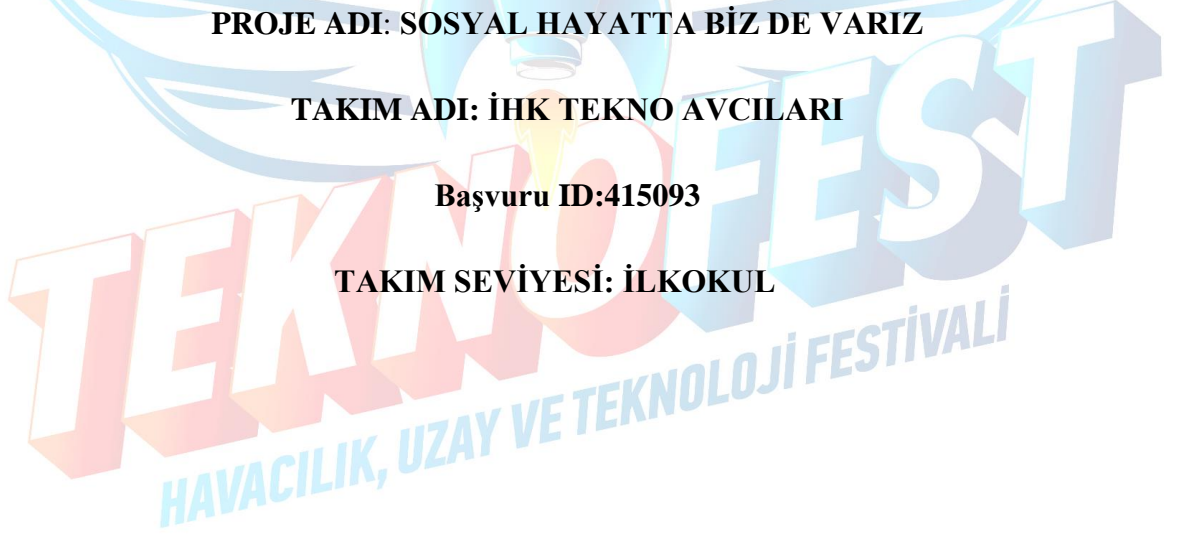


TEKNOFEST**HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ****ENGELSİZ YAŞAM TEKNOLOJİLERİ YARIŞMASI****PROJE DETAY RAPORU****PROJE ADI: SOSYAL HAYATTA BİZ DE VARIZ****TAKIM ADI: İHK TEKNO AVCILARI****Başvuru ID:415093****TAKIM SEVİYESİ: İLKOKUL**

İÇİNDEKİLER

1. Proje Özeti	3
2. Problem Durumunun Tanımlanması	3
3. Çözüm	4
4.Yöntem.....	6
5.Yenilikçi(İnovatif) Yönü	10
6.Uygulanabilirlik	10
7.Tahmini Maliyet ve Proje Zaman Planlaması	11
8. Proje Fikrinin Hedef Kitlesi (Kullanıcılar)	11
9.Riskler	12
10. Kaynakça	12

TEKNOFEST
HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ

İçindekiler

1. Proje Özeti (Proje Tanımı)

Zihinsel yetersizliği olan(ZYO) bireyler akranlarından zihinsel, sosyal, pratik ve uyumsal beceriler anlamında geri kalan kişilerdir.(APA, 2013: 31).Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) 2019 verilerine göre nüfusun %7,4'ü yaşlılarına göre öğrenmede ve hatırlamada zorluk çeken ZYO bireylerdir. Türkiye nüfusuna göre önemli bir orandır. ZYO bireylerin, yetersizliği olan diğer bireylerde (görme, işitme, fiziksel) olduğu gibi topluma kazandırılması ve ayrıştırılmadan, bağımsız bir yaşam sürdürmelerinin sağlanması oldukça önemlidir. Projemiz ile özel gereksinimli bireylerin toplumla bütünleşebilmeleri sosyal ve kültürel değişimini ve gelişimini sağlayacak yenilikçi, sürdürülebilir, uygulanabilir ve evrensel tasarım ilkeleri ile uyumlu teknoloji ile desteklenen zihinsel engellilerin sosyal bir mekânda erişilebilirliklerini sağlamayı hedeflemekteyiz. 7-11 yaş hafif ve orta düzeyde zihinsel engelli bireylerin ebeveynlerinden bağımsız olarak yeme-içme ve diğer ihtiyaçlarını karşılayabileceği özerk biçimde vakit geçirebileceği bir mekân oluşturmayı planlıyoruz. Projemiz ile bu mekânda sipariş vermelerini kolaylaştırıcı menü, iç mekân navigasyonu, evrensel piktogramlar, reklam panoları ile kullanılması kolay ve erişilebilirliği olan alanlar oluşturacağız. Zihinsel engelli bireylerin düşündüklerini kelimelere aktarma ve başkalarını anlamada zorluk çektikleri göz önünde bulundurularak, iletişimi kolaylaştırmak için mekânda çalışacak personelin uygun pedagojik eğitime sahip olmaları gerekmektedir. Çalışacak personelin bu eğitimleri alması, ZYO bireylerin daha rahat ve huzurlu olmalarını sağlayacaktır. Çocuklara kafenin bir başka bölümünde birlikte oyun oynayabileceği, sosyalleşebileceği, zamanın bir bölümünde de gözlem faaliyetlerini gerçekleştirebileceği oyun alanları tasarlanacaktır. Projemiz ile toplumda görünmez olarak tanımlanan bu çocukları sosyal mekânları rahat kullanımlarına yardımcı olarak sosyal hayatta görünür olmalarını sağlamayı amaçlamaktayız.

2. Problem Durumunun Tanımlanması:

ZYO bireylerin topluma kazandırılabilmesi, sosyalleşebilmesi ve diğer bireylerle iletişime geçebilmeleri uygun mekânlar aracılığıyla sağlanabilir. ZYO bireylerin toplumsal yaşamda yer alabilmeleri ve eşit katılım sağlayabilmeleri için, buldukları mekânlarda gerekli düzenlemelerin yapılması önem kazanmaktadır(Yaşaran vd.2014: 168), Zihinsel yetersizliğe sahip olmak, öğrenmede zorluk yaşamak ve uyum sağlayıcı davranışlardan yoksun olmaktır. Zihinsel engelli kişiler, günlük yaşamlarında problem çözme, akıl yürütme, iletişim kurma ve pratik görevleri yerine getirme ile mücadele edebilirler. Toplumda bu insanlar görünmez olarak tanımlanmaktadır. Projemiz ile bu bireyleri görünür kılmayı hedeflemekteyiz. Evrensel tasarım yaklaşımında kullanıcılar arasında ayırım gözetmeksizin kullanıcıların bu anlayış ile tasarlanan mekânlarda eşit kullanım hakkına sahip olması gerekmektedir(Gabelvd(2013: 76). Bu yaklaşımla ilgili ulusal çalışmalar incelendiğinde kullanıcı olarak bedensel, görme ve işitme yetersizliği olan bireyler ile yaşlı ve çocukların ön planda tutulduğu görülmektedir. Bu araştırmalardan bazıları Aydın vd., 2017; Kaplan ve Aksoy, 2019; Kaplan ve Öztürk, 2004; Kavak, 2010; Mülayim, 2017; Sirel ve Sirel, 2017; Tural, 2015 olarak sıralanabilir. Çalışmaların birçoğunda zihinsel yetersizliği olan bireyler üzerinde durulmadığı açıkça görülmektedir. Gabel ve diğerleri de (2013: 76) mekânın, duyuusal ve hareket bozukluğu olan bireyler için sıklıkla tartışılan bir

konu olduğunu; ancak zihin yetersizliği olan bireyler için üzerinde daha az durulan bir konu olduğunu belirtmişlerdir. Söz konusu araştırmalardaki en temel konu ZYO bireylerin topluma katılımlarının sağlanmasıdır. Bu nedenle kapsayıcı (inclusive) kavramı çoğunlukla mekân ile birlikte tartışılmıştır. ZYO bireylerin eğitim mekânlarının dışında da hayatları devam etmektedir. Bu doğrultuda sosyalleşebilmeleri ve diğer bireylerle iletişim kurabilmeleri için yer aldıkları bütün ortamlarda düzenlemelerin yapılması gerektiği ifade edilebilir. Bu söylemden yola çıkıldığında, ZYO bireylerin topluma kazandırılabilmesi, sosyalleşebilmesi ve diğer bireylerle iletişime geçebilmesi farklı sosyal mekânlar aracılığıyla sağlanabilir. ZYO bireylerin toplumsal yaşamda yer alabilmeleri ve eşit katılım sağlayabilmeleri için, kullandıkları mekânlarda gerekli düzenlemelerin yapılması önem kazanmaktadır. Ayrıca yapılan incelemelerde yurt dışında tasarlanmış binalarda hem ilgili mevzuatlara bağlı kalındığı hem de tasarım ölçütleri göz önünde bulundurularak, eğitilecek olan bireye göre tasarımlar yapıldığı; ancak ülkemizdeki örneklerde bireyin ve tasarım ölçütlerinin göz önünde bulundurulmadığı bilgisine ulaşılmıştır(Tunç, 2017; Artün, 2018; Şahin, 2012).Araştırmalar sonucunda elde edilen bulgularda da hem yapılan çalışmaların hem de gerçekleştirilen uygulamaların yetersizliği vurgulanmıştır. “Herkes için tasarım” olarak tanımlanan evrensel tasarım (Universal Design) kavramında iç ve dış mekânlarda, taşıtlarda farklılığı ne olursa olsun herkese hitap eden bir tasarım anlayışı önceliklidir. Projemiz; bütünsel ve kapsayıcı bir yaşamın, fiziksel çevrenin erişilebilirliği yanında sosyal yaşama tüm bireylerin eşit katılım ve erişimiyle mümkün olduğunu, herkesin yaşama hakkına saygılı ve tüm bireyler için yaşamın erişilebilir olmasına yardımcı olacaktır.

3. Çözüm

Projemiz ile orta ve hafif düzeyde zihinsel engelli çocukların da kendilerini rahat ve güvende hissedebilecekleri, tamamen özerk bir şekilde ihtiyaçlarını giderebilecekleri teknoloji ile desteklenmiş, uygulanabilir bir mekân oluşturulacaktır. Zihinsel engellilerin; oluşturulacak bu kafede bir servise ulaşmaları veya iç mekânda yönlerini bulmaları gerektiğinde, işlerini kolaylaştırıcı basit anlaşılır reklam panoları, iç mekân navigasyonu, evrensel piktogramlar ve sipariş menülerinin bulunduğu ortamlar planlanmıştır. Mekân tasarlama, kullanıcıya estetik ve işlevsel ortam sağlayan, sosyal ve toplumsal ilişkilere olanak tanıyabilen bir eylemdir. Mekânlar din, dil, cinsiyet, ırk, beceri ve bireysel farklılık ayrımı yapmaksızın tüm kullanıcılara toplumsal ve sosyal ilişkileri eşit olarak sağlayabilmelidir. Ancak toplumsal birçok uygulamada onlara çeşitli engeller oluşturularak hem mekânların kullanımı sınırlandırılmakta hem de “engelli” sıfatı eklenerek dışlamaya maruz bırakıldıkları gözlemlenmektedir. Mekânlar, sosyal ilişkilerin kurulduğu önemli yerlerdir. Bu söylemden yola çıkıldığında, ZYO bireylerin topluma kazandırılabilmesi, sosyalleşebilmesi ve diğer bireylerle iletişime geçebilmesi mekân aracılığıyla sağlanabilir. ZYO bireylerin toplumsal yaşamda yer alabilmeleri ve eşit katılım sağlayabilmeleri için, buldukları mekânlarda gerekli düzenlemelerin yapılması önem kazanmaktadır.

ZYO bireylerin mekân içinde yönlerini bulmalarına yardımcı olmak için yenilikçi teknolojiler kullanılarak kendi hızlarında, kendi kendilerine yollarına devam etmelerine yardımcı olacak kolay iç mekân navigasyonu kurulacaktır.(Şekil 1) Mekânımızda mümkün olan en iyi deneyimi yaşamalarına yardımcı olacağız. Engelli kişiler için iç mekân

navigasyonu uygulaması oluşturulacak. Bu uygulama, profilleri ve yetenekleri ne olursa olsun, karmaşık mekânlarda engelli insanlara rehberlik etmek için tasarlanacak.



Şekil 1

Zihinsel engelli kişileri düşünerek, kavramsallaştırma ve karar verme de mücadele ettiğini de göz önünde bulundurarak, mekânın ve hizmetlerin onlara neler sunduğunu anlamalarına yardımcı olmanın en iyi yolu, bilgileri mümkün olan en açık ve en basit hale getirmektir. Bunun için mekânın girişinde reklam panosu tasarlanacak. (Şekil 2)



Şekil 2

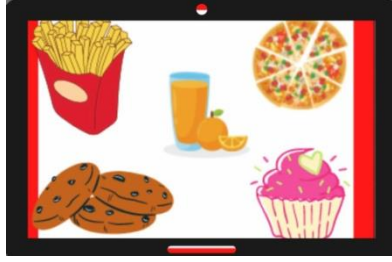
Evrensel piktogramlar en kolay ve en basit çözümü temsil ederler. (Şekil 3) Hiçbir şeyi uzun uzadıya açıklamaya gerek olmayan, renkli ve ışıklı simgeler ile bireylerin ihtiyaçlarına ulaşabilmelerini sağlayan mükemmel bir yoldur. Piktogramlar sayesinde ZYO bireylerin endişeli, stresli veya kaybolmuş hissetme olasılıkları daha düşük olacaktır. Hepimiz evrensel piktogramlara alıştık. Aynı dili konuşurlar, güzelliği de budur. Sadece birkaç saniye içinde herkes ne anlama geldiğini anlayabilir ve yönünü buna göre ayarlayabilir. Bu durum, hem alanı kullananların hem de çalışanların zamandan tasarruf etmesini sağlar.



Şekil 3

ZYO bireyler cümle kurma ve isteklerini konuşarak aktarmada güçlük çektikleri için dijital menüler ile bu sorunun çözümü biraz daha kolaylaşacaktır. Masalar ve sipariş tezgâhlarına yerleştirilecek olan dijital menüler ile görsel olarak kafedeki ürünler tanıtılarak, kolay seçim imkânı verilecek. (Şekil 4) Basit, kolay ve anlaşılabilir ara yüz sayesinde siparişlerini daha rahat verebilmeleri sağlanacak. Menüde az sayıda ürün çeşidi olması planlanmaktadır. Seçenek sayısı az tutularak karmaşa yaşamalarının önüne geçilmesi hedeflenmiştir. Menüde çatal, kaşık, bıçak kullanımını gerektirmeyen, kolay tüketebilecekleri çığnemesi kolay yiyecekler tercih edilmiştir. Patates kızartması, pizza,

kek, kurabiye yiyecek seçenekleri olarak sunulurken, taze sıkılmış meyve suyu ile de içecek ihtiyaçlarının giderilmesi hedeflenmiştir.



Şekil 4

Zihinsel engelli insanlar düşüncelerini kelimelere dökme ve başkalarını anlamada zorluk çektikleri için onlarla iletişimi kolaylaştırmak için mekânda çalışacak personel kilit bir role sahiptir. Personelin zihinsel engelli müşterilere en iyi şekilde yardımcı olabilmesi için uygun pedagojik eğitimi almalarının sağlanması gerekmektedir. Bu sayede onlar için güvenli ve güvenilir bir ortam oluşturmamıza olanak sağlanacaktır. İnsanların yargılanmadan, seslerinin duyulduğu, ihtiyaçlarının anlaşıldığı ve karşılandığı bir yere geri dönme olasılıkları daha yüksek olacaktır. Mekânda çalışanların gülümseyerek, sakin kalarak ve güven verici davranışları ile fark yaratılacağı düşünülmektedir. Sabırlı ve saygılı davranılması ZYO bireylerin daha rahat ve huzurlu olmalarını sağlayacaktır.

Oyun alanında, herkese eşit koşullar sunan ve cinsiyet ayrımı gözetmeyen, çocukların birlikte oyun oynayabileceği, sosyalleşebileceği bir mekân tasarımı planlanmıştır. (Şekil 5) Zihinsel engelli çocukların daha fazla doğa unsuruyla oynama, gözlem faaliyetleri gerçekleştirme ve aynı sesi ses parkında keşfetme ya da aynı sesi çalma gibi çeşitli duyuşal deneyimleri sürekli keşfeden daha sezgisel eğlence araçlarıyla oynama eğiliminde oldukları gözlemlenmiştir. (Moore ve Lynch, 2015; Prellwitz ve Skär, 2007) Thomas ve Harding (2011) tarafından yapılan araştırmalarda iç ve dış ortamlarda bulunmanın çok-duyulu deneyiminin çocukları daha dikkatli, gözlemci ve meraklı olmaya teşvik etmesinin yanı sıra, çocuğun zamanının bir bölümünde de gözlem faaliyetlerini gerçekleştirmesinin de oldukça önemli olduğuna dikkat çekilmiştir.

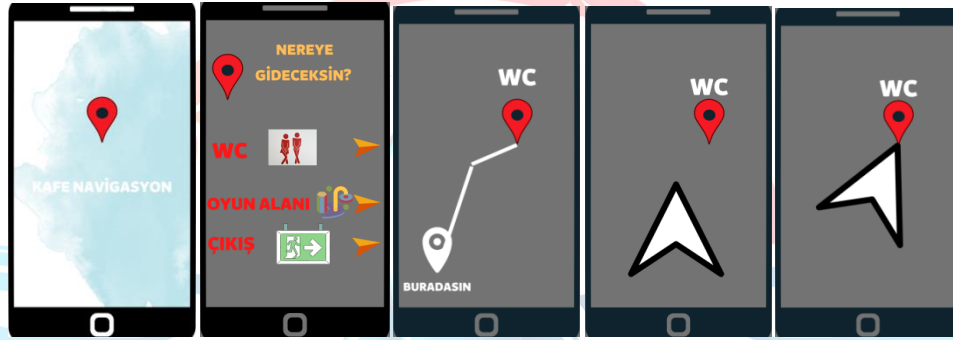


Şekil 5

4. Yöntem

Projemizin çözüm bölümünde bahsettiğimiz başlıkları hayata geçirirken şu yöntemleri kullanacağız; Zihinsel engellilerin mekân içinde yönlerini bulmalarına yardımcı olmak için yenilikçi teknolojilerden biri olan iç mekân navigasyonu şu şekilde planlanmıştır, Uygulama, zihinsel engelli kişiler için okunması kolay talimatlar sağlayacak. Böylece sadece bir uygulama kullanarak, ZYO bireyler özgürce, tam bir özerklik içinde dolaşabilecekler. Mekân içinde herhangi bir yeri bulmak için çalışan personele ihtiyaç

duymayacaklar. İç mekân navigasyonu ile WC, çıkış ve oyun alanına gidişte yardımcı olunacak. ZYO bireyler için iç mekânlarda yaya GPS'i gibi adım adım rehberlik sistemi kullanarak, engelli insanlara tasarlanan kafeteryada rehberlik edilecek. Mekâna bluetooth beacon (bluetooth radyo verici) lar yerleştirilecek. Böylece uygulamanın iç mekânda doğru çalışmasını sağlayacağız. Kapalı konum belirleme teknolojisi ile kullanıcının akıllı telefonunda/tabletinde kullanabilmesi için bluetooth işaretçileri ve GPS'i entegre edilerek "sensör füzyonu" türünde bir teknolojik katman entegre edilecek. "Ham" konumu, bir konumdaki "olası" konumuyla ilişkilendirmek için coğrafi veri kaynaklarına algoritmalar eklenecek. Tek bir uygulamada, ara yüzler, talimatlar ve güzergâhlar, kişinin bireyselliğine saygı gösterecek şekilde uyarlanacak. Uygulamanın kullanıcılara ve ziyaretçilere sunulması için IOS VE ANDROİD de yayınlanacak. Planlanan ara yüzlerde görünümü Şekil 6'daki gibi olacak.



Şekil 6

Mekânın girişine yerleştirilecek reklam panosunda kolay anlaşılır kelimeler, aktif cümleler kullanılacak. ZYO'ların kafasını karıştırabilecek belirli deyimler veya ifadeler içermeyen cümleler olmasına dikkat edilecek. Reklam panoları ile mekânda onları nelerin beklediğini görerek alanı daha iyi tanıyacaklar. (Şekil 7) Reklam panolarında yemek ve oyun alanı ile ilgili sade kolay anlaşılır resimler yer alacak.



Şekil 7

WC, oyun alanı, yemek ve çıkış piktogramları yapılacak. Yapılan araştırmalarda öğretilebilir zihinsel engelli öğrencilerin renk tercihlerinde sıcak renklerin (kırmızı, turuncu, sarı), soğuk renklerin ise (mavi, yeşil, mor) olduğu tespit edilmiştir. (Ece, A. S., Çelik, A. 2008) bu araştırmadan yararlanarak piktogramlardaki renk tercihleri aşağıdaki gibi oluşturulmuştur. (Şekil 8) Bu piktogramların daha da ilgi çekici olması için ışıklı olarak tasarlanacaktır.



Şekil 8

Masalara sabit olarak dijital menüler yerleştirilecek. Projemizde masa üstlerinde dijital etkileşimli ekranlar bulunacak olup, engelli bireyler bu dijital ekranlardan restoran menülerine kolaylıkla ulaşabileceklerdir.(Şekil 9) Menülerin görsel olarak zihinsel engelli bireylerin kavramasına uygun olması için olabildiğince net resimlerden oluşmasına dikkat edilecek, hatta mümkünse yemeklerin üç boyutlu halleriyle gösterimi sağlanacaktır. Menüden seçilen yemek ağ üzerinden sipariş alma birimine ulaştırılacak, böylelikle bir garson vasıta olmadan engelli bireyin siparişi hızlı ve doğru bir şekilde ilgili birime iletilecektir. Masaların dizaynında her koltuğa bir ekran gelecek şekilde yerleştirme sağlanacaktır. Dijital ekranın bulunduğu akıllı cihazlara gerekli olan menü yazılımı yerleştirilecektir. Aynı şekilde bu dijital ekranların bağlanacağı ana bilgisayar için de gerekli yazılımlar hazırlanıp kurulacaktır. Masalarda bulunan dijital ekranların bu ana bilgisayara bağlantısı da ağ üzerinden sağlanacaktır.



Şekil 9



Şekil 4

Personellerin eğitimi için üniversitelerin Eğitim Fakültesi Özel Eğitim Bölümünden uzmanlık alanlarının "öğrenme güçlüğü/ zihinsel engelli" olan akademisyenler tarafından

gerçekleştirilmesi planlanmıştır.

Mekânda oluşturacağımız oyun alanında yapılan araştırmalar ve önerilerden yola çıkarak tasarımda çocukların yalnızca motor gelişimlerine göre değil bilişsel, sosyal, duygusal gelişimine katkı sağlayacak malzemeler tercih edilecektir. (Şekil 10)



Şekil 10

Planladığımız kafenin animasyonuna linkten ulaşabilirsiniz:

<https://youtu.be/L0acXtC2Nt4>



Şekil 11

5. Yenilikçi(İnovatif) Yönü

Uluslararası alan yazın incelendiğinde ZYO bireylerin toplumsal ve sosyal yaşama olan katılımlarının sıklıkla problem olarak ele alındığı görülmektedir. Hem ulusal hem uluslararası araştırmalar incelenmiş, bu araştırmalarda toplumsal ve sosyal katılımı destekleyen konulardan birinin, ekonomik ve sosyolojik etmenler dışında, mekân olduğu görülmüştür (Yaşaran vd., 2014; Kaplan ve Aksoy 2019; Clement ve Bigby, 2008; Gabel vd., 2013; Hall, 2010). Yaptığımız alan araştırmalarında ülkemizde down sendromu, görme, işitme, fiziksel engelliler için kapsayıcı ve erişilebilir mekânlar kafe, restoran, oyun alanı bulunmasına rağmen zihinsel engelliler için sosyalleşebilecekleri, erişilebilir ve kapsayıcı mekânlar bulunmamaktadır. Araştırmalarımızda yurt dışında bazı ülkelerde bu tarz mekânlar oluşturulduğuna rastladık ancak onlarda da bizim planladığımız seçeneklerin hepsinin bir arada bulunmadığını gördük. Yapılmış olan akademik araştırmalarda da ebeveynlerin çocuklarını güvenle bırakabilecekleri mekânlara ihtiyaçları olduğunu fark ettik. Oluşturmayı planladığımız mekânda Türkçe basit anlaşılır, iç mekân navigasyon uygulaması, animasyon film, reklam panosu, dijital sipariş menüsü, oyun alanları ve piktogramlar kullanarak tamamen bize özgü mekânlar oluşturmayı planlıyoruz. Bu tasarımla mekâna gelenlerin kendilerini endişeli, stresli veya kaybolmuş hissetme olasılıkları daha düşük olacak. Yalnızca zihinsel engellilerin değil, aynı zamanda diğer engelli bireylerin de etrafı güvenle gezmelerine ve zaman geçirmelerine yardımcı olacağız.

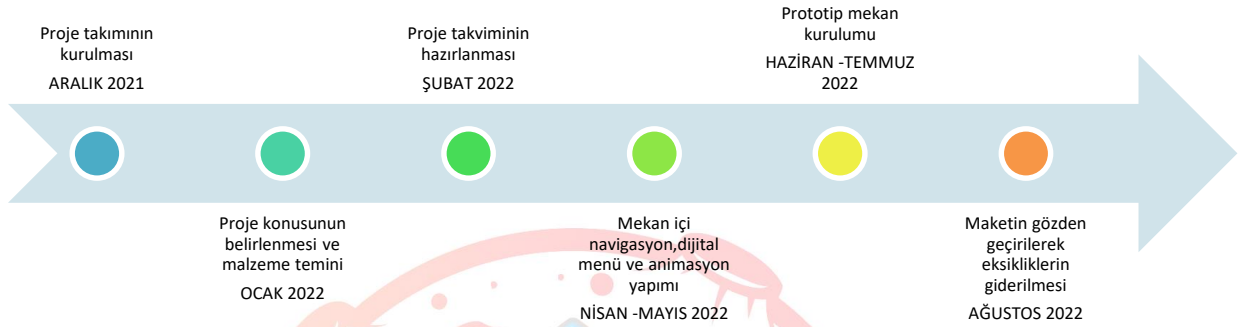
6. Uygulanabilirlik

Zihinsel engelliler için neler yapılabilir? Zihinsel bozukluğu olan kişilerin ihtiyaçları nelerdir? Zihinsel engelliler için sosyalleşebilecek ortamlar mevcut mu? Bu soruların cevabını projemiz kapsamında zihinsel engelliler için sosyalleşebilecekleri mekânlar(kafe) planlayarak vereceğiz. Böylece, onların mümkün olan en iyi deneyimi yaşamalarına yardımcı olacağız.

Yapılan incelemelerde yurt dışında tasarlanmış binalarda hem ilgili mevzuatlara bağlı kalındığı hem de tasarım ölçütlerinin göz önünde bulundurulduğu, engeli olan bireye göre tasarımlar yapıldığı; ancak ülkemizdeki örneklerde bireyin ve tasarım ölçütlerinin göz önünde bulundurulmadığı (Tunç, 2017; Artün, 2018; Şahin, 2012) bilgisine ulaşılmıştır. Ancak yurt dışındaki örneklerin de projemizle hedeflediğimiz şekilde seçeneklerin hepsini bir arada sunan, tüm bireyleri kapsayıcı özellikte olmadığını gördük. Projemiz başta Türkiye olmak üzere dünyadaki ZYO bireylerin kendilerini güvende hissedebilecekleri, özerk, dijital dünya ile uyumlu, sade mekânlar oluşturmak üzere tasarlanmıştır. Projemiz uygulanabilir ve sürdürülebilirliğe sahip metotlar içermektedir. Projemiz kapsamında hazırlanacak mekânlar önemli bir ihtiyaca cevap vermek üzere yaygınlaştırılması sağlanarak zincir mekânlar haline dönüşebilecektir. Çalışacak personelden, alanı kullanacak ZYO bireylere kadar, karşılaşılabilecek riskler göz önünde bulundurulurken çeşitli ajanslardan hibe desteği alınarak hayata geçirilirken hem görünürlüğünün artırılması hem de daha geniş kitlelerin erişimine açılması sağlanacak.

7.Tahmini Maliyet ve Proje Zaman Planlaması

Proje takvimimiz ve tahmini maliyet tablomuz aşağıdaki şekildeki gibi planlanmıştır. (Şekil 12)



Şekil 12

Maket Tahmini Maliyet Çizelgesi

Malzeme	Adet	Adet Fiyatı	Toplam Fiyat
Pleksiglas	2	100 TL	200 TL
PVC Levha	2	50 TL	100 TL
Mantar Levhalar	2	68 TL	136 TL
Kraft Kağıt-Karton	5	75 TL	375 TL
Köpük	3	30 TL	90 TL
Model Ahşap Kaplama	1	75 TL	75 TL
Zemin Kaplama	3	35 TL	105 TL
Fotoblok	3	35 TL	105 TL
Akrilik Mürekkep	3	75 TL	225 TL
Mukavva	4	80 TL	320 TL
Maket Bıçağı	2	50 TL	100 TL
Çizim Kalemleri	5	80 TL	400 TL
Tutkal	5	25 TL	125 TL
Cetvel Takımı	1	80 TL	80 TL
TOPLAM			2.436 TL

8. Proje Fikrinin Hedef Kitle (Kullanıcılar):

Amerikan Psikiyatri Birliği (American Psychiatric Association-APA) tarafından hazırlanan Ruhsal Bozuklukların Tanımsal ve Sayısal El Kitabı V (Diagnostic and Statistical Manual-DSM V)'e göre, gelişimsel yetersizlik ifadesi, isminden de anlaşılacağı üzere gelişim döneminde (0-18 yaş arası) ortaya çıkan zihin yetersizliği ve otizm spektrum bozukluğu gibi kavramları içermektedir. Toplumsal birçok uygulamada zihinsel engellilere çeşitli engeller oluşturularak hem mekânların kullanımı sınırlandırılmakta hem de "engelli" sıfatı eklenerek dışlamaya maruz bırakıldıkları

gözlemlenmektedir. Bu da ebeveynleri zor durumda bırakmaktadır. Yukarıdaki tanımdan yola çıkarak ve proje takımımız ilkökul öğrencilerinden oluştuğu için, hedef kitlemizi 7-11 yaş olarak belirledik. Projemiz ile 7-11 yaş hafif ve orta düzeyde zihinsel engelli çocukların da güvenle kullanabilecekleri sosyal mekân planlanmıştır.

9. Riskler

Zihinsel engellilerde dengede durmada, hızlı hareket etmede sorunlar yaşanma ihtimali bulunmaktadır. Buradan yola çıkılarak mekânın, merdiven kullanılmayacak şekilde, giriş katlarda düz bir zemine kurulumu yapılmalıdır. Mekân içerisinde iş sağlığı güvenliği gözetilerek köşeli mobilya kullanılmamalıdır. İç mekânın ferah, geniş olması ve rahat hareket alanının sağlanması için yaşam alanında minimum düzeyde eşya bulundurulması, eşyaların kaymaması için sabitlenmesi gerekmektedir. Mekânlarda köşeli, keskin kenarlı eşyalar ve duvarlar olmamalı, eğer mevcut ise özel bir dolgu malzemesi ile yuvarlak şekle dönüştürülmelidir. Tüm zeminlerde kaymaz ve yumuşak zemin kaplaması kullanılmalıdır. Çöpler vb. atık malzemeler kapalı ve özel güvenlik kilidi olan bölmelerde bulundurulmalıdır. Mekândaki bölümler sade bir şekilde düzenlenmeli, bir alandan diğer alana geçişler kolay olmalı ve kafa karışıklığına yol açacak düzenlemelerden kaçınılmalıdır. Dijital menüler masaya sabitlenmelidir. Tüm prizler koruyucu kapaklar ile kapatılmalıdır. Mekânda sıcak sıvı servisi yapılmamalıdır. Mekânda cam, porselen gibi kırılacak malzemelerden yapılmış ürünler kullanılmamalıdır. Masada yemek yerken örtü kullanılmamalı, servis altlığı tercih edilmelidir. Navigasyonun kullanımı çalışanlardan tarafından kılavuz doğrultusunda ve aileler tarafından daha önceden öğretilmelidir. Oyun alanlarının kullanımında kullanıcılar için sayı sınırı getirilerek orada yaşanabilecek olumsuzlukların önüne geçilmelidir. Oyun alanı kolay kontrol edilebilecek ve hızlı ulaşılabilecek bir yer olmalıdır. Ayrıca oyuncakların kullanımında risk oluşturacak unsurlara dikkat edilerek oyun materyalleri sabitlenmelidir. Oyun alanının zemini esnek ya da ahşap malzemelerden yapılmalıdır. Uygulanma aşamasında mekânın yukarıda sıraladığımız risklere dikkat edildiğinde hafif düzeydeki ZYO rahat edeceği ve ailelerin güvenle bırakabileceği yerler olacaktır.

10. Kaynakça

- American Society of Interior Designers (ASID). (2018). Become an interior designer. <https://www.asid.org/belong/become> (16.12.2018).
- Aslan, A. (2018). Sistematik derleme ve meta-analizi. *Acta Medica Alanya*, 2(2), 62-63. <https://doi.org/10.30565/medalanya.439541>
- Clement, T., & Bigby, C. (2008). Breaking out of a distinct social space: Reflections on supporting community participation for people with severe and profound intellectual disability. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, 22, 264-275. <https://doi.org/10.1111/j.1468-3148.2008.00458.x>
- Crowe, T. K., Salazar Sedillo, J., Kertcher, E. F., & LaSalle, J. H. (2015). Time and space use of adults with intellectual disabilities. *The Open Journal of Occupational Therapy*, 3(2), 1-16. <https://doi.org/10.15453/2168-6408.1124>
- Dodsworth, S. (2012). İç mekân tasarımının temelleri. (Çev. N. Işık). Literatür Yayıncılık

- Ece, A. S., Çelik, A. (2008). Öğretilebilir zihinsel engelli öğrencilerin renk seçimleri. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi* [Bağlantıda]. 5:1. Erişim: <http://www.insanbilimleri.com>
- Gabel, S. L., Cohen, C. J., Kotel, K., & Pearson, H. (2013). Intellectual disability and space: Critical narratives of exclusion. *Intellectual and Developmental Disabilities*, 51(1), 74-80.
- Güller, E. (2007). Sağlık Yapılarında Renk Olgusunun Özel Dal Hastaneleri Hasta Yatak Odası Örneklerinde Araştırılması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Güller, E. (2014). Zihinsel Engelli Çocuğun Eğitiminde Rehabilitasyon Mekanlarındaki Rengin Etkisi. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Ece, A. S. ve Çelik, A. (2008). Öğretilebilir Zihinsel Engelli Öğrencilerin Renk Seçimleri. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 5 (1), 5 Ekim 2014, <http://www.insanbilimleri.com>.
- Çelik, A. (2009). Zihinsel Engelli Öğrencilerin Görsel Sanatlar Dersindeki Öncelikli Renk Tercihleri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Çiftçi, H. D. (2007). Zihinsel Engelli Çocuklara Renk Kavramını Kazandırmada Eş Zamanlı İpucuyla Öğretimin Bireysel ve Grup Eğitimindeki Etkisinin Karşılaştırılması. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Ç. Sevim 2014;4 *Journal of Contemporary Medicine* 2014;4 CR 91-97 Zihinsel Engelli Bireylerde Kaza/Yaralanmaların Önlenmesinde Hemşirenin Rolü
- Hall, E. (2010). Spaces of social inclusion and belonging for people with intellectual disabilities. *Journal of Intellectual Disability Research*, 54, 48-57. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2788.2009.01237.x>
- Hall, E., & Kearns, R. (2001). Making space for the 'intellectual' in geographies of disability. *Health & Place*, 7(3), 237-246. [https://doi.org/10.1016/S1353-8292\(01\)00007-7](https://doi.org/10.1016/S1353-8292(01)00007-7)
- Kaplan, G., & Aksoy, V. (2019). Özel eğitim kurumlarının fiziksel koşullarının evrensel tasarım ilkeleri doğrultusunda incelenmesi: Eskişehir örneği. *Journal of Education for Life*, 33(2), 169-186. <https://doi.org/10.33308/26674874.2019332126>
- Moore, A., & Lynch, H. (2015). Accessibility and usability of playground environments for children under 12: A scoping review. *Scandinavian Journal of Occupational Therapy*, 22(5), 331-344. <https://doi.org/10.3109/11038128.2015.1049549>
- Malkusak T. (2002). Turning accessible playgrounds into fully integrated playgrounds: just add a little essence. *Parks and Recreation*, 37(4), 66-71.
- Tunç, H. (2017). Dicle Üniversitesi Kampüs Alanındaki Eğitim Yapılarının Engelli Kullanıcı Açısından Değerlendirilmesi. [Yüksek Lisans Tezi, Dicle Ü.]. Ulusal Tez Merkezi.
- Yaşaran, Ö. Ö., Batu, E. S., & Özen, A. (2014). Özel gereksinimli bireylerin sosyal kabullerini sağlamada normal gelişim gösteren öğrencilere sunulan kaynaştırmaya hazırlık etkinliklerinin etkisi. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 14(3), 167-180. <https://doi.org/10.18037/ausbd.92732>
<https://doi.org/10.1352/1934-9556-51.01.074>