,91	24484	5,46
25	Kartal	91409	19.42	30008	6,38	310033	65,87	39226	8,33
26	Küçükçekmece	178052	22.46	57753	7,28	510356	64,37	46660	5,89
27	Maltepe	87838	17.11	30892	6,02	345430	67,29	49156	9,58
28	Pendik	168415	23.66	49812	7,00	453753	63,74	39914	5,61
29	Sancaktepe	118930	27.23	32931	7,54	269579	61,73	15293	3,50
30	Sarıyer	58648	16.89	25395	7,31	232463	66,95	30708	8,84
31	Silivri	35995	18.58	11107	5,73	129997	67,12	16581	8,56
32	Sultanbeyli	98859	29.42	29244	8,70	196633	58,52	11285	3,36
33	Sultangazi	145417	27.20	44712	8,36	322972	60,42	21464	4,02
34	Şile	5463	14.49	2419	6,42	23312	61,85	6498	17,24
35	Şişli	39254	14.03	14625	5,23	196420	70,20	29518	10,55
36	Tuzla	62739	23.46	19293	7,22	172191	64,39	13177	4,93
37	Ümraniye	159180	22.41	48987	6,90	462978	65,18	39135	5,51
38	Üsküdar	90910	17.09	34280	6,45	353199	66,41	53436	10,05
39	Zeytinburnu	62503	21.29	22838	7,78	189872	64,68	18361	6,25

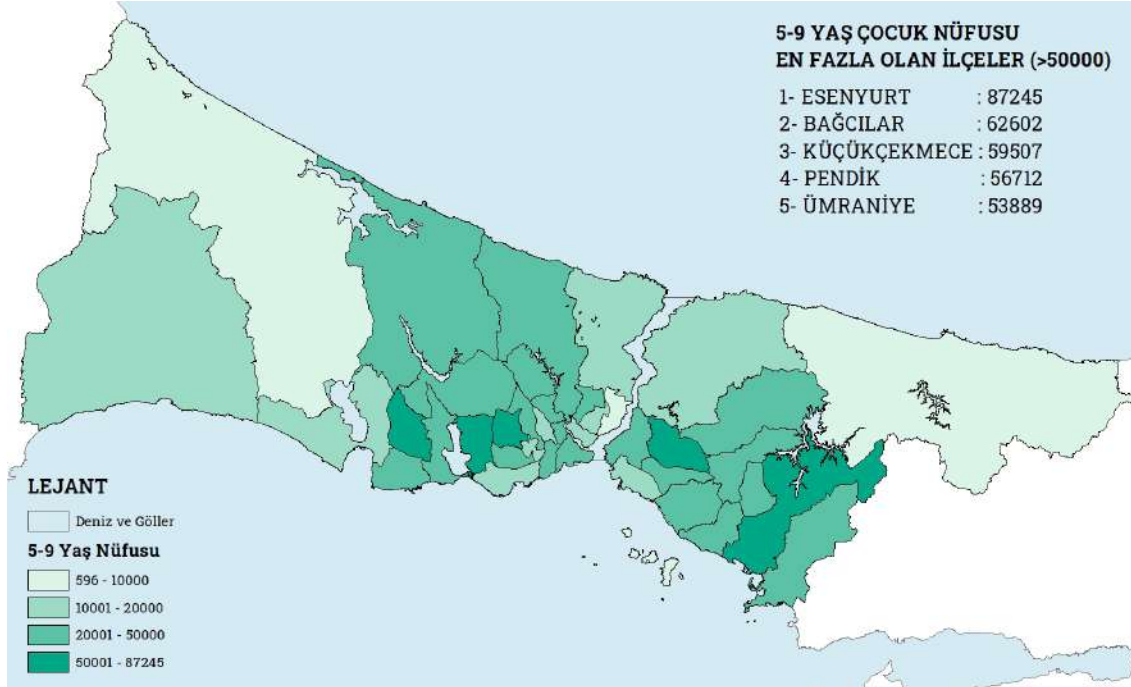
Ek C.4

İlçelere göre 0-4 yaş grubu nüfusu (TÜİK, 2020)



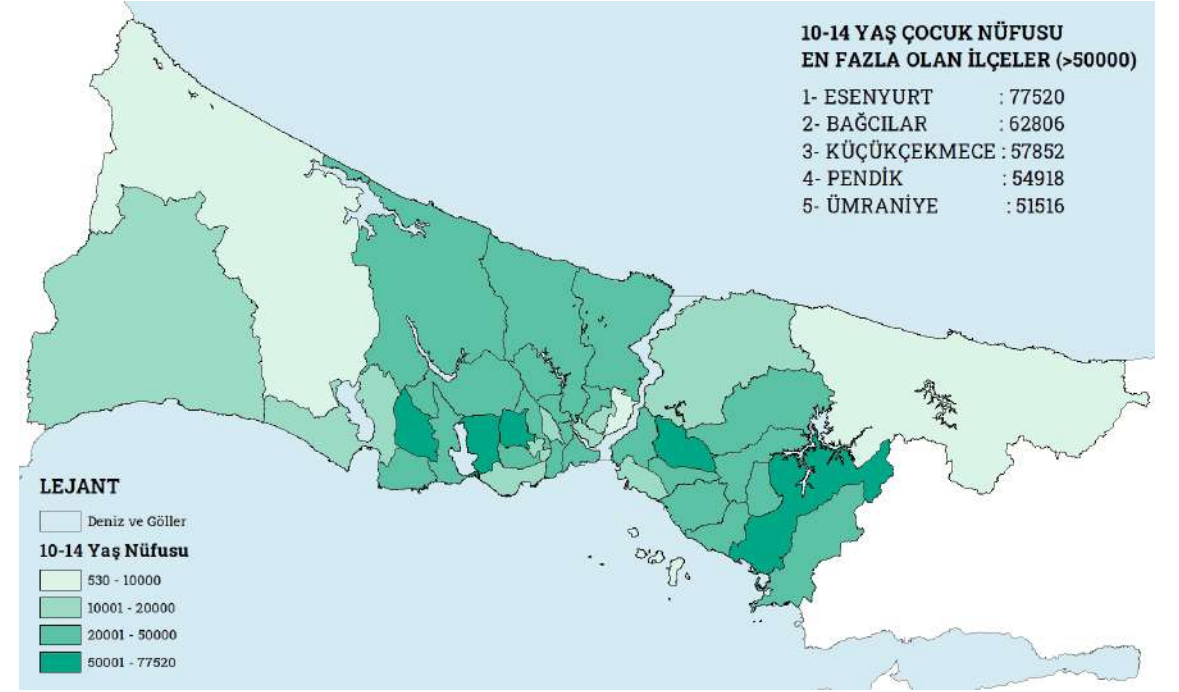
Ek C.5

İlçelere göre 5-9 yaş grubu nüfusu (TÜİK, 2020)



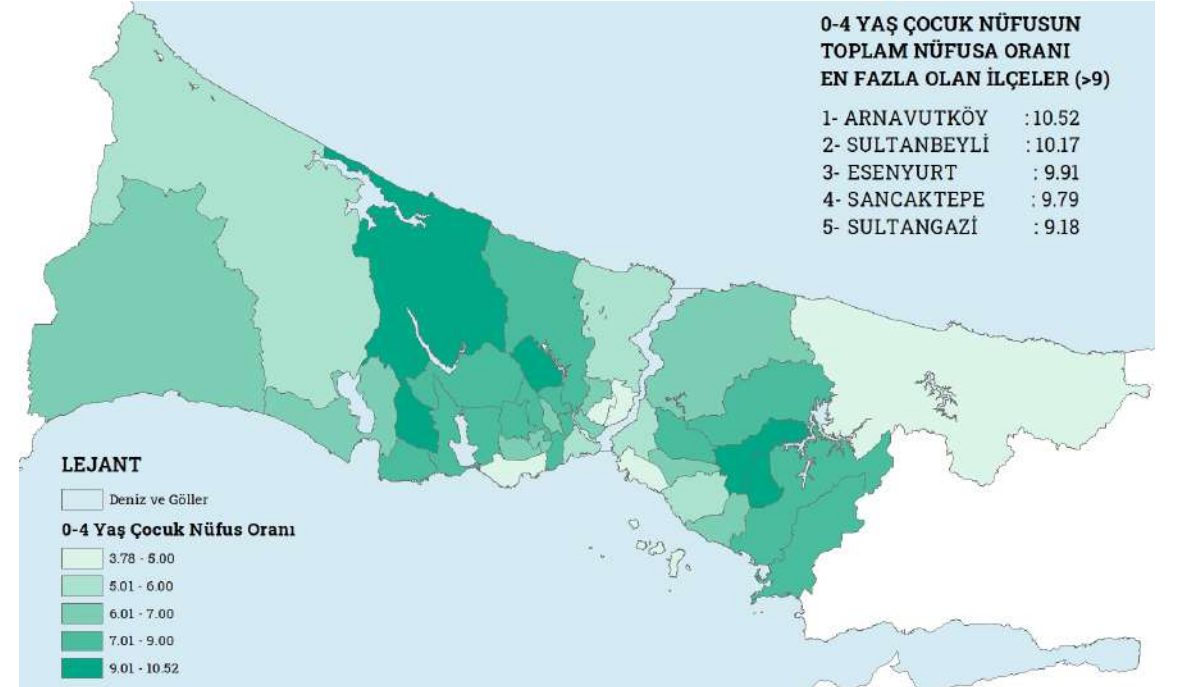
Ek C.6

İlçelere göre 10-14 yaş grubu nüfusu (TÜİK, 2020)



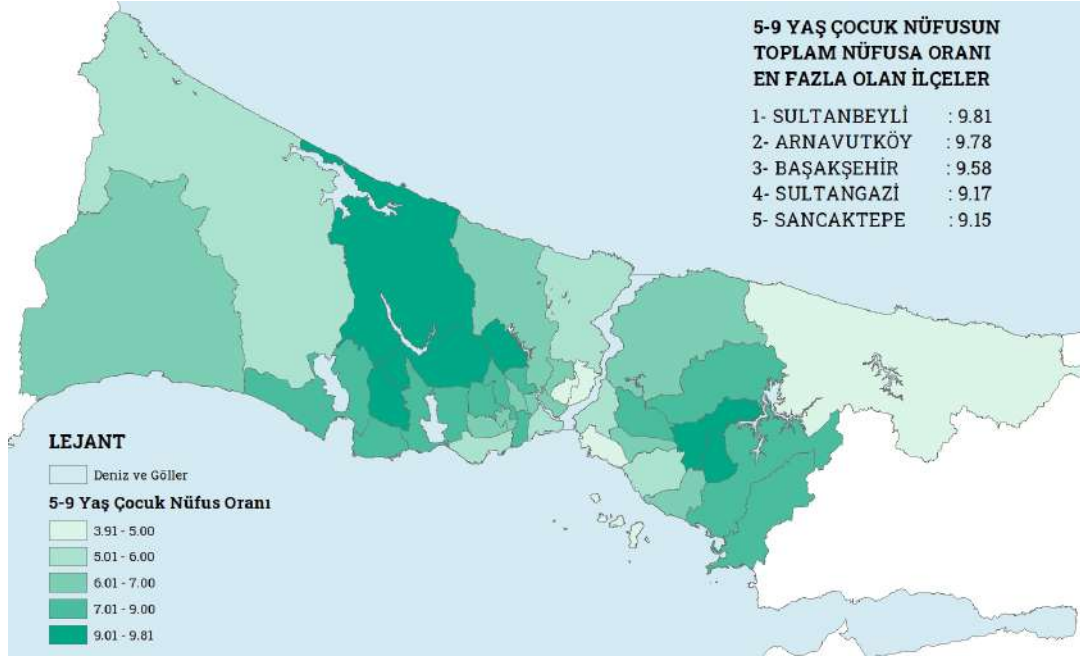
Ek C.7

İlçelere göre 0-4 yaş grubu nüfusunun toplam nüfusa oranı (TÜİK, 2020)



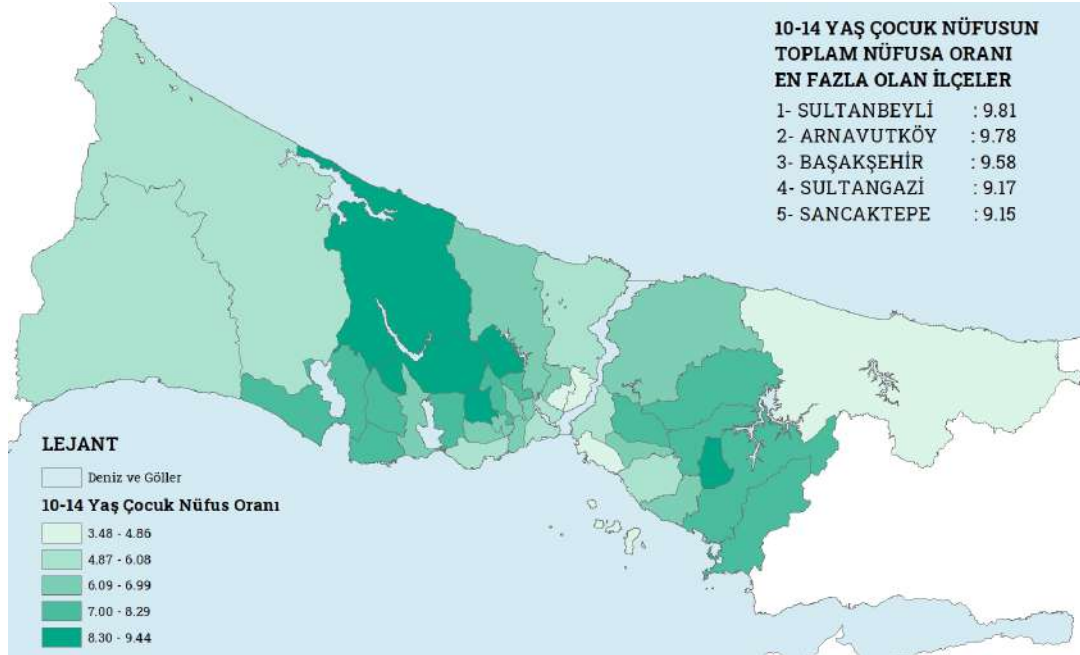
Ek C.8

İlçelere göre 5-9 yaş grubu nüfusunun toplam nüfusa oranı (TÜİK, 2020)



Ek C.9

İlçelere göre 10-14 yaş grubu nüfusunun toplam nüfusa oranı (TÜİK, 2020)



Kaynak: İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı tarafından YAYSİS ve 2020 TÜİK nüfus verileri kullanılarak ArcGIS yazılımı ile oluşturulmuştur (Ek C.4-C.9).

Ek D.1

Oyun Alanları Değerlendirme Formu

Ad-Soyad:

Tarih/Gün/Saat:

Hava Durumu/Sıcaklık:

İlçe:

Park Adı:

Park Niteliği:

a. Mahalle Parkı

b. Semt Parkı

c. Kent Parkı

Kullanıcı yaş aralığı:

a. 5 yaş altı ve bakım vereni

b. Çocuk (5-12)

c. Genç (13-18)

ç. Yetişkin (18-64)

d. İleri yaş (65+)

Çocuk Oyun Alanı Sayısı:

Çocuk Oyun Alanı Adı:

I. ERİŞİLEBİLİRLİK

Toplam puanın %25'ini oluşturur.

Ulaşımı kolay bir konumda mı? (2 puan)

a. Evet

b. Hayır

Toplu taşıma ağlarına yakın mı? (2 puan)

a. Evet

b. Hayır

Birden fazla erişim ağı mevcut mu? Varsa belirtiniz. (2 puan)

a. Evet:

b. Hayır

Oyun alanına giden yollar engelli ve bebek arabası kullanımına uygun mu? (2 puan)

a. Evet

b. Hayır

Oyun alanı araç yoluna yakın bir konumda mı? (Evet ise aşağıdaki soruyu cevaplayın) (2 puan)

a. Evet

b. Hayır

Oyun alanının giriş ve çıkışları trafikten korunuyor mu? (5 puan)

a. Yaya geçidi

b. Güvenli kaldırım

c. Trafik ışıkları

d. Güvenli bisiklet yolu

e. Yavaşlatılmış trafik

Çocuklar tarafından yoğun kullanılıyor mu? (2 puan)

a. Evet

b. Hayır

Bisiklet için park yeri var mı? (2 puan)

a. Evet

b. Hayır

Çevrede hangi aktiviteler/imkanlar bulunuyor? (6 puan)

a. Okul

b. Kreş

c. Cami

ç. Yeşil alan

d. Hastane/Sağlık ocağı

e. Kafe/Restoran/Dükkan

II. SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK

Toplam puanın %15'ini oluşturur.

Oyun alanının zemin malzemesi nedir?

a. EPDM türevleri

b. Ağaç kabuğu

c. Kum

ç. Diğer:

Oyun alanının zemini bakımlı mı? (1 puan)

a. Evet

b. Hayır

Oyun ekipmanlarının malzemesi nedir?

a. Metal

b. Ahşap

c. Plastik

ç. Diğer:

Oyun ekipmanları bakımlı mı? (1 puan)

a. Evet

b. Hayır

İlk bakışta açık ve yeşil alanlar yeterli görünüyor mu? (1 puan)

a. Evet

b. Hayır

Oyun alanı aşağıdakilerden hangilerinden korunuyor? (4 puan)

a. Gürültü

- b. Güneş
- c. Toz
- ç. Rüzgar

Oyun alanının temizliği için aşağıdakilerden hangileri mevcut? (3.5 puan)

- a. Çöp kutusu
 - b. Çeşme
 - c. Geri dönüşüm atık kutusu
 - ç. Uyarı tabelaları
- Gölge için hangileri var?

- a. Ağaç
- b. Tente/şemsiye
- c. Pergola
- ç. Diğer:

Yağmur suyu toplama sistemi var mı? (1 puan)

- a. Evet
- b. Hayır

Doğayla temas imkanı sağlayan neler var? (3.5 puan)

- a. Çim/Çalı
- b. Ağaç
- c. Kaya-taş-çakıl
- ç. Kum
- d. Ekim-dikim alanı
- e. Su
- f. Kuş/Diğer canlılar

III. KAPSAYICILIK

Toplam puanın %20'sini oluşturur.

Bebek ve küçük çocukların bakımı için donatı var mı (emzirme odası, bez değiştirme yeri)? (2 puan)

- a. Evet
- b. Hayır

Alan yakınında tuvalet var mı? (2 puan)

- a. Evet
- b. Hayır

Oyun alanına yakın oturma alanları var mı? (2 puan)

- a. Evet:
- b. Hayır

Park alanında evcil hayvanlar için ayrılmış bir alan var mı (gezdirme ve atık toplama)? (2 puan)

- a. Evet
- b. Hayır

Rampa var mı/standarta uygun mu (max 6%)? (2 puan)

- a. Evet
- b. Hayır

Görme engellilere uygun kılavuz izleri var mı? (2 puan)

- a. Evet
- b. Hayır

Alanın tasarımı duyuşsal gelişimini destekleyecek nitelikte mi? (2 puan)

- a. Evet
- b. Hayır

c. Diğer:

Engelli bireylerin (fiziksel/zihinsel) faydalanabileceği şekilde tasarlanmış özel oyun ekipmanları var mı? (2 puan)

- a. Evet
- b. Hayır

Adolesan ve gençlere yönelik sosyalleşme alanları var mı? (2 puan)

- a. Evet:
- b. Hayır

Farklı yaş gruplarının bir arada oynayabileceği alanlar var mı? (2 puan)

- a. Evet:
- b. Hayır

IV. GÜVENLİK

Toplam puanın %20'sini oluşturur.

Oyun güvenliğini tehdit edecek unsurlara ait izler bulunmakta mı? (Şırınga, kırık cam parçası, vandalizm vs) (4 puan)

- a. Evet:
- b. Hayır

Oyun alanının güvenliği için aşağıdakilerden hangileri var? (4 puan)

- a. Aydınlatma
- b. Park görevlisi
- c. Sınır elemanı (0-3 yaş için)

Etrafta direkt parka bakan konut/işyeri/ dükkan var mı? (4 puan)

- a. Evet
- b. Hayır

Oyun ekipmanları TS1176 güvenlik standartlarına

uygun mu? (4 puan)

- a. Evet
- b. Hayır

Park belli bir saatten sonra kullanıma kapatılıyor mu? (4 puan)

- a. Evet
- b. Hayır

V. OYUN DEĞERİ (ÇOK İŞLEVİLİ, YARATICI, EĞİTİCİ)

Toplam puanın %20'sini oluşturur.

Yapı, renk ve malzemede çeşitlilik var mı? (1 puan)

- a. Evet
- b. Hayır

Fiziksel aktivitelerin hangilerine imkan sağlıyor? (Temel oyun aktiviteleri: Kayma, Tırmanma, Sallanma) (7 puan)

- a. Emekleme
- b. Yürüme
- c. Atlama/zıplama
- ç. Tırmanma
- d. Denge
- e. Koşma
- f. Asılma
- g. Kayma
- ğ. Bisiklet
- h. Paten
- ı. Sallanma

Oyun alanını özgün kılan özellikler neler? (5 puan)

- a. Doğa
- b. Topografya çeşitliliği
- c. Katalog dışı özel tasarlanmış öğeler
- ç. Çok çeşitli oyun imkanları
- d. Bakım verenin oyuna katılma imkanı

Oyun kurucu veya parkta düzenli etkinlik yapan gönüllüler var mı? (1 puan)

- a. Evet
- b. Hayır

Spor alanı var mı (evet ise belirtiniz)? (1 puan)

- a. Evet:
- b. Hayır

Piknik yapmaya uygun alan var mı? (0.5 puan)

- a. Evet
- b. Hayır

Yaratıcı oyunlar için hangi imkanlar var? (4 puan)

- a. Su
- b. Serbest hareketli parçalar
- c. Ses/ritim
- ç. Çizme/boya için yüzeyler
- d. Kum/toprak/kil
- e. Açık/kapalı mekanlar
- f. Serbest oyun alanı
- g. Bitki

Etkinlik için uygun alan var mı (sergi, festival alanı)? (1 puan)

- a. Evet
- b. Hayır

Bisiklet, scooter vb spor ve etkinlik ekipmanı kiralamaya imkanları var mı (evet ise belirtiniz)? (0.5 puan)

- a. Evet:
- b. Hayır



İstanbul Oyun Master Planı, güncel veriler ve yeni stratejiler ile birlikte sürekli gelişen ve yaşayan bir belgedir.

Master planın ilk baskısı, İstanbul'un "oyun alanları olan bir kentten oynanabilir bir kente" dönüşmesi için ihtiyaç duyulan vizyon ve stratejiler hakkında bir yaklaşım oluşturmayı amaçlıyor.

Pilot projeler, etkinlikler ve iş birlikleri ile ilgili detaylı bilgiye İstanbul Oyun Koordinasyon Ofisi, İBB Park Bahçe ve Yeşil Alanlar Dairesi Başkanlığı aracılığıyla ulaşabilirsiniz.