

## İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE TASARIM VE UYGULAMA SÜREÇLERİNİN SOSYAL SORUMLULUK PROJESİ KAPSAMINDA İNCELENMESİ

Mehmet NORASLI\*

Ali AKÇAOVA\*\*

Fatih MAZLUM\*\*\*

### Özet

Bu çalışma, iç mimarlık eğitiminde tasarım ve uygulama süreçlerinin sosyal sorumluluk kapsamında yapılan proje ile incelenmesini içermektedir. Çalışmada proje uygulama alanı olarak ele alınan Konya ili Güneysınır ilçesinde bulunan ilkokulun iyileştirme projesinin tasarım ve uygulama safhaları konu alınmıştır. Bahsi geçen projenin iç mimari stüdyo dersi kapsamı dışında tamamen gönüllülük içgüdüğü ve özverili çalışmalar ile yürütülmesi de yapılan çalışmanın önemini ve özgünlüğünü arttırmaktadır. Çalışma iki temel amaç doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. İlki gönüllülük esasına dayanarak oluşturulan İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü Öğrencilerinin iç mimari proje tasarımı ve özellikle uygulama aşamalarında birebir bulunup projeye katkı sağlamaları ve sosyal sorumluluk projesi bilincinin mesleki beceri ile birleşip hayata geçirilmesidir. Diğer amaç ise; alan çalışmasının yapıldığı eğitim kurumunun daha işlevsel hale getirilmesi ve eğitim konforunun iyileştirilmesidir. Proje kapsamında *tasarım ve uygulama* parametreleri materyal olarak belirlenmiştir. İlgili eğitim kurumunda görevli öğretmenler ile mekânsal problemler saptanmış, ihtiyaç programları, eleman etütleri ve iş akış şemaları gibi proje tasarım aşamaları bu veriler doğrultusunda hazırlanmıştır. Çalışma bünyesinde ilkokul 1-2. sınıf, 3-4. sınıf, ana sınıfı, sanat atölyesi, kütüphane ve oyun odası olmak üzere toplam altı birim ele alınmıştır. Her birim için 5 kişi olmak üzere toplam 30 kişiden oluşan ekiple projenin tasarım ve uygulama aşamaları tamamlanmıştır. Mekânı oluşturan mimari öğeler üzerinde, kullanıcı kitlesi olan çocukların antropometrik özellikleri ve ilgi alanları da göz önünde bulundurularak, tasarım ve uygulama süreçleri gerçekleştirilmiştir. Sonuç olarak, tasarım grubundaki öğrenciler, lisans eğitiminden farklı olarak tasarladıkları projeyi uygulama fırsatı bulmuşlardır. Uygulanan proje sonrasında, eğitim kurumundaki öğretmenler ile görüşmeler ve karşılıklı diyalog kurularak, projenin olumlu veya olumsuz geri dönüşleri sağlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** İç Mimarlık Eğitimi, Tasarım, Uygulama, Sosyal Sorumluluk

### **REVIEW OF DESIGN AND APPLICATION PROCESSES IN INTERIOR ARCHITECTURE EDUCATION WITHIN THE SCOPE OF SOCIAL RESPONSIBILITY PROJECT**

#### **Abstract**

This study includes the project that made with the examination of the design and application processes in interior architecture education within the scope of social responsibility. In the study, the design and implementation phases of the improvement project of the primary school which is considered

\* Arş.Gör., Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, mehmetnorasli@selcuk.edu.tr

\*\* Arş.Gör., Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, aliakcaova@selcuk.edu.tr

\*\*\* Öğr.Gör., Afyon Kocatepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, fthmzlm@hotmail.com

as the project implementation area located in Güneysınır district of Konya province, are discussed. The execution of the aforementioned project that made with a completely voluntary instinct and devoted work outside the scope of the interior architecture studio course increases the importance and originality of the study.

The study was conducted in two basic purpose. The first one is the students of the Department of Interior Architecture and Environmental Design, which was formed on the basis of volunteering, participate in the interior architecture project design and especially in the implementation stages and contribute to the Project and the realization of social responsibility project awareness combined with professional skills. The other purpose is; making the educational institution where the field study is carried out more functional and improving the comfort of education. Within the scope of the project the design and implementation parameters are determined to be material. In the relevant educational institution, spatial problems were determined with the on duty instructors, and the project design stages such as requirement programs, employee studies and work flow charts were prepared in line with these data. Within the scope of the study, a total of six units were considered including primary school 1-2 grades classrooms, 3-4 grades classrooms, kindergarten classroom, art workshop, library and game room. The design and implementation stages of the project were completed with a team of 30 people, 5 for each unit. On the architectural elements that make up the space, by taking into account the anthropometric characteristics and interests of the children, who are the user audience design and implementation processes have been carried out. As a result, students in the design group had the opportunity to implement the project they designed which is different from undergraduate education. After the implemented project, positive or negative feedbacks of the project were received by meeting with the instructors and establishing mutual dialogues in the educational institution

**Keywords:** Interior Architecture Education, Design, Application, Social Responsibility

## Giriş

Literatür de sosyal sorumluluk projesi kavramı birçok kez tanımlanmış olsa da, anlamsallaşma açısından tanımlar birbirlerine çok da uzak değillerdir. Philip Kotler bu konuyu “sosyal amaçları desteklemek ve kurumsal sosyal sorumluluk yükümlülüklerini tamamlamak için bir kurum tarafından üstlenilmiş büyük çaplı faaliyetler” (Kotler, Lee,2008, s.3) olarak tanımlamaktadır.

Kurumlarında bu konuya dâhil olmasıyla kurumsal sosyal sorumluluk projeleri ortaya çıkmış ve bu alanda yapılan projelerin sayısında hissedilir derecede artış meydana gelmiştir. Bu bağlamda geçmişte ve günümüzde genel olarak odaklanılan konular çocuklar başta olmak üzere sağlık, eğitim, çevre ve trafik güvenliği olduğu bilinmektedir. Kurumsal sosyal sorumluluk projeleri kar amacı gütmeyen, insanların ve toplumların yararı amacıyla ekonomik, sosyal ve çevre ile ilgili konulara işletmelerin yaklaşımı olarak ele alınmıştır (Leonard, 2003).

Kurumsal sosyal sorumluluğun dünyada ki tarihsel gelişimine bakıldığında, birçok yeni akımın, ekonomi pazarların ve toplumsal konuların geliştiği, çeşitlendiği sanayi devrimi dönemine dayandırılır. Sanayi devriminin başladığı ilk yıllardan günümüze kadar hızla artan çevresel, sosyal, ekonomik, kültürel hatta siyasi sorunlar karşısında, elinde bu sorunlarla baş edebilecek beşeri ve ekonomik kaynakları barındıran işletmelerin bu rolü sivil toplum kuruluşları ve devletle paylaşımları yatmaktadır (Yönet, 2009, s.242).

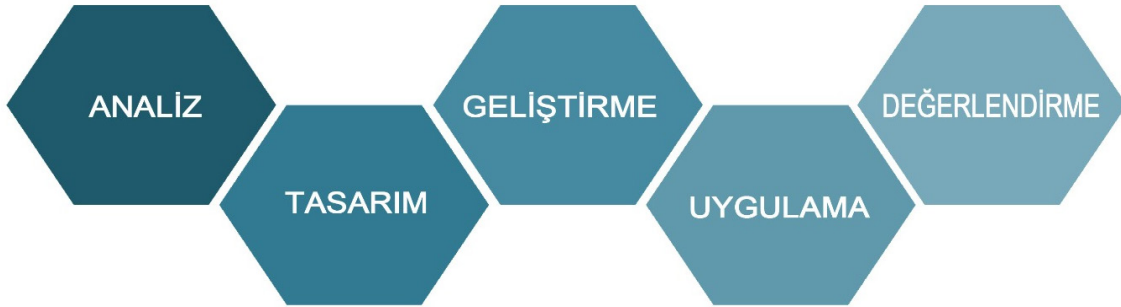
Sosyal sorumluluk projesi kavramı dünyadaki gelişimini takiben Türkiye’de de gelişimini sürdürmüştür. Cumhuriyet öncesi dönemde Ahilik Teşkilatı, Lonca Teşkilat ve Vakıfların faaliyetleri

bu kavram kapsamında ele alınabilirken, günümüzde kurumsal sosyal sorumluluk derneği, şirketlerin kendilerine ait dernek ve vakıfları ülkemizde de faaliyetlerini sürdürmektedir.

Literatür araştırmaları sonucunda çalışma, “Sosyal Sorumluluk Projesi” kapsamında yürütülen uygulama eğitimine dayalı iç mimari stüdyo projesi olarak yürütülmüştür. Çalışmanın konusunu Konya’nın Güneysınır ilçesine bağlı Ağaçoğa Köyü’nde bulunan, Ağaçoğa İlkokulu’nun sosyal sorumluluk kapsamında yapılan iç mekân tasarımı ve uygulamasının süreçlere dayalı anlatımı oluşturmaktadır.

Bu çalışmanın amacı; sosyal sorumluluk projesi kapsamında bir köy okulunun iç mekân tasarımının, uygulamasının yapılması ve iç mimarlık eğitimi alan öğrencilere bu proje ile tasarım ve uygulamanın hangi süreçlerden geçerek oluşturulduğunun birebir deneyimleyerek öğretilmesidir. Çalışmanın yöntemini çalışma alanında yapılan mekânsal analizler ve proje aşamalarının gözlemlere ve sürece dayalı olarak örneklem üzerinden ifade edilmesi oluşturmaktadır. Bu çalışma ile Ağaçoğa İlkokulu’nun mevcutta yetersiz olan fiziki şartlarının, yapılan iç mekân tasarımlarındaki güncel yaklaşımlar ile eğitim ve öğrenim gören öğrencilerin motivasyonlarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca bu çalışmanın tasarım ve uygulama sürecinde bulunan iç mimarlık bölümü öğrencilerine mesleki deneyim kazandıracağı düşünülmektedir. Günümüzde üniversitelerde eğitim alan öğrencilerin, sosyal sorumluluk kapsamında topluma ve bireylere fayda sağlamak amacıyla yapılan çalışmalar için teşvik edilmeleri önem taşımaktadır. Bu çalışma, “Sosyal Sorumluluk Projesi” kapsamında yürütülen uygulama eğitimine dayalı iç mimari stüdyo projesidir.

Tasarım ve tasarımcı, düşünsel bir döngünün parçalarıdır. Düşünme eyleminin problem odaklı olması ve problemi çözme süreçleri tasarım olgusunu ortaya çıkartmaktadır. Literatürdeki birçok tanımlamada süreç; deneme-yanılma, karar verme, fonksiyonellik olgusu ve biçim kavramları sıralaması ile tanımlanır. Tasarım kelimesinin sözlük anlamı “zihinde canlandırılan biçim” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2020). Analiz ile başlayan ve sonrasında tasarım, geliştirme, uygulama ve değerlendirme şeklinde süreçlere (Şema 1) sahip olan işleyiş içerisinde; “tasarım”, bilgi toplama, amacı belirleme, tasarım kararı alma ve geliştirme gibi süreçlerin planlı bir şekilde yürütüldüğü bölüm olmuştur.



Şema 1: Tasarım Süreçleri

Mimarlık ve iç mimarlık disiplinlerinin tasarım sürecini diğer disiplinlerden ayıran özelliği, yaparak ve deneyimleyerek öğrenme üzerine kurulmuş olmasıdır. Örneğin, bir mekânın tasarım aşaması ve projelendirilmesinin hayali olarak anlatılması ya da çizim boyutunda bırakılması, öğrencilerin hayal edebildiği ölçüde kalırken; deneyimleyerek bire bir ölçüde uygulanıp hayata geçirilmesi, öğrenciler üzerinde daha etkili sonuçlar doğurarak hayalden öte yaşamalarına imkân tanımaktadır (Köse Doğan ve Noraslı, 2019, s.101). Bu bağlamda iç mimar adaylarının, tasarladıkları mekânları uygulanabilir hale getirebilmeleri için, yapım teknolojisi, malzeme bilgisi ve uygulaması çözümlerini tasarımlarıyla bütünleştirebilme becerilerine sahip olmaları gerekir (Akçaova ve Köse Doğan, 2019, s.2).

Mimari tasarım, gereksinimleri karşılamak üzere saptanan işlevleri yerine getirecek olan yapı bütününe, onun kurgusunda yer alan tüm öğelerin ve çevresinin kavramsal, işlevsel, biçimsel, strüktürel ve eylemsel özelliklerinin ve niteliklerinin yorumlanması, belirlenmesi ve belgelenmesidir (İzgi, 1999, s.199). Tasarımcılar mekânın karakterini o mekânın kullanıcılarına bir takım görsel mesajlar ileterek hissettirmektedir. Böylece kullanıcı çevresel uyarıların kendisinde yarattığı çağrışımlar üzerinden mekânı düşünür, yorumlar ve ona karşı davranışta bulunur. Verilmek istenen mesajlar çoğunlukla iç mekânı oluşturan düşey yüzeylere yüklenmektedir (Aydıntan, 2016, s.43).

Mimarlık ve iç mimarlık disiplinlerinde özellikle eğitim süresince teorik ve pratik esaslı ilerlemektedir. Teorik kısmı genel olarak yeterli olan eğitim sisteminde pratik yapma olanağı neredeyse yok denecek kadar azdır. Bu durum, eğitim süreci tamamlandığında, meslekte tecrübesizlik olarak karşımıza çıkmaktadır. Her ne kadar staj yöntemi ile bu sorun aşılırsa da, yeterli sonuçlar çoğu zaman alınamamaktadır. Şantiye ya da saha olarak tanımladığımız ortamlarda, tasarım ve uygulama sürecini yönetebilmek, çıkacak sorunlara yerinde ve pratik çözüm üretebilmek mesleki tecrübe ile doğru orantılıdır. Uygulama sürecinin de içerisinde bulunduğu proje çalışmaları, mesleki tecrübe bakımından oldukça önem taşımaktadır.

Tasarım sürecinin, kendisine özgü farklılaşan doğası gereği, gerek öğrenciler, gerekse yürütücüler için planlı ve sosyal süreçlerle tanımlanabilen bilgi işleme süreci yoluyla düşüncelerin özgürce dışavurumunu ve paylaşımını sağlayan bir çevre yaratması gerekir (Coyne vd, 1994, s.114). Bu bağlamda yapılan çalışmada, tasarım grubunu oluşturan öğrencilerin hem tasarım sürecini hem de uygulama sürecini deneyimlemesi mümkün olmuştur. Proje kapsamında gerçekleşen uygulama alanlarındaki tüm işlemler, tasarım grubunu oluşturan öğrenciler tarafından uygulanmış, malzeme bilgisi ve uygulama farkındalığının yanı sıra, topluma faydalı olma ve sosyal sorumluluğun önemi vurgulanmaya çalışılmıştır.

Şema 2’de de belirtildiği gibi sosyal sorumluluk projesi kapsamında yapılan bu çalışma birçok faydayı da beraberinde getirmektedir. Kişilere sorumluluk duygusu edindirmesi, söz konusu maddi veya manevi ihtiyaçların karşılanabilmesi, yaşadığı topluma ve yakın çevresine olan duyarlılığın artırılması gibi mesleki becerinin gelişmesinin yanı sıra kişiye kattığı birçok fayda sıralanabilir. Sosyal sorumluluk projesinin amacına ulaşması, toplumun gerekli olan ihtiyaçlarının belirlenmesi, uygun beklentiler ile doğru orantılıdır.



**Şema 2:** Sosyal Sorumluluk Projesi Getirileri

Tasarıma ulaşması zor olan kişiler ve kurumlara ulaşmak, birlikte tasarım problemini tespit etmek, belirlenen probleme yönelik çözümleme süreci çalışmanın önemini vurgulayan bir diğer ana unsurdur. Tasarımcı/son kullanıcı arasında geçen diyaloglar, uygulama sırasındaki tasarımsal keşifler, ancak uygulama safhasında deneyimlenebilmektedir.

Tasarım grubu toplantılarında, grubu oluşturan gönüllü öğrenciler ile gönüllü olma sebepleri, mesleki becerileri, grup veya bireysel olarak çalışma becerileri, bireysel sorumluluk güduları gibi konular belirlenen tarihlerde tartışılmıştır. Grup toplantıları sonucunda, grup bireylerinin topluma yarar sağlamak, grup halinde uyumlu şekilde çalışmak, mesleki anlamda kendisini geliştirmek gibi istekleri ortaya çıkmıştır. Sosyal sorumluluk projelerinin en önemli amacı toplumsal fayda ve gönüllülük esasının ön planda olmasıdır.

### **Çalışma Alanı ve Süreç**

İç mimarlık bölümünde eğitim gören öğrencilerin iç mekân tasarımı projelerini birebir deneyimleyerek öğrenmesi, eğitimleri açısından önem arz etmektedir. Verilen eğitim kapsamında yapılan çalışmaların teoride kalması, öğrencileri mezuniyetleri sonrasında mesleki aşamada yetersiz kılmaktadır. Buna önlem olarak yapılan uygulamalı stajlar belirli düzende tekrarlanmadığı için deneyimleme tecrübeye aktarılamamaktadır. Bu tür sosyal sorumluluk projeleri kapsamında yapılan iç mekân tasarımı ve uygulamaları, iç mimarlık eğitimi alan öğrencilere deneyim kazandırırken aynı zamanda proje kapsamında işlevsel bir çevre oluşturmak, eğitim ve öğretim için gerekli yaşam konforunun sağlanması hedeflenmelidir. Öğrenci topluluğunun gönüllü katılımcılarıyla yapılan bu çalışmada, uygulama alanı olarak, Konya'nın Güneysınır ilçesinde bulunan Ağaçoğa İlkokulu belirlenmiş ve 2018-2019 bahar yarıyılında okul içerisindeki sınıf ve atölyelerin eksikleri göz önünde bulundurularak, oluşturulan fiziksel, işlevsel ve estetik unsurlara göre tasarımları yapıp uygulanmıştır.

Yapılan alan çalışması 1-2. sınıf, 3-4. sınıf, ana sınıfı, sanat atölyesi, kütüphane ve oyun odası olmak üzere toplam altı birimden oluşmuştur. Seçilen her birim için 5 kişi olmak üzere, toplam 30 kişiden oluşan ekiple projenin tasarım ve uygulama aşamaları tamamlanmıştır. Bu bağlamda mekânların yüzey tasarımlarının yapılması ve gerektiği alanlarda mevcut donatı elemanlarının revize edilmesi fikirleri üzerinde durularak, ele alınan mekânların estetik ve işlevsellik bakımından üst çizgiye taşınması amaçlanmıştır.

Belirtilen amaç ve kapsam doğrultusunda, öncelikle oluşturulan ekip ile alan analiz çalışması yapmak amacıyla 09.11.2018 tarihinde, Ağaçoğa İlkokulu ziyaret edilip mevcut durum incelenmiş ve mekânların rölöveleri çıkarılmıştır. Ziyaret sonrasında proje ekibi ile görüşülüp, alan çalışmasının uzak mesafede yer alması nedeniyle yapılacak tasarımların daha esnek, modüler, montajının yerinde yapılabilir çalışmalar olması gerektiğine, uygulama sırasında zamanı iyi kullanmak adına hafta sonları okulun bulunduğu köyde konaklanarak, tasarlanan yüzey ve donatı elemanlarının uygulamalarının yapılabileceği gibi bir takım kararlar alınmıştır.

Alan analizinde oluşan gözlemler ve ilk görüşme sonrasında ekiple birlikte alınan kararlar doğrultusunda ihtiyaç etütlerinin belirlenmesi, tasarımların yapılması ve oluşturulan tasarımların uygulanması kapsamında iç mimari projenin süreçlerinden bahsedilerek, tasarım yapımları istenmiştir. Bu aşamasında oluşturulan fikirler elde edilen sponsor gelirlerine ve mevcutta var olan malzemelerin geliştirilme ve işlevlendirme durumlarına göre tasarlanmıştır. Oluşan tasarımlar verilen kritiklere göre revize edilip, kesinleşen projeler üzerinde uygulamaları yapılmıştır.

Bu bağlamda Şema 3'te belirtilen, proje sürecini gösteren tabloya uyarak, projenin başlangıç ve bitiş sürecine kadar belirtilen her aşama oluşturulan tablodan takip edilerek yürütülmüştür.



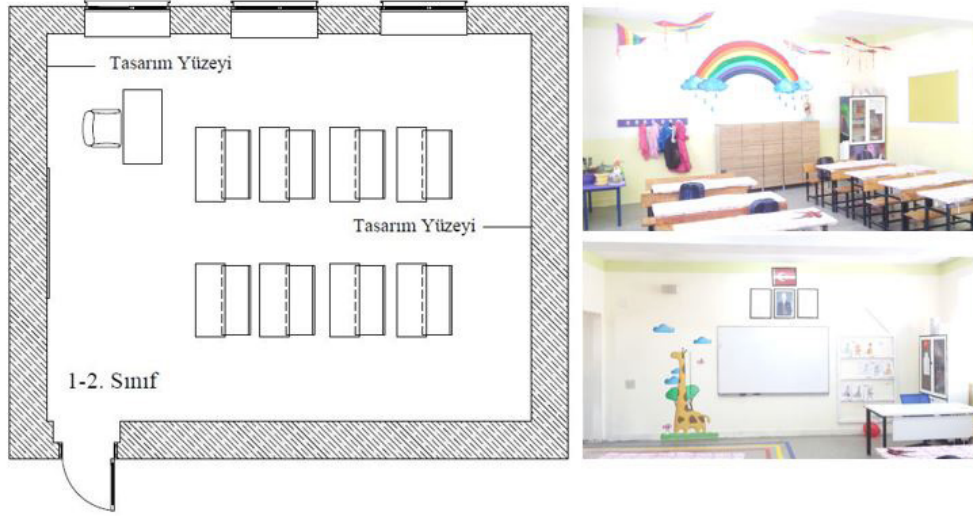
**Şema 3:** Proje Süreci

Proje sürecine göre alan analizinden edinilen verilere dayanarak, uygulanabilecek düzeyde ihtiyaç etütleri her bir mekân için oluşturulmuştur. Bu bağlamda mevcut malzemelerin farklı işlevlerde nasıl kullanılabilmesine dair fikirler belirtilmiş bir taraftan da sosyal sorumluluk projesi kapsamında tasarlanan ürünlerin üretilebilmesi kapsamında sponsor arayışı içerisine girilmiştir. Tasarlanan mekânlar, eğitimin aksamaması için hafta sonları bir ay içerisinde öğrenciler tarafından fotoğraf 1-2’de belirtildiği gibi uygulamaya geçirilmiş ve düzenlenen açılışla okulda eğitim gören öğrencilere ve öğretmenlerine teslim edilmiştir.



**Fotoğraf 1-2:** Proje Uygulama Süreci

1. ve 2. sınıfların eğitim aldığı 40 m<sup>2</sup> alana sahip sınıfın içerisinde öncelikle tasarım yapılacak noktalara karar verilmiştir. Sonrasında uygulama sürecinde gerçekleştirilebilecek fikirler oluşturulmuş ve bu doğrultuda tasarım yapılmıştır. Kullanıcıların mekâna dair olumlu ya da olumsuz düşüncelerinin oluşumunu sağlayan etkenler, düşey, yatay ve eğrisel iç mekân yüzeyleridir ki bu da; iç mekân yüzeylerinin, mekân algısında önemli bir rolü olduğunun göstergesidir (Okuyucu ve Çoban, 2019: 105). Bu bağlamda alan analizinde edinilen gözlemlere göre, şema 4 ve fotoğraf 3-4’de belirtildiği gibi, sınıfın özellikle duvar yüzeylerinde oluşan karmaşayı gidermek adına bütüncül bir tasarım arayışı içerisine girilmiştir.



**Şema 4:** 1-2. Sınıf Plan

**Fotoğraf 3-4:** 1.ve 2. Sınıf Plan Şeması, Tasarım Sonrası Mekân Görselleri

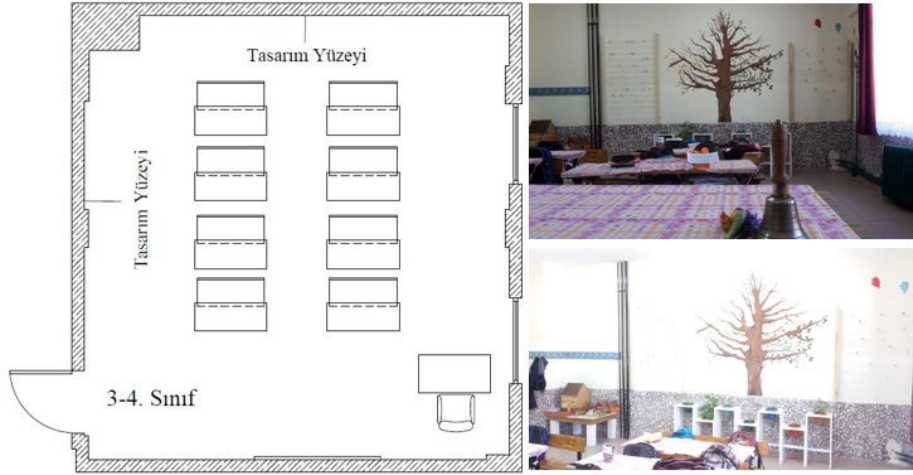
Fotoğraf 5-6-7-8'de mekânın eski ve yeni hallerinin belirtildiği gibi duvar yüzeyleri, donatı elemanları kavramsal sınırlılıklar içerisinde revize edilmiştir. Bu kapsamda, sınıfın ön ve arka duvarına duvar resimleriyle yüzey tasarımı uygulanmıştır. Ayrıca döşemede zemine dayanıklı renkli folyo etiketler kullanılarak sınıf içi yönelmeleri vurgulanmıştır. Bunun yanı sıra donatı elemanı özelinde, sınıftaki karmaşayı gidermek adına arka duvar yüzeyinin önüne öğrencilerin kişisel eşyalarını koyabilmeleri için eşya dolabı yerleştirilmiştir. Öğrenci çalışmalarının sergilenmesi adına öğretmen masasının arka tarafına sergileme birimi yapılmıştır. Donatı elemanları maliyeti düşük ya da farklı işlevlerde kullanılan malzemelerin değerlendirilmesiyle oluşturulmuş, uygulaması ise proje yürütücüsü gözetiminde tasarlayan öğrencilere aittir.



**Fotoğraf 5-6-7-8:** 1.ve 2. Sınıf Uygulama Öncesi ve Sonrası

3. ve 4. sınıfların eğitim aldığı 45 m<sup>2</sup> alana sahip sınıfın içerisinde öncelikle yüzey ve donatı elemanları tasarımı kapsamında mevcutta bulunan malzemeler doğrultusunda nelerin yapılabileceğine karar verilmiştir. Bu kararlar doğrultusunda sınıf faaliyetlerinin içerisinde her öğrencinin bitki yetiştirdiği öğrenilmiştir. Eğitimciler tarafından edinilen bilgilere göre proje tasarım kararı aşamasında şema 5

ve fotoğraf 9-10'da belirtildiği gibi, mekânı bitki öğelerinin kullanılabilceği donatı elemanları ve bu konseptte yönelik yüzey tasarımlarının esas alınacağı tasarım kararları ele alınarak uygulaması gerçekleştirilmiştir.



Şema 5: 3-4. Sınıf Plan

Fotoğraf 9-10: Tasarım Sonrası Mekân Görselleri

Bu bağlamda fotoğraf 11-12-13-14'de mekânın eski ve yeni hallerinde belirtildiği gibi, sınıfın arka duvarına ağaç figürüyle duvar resmi yapılarak yüzey tasarımı uygulanmıştır. Ayrıca duvar resminin bir uzantısı olarak ahşap lata ve iplerle öğrencilerin yaptıkları çalışmaları asabileceği sergileme birimi yapılmıştır. Konsept dâhilinde arka duvar yüzeyinin önüne atıl durumda olan masaların tablası kullanılarak öğrencilerin bitkilerini yetiştirebileceği bir ünite yapılmıştır. Öte yandan eskiyen haritalar yerine lazer kesimde ahşap plakadan üç boyutlu harita kestirilerek, haritalar sınıf kimliğine uygun malzeme ve güncel bir yaklaşımla revize edilmiştir.



Fotoğraf 11-12-13-14: 3. ve 4. Sınıf Uygulama Öncesi ve Sonrası

Çalışma kapsamında toplam 50 m2 alana sahip olan ana sınıfı mekânında, faaliyet alanlarının çeşitlilik göstermesi nedeniyle özellikle donatı elemanlarının karmaşa oluşturduğu tespit edilmiştir. Şema 6 ve fotoğraf 15-16'da belirtildiği gibi mekânı dinginleştirmek adına renk ayırımına gitmeden arka



duvar yüzeyine resim çalışması yapılmış diğer duvar yüzeyleri sade bırakılmıştır. Vurgu yapmak için yapılan duvar resminde, uygulama yapan öğrenciler aynı fakültede eğitim gördükleri resim bölümü öğrencilerinden yardım almıştır. Böylece disiplinler arası çalışma kapsamında mekân içerisinde duvar resmi uygulamasını renk, doku, orantı vb. sınırlılıklar içerisinde deneyimleyerek görme fırsatı bulmuşlardır.



Şema 6: Ana Sınıfı Plan Şeması

Fotoğraf 15-16: Tasarım Sonrası Mekân Görselleri

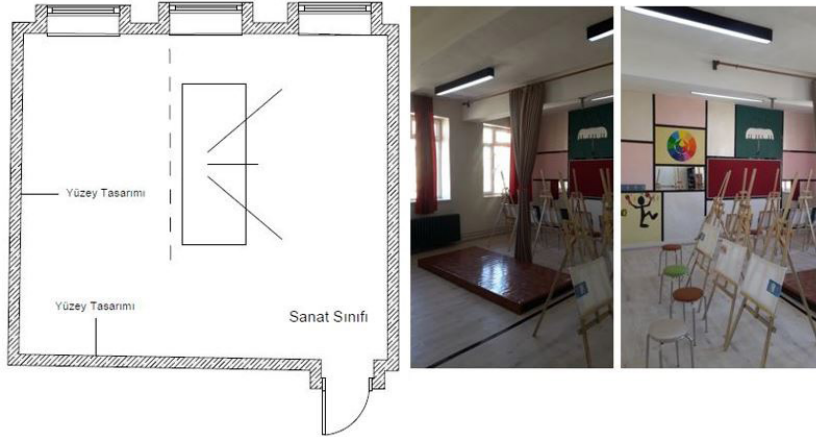
Fotoğraf 17-18-19-20'de belirtildiği gibi, ana sınıfta bulunan oyun alanları sınırlandırılarak ahşap çit ve döşeme farkıyla belirlenmiş, tek bir alana toplanmıştır. Bu kapsamda oyun alanını ve oturma alanlarının arasına ahşap latalar ile montessori evi yapılarak hem farklı kullanım alanı oluşturulmuş hem de mekânın ikiye bölünmesi sağlanmıştır.



Fotoğraf 17-18-19-20: Ana Sınıfı Uygulama Öncesi ve Sonrası

Sanat atölyesi projelendirme safhasında, öncelikle bu sınıfın kullanım amacı hakkında veri toplama süreci başlatılmıştır. Kimler tarafından kullanıldığı, en yoğun kullanım süresi ve kişi sayıları gibi temel veriler edinilmiştir. Kullanıcı gereksinimlerine ve yapılan analiz çalışmalarından edinilen

verilere göre, 40 m<sup>2</sup> alana sahip olan sanat atölyesinde Şema 7 ve Fotoğraf 21-22’de belirtildiği gibi, sanat faaliyetlerinin gerçekleştirilmesi için farklı sanat alanlarıyla ilgilenebilecekleri alanlar oluşturulmuştur. Bir mekân içerisine birden fazla fonksiyon çözülmesi gerekliliği savunulup, bu kapsamda tasarımlar yapılmış ve bu doğrultuda mekânın uygulaması gerçekleştirilmiştir.



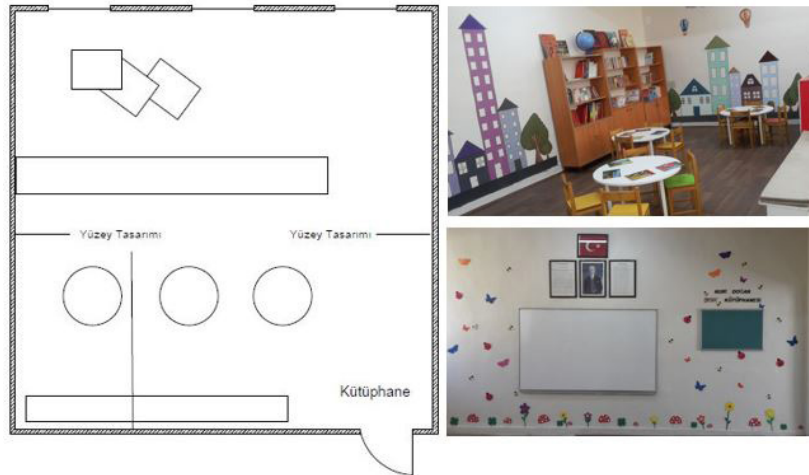
**Şema 7:** Sanat Atölyesi Plan Şeması  
**Fotoğraf 21-22:** Tasarım Sonrası Mekân Görselleri

Bahsedilen gözlemler neticesinde yapılan tasarımlara göre sanat atölyesi, mekân bazında ikiye bölünmüştür. Mekân içerisine bir platform yerleştirip, istenildiği zaman kapatılabilmesi için perde ile bölünerek bir sahne oluşturulmuştur. Bu sahnede öğrencilerin tiyatro ve müzik faaliyetlerini sürdürebileceği bir alan sağlanmıştır. Fotoğraf 23-24-25-26’da belirtildiği gibi sahneyi çevreleyecek şekilde resim şövaleleri yerleştirilerek, eğitim alan öğrencilerin her türlü resim faaliyetlerini gerçekleştirebileceği ikinci alan sağlanmıştır. Ayrıca yüze tasarımı kapsamında, duvar yüzeyleri belirli akslarla bölünmüş, farklı renk ve dokularla bütünlük sağlanmıştır. Duvar yüzeyi üzerine uygulanan notalar, sıcak ve soğuk renklerin gösterildiği renk yelpazeleri ile sanat atölyesinin kimliği mekânda grafiksel çalışmalarla da elde edilmiştir. Ayrıca kolay temizlik yapılabilmesi adına mevcut zemin döşemesinin üzerinde bulunan halılar kaldırılıp ahşap parke döşemesiyle revize edilip uygulaması sağlanmıştır. Projenin tasarımını ve uygulamasını yapan öğrencilerin önerisi doğrultusunda “Limitsiz Tasarım Sanat Atölyesi” olarak, yaptıkları mekâna topluluklarının ismini vermişlerdir.



**Fotoğraf 23-24-25-26:** Sanat Atölyesi Uygulama Öncesi ve Sonrası

İlk aşamada yapılan mekân analizlerinde, kütüphane biriminde öğrencilerin mevcut mekândan dolayı kütüphanede fazlaca vakit geçiremedikleri gözlemlenmiştir. Tasarım sürecinde toplam 42 m<sup>2</sup>lik alanı bulunan kütüphane için Şema 8 ve Fotoğraf 27-28'de belirtildiği gibi, mekânın kitaplıkla ikiye bölünmesi amaçlanmıştır. Bir mekânda masa ve sandalyede kitap okumaları için alan oluşturulması düşünülmüş diğer mekânda ise daha küçük yaşta çocuklara hikâye okunması amacıyla yumuşak zemin oluşturularak, kitap okuma alanı tasarlanması planlanmıştır.



**Şema 8:** Kütüphane Plan Şeması

**Fotoğraf 27-28:** Tasarım Sonrası Mekân Görselleri

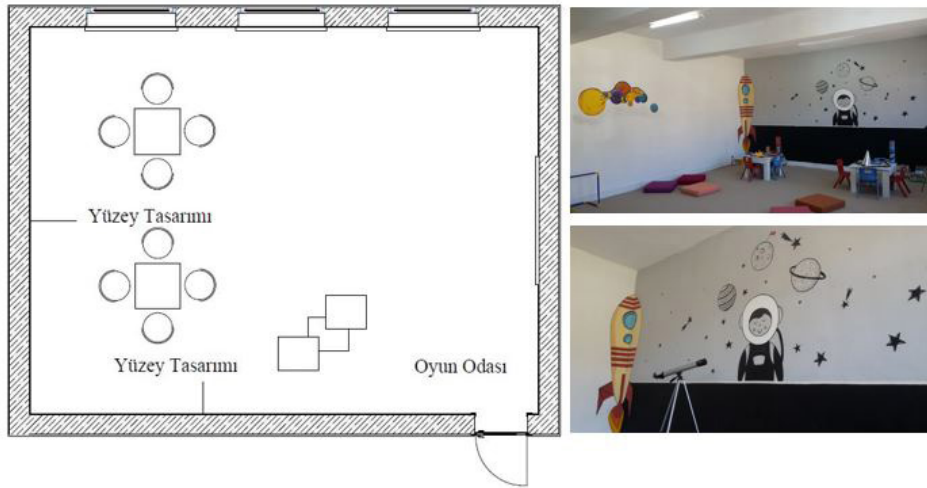
Belirtilen planlamalar doğrultusunda kütüphaneden sorumlu öğrencilerin mekânı ayırmak amacıyla tasarladıkları kitaplık, üretim yerinde montajı yapılmış ve uygulama sürecinde yerleştirilmiştir. Kitap okuma alanı için ayrılan yerin zemin döşemesi halı ile kaplanarak, öğrencilerin zeminde oturabilecekleri alan oluşturulmuştur. Öte yandan Fotoğraf 29-30-31-32'de belirtildiği gibi, donatı elemanı bazında yine öğrencilerin tasarımını yaptıkları masa ve sandalyeler üretilerek yerleşimi sağlanmıştır. Mevcutta olan kitaplık tekrar kullanılmıştır. Ayrıca yüzey tasarımı kapsamında bütünlük sağlaması amacıyla iki duvar yüzeyine bina cepheleri resmedilmiştir. Toplu eğitimde

kullanılabileceği düşünülerek mevcutta olan yazı tahtası korunmuş, etrafına kuş ve bitki figürlerinden oluşan kes-yapıştır çalışmalarına yer verilmiştir. Tasarım yapan öğrencilerin önerisi doğrultusunda, trafik kazası sonucunda hayatını kaybeden bölüm arkadaşlarının ismi kütüphaneye verilmiş, böylece mekânı tasarlayan öğrenciler arkadaşlarının ismini kütüphanede yaşatmıştır.



**Fotoğraf 29- 30- 31- 32:** Kütüphane Uygulama Öncesi ve Sonrası

Toplu etkinliklerin yapıldığı ve oyunların öğretilerek oynandığı oyun odasının mevcuttaki durumunun, oyun oynanacak bir mekân niteliği taşımamakta olduğu, yapılan mekân analizlerinde gözlemlenmiştir. Bu kapsamda, tasarım aşamasında oyun odası için düşünülen fikir başlı başına bir kavram geliştirerek mekâna kimlik kazandırmak olmuştur. Ayrıca Şema 9 ve Fotoğraf 33-34’de belirtildiği gibi, fonksiyon bakımından 45 m<sup>2</sup>lik mekâna fazla donatı elemanı yerleştirmeden, öğrencilerin rahat hareket edebilmeleri sağlanmıştır.



**Şema 9:** Oyun Odası Plan Şeması

**Fotoğraf 33-34:** Tasarım Sonrası Mekân Görselleri

Bu kapsamda Fotoğraf 35-36-37-38’de belirtildiği gibi, öğrencilerin ufkunu geliştirmek amacıyla uzay kavramı ile yüzey tasarımı yapılmış ve duvar yüzeylerine resmedilmiştir. Zekâ ve el becerilerini geliştirmeleri bakımından masa ve sandalye yerleştirilmiş, ayrıca serbest oyunların

oyunması açısından mevcutta olan minderlerin renkli kumaşlarla kaplanması sağlanarak mekâna yerleştirilmiştir. Zemin halı ile kaplanarak sıcak bir atmosfer elde edilmiş ve öğrencilerin oyun oynama eylemlerini daha rahat sürdürmeleri sağlanmıştır.



**Fotoğraf 35-36-37-38:** Oyun Odası Uygulama Öncesi ve Sonrası

Genel anlamda ele alınan altı birimde, tasarım aşamasında bir kavramla hareket edilerek mekânsal kimlik kazandırılmaya çalışılmıştır. Böylece okul içerisinde eğitim gören öğrencinin sınıf, atölye, kütüphane, oyun odası gibi mekânlar içerisinde aidiyet kazanmaları amaçlanmıştır. Böylece mekânlar içerisinde öğrencilerin daha fazla zaman geçirebileceği öngörülmüş, öğretmenleri ile istişareler edilerek bu doğrultuda okul içerisindeki mekânlar bütünleştirilmiştir.



**Fotoğraf 39-40-41-42:** Koridor Tasarım Sonrası Mekân Görselleri

Ayrıca elde bulunan imkanlar çerçevesinde fotoğraf 39-40-41-42’de belirtildiği gibi, okul koridorları renklendirilmiş, Atatürk köşesi revize edilmiş, tüm mekânların kapı kasaları boyanmış ve kapı kanatlarına giydirmeler yapılmış, dolaşım alanlarına enstalasyon çalışmaları yapılarak donatı elemanları yerleştirilmiştir. Böylece sosyal sorumluluk projesi kapsamında ele alınarak yapılan altı mekân ile bu mekânları birbirine bağlayan koridorlar bütünleştirilmiş, yapı içerisinde bulunan tüm hacimlerde kopukluk yaşanmaması sağlanmıştır.

### **Sonuç**

Sosyal sorumluluk projesi kapsamında Selçuk Üniversitesi Limitsiz Tasarım Öğrenci Topluluğu ile birlikte yapılan Ağaçoğa İlkokulu’nun sınıf, atölye, kütüphane ve koridorlarında; yüzey, donatı elemanı tasarımları yapılmış ve uygulanmıştır. Bu çalışma, mekânı kullanan ve tasarlayan öğrencilere mesleki ve sosyal sorumluluk anlamında fayda sağlamıştır.

Ele alınan sosyal sorumluluk projesinde okulda eğitim veren öğretmenler ile görüşmeler ve diyaloglar sonucunda, elde edilen bilgilere göre, mekânı kullanan ilkokul öğrencileri için; tasarlanan birimleri daha etkin şekilde kullanabilmeleri, bulunduğu mekânlarda aidiyetlik hissi kazanabilmeleri, oluşturulan güncel tasarım yaklaşımlarıyla eğitim gördükleri okulda motivasyonlarının artması sağlanmıştır. Genel olarak köy okulundaki öğrencilerin eğitim gördüğü ve etkinliklerini gerçekleştirdiği mekânların proje kapsamında güncellenmesi, öğrencilere ‘mekân’ ve ‘eğitim’ bağlamında fayda sağlamıştır.

Gönüllülük esasına göre projeye katılım sağlayan lisans öğrencileri ise; mesleki anlamda teori ile birlikte pratiği de deneyimleyerek, eğitim döneminde fırsat bulamadıkları uygulama tecrübesini birebir yaşama imkânı bulmuştur. Tasarım eğitimi alan öğrenciler, bir ders kapsamı haricinde ekip çalışması ile proje sürecindeki aşamaları yürüterek, takım ruhunun verdiği hissiyatı yaşamışlardır. Öğrenciler tasarım ve uygulama işlemlerini birebir yürütmesiyle, mezuniyet sonrası mesleki hayatlarında karşılaşılabilecekleri kritik süreçleri öğrencilik sürecinde tecrübe etmiş ve bu süreçte zaman yönetimi yapabilmeleri adına deneyim sahibi olmuşlardır. Farklı bir semtte iç mimari proje içerisinde bulunup, projenin yapıldığı bölgede farklı insanlarla tanışma fırsatı bulmuş ve geleceğe yönelik iş potansiyellerini geliştirmişlerdir. Öğrenciler bir eğitim mekânını sosyal sorumluluk projesi kapsamında projelendirerek yaşadığı coğrafyaya mesleki becerileriyle katkı sağlamıştır.

Üniversite seviyesinde eğitim veren kurumların, sosyal sorumluluk projelerine katılım sağlamaları ve öğrencileri teşvik etmesi, verdikleri eğitim kalitesi kadar önem taşımaktadır. Özellikle yükseköğretim gibi ortamlarda, bu kapsamda yürütülen projeleri hem yapıp deneyimleyen hem de kullanıp deneyimleyen kişilerin fayda sağladığı düşünülmektedir.

### **Kaynakça**

- Akçaoğlu, A., Köse Doğan, R. ( 2019). İç Mimarlık Eğitiminde Deneyimleyerek Öğrenme: 107 ve 225 Numaralı Atölye, International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art, 4(9), November-December, s. 1-11.
- Aydıntan, E., (2016). İç Mekân Yüzey Tasarımlarında Mesaj-Kullanıcı İlişkisi Üzerine Deneysel Bir İrdeleme, Online Journal of Art and Design, 4(3), s. 41-55.
- Coyne, R. D., Snodgrass, A. B., Martin, D. (1994). *Metaphors in The Design Studio*, JAE, Vol.48, No.2, s.113-125.

İzgi, U. (1999). *Mimarlıkta Süreç, Kavramlar-İlişkiler* (1.baskı). İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları, Cilt 201, s.199- 200.

Kotler, Philip, ve Nancy Lee. (2008). *Kurumsal Sosyal Sorumluluk*, Çev. Sibel Kaçamak, İstanbul: MediaCat Kitapları

Köse Doğan, R., Noraslı, M. (2019). İç Mimarlıkta Eğitim Modeli: Deneyimleyerek Öğrenme. IDA: International Design and Art Journal, 1(1), s. 99-108.

Leonard, D. McAdam, R. (2003) Corporate social responsibility Quality Progress. Milwaukee: Oct 2003. Vol.36, Iss. 10; pg. 27.

Okuyucu, E., Çoban, G. (2019). *İç Mimarlık Atölyelerinin Deneyimlenmesi*, Yakın Mimarlık Dergisi, 2(2), s.117-130.

Türk Dil Kurumu, <https://www.sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 28.04.2020).

Yönet, Ender, “Kurumsal Sosyal Sorumluluk Anlayışında Son Dönemeç: Stratejik Sorumluluk”, s.239-264, <http://sbe.balikesir.edu.tr/dergi/edergi/c8s13/>.

### **Görsel Kaynakça**

**Şema 1-9:** Yazar Kişisel Arşivi (2020).

**Fotoğraf 1-42:** Yazar Kişisel Arşivi (2019).