



青少年相招作伙 動手飆創意

國資圖好 young 館 實踐自造者精神

文 / 編輯部 圖 / 國立公共資訊圖書館提供

自造世代來臨，國立公共資訊圖書館號召青少年攻陷好 young 館，盡情發揮手作創意，將腦袋裡的點子實踐出來。



國立公共資訊圖書館提供桌遊借用服務。(潘云薇攝)



桌遊「UNO 遊戲卡」。(潘云薇攝)



桌遊「卡卡頌」。(潘云薇攝)



桌遊「跳跳猴大作戰」。(潘云薇攝)

青少年們渴望找個地方動手做出屬於自己創想的作品，卻苦無去處嗎？國立公共資訊圖書館（以下簡稱國資圖）五樓好 young 館，提供一處具有自造者精神的創作空間，讓創意不再停留於「如果我能自己做出來？」的想像，而是可以盡情「動手做，把想法實踐出來！」

從想到做 化不可能為可能

自造者運動 (Maker Movement) 起於西元 2006 年，從美國西岸開始延燒到全世界。近年來，也讓過去臺灣教育不被看重的「動手做」，逐漸被重視。

今年上半年度，教育部結合 25 所國立館所聯合發行「玩創春遊趣——國立社教機構及文化機構學習護照」，更於 5 月 5 日訂定「自造 X 教育週」，推動「手・創自己的世代」，國資圖也參與其中。

究竟自造者運動何以如此被重視？因為，「動手做」成為影響未來人才養成的關鍵。從想像到動手自造的過程，不但能協助找到解決問題的答案，更有益於誘發新的創意與發明，是驅動新世代競爭力的核心力量。為了讓源源不絕的創意被實現，國資圖將好 young 館化身以手作為主的自造者環境，提供一處製作專題、繪圖、設計等創作的空間，讓青少年可以實踐想法，培養創新能力。

參與課程 用雙手實踐創作

今年初開始，國資圖針對青少年族群的喜好需求，舉辦了「圖書館就是我的工作室！」系列課程，鼓勵年輕人動手實作。

首先登場的是「禪繞畫 (Zentangle)」，它是一種不需要橡皮擦，且容易上手的自由、獨特藝術繪畫形式，於一



學員專心於紅包袋上繪製禪繞畫。



學員專注練習、繪製禪繞圖樣。



禪繞愛心明信片展示。

筆一畫漸漸構成作品的過程中，繪圖者可以在平靜、放鬆的氛圍下，培養專注力，是具有心靈療癒效果的創作方式；「縮時攝影」則是濃縮時間精華，透過定點靜態風景組成千變萬化的影片，是人手一臺相機的時代下，廣為流行的攝影術；而「Coser 工作室」介紹了動漫、同人及角色扮演的文化概念，並經由著手進行創作，豐富學員的創造力；另外，「手繪立體畫」是利用視角的原理，讓平面圖變立體，藉由視點的選擇與角度的衡量，讓一張紙、一本筆記本變成 3D 繪圖本。

自造者不單要有想法，還必須有成型作品，是「知行合

一」的實踐者。國資圖透過「概念演示」，找來專業講師或素人專家以講堂的方式，對學員示範、傳遞主題課程的由來、內涵及初步實作技巧概念；再進行「創意實作」，由講師接續基本概念，指導學員發想，並進入實作階段；課餘時間則運用「學員工作室」的構想，開放好 young 館給學員製作自己的作品，同時也能藉此交流、互動，成為一處群聚空間。另，館內也設有討論小間可搭配使用。

而自造者「動手做」的核心精神，無庸置疑是 DIY 的延伸，兩者之間的差異在社群的連結；自造者於創作之外，還要樂於分享。國資圖閱覽諮詢科助理輔導員陳廣宗指出，



講師指導手繪漫畫人物。



邀請學生 coser 現身演說。



「進擊的動漫——同人、漫畫文創工作室」吸引許多青少年參加。

青少年高一生，林映辰、魏亞立、林奕君、林子傑 好友群聚圖書館 啟動改變的希望

分別來自文華高中、臺中第一高中、惠文高中、大明高中的 16 歲青少年林映辰、魏亞立、林奕君及林子傑，在升上高一前念的是同一所國中，即便畢業後各自進入不同高中就讀，彼此間依舊是好麻吉，假日還會結伴相約到國資圖玩桌遊。對於圖書館所提供的青少年專屬空間，透過對話的過程，他們各自發表、分享了屬於自己的想法。

林映辰說，桌遊的遊戲空間與閱讀區域區隔開來，不但不會打擾到需要安靜閱讀的讀者，也可以透過這個群聚空間與玩桌遊的過程，培養腦力邏輯，同時可以增溫朋友之間的默契、情感。她也希冀，國資圖未來能擴充更多不同語言，來自各國的閱讀、學習資源，以增加青少年的國際視野。

而強調自主學習的魏亞立認為，沒有人能替別人做抉擇，要學習做自己的主人，自己有什麼興趣、想做什麼，就必須自己主動去找資源和學習的環境空間，而不是等著別人來要求、教導。

林奕君指出，自己對於電腦繪圖有學習興趣，但不是每個家庭都有雄厚的財力可以購買昂貴的設備與工具，圖書館就可以提供這樣的資源，讓青少年盡情創作。

喜愛歷史、傳統文化的林子傑則希望，圖書館能舉辦說歷史故事的活動，或是邀請鄉土童玩、民俗技藝的老師傅、國寶級大師，搭配實作課程與青少年進行深度的交流、互動，讓前人的智慧結晶、臺灣特有的文化資產，能永續傳承，也可以減少年輕人終日沈溺於網路的擔憂。

青少年高一生，彭思婷、楊婷麟 相約討論小間 對話好自在

就讀長億高中一年級的彭思婷和楊婷麟，因為要構思小論文的製作到國資圖收集歷史文獻資料。未來想朝經濟相關科系升學的她們，將主題設定在具代表性的臺灣農業作物——「香蕉」，探討從日治時期至今的經濟發展研究，由於目前尚在規劃階段，她們特別借用了圖書館的討論小間來進行研究討論。楊婷麟說，討論小間讓有溝通討論需求的使用者，可以擁有獨立的空間場域，自在地展開交流、對話。

初次到訪國資圖的彭思婷與楊婷麟，對於圖書館充滿驚奇的觀感。面對各式新穎的陳設概念，楊婷麟說：「這裡好像博物館。」當她們聽聞國資圖提供好 young 館給青少年進行手作創作時，第一時間異口同聲地說，對美術沒天分；不過，希望能開拓其它類型的創作能力。

彭思婷及楊婷麟對於 3D 列印、程式設計的學習，有高度的學習動機。彭思婷期盼，國資圖未來能開辦更多相關課程、講座，來豐富青少年的創新能量。



青少年高一生彭思婷（右）與楊婷麟。（潘云薇攝）



青少年高一生彭思婷（左）與楊婷麟於討論小間研究論文。（潘云薇攝）



桌遊「跳跳猴大作戰」有趣又好玩。（潘云薇攝）

圖書館經由成果展示的方式，將學員作品做短期收錄，於數位美術中心或館內合宜的空間內展出，並搭配相關館藏的陳列，增進未來新學員、讀者觀摩、學習的機會。同時，結合「成果公投」，開放民眾票選，票數最高前三名可獲得精美小禮物。

暑假齊聚尬桌遊 玩出好腦力

今年暑假國資圖接續推出「桌遊夏令營」活動。桌遊表面上看似與動手創作沒有連結關係，實際上青少年可以透過益智遊戲，訓練專注力、觀察力、反應力、創造力、策略思考能力，並培養人際關係與溝通協作等多元能力，在娛樂活動中輕鬆開發動手創作的潛能。

陳廣宗善用了桌遊館藏資源的活化，來增加青少年的活動參與度，並讓他們知道只要於開館時間向五



樓服務臺提出借用申請，皆可運用好 Young 館進行創作或玩桌遊；同時青少年也能藉此活動向國資圖提出意見回饋，讓好 Young 館這處共創空間，未來能更趨完善。

而這次的「桌遊夏令營」，共分為教學體驗與競賽兩項活動。館方先是計畫培訓一批教學種子，在未來桌遊活動中擔任桌長一職，負責指導桌遊的玩法，讓參加學員可以學習、玩上多款桌遊；桌遊競賽則是利用同一款遊戲相互較勁、比賽，由最後勝利者獲勝。

另外，「桌遊夏令營」也配合教育部「幸福家庭樂書香——公共圖書館推展家庭教育實施計畫」，擴大活動參與族群與年齡層，不設限於青少年，鼓勵親子攜手參加活動，以落實家庭同樂、共學樂趣，增進親子關係的緊密度。🌀



莊文菊與 7 歲女兒廖苡琳。（潘云薇攝）

親子黨，媽媽莊文菊與 7 歲女兒廖苡琳 同樂桌遊 玩出好腦力

今年 7 歲的廖苡琳，採訪當日帶著媽媽莊文菊前往國資圖五樓諮詢檯，詢問館內桌遊服務相關事宜。

莊文菊以往多半陪伴廖苡琳於一樓兒童學習中心內閱讀，第一次發現圖書館可以玩桌遊，感到十分驚奇，也樂於支持。

不過，廖苡琳又是如何得知國資圖擁有桌遊資源？原來，是之前曾與大姑姑在館內玩過桌遊「跳跳猴大作戰」，留下了愉快的回憶。

由於廖苡琳的兩位姑姑都是桌遊迷，平日在家也會一同玩樂，因此對桌遊並不陌生。相當重視孩子學習教養的莊文菊說，要避免兒童成癮於看電視、玩 3C 產品，就必須為他們找到更有趣、更有益的學習活動，而優質的桌遊可以提升孩子的學習動機，培養手腦協調，增進人際關係的和樂……，並且桌遊依不同年齡層、人數等特性，規劃有各款款項、難易度的遊戲，孩子隨著年紀的增長，可以不斷進階探索桌遊的學習樂趣。

當莊文菊獲知國資圖將於暑假開辦「桌遊夏令營」時，表示有空一定會來參加；她也提到，圖書館熱門活動在網站上一公開，參加人數很快就會額滿，若沒有即時發掘最新活動訊息，很容易錯過報名機會，建議圖書館或許可以依各族群喜好的主題活動，各別發送簡訊或信件，給願意提供通訊資料的讀者。