

科學傳播心得

王燕鈴 D14074013 大傳 3B

二十一世紀是人類邁入知識化、高度信息化發展的社會，科學技術的蓬勃發展對人類和社會的影響也更加深刻，不僅重視科學知識的學習，更強調主動參與、探究、分析、解決問題能力、交流與合作的能力。科普是一個相當廣泛的概念，科普活動種類繁多，如科普展覽、科普遊園、科普競賽、科普講座、科普劇目、科普遊戲、科普書刊等等，而這一系列的科普活動，都涉及不同形式的企劃、創編或文案寫作，都屬於廣義的科普創作，都有一個科普創作思路，科普思路以科普為目的而設計的思路，是為外行讀者開闢的一條由不懂到懂、由有興趣到學習感受到知識、思想、方法和精神等，加深對科學的理解、提昇科學素質或相關能力的認識路徑。自然科學教育不再強調知識的學習，而是鼓勵現代人在自然科學遊戲中能積極觀察、比較、分類、操作、思維等，運用生活週遭的素材、簡易的科學原理進行科學遊戲。

2012 年科工館舉辦夏令營 - 「英雄聯盟」，以知名網路遊戲英雄聯盟為媒介，培養學童良好的網路禮儀、團隊合作精神、策略思考應用；同時更教導同學如何規範培養學童正確之網路禮儀、應用培養學童團隊合作之精神、多樣玩法培

養學童之創造力與開放性。

龍博士科普立方體，匯集數學概念、邏輯推理、滾動力學、記憶力訓練、人文教育...等多種應用科學，從遊戲操作中，手指與積木間產生的基本運作能力、積木易位的側翻或前後翻滾所形成的空間差異、破解答案的過程，自然可以理解的奇偶數互換概念、遊戲中自然形成之概念，包括評估、回顧、檢討、改進、與親朋好友互動比賽中產生的人我互動機制，邊玩邊訓練邊多增知識。讓人類腦部更健康，希望為所有孩子播下各類型智能種子，培育他們原有的智能基因，同時也為所有的長者提供一個有娛樂效果的腦部運動器材，希望減緩長者的老人失智病情，讓孕婦多動腦，協助胎中嬰兒腦部提早發育，造就一位聰明又愛動腦的健康寶寶；讓社會中堅份子工作閒暇之餘都有正當娛樂的健腦器材，藉由科普立方體讓人人都具有靈活的頭腦可以輕易想到眾多的事與物，讓人人都能以更優於過往的視野或角度思考事與物。

傳播媒體技術與電腦網絡的快速發展，使電子傳播媒體成為社會大眾資訊的主要提供者。雖然，一般大眾對於媒體有著種種的批評，但是媒體還是公眾資訊的主要來源，在某個程度上也是民意的塑造者。就像學生的報告，主要的資料來源就是網路。在這種新的權力結構下，科技社群與媒體間也產生了新的互動關

係。在新的關係中，科技專家漸漸擺脫與媒體保持距離的習慣。為了爭取有限的科研經費，科技專家有時反而需要媒體的「背書」。