

■ 学前教育理论

儿童友好型城市视角下费城游戏学习景观的 实践探索与经验借鉴

吴淑芬¹, 王娇萍¹, 吴凡², 郭美星³

(1. 宁波幼儿师范高等专科学校图书馆, 浙江宁波 315000; 2. 宁波幼儿师范高等专科学校鹤琴学前教育学院, 浙江宁波 315016; 3. 中共宁波市委党校, 浙江宁波 315000)

摘要:以费城“游戏学习景观”项目为例,从项目的发展历程、实践的理论、设置类型三个方面对“游戏学习景观”进行探析,提出费城基于儿童友好型城市视角下建设游戏学习型城市的经验借鉴:社会各界的领导者积极推动实施游戏学习景观倡议;建立互相包容合作的战略伙伴关系;注重对项目数据的收集、监测和评估;重视宣传引导,形成全社会对游戏重要性的认识和实践。

关键词:费城;游戏学习景观;儿童权利;儿童友好城市

中图分类号: G613.7

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2023)01-0015-08

PDF 获取: <http://sxxqsfxy.ijournal.cn/ch/index.aspx>

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2023.01.003

Practice Exploration and Experience Reference of Philadelphia's Play-learning Landscape from the Perspective of Child-friendly City

WU Shu-fen¹, WANG Jiao-ping¹, WU Fan², Guo Mei-Xing³

(1. School Library Ningbo childhood Education College, Ningbo 315000, China; 2. School of Heqin Pre-school Education, Ningbo Childhood Education College, Ningbo 315016, China; 3. Party School of CPC Ningbo Municipal Committee, Ningbo 315000, China)

Abstract: Taking the “Play-learning Landscape” project in Philadelphia as an example, this paper analyzes the “Play-learning Landscape” from three aspects: the development process of the project, the practical theory and the setting type, and then puts forward the experience of building a play-learning city based on the perspective of a child-friendly city in Philadelphia: Leaders from all sectors of society actively promote the implementation of the play-learning Landscape initiative; Establishing a strategic partnership of mutual inclusiveness and cooperation; Focusing on the collection, monitoring and evaluation of project data; Paying attention to publicity and guidance to form the whole society's understanding of the importance of play and put it into practice

Key words: Philadelphia city; Play-learning Landscape; children's right; Child-friendly city

收稿日期: 2022-10-15

基金项目: 浙江省哲学社会科学规划青年课题(19NDQN326YB); 浙江省 2022 年度高等学校国内访问学者“教师专业发展项目”(FX2022178); 宁波市哲社规划课题(G2022-2-47); 宁波市教育科学规划课题(2021YGH052); 浙江省哲学社会科学年度规划课题(23NDJC441YBM)

作者简介: 吴淑芬,女,福建厦门人,宁波幼儿师范高等专科学校图书馆馆员,主要研究方向:早期阅读;王娇萍,女,浙江宁海人,宁波幼儿师范高等专科学校图书馆副研究馆员,主要研究方向:阅读文化,早期阅读;吴凡,女,湖北黄冈人,宁波幼儿师范高等专科学校鹤琴学前教育学院副教授,主要研究方向:学前教育质量评价,学前教师教育;郭美星,男,江西吉安人,中共宁波市委党校文化和统战理论教研部副教授,主要研究方向:先秦诸子哲学,阳明心学和禅学。

根据联合国儿童基金会最新的《城市人口报告》估计,今天生活在城市地区的40亿人中,有将近三分之一是儿童。据估计,到2050年,世界上有近70%的儿童将生活在城市地区,其中许多儿童住在贫民窟^[1]。城市为儿童的生活、学习和茁壮成长创造了很多机会和条件。1979年,儿童游戏权利国际协会(International Play Association, IPA)发布了《儿童游戏权利宣言》,明确指出现代社会中儿童游戏权利方面存在的问题,并强调应优先考虑儿童需要来改善人类居住环境^[2]。然而,许多城市缺乏正规课堂之外的游戏和学习空间。随着城市不断迅速扩大以容纳快速涌入的新人口,游戏和学习空间、适合家庭使用的公园和游乐区往往是城市发展计划的首批受害者^[3]。游戏空间正逐渐被城市规划者和市政官员侵占或压缩,对他们来说,与提供住房、道路、和通信基础设施相比,游戏是一个不紧迫或不明显的社会问题。城市中丰富、适宜、安全且可达的公共游戏空间是儿童游戏与社会交往的载体^[4]。根据美国儿科学会的研究,游戏可以提高儿童的执行能力,促进安全、稳定、培育关系的形成,建立儿童在21世纪茁壮成长所需的广泛技能^[5]。通过有趣的游戏学习,儿童可以发展贯穿其一生所需的关键能力和技能,如创造力、解决问题的能力、复原力、协作能力和探索能力。游戏还可以促进儿童的教育发展,多项研究表明,幼儿在积极、有意义参与和社会互动的环境中学习效果最好^[6]。费城积极响应联合国友好城市建设倡议,费城市政府提出“游戏学习景观”倡议行动。“游戏学习景观”倡议与日益增长的儿童友好城市运动和呼吁让所有儿童获得高质量幼儿教育的全球发展议程相契合。“游戏学习景观”项目旨在有意识地将学习目标构建到儿童的游戏,可以有机地刺激各种吸引人的、词汇量丰富的对话和互动,从而增强儿童学习潜力。费城市政府已经开始重点关注游戏公共空间和建筑空间,并增加5亿美元的巨额投资。《费城游戏学习剧本》和设计标准已作为附录被纳入《重建设计标准》,在全市各地创建游戏学习装置,并为这些干预措施建立概念证明,鼓励规划设计者将游戏学习设计和儿童优先发展原则考虑到规划设计中。费城“游戏学习景观”项目为创建全市儿童/青少年友好的户外游戏环境提供了一个优秀的

模式。本文将费城如何将有趣的游戏学习景观融入城市的日常空间,从而提高儿童的发展和社区凝聚力,同时支持社区范围内家庭的发展为例探讨如何建设儿童友好型城市,以期为我国建设“儿童友好型”社区与服务方面提供有益借鉴。

一、“游戏学习景观”项目发展历程

“游戏学习景观”项目(Playful Learning Landscapes, PLL)最初是费城的一个社区研究伙伴计划。它起源于坦普尔大学婴幼儿实验室(Temple University Infant and Child Lab),由当地社区组织推动,并得到威廉·佩恩基金会的大力支持。随着倡议的发展,全国范围内对项目实施的支持转向了“游戏学习景观行动网络(The Playful Learning Landscapes Action Network, PLLAN)”,这是一个全国性非营利组织“终极街区党”(Ultimate Block Party)的倡议。“游戏学习景观行动网络”在与社区、非营利性组织、城市机构和营销公司合作,将“游戏学习景观”项目扩展到内布拉斯加州的奥马哈、纽约以及加利福尼亚州的圣安娜。“游戏学习景观”项目是一项广泛的综合性项目,将学习科学与城市振兴结合起来,设计精心规划的游戏体验,关注儿童的学习成果,特别是服务来自资源不足社区的儿童和家庭。“游戏学习景观”项目通过将建筑设计和场所创造与学习科学相结合,将学习机会嵌入到家庭经常去的地方(例如公共汽车站、公园、超市和自助洗衣店)并将它们转变为吸引人的、丰富多彩的学习中心。“游戏学习景观”项目的使命和愿景是将日常空间和体验改造为有趣的、有意义的学习环境,促进儿童照护者与儿童进行有效互动,从而支持儿童的读写能力发展。

二、“游戏学习景观”理论

“游戏学习景观”基于三个假设:(1)公共空间的改变可以促进人类行为的改变;(2)学习科学的最新发现将激发代际家庭参与的方式融入到社区空间设计中,有利于帮助家庭建立社会资本;(3)与社区共同设计公共空间,可以赋予社区成员权利,展示社区文化。“游戏学习景观”项目的独特之处是开发一系列以儿童导向和儿童为主体的游戏方法,包括自由游戏(没有成人的直接

参与)、引导游戏(由成人为学习目标提供支持)和学习性游戏(基于规则的学习目标的活动),这是根据发展科学的最新发现 Zosh 等人得出的结论^[7],并以一种变化理论为指导,以支持儿童照顾者态度的改变和儿童学习结果的改变。变化理论(图 1)^[8]提出了多个层面的影响,包括激发社区领导人对全市范围的“游戏学习景观”项目的支持,以及激发社区周围更多本地化的学习机会。理论从项目的策略开始,包括改变公共空间,鼓励对公共空间的积极利用,在公共空间环境中添加有趣的游戏型学习景观设施装置,吸引和欢迎社区成员、家庭和儿童积极参与。“游戏学习景观”项目的目标锁定在照顾者的学习信念、在学习景观站点的二元交流与互动,以及社区的参与、投入和承诺。“游戏学习景观”项目的最终目标是在公共空间嵌入积极的、参与的、有意义的和社会互动的学习机会,最终改变儿童的学习结果。该项学习结果是由 Golinkoff 和 Hirsh-Pasek 提出的 6Cs,包含沟通(Communication)、协作(Collaboration)、内容(Content)、批判性思维(Critical Thinking)、创造性创新(Creative Innovation)和自信(Confidence)^[9]。6Cs 强调了 21 世纪的教育不仅需要关注孩子的考试分数和记忆,想要在这个充满活力的世界中

取得成功,儿童还需要展示 6Cs 所体现的品质。更具体地说,“游戏学习景观”旨在改变儿童照顾者行为,如提高支持儿童游戏能力,增强与儿童进行高质量对话和互动的信心,以及提高儿童在 6Cs 领域内的各项技能,如游戏技能、上学准备、社会情感技能、科学好奇心和学校成就等。许多研究表明,照顾者对游戏和学习的信念指导着他们与孩子的互动^[10-12],改变父母认为学习只发生在学校的观念对孩子的发展非常重要。最后,社区作为一个整体的最终目标是创建专门为游戏和学习而设计的社区。在整个过程中,各个层面的因素,包括访问时间、儿童年龄、社会经济地位、照顾者态度,以及社区因素,如组织、安全、支持和参与,这些都是影响着“游戏学习景观”项目发展的变量因素。

“游戏学习景观”项目是一个大胆的、有远见的计划,建立在学习科学基础上,以多学科为核心,通过在公共空间开发设置游戏性、安全性、便利性的装置以支持看护者和儿童之间的互动,充分激发儿童的游戏热情。游戏学习景观通过将城市作为变革的推动者,利用了对教育的重新关注,同时也为促进家庭友好型城市的运动做出了贡献。这一举措也为我们看待儿童非正规教育的方式提供了一个新的视角。

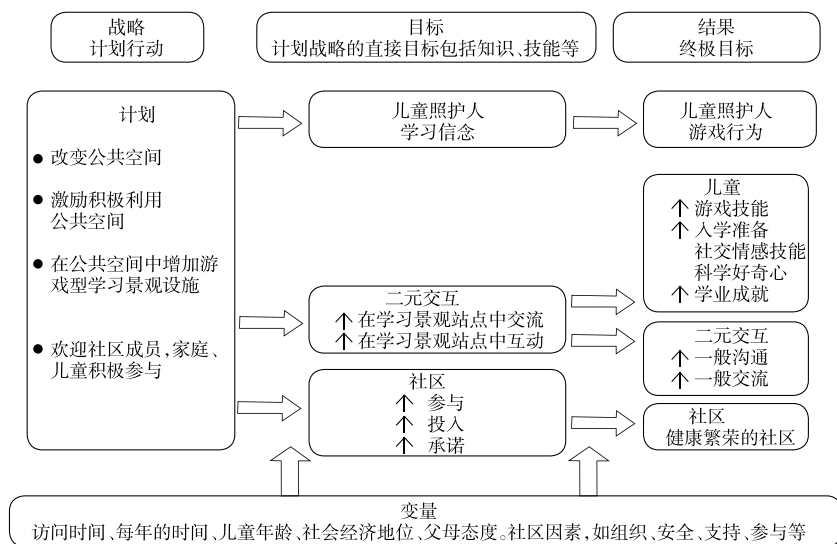


图 1 变化的学习景观理论

三、游戏学习景观项目设置类型

(一) 终极街区派对 (Ultimate Block Party, UBP)

终极街区派对是游戏学习景观的第一个试点测试,通过在公园装置一系列有趣好玩的户外设施,专注于激发有趣、积极、投入、有意义和社交互动的学习活动。终极街区派对试图改变照顾者对

社区环境中游戏和学习之间关系的态度。终极街区派对通过跨越八个游戏领域的 28 项活动来培养照顾者学习科学的知识,这些活动包括冒险、建筑、身体、艺术、技术和语言游戏^[13]。所有的活动都基于特定技能的研究。例如,乐高盛会活动是围绕研究建立的,研究表明积木游戏与空间和数学技能有关^[14]。科学家们将公园点缀起来,以明确每个活动中嵌入与学习相关的知识。活动组织者还向家庭分发了 1.6 万本手册,介绍了如何把在终极街区派对学到的东西带回家。一个由萨拉劳伦斯学院和耶鲁大学的研究人员领导的评估小组对终极街区派对的参与家庭进行了 292 次面对面的采访,结果还表明,照顾人员对游戏的态度可以在参加最少三种游戏的活动后发生改变^[15]。终极街区派对的成功证明了普通民众对建构游戏学习的浓厚兴趣,是一项改变儿童和家庭对游戏学习的态度、行为和结果的渠道。目前,终极街区派对也被美国马里兰州和加拿大安大略省多伦多等多个友好型城市引进。

(二) 超市说话 (Talk It Up/Supermarket Speak)

2011 年,费城尝试将超市变成儿童博物馆,在超市前面放置了一个介绍性的标志,告诉照顾者们与儿童交谈有助于儿童的语言发展,为照顾者们进一步参与打下基础。研究团队实施了一种新颖而微妙的干预——标识,在三家超市的过道中、乳制品和农产品的柜台上放置彩色的、视觉上有吸引力的开放式问题标识(图 2)^[16],比如“你最喜欢的蔬菜是什么?”“你知道牛奶是怎么来的?”它试图触及超市中的看护者和儿童,并将这些日常环境作为学习的跳板,引导照顾者与孩子开始讨论这些食品的来源,为什么这些食品是

健康的,以促进照顾者与孩子之间的对话和互动。费城的超市说话项目由圣殿婴儿和儿童实验室为每个超市资助 60 美元。克林顿基金会和凯撒家庭基金会的“太小而不能倒”(Too little to fail)倡议也支持了进一步的迭代发展,并推广到更广泛的受众。研究表明照顾者和孩子之间的日常对话对语言学习很重要,可以为幼儿上学提前做好准备^[17]。研究结果发现,在低收入社区的超市挂起招牌告示后,照顾者与孩子之间的交谈增加了 33%^[18]。这种低成本、超级市场式的干预促进了照顾者与儿童之间的对话和互动,可能影响来自弱势背景的儿童日后的语言、读写能力和数学成果。许多低收入家庭没有办法定期参观儿童博物馆和其他类似的空间。通过将超市改造成类似的学习空间,超市语言研究将一个日常场所变成了一个丰富的学习环境。通过这种方式,超市口语利用了孩子们另外 80% 的时间来提高他们的学习预测。

(三) 城市思想风景 (Urban Thinkscape)

2015 年,建筑师 Itai Palti 和神经科学家 Moshe Bar 发起了“有意识的城市”(Conscious Cities)运动,旨在创建能够响应用户、人工智能和技术需求和欲望的建筑和城市设计,鼓励儿童和看护者之间进行游戏的互动,这些互动以数学、科学和识字为特色,加强同龄人、成人和家庭成员的协作和交流。城市思想风景被设计为一个丰富的场所创造活动,目的是增加照顾者与儿童的互动和对话。该项目组建跨学科合作团队,包括心理学家、建筑师、城市规划师、城市官员、社区领导人、当地非营利组织和社区成员,实现不同领域之间的真正跨学科合作为特色。项目领导团队成立项目咨询委员会,以帮助确定选址,为当地政府决策提供指导,并制定社区参与计划,以确保社区购买和参与城市学习景观的设计和实施。城市思想风景在费城城市景观中人们经常去的地方——公共汽车站、人行道和公园放置了具有审美品位和令人兴奋的游戏学习设施。试点集群中安装的设备包括:故事、益智长凳、跳跃的脚和隐藏的人物^[19],这些设计是针对儿童对特定类型的语言,如空间、读写能力和与数学相关的谈话^[20]。例如,“故事”(Stories)让孩子们在从一个叙事线索爬到另一个叙事线索的装置上时,可以进行身体活动,一边爬一边创造故事。这种项目设计的目标是发展



图 2 超市通道中乳制品及农产品标志

(资料来源于 Ridge et al. (2015): (a) dairy case sign and (b) produce aisle sign.)

叙事技能,从而提高儿童的读写能力^[21]。“益智长凳”(Puzzle Bench)利用公交车站的后墙,等待的乘客完成一系列谜题。谜题有助于培养照护者和儿童对空间语言的使用,而空间语言与儿童早期空间技能的发展有关,这些技能都是儿童日后数学和读写能力的关键预测因素^[22-23]。城市思想风景展示了这种有趣好玩的空间是一种将人们聚集在一起交谈、互动,并以新的方式使用日常公共空间的方式。游戏学习景观为儿童提供了一种独特的方式来促进学习和与建筑环境之间互动。物理环境可能会通过创造一种环境(一种参与和探索学习活动的倾向和准备)来影响儿童的好奇心^[24],同时也鼓励照顾者-儿童的对话和参与涉及语言的活动。

(四) 图书馆游戏和学习空间(Play&Learn Library)

游戏学习景观行动网络与费城自由图书馆、建筑公司、公园游乐场组织和一家致力于儿童玩耍的非营利组织合作,在费城北部、西部和南部创建下一代图书馆。该项目重新设想了儿童图书馆空间,以提高看护者和儿童访问的质量和数量。在几次社区活动中,项目工作人员从图书馆工作人员那里收集了关于图书馆内游戏材料的想法。他们帮助图书馆的读者设想他们想如何游戏和学习,然后让他们表达自己的想法。然后,项目工作人员综合了社区的建议,形成了图书馆的重新设计方案。一个图书馆安装了一个10英尺高的攀岩墙,上面写着字母,儿童可以用这些字母来创造单词。在其他图书馆,阅读角设有大型七彩积木,或一个有幕布的舞台,鼓励儿童参与社会戏剧和叙事游戏。观察显示,使用这些游戏和学习空间与增加家人与儿童之间的对话有关,这些对话有助于培养儿童读写能力和STEM技能。项目研究组与当地合作伙伴合作,将图书馆重新想象成一个家庭可以互动和成长的游戏空间,不仅可以增加读者图书馆访问的频率,还可以增加家庭丰富、有趣的互动机会,支持儿童语言和读写能力的发展。

(五) 公园日(PARK(ing)Day)

PARK(ing)Day是一年一度的全球性活动,旨在庆祝全球各地城市的公园和其他公共空间。它提高了人们对在城市地区需要更多步行友好空间的认知。在费城,公园日由建筑设计中心与

社区设计协作组织合作举办。2018年,社区设计协作组织的成员海蒂·西格尔·利维(Heidi Segall Levy)提出,公园日应该有一个有趣的学习主题。他们接受了来自费城游戏学习景观关于游戏学习原则的培训。在与游戏学习景观的合作中,社区设计协作公园日团队设计并建造了一个迭代的有趣的学习装置,综合了来自费城Cobscook的McCreesh娱乐中心社区的建议。该装置在公园日进行了试点,展示了一个巨大的豆袋投掷游戏,鼓励成人和儿童讨论数字和字母,这是幼儿学习早期算术和读写能力的基础。

四、费城建设游戏学习景观城市倡议的实践经验借鉴

布鲁金斯学会发布一份关于费城的游戏学习景观城市报告中强调,费城开展的游戏学习景观的目标正在超越单个游戏学习装置的复制,不断塑造商业、政府和其他组织的主流实践,将“儿童立场优先”和儿童游戏原则融入到他们自己的工作中,引入“一米高度看城市”的儿童视角,积极推进公共资源配置优先满足儿童需要。2021年3月出台的《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和2035年远景目标纲要》指出了儿童友好城市建设的具体要求,提出在“十四五”期间建成100个儿童友好示范城市,同时将加强校外活动场所、社区儿童之家建设和公共空间适儿化改造,完善儿童公共服务设施,儿童友好城市建设正式写进国家发展规划。此后,国家发改委等23个部门联合印发《关于推进儿童友好城市建设的指导意见》,深圳、长沙、南京、上海也率先发起了儿童友好城市建设宣言和白皮书,制定了具体的行动方案,并付诸实施,但是“尊重儿童主体地位”“尊重儿童基本权利”,这样科学的儿童观念和意识尚未深入人心,基本还没达成社会共识,较多省市尚未建立基于儿童视角来审视城市发展的价值观^[25]。玩耍与游戏是儿童发展中的一项基本权利,这一论点不仅在《儿童权利宣言》(Declaration of the Rights of the Child, 1959)、《儿童权利公约》(Convention on the Rights of the Child, 1989)中得到确认,而且已经成为人们的普遍共识。越来越多的国家通过制定政策、颁布法律法规、推行游戏项目、补充社区资源等多种方

式保障儿童游戏权利的实现和游戏机会的获得^[27]。费城作为全球友好型城市建设的典范,其游戏学习景观项目倡议值得我国借鉴参考。

(一) 社会各界的领导者积极推动实施游戏学习景观倡议

为了确保儿童生命、身体、自由以及创造性和富有想象力的游戏的追求权力,费城政府出台了《游戏宣言》,宣布游戏的重要性,证明游戏有助于儿童学习,说明游戏对于儿童神经发育和社会心理发展至关重要,指出游戏是一种快乐的体验。人民有权改变或废除使儿童生活中失去游戏的条例,并制定新的社会优先事项和学校政策,为改善孩子的健康和幸福奠定基础。游戏学习景观项目在费城的经验突出表明,高质量的儿童早期学习和发展机会需要社会各界公共倡导者和思想领袖的重视和积极推动。这些领袖来自社区、学校、政府和慈善组织。费城的“游戏学习景观行动”受益于天普大学婴幼儿实验室的远见卓识和鼓舞人心的领导,以及来自核心团队的密切合作。这些领导人在启动费城的“游戏学习景观行动”方面发挥了关键作用,他们通过基于经验证据提出令人信服的理由、联系合作伙伴开展激励行动。费城的“游戏学习景观行动网络”还得到了国家游戏学习景观指导委员会和费城咨询小组的支持,他们为该计划提供了战略指导和资金投入,从而激励和加速“游戏学习景观行动”的努力扩展。随着“游戏学习景观行动网络”的不断发展和演变,需要向更广泛的领域传递信息,因此它的领导需求也在变化,需要领导者关注大规模的系统变革。这一努力需要系统思维、倡导和政策等领域的专业知识,还需要有个强有力的管理团队和工作人员,他们需具有深厚的功底和技术专长,并在复杂的生态系统中工作时能够蓬勃发展。除了强有力的内部领导之外,政府领导者在推动研究与政策贯彻落实方面也至关重要。费城肯尼市长帮助这座城市创造了一种重视儿童和家庭的文化,包括他对教育机会和改善学习成果的优先考虑。

(二) 建立互相包容合作的战略伙伴关系

儿童友好型城市倡议属于跨领域项目,需要许多不同利益攸关方的共同努力,包括各级地方政府、公民社会组织、媒体、学术机构和商业部门。建立互相包容合作的伙伴关系十分重要,因为儿童

友好型城市倡议的间接目标是促进地方能力建设,确立制度,确保为儿童带来可持续发展,改善儿童学习成果、城市更新和其他复杂的社会挑战的任务。

“游戏学习景观行动”的领导者将其成功的大部分原因归功于吸引关键利益相关者,并建立自上而下和自下而上的战略联盟。游戏学习景观行动已经证明了动员不同的行为者、专业知识和资源来传播游戏学习概念的重要性,特别是因为日常空间跨越了多个司法管辖区和学科。游戏学习景观行动与教育、儿童健康和福祉等领域的关键盟友建立了伙伴关系,也与城市规划师、建筑商和建筑师等非常规盟友建立了合作关系。这种合作对于重新调整市政决策,将儿童的健康和福祉作为优先事项至关重要。建立一个全市范围的联盟有助于发展政治支持,增加获得资金的渠道。首先,与国家合作。许多组织已经与当地的慈善部门、公民和社区团体进行深入合作,以支持游戏学习,这可以帮助最大化利用本地有限的资源,也能进一步增加影响力。例如,威廉·宾夕法尼亚基金会(willampenn foundation)把一个公交车站变成了学习中心,把超市变成了培养语言能力的地方。克林顿基金会发起的“Too Small to Fail”项目与洗衣关怀基金会建立了独特的合作关系,将自助洗衣店转变成文化丰富的空间。这个全国性的伙伴关系向全国5000个自助洗衣店分发了扫盲材料(例如,儿童书籍和印有亲子对话提示的海报),并帮助促进与当地图书馆的联系,为家庭提供各种早教节目。其次,与拥有可维持大规模实施的基础设施的实体(如政府机构)建立伙伴关系也很重要。第三,要继续培养与在社区中扎根较深的小型非政府组织的联盟。儿科医生扎根于社区,他们与家庭广泛接触,并建立信任关系,他们可以成为传播游戏学习方法的天然盟友。构建、推进、协调儿童友好型城市倡议网络是打造坚实、包容的儿童友好型城市倡议的组成部分。广泛的利益相关方网络具有极重要的价值,可以促进思想交流和良好实践,由此强化儿童友好型城市倡议。在地方层面发展起一大批尊重保障儿童权利倡议践行者,共同推进儿童福祉,有助于保持倡议的可持续性。

(三) 注重对项目数据的收集、监测和评估

要了解儿童友好型城市倡议的成效和影响,就必须制定相关机制,用以测量儿童友好型城市倡议

实施后,给儿童生活带来的影响。卓有成效的监测和评估有助于实施伙伴跟踪、改变、强调成果(包括正面和负面成果),助力他们更好地确定行之有效的举措。通过监测和评估获得的有关改善儿童权利的进展、影响和结果及相关实证资料,都可用于相关的宣传倡导活动,鼓励政府采纳这些举措来促进和增强儿童权利。游戏学习景观项目关注的一个中心问题不仅是应该收集什么数据,而且是如何使用数据,包括如何与不同的受众交流和分享这些信息。游戏学习景观项目面临的挑战是如何在不失去科学基础的情况下,开发出能够吸引许多不同利益攸关方群体的清晰信息。开发这种类型的信息包括考虑如何提供为不同受众量身定制数据,以及如何为响应他们特殊利益的投资制定商业案例。例如,一些城市参与者需要充分说明有趣的学习机会如何有助于学术成果。例如,小学阶段的读写能力和算术能力。游戏学习景观项目已经证明了一个更广泛的游戏学习运动的重要性,即以可访问和可操作的方式分享数据——使用令人信服的、直截了当的信息,给全市传达出一种需要优先考虑儿童游戏的紧迫感和重要性。

(四) 重视宣传引导,形成全社会对游戏重要性的认识

根据美国儿科学会的研究,游戏会导致分子(表观遗传)、细胞(神经元连接)和行为水平(社会情感和执行功能技能)的变化,并促进儿童学习、适应能力和解决问题的能力,并促进儿童的社交技能和积极行为。《联合国儿童权利公约》第31条规定,每个儿童都有权参加适合其年龄的游戏和娱乐活动。为了让儿童在城市的权利得到充分和正式的实现,需要成年人主导的过程和成年人的支持者,包括研究人员、规划师、设计师以及立法者来承认儿童游戏权利。因此,建设儿童友好型城市视角下的儿童游戏学习活动需要不同利益攸关方多角度广泛宣传,研发开展形式多样化的游戏活动,呼吁全社会共同努力,可通过建设游戏媒体平台、创作儿童游戏宣传视频以及歌曲、绘制儿童游戏绘本卡通书籍、创建儿童友好游戏公园、图书馆游戏学习空间等,提高全社会对于游戏的认知水平,使相关部门和行业工作者、普通市民都能在日常情况下将儿童游戏的权利付诸实践,形成全社会尊重、爱护儿童的良好氛围,真正形成多

元共治、良性互动的儿童友好城市治理格局。

五、结语

儿童作为国家未来发展的主力军,这个特殊群体的特殊需要是我们政府在规划和建设新型化城市时必须给予重点考虑和关注的问题,这也是建设人性化宜居城市的应有之义^[28]。政府负有确保所有儿童接受教育以及关注公平的首要责任。在全球范围内,游戏学习运动也正在以星火燎原之势蔓延开展,大规模的倡议将游戏学习机会注入公共空间。例如,伯纳德·范利尔基金会(Bernard van Leer Foundation)发起的“城市95”(Urban95)倡议,支持全球多个城市的公职人员根据身高95厘米(三岁儿童的平均身高)时的生活状况来设计政策和计划,使其对儿童更友好。最近另一项备受瞩目的行动是Real Play Coalition,这是宜家、乐高基金会、联合利华旗下的Persil和OMO以及国家地理发起的一项行动。它的目标是催化一场全球运动,优先重视游戏对儿童发展和学习的重要性,通过让围绕游戏的问题成为全球话题,提高人们对游戏的认识,并在社会各阶层推广游戏的好处,确保游戏的转型益处被视为每个孩子出生共同权利的一部分。费城游戏学习景观项目通过鼓励公共空间中积极的代际社会互动,并让社区参与设计和实施,对公共和共享空间的潜力进行不同的思考和挖掘,一方面可以培养公民对社区的自豪感和响应能力,促进健康社区的发展,也可以改善城市环境,同时为儿童和家庭提供更强大和更友好的社区空间体验。

[参考文献]

- [1] Jan Beise, Bin Lian, Danzhen You. "Advantage or Paradox? The Challenge for Children and Young People Growing up Urban," UNICEF. [EB/OL]. https://data.unicef.org/wp-content/uploads/2018/11/AdvantageOrParadox_web.pdf.
- [2] 周路路, 周蜀秦. "自由是如何消失的": 城市儿童公共游戏空间的审视与探讨[J]. 南京社会科学, 2018(9): 92-97.
- [3] Temple Infant and Child Lab and Playful Learning Landscapes, "Draft Philadelphia Playful Learning City Playbook". [EB/OL]. <http://static1.squarespace.com/static/>.
- [4] 周雅君, 胡福贞. 我国城市儿童公共游戏学习空间的问

- 题与对策——基于儿童友好社区建设框架的分析[J]. 当代青年研究, 2022(3): 91-97.
- [5] Brenna Hassinger-Das, Tamara S, Toub, et al. More than Just Fun: A Place for Games in Playful Learning[J]. Infancia y Aprendizaje, 2017(3): 191-281.
- [6] ROBERTA M G, KATHY H. Becoming Brilliant: What Science Tells Us about Raising Successful Children[J]. American Psychological Association, 2016(5): 50-56.
- [7] MICHAEL Y, ANDREW G, et al. The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children[J]. Pediatrics, 2018(3): 1-16.
- [8] KATHY H, JENNIFER M, et al. Putting Education in Educational Apps: Lessons from the Science of Learning[J]. Psychological Science in the Public Interest, 2015(1): 3-34.
- [9] GOLINKOFF R M, HIRSH-PASEK K. Becoming Brilliant: What Science Tells Us about Raising Successful Children[M]. Washington, DC, USA: American Psychological Association, 2016.
- [10] CHAK A. Teachers' and parents' conceptions of children's curiosity and exploration[J]. Early Years Education, 2007(15): 141-159.
- [11] SIGEL I E. The belief-behavior connection: A resolvable dilemma[M]. Mahwah, NJ, USA: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 1992: 433-457.
- [12] SIGEL I E, MCGILLICUDDY-DE L A V. Parent beliefs are cognition: The dynamic beliefs systems mode[M]. Mahwah, NJ, USA: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2002.
- [13] ZOSH J M, FISHER K, et al. The Ultimate Block Party: Bridging the science of learning and the importance of play. [EB/OL]. <http://www.ultimateblockparty.org>.
- [14] VERDINE B Ne, GOLINKOFF R M, et al. Deconstructing Building Blocks: Preschoolers' Spatial Assembly Performance Relates to Early Mathematics Skills[J]. Child Development, 2014(15): 141-159.
- [15] GROB R, SCHLESINGER M, et al. Playing With Ideas: Evaluating the Impact of the Ultimate Block Party, a Collective Experiential Intervention to Enrich Perceptions of Play[J]. Child Development, 2017(1): 1-16.
- [16] MARC D R, CLAIRE H. Conversation and Theory of Mind: Do Children Talk Their Way to Socio cognitive Understanding[J]. British Journal of Developmental Psychology, 2006(24): 7-37.
- [17] KATHERING E, DEENA SW, et al. Supermarket Speak: Increasing Talk among Low-Socioeconomic Status Families[J]. Mind, Brain and Education, 2015(3): 35-127.
- [18] RIDGE K E, WEISBERG D, et al. Supermarket Speak: Increasing Talk among Low-Socioeconomic Status Families[J]. Mind Brain Education, 2015(9): 127-135.
- [19] HIRSH P K, ZOSH J M, et al. Putting education in "educational" apps: Lessons from the science of learning [J]. Psychological Science and Public Interest, 2015(16): 3-34.
- [20] TABORS P O, SNOW C, E, et al. Homes and schools together: Supporting language and literacy development. [M] New York: Brookes Publishing, 2015: 313-334.
- [21] CLAESSENS A, ENGEL M. How important is where you start? Early mathematics knowledge and later school success[J]. Teachers College Record, 2013(15): 1-29.
- [22] GOLINKOFF R M, HIRSH-PASEK K. Becoming brilliant[M]. Washington, DC: American Psychological Association, 2014.
- [23] SUMERLING B. A place to play: An exploration of people's connection to local greenspace in East Leeds. Conscious Cities [EB/OL]. <https://www.cities.org/place-play-exploration-peoples-connection-local-greenspace-east-leeds/>.
- [24] 谭娜, 史钰, 魏勇刚. 我国儿童友好城市建设的现状和展望[J]. 陕西学前师范学院学报, 2021, 37(1): 112-119.
- [25] 蔡迎旗, 崔志月. 美国儿童玩具图书馆的运行模式及其启示[J]. 图书馆工作与研究, 2016(4): 103-107.

[责任编辑 李兆平]