



探索博物館的反思： 在周邊徘徊還是登堂入室？

余創豪 chonghoyu@gmail.com

在聖誕節期間，筆者一家人出門旅遊，旅程的其中一站是內華達州拉斯維加斯市的探索博物館（Discovery Museum），這是一間專門為兒童而設的博物館，顧名思義，博覽館之目的是希望通過互動展覽、活動教學法、多元媒體，去刺激小孩子探索科學。筆者只是獨自一人參觀博物館，並沒有攜帶小朋友，讀者可能感到奇怪，到底我在那裏幹什麼呢？筆者研究的範疇之一是教育心理學，特別是數理教育，故此我想看一看到底這博物館用什麼方法去啟發兒童對科學的好奇心。

我在這博覽館裏面觀察到一個有趣的現象，館中有一個模擬實驗室，這實驗室佈置了一些假設的研究場景，並且向參加者介紹了怎樣用科學方法去考據古代文明，我在那裏停留了大約二十分鐘，整段時間全個場地都是空蕩蕩的，相反，其它極視聽之娛的展覽卻是人頭湧湧。後來我幾次回到原地，發現仍然是空空如也。



這個模擬實驗室的活動設計很好，而且資料豐富。即使我是成人，我也可以學到不少以前自己不知道的知識，例如我常常聽見「文物」（artifact）這個術語，這是一個容易受

到誤解的名詞，文物是指過去人類文明製造或使用的小物件，例如陶器、刀劍、首飾，但木乃伊和骷髏是人類本身，故此不會被稱為文物，皇宮或者寺廟之類的巨型建築物也不會被當作文物。還有，如果動物遺骸被人類製成為武器或者飾物，這便算是文物；但如果動物自然死亡，而骨頭沒有被人類使用過，那麼它只是一塊生物品（biofact），而不是文物。

以上只是其中一個例子，我覺得十分可惜，這本來是一個學習科學方法的好機會，但卻無人問津。這並不能怪小朋友，他們都是隨家長而來的，倘若家長沒有引導小孩子到那裏，他們自己並不會主動接觸這些並不好玩的東西。



人的天性充滿著矛盾的元素，一方面，人傾向於好逸惡勞，傾向於追求官能刺激；但另一方面，人類充滿好奇心，喜歡問為什麼，學問的起始點就是驚異（wonder）。博物館互動展覽、活動教學法、多元媒體的原意是利用後一種天性去克服前一種，但有時候卻適得其反。

一位名叫丹尼爾·卡普蘭（Daniel Kaplan）的退休中學教師這樣去評價博物館：「史密森尼博物館（Smithsonian）可能是世界上最著名的科學博物館，..... 那麼，史密森尼博物館教了孩子什麼呢？並不多，它所做的是讓小孩子對各種各樣的事情感到興奮，它挑起了家長和孩子的對話，它刺激孩子去思考。..... 這些都是非常寶貴的經驗，但我不確定我能否稱之為『學習』。.....學習是一個過程，而不是在周邊徘徊和體驗。」

我完全同意卡普蘭的說法，寓學習於娛樂只是一種手段，而不是終極目標。說得坦白一點，深入鑽研任何嚴肅的課題都會是一個枯燥和艱辛的過程。不幸的是，現在很多學

校、博物館、家長把遊戲和官能刺激變成了目標，到頭來大部分人只是在學問的外圍徘徊，這個說法的證據之一，就是大多數美國人對數理學科都是敬而遠之。

打個比方說，小孩子都不喜歡看牙醫，為了消除他們的恐懼和抗拒，為了他們的健康著想，於是家長會對小孩子說：「看牙醫可以吃雪糕。」但久而久之，小孩子迷戀於吃雪糕和其他有損健康的零食，卻不關心自己的牙齒健康和身體其他部分的健康。

請讀者不要誤會，我並不是鼓吹家長從今以後不要帶小孩子到博物館，但在玩耍之餘，我認為家長有必要引領孩子接觸模擬實驗室這類趣味性不高的活動。探索學問需要登堂入室，而不是在週邊閒逛！

2021 年 12 月 31 日

原載於《有情無國界》

[更多資訊](#)