



改造空間，建構數位閱讀學習資源

新北青少年館

以科技植入閱讀基因

全國第一座針對青少年設立的專門圖書館，緊抓其關心議題，試圖用數位科技將閱讀融入娛樂休閒裡，不僅陪伴青少年跨域學習、強化電競教育正向導引，亦結合在地藝文打造優質閱讀環境，引領創新閱讀風氣。

撰文／林媛玉 圖片／新北市青少年圖書館提供

玩 遊戲也能闖出一片天！近年遊戲娛樂方興未艾，電競產業成為許

多青少年夢寐以求的職業首選，但要如何才能徹底了解？只要走訪全臺第一座以青少年為主題的新北市青少年圖書館，就能一窺堂奧。

過去雖未參與過「閱讀磐石獎」的徵選，但曾在其他公共圖書館類別獎項有斬獲，尤其因創意、行銷與特色館舍的經營皆已具領先地位，也因此這次代表新北市立圖書館參加，即順利獲得「閱讀推手」標竿的肯定。

導入專業設備豐富學習體驗

坐落於新北市安坑區的青少年圖書館，創館迄今 9 年，不僅是座年輕的新興館舍，更是新北市立圖書館對外行銷的重點場域，尤其許多創新的閱讀推廣與體驗活動皆在此登場，因而廣受青少年與雙北地區親子家庭的喜愛。

「這裡原本是新店區公所轄下的安坑文物館，後因空間活化政策與地方需求考量，新北市政府決定幫它重新定位，成為一座以青少年為主軸的圖書館，」新北市青少年圖書館主任林俊宏分享。這座同時兼具社區藝文推廣功能的圖書館，也有分齡、分眾的中英文圖書館藏，為滿足科技世代青少年的跨域學習需求，並符合「108 課綱」中的「科技領域學習」目標，遂於 2018 年設立創新學習中心與電競館，一舉打破過去圖書館給人靜態閱讀的刻板印象，搖身

1 |
2 | 3
4 |

1. 館內的 Zenbo 機器人能讓孩子從互動中學習物聯網 (IoT) 應用。
2. 上完館內所規劃的各式科技與數位課程，還可借用設備、教材自主練習。
3. 電競對戰室除了可舉辦正式賽事，還能提供銀髮長輩跟著電玩遊戲活動筋骨。
4. 為強化電競教育正向導引，館內亦常邀請專家舉辦電競產業推廣與職涯講座。

一變成為提供青少年數位學習資源的場域。

館內不僅設有電競賽事所需之各項專業設備，更仿照正式賽事規劃 5 對 5 對戰模擬場地，亦舉辦職人講座、電競產業推廣、青少年主題特展與科技領域創新課程，成為新北市政府推廣電競產業政策的重要基地，也為青少年創造一處豐富的科技學習園地。

善用數位科技引領跨域卓「閱」

談起閱讀推廣，林俊宏主任指出，「我們主要聚焦『青少年跨領域閱讀』及『社區文化在地創生』兩大核心展開各項行動。」

「青少年跨域閱讀」即延伸出「青少年生涯閱讀」及「創新體驗式學習」，許多學校學不到的新興科技與數位課程，青少年圖書館都有，例如樂高動力機械、無人機、程式寫作及 AI 機器人等課程。林俊宏主任說：「我們引進業界豐富資源，提供青少年另類創新學習，還採購許多教材、程式模組及設備，讓大家上完課程後還能憑閱覽證借用，即可搭配館內相關書籍自學。」

此外，青少年圖書館也以體驗活動試圖翻轉民眾對電競產業的刻板印象，像是辦理選手培訓營、電競產業就業分析、青少年盃電競賽等，也開辦時下最熱門的網紅、直播主多媒體培訓課程，融合數位科技與資通訊的「素養學習」，讓圖書館的數位閱讀推廣更具深度。值得一提的還有青少年圖書館看見社區文化與在地創生的重要，為此特別推出「生活圖書館新提案」及

「在地社區文創藝廊」活動，邀請民眾一起「瘋電影」開展視聽閱讀，也以新住民戲劇表演開啟多元文化體驗，並舉辦親子共讀、電子書數位閱讀等活動，讓書香融入日常生活裡。此外，圖書館也與在地社區藝術家共享空間，免費提供策展或舉辦工作坊，亦帶著民眾走訪安坑社區及藝文工作室，閱讀自然生態與學習環境保育，進而認識自己居住的這塊土地。

回顧過去，創新學習中心曾為弱勢學童舉辦專屬的樂高動力機械體驗課程，讓這群未曾接觸過的學童和家長，能在外聘老師指導下體驗、操作，或用平板遙控進行競速比賽。活動結束後，不少親子家庭仍持續回訪圖書館，他們亦不約而同表示：「感謝中心提供免費教材、自學書籍與完備空間，讓孩子们的假日也有機會體驗學習。」



評審 Highlight

以「創新 Young 閱讀」為理念推廣閱讀的新北市青少年圖書館，善用各式數位科技資源，啟發青少年不同類型的閱讀學習，進而協助其展開職業試探（Occupation），尤其這些亦呼應「108 課綱」中「科技領域」課程的推廣精神，讓圖書館成為能引領學生啟動科技與數位新知自主學習的最佳場域。