

DOI:10.13718/j.cnki.xsxb.2017.03.018

# 小学校园景观的参与式设计探讨

——以台湾枋寮小学为例<sup>①</sup>

郑俐娜, 周建华

西南大学 园林园艺学院, 重庆 400716

**摘要:**通过分析台湾枋寮小学校园景观参与式设计实例,总结了小学生参与式设计方法,包括构建面向小学生的团队,利用“中间人”,结合动态的课程、活动或游戏,借助识别性强的工具等;提出了小学生参与对完善项目设计、激发设计灵感、培养学生美感等的意义.希望能给予小学校园景观设计一些启示,同时对当下小学校园景观设计中忽略使用者需求的问题提供一个解决思路.

**关键词:**小学校园景观;参与式设计;小学生参与;台湾

**中图分类号:** TU984.189

**文献标志码:** A

**文章编号:** 1000-5471(2017)03-0107-05

小学校园环境的使用者是小学生,这使得小学校园景观具有不同于其他空间的独特性.虽然设计师承诺要创造出更适合小学生、更满足其需求的空间,但是小学生想象力丰富、思维方式和成人迥然不同,成人理所当然的“小学生需求”分析常常不可避免地会忽略小学生的真正需求.20世纪90年代台湾开始“参与式设计”,从早期宜兰演奏厅项目,公众参与创造适合普通民众的观演空间,到师生共同打造西宝小学项目等,许多案例展示了参与式设计在关注使用者需求,创造理想空间方面的成功经验.参与式设计给了景观设计师们良好的途径去获取小学生需求,创造小学生真正喜爱的景观空间.

## 1 参与式设计

### 1.1 参与式设计的内涵

广义的参与式设计所指向的是“公众”或“民众”,一般称为“公众的参与式设计”,其核心即“参与”<sup>[1]</sup>.参与式设计是基于对传统理性规划设计忽视空间使用者的反思而产生的,它使设计者与使用者能以开创性、互动性的作法合作,共同参与规划、建造的过程.这个过程涉及到作为空间设计者的专业技术团队、空间使用者的民众、当地的一些社会团体,以及政府公职部门等4个主要群体.专业团队、政府部门、社会团体是参与式设计过程的主导者,民众则是参与者,作为参与的核心和最主要的构成部分,民众能深度表达意见与诉求是有效参与的关键.但“参与式”不是单纯地完成居民需求调查表,更不是访谈居民之后就定出实质设计准则,而是专业技术团队站在民众的社会环境角度下,扮演自己的专业者角色,寻求更有效沟通的过程.故有效的沟通方式是参与式设计成功的关键<sup>[2-4]</sup>.

### 1.2 参与式设计的一般途径

目前民众的参与方式主要有工作坊、说明会、参观示范项目、问卷调查、专家座谈会、征集类、听证会等,其中工作坊是最有效的参与式设计方式,也是台湾参与式设计的主要途径.工作坊通过借助网络宣传与沟通,开展设计竞赛征集,透过平面图,开展讨论交流会,借助社区活动,开展征集、说明会,借助人

① 收稿日期:2015-12-24

作者简介:郑俐娜(1990-),女,重庆大足人,硕士研究生,主要从事景观规划设计研究.

制作活动等方式,能更广泛和深入地获取民众意见,更有效地实现主导者和参与者的双向沟通<sup>[5]</sup>。

但是面对不同的使用对象,参与式设计的工作规模,使用的讨论工具也会有所不同。小学生作为“民众”群体中比较特殊的部分,其想法、行为表达方式不同于成人,表达能力不如成人,面向小学生的参与式设计更要采用合适的方式方法<sup>[6]</sup>。

## 2 小学校园环境的独特性

小学校园环境的使用者是小学生这一儿童群体,儿童有其独特的行为心理特点,因此小学校园环境具有不同于其他公共空间环境的特点和环境需求。

### 2.1 小学校园环境的特点

小学校园环境具有教育性、参与性、自然性、人性化的特点,其中教育性是区别与其他公共空间的最主要的特点<sup>[7]</sup>。

现代教育追求互动、开放的教育理念,学习的形式不仅局限室内教学,也延伸到整个校园环境中。斯坦福大学首任校长大卫·乔丹曾说:“那些柱廊和庄重的柱子,那一排排棕榈树将对学生起着教育作用。这庭院的每块石头都在进行着教育。”小学校园是儿童教育和活动的主要基地,校园环境会影响到儿童的行为认知、审美情趣,小学校园环境要最大限度地符合儿童生理和心理的需求,给予小学生健康的人生导向。同时要营造参与性和自然性的校园环境,游戏、交流的开放互动场所有利于学生更积极主动交流,生态自然的环境更能提供小学生热爱自然、保护生态环境的意识的培养场所<sup>[8-10]</sup>。

### 2.2 小学生行为心理特征

小学学龄儿童年龄为 7~12 岁,其行为心理有别于其他年龄段的学生,更有别于成人。小学生自我管控意识较差,对于自己有兴趣的活动积极参与,而无兴趣的活动抵触情绪明显;认知能力有限,参与性强的活动才能给他们深刻的印象;缺乏评估事物的能力;对于新鲜的事物善于模仿;处在动手能力的发展期,探索意识强;喜欢群体性活动。

## 3 台湾枋寮小学校园景观设计改造

### 3.1 项目概况

枋寮小学位于台湾新竹县新埔镇义民路二段 350 号,占地约 1.6 hm<sup>2</sup>。学校始建于 1923 年,虽有改建但校园环境还是无法满足现今师生学习生活需求,恰逢校方筹备学校周年庆典,因而发起了这次校园环境改造项目。

项目设计师团队以“参与式设计”的理念,工作坊形式,通过一系列的讨论会、游戏等参与方式,引导小学生自主性的“设计”符合自己需求的校园空间,同时培养学生对学校的地方归属感和空间美感。

### 3.2 参与式设计流程

枋寮小学校园景观改造参与式设计流程见表 1。

表 1 枋寮小学校园景观改造参与式设计流程图

内 容	说 明
设计团队现场调研	设计团队调研现场,发现问题,与校方沟通,构想改造初步思路。
设计师和学生共同探访校园环境	由设计团队带领小朋友们游走校园,交流校园各空间游乐方式,探访校园里的自然生态环境;让学生理解要参与的项目,同时引导学生做前期参与。
校园喜好投票及愿景交流会	在大地图上,学生用不同颜色的便签纸对校园空间喜欢和不喜欢的地方进行标记,交流理由;在便利贴上写下自己对未来校园环境的想象。
票选分区初步设计方案	据“喜好投票”及交流结果,设计师整理成 10 个改造区域,每个区域 4~5 个解决方案,通过方案意向或效果图片与学生交流、投票。
票选校园整体设计方案	形成 4 个各有主题侧重的整体校园改造方案,以展板和模型的形式与全校师生交流、投票。
最终校园环境改造方案	制作模型,每个区域配置相应效果图展示。

## 4 小学生参与设计方法

### 4.1 构建面向小学生的参与式设计团队,保障参与

小学生的心智和想法不同于成人,这种特殊性决定了面向小学生的参与式设计团队的特殊性。设计团队要抱着虚心、开放的态度参与到项目中,向学生学习“在地经验”;同时需要专业的洞察能力,剖析小学生行为表象下最本质的空间需求,才能用在实际的设计中。

项目中,设计师计划填埋校园中杂草丛生的小水滩,然而学生对校园景观的喜好投票显示该小水滩是其最喜欢的地方;经交流发现,小水滩是学生探寻动物、发现自然之地。设计师幸能避免设计失误,而有了扩大水滩,增加植物多样性,引入小动物,设计小动物园的改造构思。只有愿意虚心和学生沟通,并细心剖析学生表现行为的设计师,才能真正了解学生需求。

### 4.2 利用“中间人”,引导小学生参与

专业者对于小学生而言是陌生人,小学生在陌生人面前很难敞开心扉表达交流,需要寻求“中间人”的帮助。这个“中间人”应选择懂儿童心理,或者已经和学生有良好关系的,或者容易被学生接纳的群体。比如学校老师,其本身与学生熟悉,懂得如何同学生交流并发现学生需求,也善于调动学生参加活动的积极性。通过“中间人”的引导可以消除学生对设计者的陌生感,帮助学生有效参与。

项目中,设计团队中的学生作为“中间人”与学生进行校园探险、闯关游戏等参与式活动,辅助设计师搜集学生“需求”;美术老师和手工课老师也是“中间人”,引导学生参加“填色游戏”、做模型等参与式活动(图1)。

### 4.3 借助动态的课程或活动,增加学生对设计项目的关注程度

小学生的关注点和设计师不一样,虽然小学生好奇心强,但是设计师想要改造的空间可能与小学生好奇的东西不一样。可以通过学校课程和活动这种较为熟悉的方式,使其在潜移默化中提高小学生对设计项目的关注程度。枋寮小学校园景观改造项目中,设计师为了引起小学生对校门的更多关注,利用数学课学生测量校门,利用美术课校园景观改造学生图画校门,增加学生对议题的关注和感情。

### 4.4 借助多种游戏,在玩耍中参与

小学生的参与意愿不是成人要求就有的,最有吸引力的参与形式是通过轻松的游戏过程,让小学生自主表达对空间的喜好与愿望。根据不同的目的,游戏有不同的内容和形式,有了解项目型、激发需求表达型等,如“平面图填色游戏”;有知识类的竞答游戏、自然探险游戏或手工类游戏等,设计师根据具体目的和学生喜好确定游戏内容形式(图2)。



图1 大学生作为“中间人”引导小学生参与



图2 校园游戏——“建筑材料知识竞答”

### 4.5 依据年龄、性别分组参与投票,表达需求

投票是参与式设计最直接、方便的形式。不同年龄、性别的小学生心理、行为不同,中低年级性别意识较模糊,而高年级的性别影响较大,投票应按年龄、性别分组进行(图3)。

### 4.6 以识别性强的工具辅助开展讨论交流会

讨论、交流是参与式设计必要的环节,了解学生喜好、探查学生愿景、完善设计方案,都是设计师与学生通过沟通交流完成的。但是小学生表达能力、自控能力、持续关注能力较弱,必须借助工具帮助他们参

与讨论交流会. 这类工具应是具象的、有真实空间感的、有彩色的, 识别性很强的东西. 小学生对色彩、图像化的东西比较敏感, 且相对于二维的平面图和空洞的文字描述, 小学生更能理解三维具象的实景意向图、模拟效果图, 其中识别性最强的是模型, 配上同比例的模型小人, 便于学生模拟想象自己空间中的轨迹和活动. “大地图”是参与式设计常用的具象工具, 它是校园平面图或校园卫星平面图的大尺寸图纸. 相较于小尺寸平面图, 学生面对大尺度地图, 感官上产生被校园空间笼罩而深入空间中的联想, 有助于学生理解平面图上的空间, 方便与设计师交流(图 4-6).



图 3 不同颜色区分中高低年级分组, 不同颜色便签纸区分各组投票结果



图 4 学生与设计师大地图交流讨论



图 5 借助意向图片或效果图, 学生参与描绘愿景, 完善设计



图 6 利用模型展示交流校园改造方案

## 5 小学生参与设计的意义

### 5.1 减少设计师“疏漏”, 完善空间需求设计

设计师常自信于自己的能力和认知, 忽略小学生的真正需求而做出一些自以为是的判断. 小学生的参与能够弥补设计师的疏漏, 给设计师提供更全面的信息, 使空间设计更加完善合理. 诸如案例中设计师原设计填埋旧校园中“小水滩”, 但小学生的参与让设计师了解到学生对自然动植物的探索和需求, 最终纠正了误判.

### 5.2 激发设计师的创新灵感

小学生天性想象力丰富, 创造力强, 他们天马行空的想象, 常常激发设计师的灵感. 枋寮小学校园景观改造项目中, 有学生想象操场跑道像彩虹, 设计师因此获得灵感设计跑道为彩虹色并一直延伸到与操场高差 3 m 多的平台; 又从学生曲线型操场跑道的绘画作品中获得灵感, 产生设计曲线跑道作为趣味运动区的方案设想.

### 5.3 建立共同记忆, 塑造地方感

“地方”是集体共同的生活经验、生活记忆所在, 一方面人们通过与过往的记忆联系获得对地方的认同, 另一方面新的生活经验、生活记忆随着时间演变逐渐累积加厚成为历史记忆, 这种历史情感是难以磨灭的, 是地方与人, 以及人与人之间的情感纽带. 参与式设计的各种活动中, 小学生探秘校园, 畅想自己的

梦幻校园,参与投票,讨论模型等,亲自参与完成设计方案,学生对彼此、对环境产生共同记忆,形成对校园的地方感<sup>[11]</sup>。

#### 5.4 进行学生美学教育,素质锻炼

参与式设计有交流、讨论、投票等诸多过程,参与能够帮助小学生发展辩论、交流、协商、优先考虑和决策的技能;有效的参与能够使人产生自我成就感,提高小学生的自尊。并且在参与过程中,穿插着对学生进行基础知识教育,引导学生思考校园环境美学、艺术生活化等概念,潜移默化地进行了美学教育。

## 6 结 语

当下小学校园中格式化的攀爬设施、千篇一律的操场,无法满足学生多样化的探索和体验的需求。而在台湾,得益于参与式设计,小学校园景观个性十足、丰富多样。就寻求更适合小学生的设计来说,参与式设计的方式方法给了我们启示,采取合适的方法与小学生沟通,了解他们的需求。作为国内景观设计师,应当重视小学生参与的重要意义,从其心理和生理需求出发,虚心放下设计师的“优越感”,借用适当手段激发小学生更多的需求表达,学会和小学生交流设计、展示设计。这样不仅对打造物理空间景观有意义,也具有良好的社会意义。

致谢:台湾中原大学连振佑副教授提供了图1—图6的照片,特致谢意。

#### 参考文献:

- [1] 芮光晔. 台湾参与式规划设计的经验研究 [D]. 广州:华南理工大学, 2014.
- [2] 林婉仪. 台湾参与式设计的过程观察及其启示 [D]. 广州:华南理工大学, 2013.
- [3] 刘香吟. 参与式社区规划设计之探讨与实证——以台南市东明里为例 [D]. 高雄:高雄大学, 2005.
- [4] 杨沛儒. 参与式设计之研究:专业者介入社区空间的认同、动员与生产 [D]. 台北:台湾大学, 1993.
- [5] 赵环,叶士华. 社区参与:我国台湾地区社区建设经验分析 [J]. 华东理工大学学报(社会科学版), 2013, 28(2): 29—35.
- [6] 张璐瑶. 台北市油杉永康丽水生活圈绿生活营造之公众参与机制研究 [D]. 广州:华南理工大学, 2013.
- [7] 李茜. 基于儿童心理角度的小学校园环境设计研究 [D]. 长沙:湖南大学, 2014.
- [8] 黄倩竹,王墨. 小学校园环境景观设计浅析——以厦门市北师大海沧附属小学为例 [J]. 福建林业, 2013(3): 45—46.
- [9] 王玮. 基于儿童参与的校园景观环境设计——以日本福冈岐南小学校园景观环境设计为例 [J]. 华中建筑, 2015, 33(3): 108—111.
- [10] 王玮,董靓,王喆. 基于儿童需求的校园景观设计——以日本儿童校园景观设计为例 [J]. 华中建筑, 2013, 31(11): 90—94.
- [11] 杨弘任. 社区如何动起来? 黑珍珠之乡的派系、在地师傅与社区总体营造 [M]. 台北:群学出版社, 2014.

## On Participatory Design of Primary School Landscape ——With Fangliao Primary School in Taiwan as an Example

ZHENG Li-na, ZHOU Jian-hua

School of Horticulture and Landscape Architecture, Southwest University, Chongqing 400716, China

**Abstract:** Primary campus landscape is mainly for primary students. Practically the adult ignores the their needs inevitability. Maybe participatory design is a good solution to it. In this paper, the participatory design of Taiwan Fangliao primary school campus landscape has been analyzed, the participatory design method of primary school students summarized, and the significance of the participation of primary school students put forward. The studies are supposed to give some inspiration not only to the primary campus landscape design, but also to provide a solution to the ignorance of the needs of users in design of the primary school landscape.

**Key words:** primary campus landscape; participatory design; the participation of primary school students; Taiwan

责任编辑 潘春燕