

在都市中打造孩子的遊樂園：

公園與遊戲實踐之參與式觀察

報告人：陳鈺憲、呂姝嫻



目錄/content

1 組織 & 特色公園分析

2 執行面上的難題

3 心得分享

特公盟組織與動員方式



特色遊戲場分析



結合當地特色

公園主題結合當地特色
ex.建成公園融入赤峰街
打鐵意象



結合自然環境

注重與自然環境的結合
(自然材質遊具、鬆散素
材鋪面)

遊具改造

遊具增添挑戰性、豐富性、共融性

孩子參與設計遊戲場

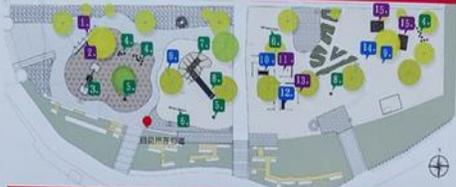
透過參與式工作坊觀察、轉譯、
實踐孩子的意見





$\int_{-\infty}^{\infty} \delta(x) dx = 1$
 $\delta(x) = \lim_{\epsilon \rightarrow 0} \frac{1}{\epsilon} \text{rect}\left(\frac{x}{\epsilon}\right)$
 $\delta(x) = -i \lim_{\epsilon \rightarrow 0} \frac{1}{2\pi} \int_{-\infty}^{\infty} e^{-ikx} dk$

十二感官遊戲設施介紹



設施位置圖

- | | | |
|---------|-----------|------------|
| 1. 伸縮木柵 | 6. 站立搖動設備 | 11. 迷宮路徑 |
| 2. 翻轉色塊 | 7. 砌石攀爬場 | 12. 竹筒門簾 |
| 3. 盤形鞦韆 | 8. 木珠溜滑梯 | 13. 彩色圓珠牆 |
| 4. 高低木柵 | 9. 集聲箱 | 14. 觸感體驗步道 |
| 5. 搖搖杯 | 10. 金屬管風鈴 | 15. 涵管通道 |

體能型



- 盤形鞦韆
- 高低木柵
- 搖搖杯
- 站立搖動設備
- 砌石攀爬場
- 木珠溜滑梯

說明

以動態體驗(Movement)、平衡體驗(Equilibrium)為主的設計模式，主要提供體能訓練，利用高低攀爬及位能移動形式等活動，強化肌肉及動作協調性的訓練。

感官型



- 集聲箱
- 金屬管風鈴
- 竹筒門簾
- 觸感體驗步道

說明

以觸覺體驗(Touch)、聽覺體驗(Hearing)、溫度體驗(Warmth)、嗅覺體驗(Smell)、視覺體驗(Vision)、味覺體驗(Taste)等感官感受為主的設計模式，以植物氣味、不同的材質觸覺、聲音的種類分類及傳遞形式等為設計重點，藉此讓感官的感受更敏銳。

心智型



- 伸縮木柵
- 翻轉色塊
- 迷宮路徑
- 彩色圓珠牆
- 涵管通道

說明

十二感官中有一部份屬於心靈啟發的模式，包含自我體驗(Ego)、談話體驗(Speech)、思考體驗(Thinking)、生活體驗(Life)、此部份本計畫試圖利用具有啟發型的形式，藉助兒童在動作操作的過程中，充分發覺創意，產生屬於更高心靈層次的觸動。

來飽齊家b





特公盟執行層面的難題



和公部門的協商

特公盟與政府之間雙方的認知差距
導致對於公園改造的想像不同



住戶間的不諒解

社區住戶的意見會左右公部門的抉擇
而影響特公盟對於特定議題的推動

現代親職教養模式的問題



無法遵從這一教養模式的家庭，可能會被冠上不稱職的親職



加重親職的負擔，而通常都是由母職承擔育兒的責任



後續發展建議

01

讓父親持續投入家庭的親職教養

02

讓男性也主動的參與特公盟改革運動



心得分享



心得分享



$$p \geq 0$$

$$C_n = \frac{2n-1}{n} \binom{2n}{n}$$

Thank you

