



▲活動辦理完成後於大翅鯨前合照(劉銘欽攝)

每年申請來海生館各組室實習的學生多如雪花，這些學生均依興趣自行選擇適合的領域組別，而本館各組室再依業務需求選出實習生，這些同學來自不同領域，並不侷限於海洋相關科系，就筆者服務的展示組而言，就曾收過資訊教育、生命科學、藝術設計、外國語系、觀光休閒以及幼保相關科系實習生，



▲Ocean Life APP推廣

涵蓋層面相當廣。這些第一次接觸專業實習的實習生就如同剛發芽的新生力（萌實力），為組織帶來新生代的「潮觀念」，並與舊文化間產生的激盪不斷發酵，發揮影響力。

這群「萌實力」來到展示組的第一個敲門磚就是接受「展示教育訓練課程」。當初規劃辦理這項訓練課程的動機是希望讓實習生能夠具備對展示構件的基本認知，且可以在同樣的起點、相同的情況下，比一般人更加快速地成長。課程安排透過講解、個人實作、團體分工活動及競賽…

展示背後的

「萌實力」

文・圖／蕭美足 | 國立海洋生物博物館
展示組技士



等。這些「萌實力」一切從零開始，重新認識博物館最基本的前場營運及後場的日常運作，並藉由參與展示製作進行腦力激盪，開發年輕人無限的想像力。雖然他們所提出的展示構想，常因經費不足、安全性考量、遊客不友善行為等因素，未能真正推出展示與遊客分享。但每位實習生在這個過程中，藉由與指導老師的討論發想、與遊客解說互動及與其他夥伴合作體驗活動等，實際深入瞭解展示精隨，學習的觸角向外延伸也越來越廣，老師與學生就如同吸水海綿，彼

此都有所獲益。

最好的案例就是「愛與新生-海洋生物的繁衍」特展中的二個互動遊戲設計—「棲地猜猜看」與「海龜迷宮」。「棲地猜猜看」一開始的發想只是簡單的連連看，主要內容是讓民眾認知海洋生物的棲地，例如，有些魚類喜歡棲息在珊瑚礁，有些屬於大洋性、也有魚類喜歡棲息在底部沙地。後來您猜演變成什麼了呢？在實習生的腦力激盪下，所展出的就是下頁右上方圖片中的夾娃娃機，不同於外面的娃娃機，我們把洞口切割為3塊，分別標識為海洋生物的棲地，而娃娃就是以手工縫製的海洋生物，縫製時將感應晶片埋入，當民眾夾起來放入棲地時，就可偵測晶片資訊來辨別民眾選擇的棲地是否正



▲展示教育訓練課程(林清哲攝)



▲展示教育訓練課程實際動手製作標本



▲特展人氣王-利用夾娃娃機改裝成為海洋生物棲地對對看遊戲

確，大家可別小看它喔，這可是全展區最夯的互動遊戲！

至於「海龜迷宮」遊戲內容是鑑於海龜生存環境日益趨劣，於是這些實習生將人們造成的不友善海洋環境因素呈現在遊戲中，希望民眾能協助海龜避開惡劣的生存環境，幫海龜找到生命的出口。除此之外，萌實力試著在迷宮遊戲中加入雙手協調的設計，讓遊戲更有趣，也增加迷宮的困難度，讓民眾體驗到海龜在避開惡劣環境，找到生命出口的過程有多困難！這群萌實力在完成遊戲的最後，才發現自己從共同討論、試誤學習、發現問題、解決問題中得到成長與肯定。

展示如果沒有熱情，一切都只剩例行公事，只是如何使「萌實力」多些熱情呢？每個指導老師運作方式都不一樣，筆者的作法是先讓學生能充分勝任，之後再朝著讓他們能自主的方向進行，盡量讓學生可以自主安排工作時間、做事方式、材料選擇與製作方式等，這樣的作法能讓學生獨立自主，更能使學生發揮創意，工作也會更加積極和投入，成就與榮譽感就自然而然的產生了。

每次「萌實力」在實習結束時，總是說捨不得離開，嚷著說這裡有他們滿滿的回憶，而在實習成果發表會上溢出幸福眼淚的萌實力真是太萌了！其實人生有無限種可能，就看自己如何選擇！



▲實習成果報告完成大合照(林清哲攝)