

BOOK 思議圖書館大冒險

The Adventure in the Library

林秀雲

Xiu-Yun Lin

臺北市立圖書館諮詢服務課辦事員

Section Staff, Reference Services Section, Taipei Public Library

E-mail: pird@email.tpml.edu.tw

[摘要]

圖書館結合數位學習，運用行動裝置手機及平板，結合資策會教研所「xLearn 無課程學校」創新學習平台，將圖書館的資源與服務放上平台供民眾利用學習，也透過關卡設計，讓民眾在圖書館內運用 QR Code 進行任務挑戰，並透過數位驗證的方式，讓每位民眾在完成任務挑戰後，同時收獲數位化的學習認證，此平台融合數位學習與沉浸式體驗，未來亦可作為參訪導覽之用。

[Abstract]

By integrating digital learning, the library utilizes mobile devices such as smartphones and tablets in conjunction with the Institute for Information Industry's innovative "xLearn: School Without Curriculum" platform. This collaboration places the library's resources and services onto the platform, allowing the public to engage in self-directed learning. Through thoughtfully designed interactive checkpoints, participants can use QR codes within the library to complete mission-based challenges. Upon completion, users receive digital verification and personalized learning certificates. The platform combines digital education with immersive experiences and holds potential for future use in guided tours and visitor engagement.

關鍵詞：xLearn無課程學校、圖書館利用教育、數位學習、遊戲式學習

Keywords: xLearn, Library Instruction, Digital Learning, Game-Based Learning

壹、前言

圖書館利用教育的目的在於讓讀者了解本館現行所提供的各項服務，並學習如何有效運用館藏圖書與電子資源。除了傳統的實地導覽與現場講解外，近年來也積極拓展至數位平臺，提供更多元的學習管道與資源（何健豪、林秀雲，2024）。隨著網際網路與智慧型手機的快速發展，數位科技應用於圖書館利用教育中，能夠打造結合虛擬與實體、具有互動性與沉浸感的學習與知識交流環境，讓民眾有更好的使用（黃國正，2024）。有鑒於此，臺北市立圖書館（以下簡稱北市圖）與財團法人資訊工業策進會數位教育研究所（以下簡稱資策會教研所）合作，運用「xLearn 無課程學校」創新學習平台於圖書館利用教育上，期能透過數位互動學習方式，讓親子在圖書館利用活動上更具彈性與便利性，也能在遊戲化的學習內容中，共同探索圖書館資源。

貳、活動設計

「xLearn 無課程學校」是由資策會教研所打造的創新數位學習平台，旨在打破傳統課程框架，透過任務導向與遊戲化的學習方式，讓學習者在實踐中探索知識，累積技能，參加者可透過平台上的任務挑戰，完成各種主題的學習活動，完成任務後，參加者可獲得數位化的學習認證。

本次由北市圖與資策會教研所合辦「Book 思議圖書館大冒險」活動，以親子為活動對象，運用「xLearn 無課程學校」平台推廣圖書館利用教育，將圖書館的知識、服務內容、電子書資源轉化為線上闖關遊戲，打造五大任務關卡，於圖書館內各張貼 QR Code，親子需使用手機或平板等行動裝置參與挑戰，穿梭於館內探索解謎，進行跨實體與數位的沉浸式學習體驗。

圖 1
Book 思議圖書館大冒險海報



圖 2
Book 思議圖書館大冒險活動在 xLearn 平台上的呈現



設計過程中，由館員提供圖書館的知識內容及闖關題目，並於總館內挑選親子族群較常利用的服務與空間作為主題，五大任務關卡位置分別為 B2 小小世界外文圖書館、B1 吳大猶書房、3F 參考室、8F 視聽室和 9F 多元文化中心，讓親子能夠藉由此活動親臨使用場所設施及服務，闖關題目如「使用北市圖借閱證，借閱哪一個電子書平台的書可以獲得閱讀存摺點數？」，即藉由題目推廣圖書館的一項新活動：「借閱 Ebook Taipei 臺北好讀電子書可獲得閱讀存摺點數」，並於 QR Code 關卡旁放上活動 DM 進行宣傳（如圖 3、4）。另一題目如「在北市圖總館 8F 的親子觀賞室，需幾個人以上才能借閱使用？」，即藉由題目說明圖書館親子觀賞室的借用規定，推廣親子於週末時光，可使用親子觀賞室與全家人一同精選好片，在舒適的空間中共享天倫之樂。所有資訊再由資策會教研所建置任務關卡，放上「xLearn 無課程學校」平台上共同推廣。

圖 3、4

3F 參考室 QR-code 任務關卡，掃描 QR-code 即可進行活動；圖片中 DM 即為 Ebook Taipei 臺北好讀電子書閱讀存摺集點活動。



圖 5、6

任務關卡在手機畫面的呈現



為營造更好玩及引人探索的學習體驗，館方設計小怪物卡配合活動及故事情節，小怪物卡上的小怪物皆悄悄隱藏起來，需解開數位任務找到小怪物所在的地點，才能看到小怪物的真實面貌。活動需完成 5 個數位任務及填答小怪物卡即可過關。

圖 7、8

Book 思議圖書館大冒險活動小怪物卡圖式



參、執行經過

活動於 113 年 12 月 28 日至 114 年 1 月 24 日舉行，以親子為對象，設計 5 個任務關卡，採取故事探索的方式進行，在進入遊戲前，參加者需先閱讀活動說明及故事。

「北市圖第一屆「Book 思議」盃知識挑戰大賽隆重登場！聽說只要挑戰成功就能獲得「小小館員榮譽勳章」，住在圖書館地底下的小怪物們也好好想參加，卻不小心在圖書館裡迷路了。他們必須在圖書館閉館前回到家，聰明的你能幫忙找到他們，並引領他們回家嗎？快來一起加入 Book 思議圖書館大冒險吧！」

「Book 思議圖書館大冒險」活動不限制參加人數，共有五個任務關卡，需於館內不同地點進行挑戰，參與者於活動時間內皆可自由參加，參與者至北市圖總館 1F 數位牆，點選「Book 思議圖書館大冒險」海報，即可掃描 QR Code 進行挑戰。

參加者掃描 QR Code 後，即會進到資策會所建置的 xLearn 平台上（如圖 9），在平台上，會提示參加者需至 1F 服務櫃檯領取小怪物卡，再自行安排一條最佳路線進行數位任務挑戰，活動共有 5 個關卡，點選關卡圖片即會提示關卡所在地點（如圖 10），例如點選關卡 4，即會提示參加者需至 B1 尋找照片地點，再找到貼在照片地點上的 QR Code 進行線上學習及回答正確答案即挑戰成功。填答正確即會跳出小怪物真實面貌的畫面（如圖 11），讓小朋友填答小怪物卡。



活動謎題設計每個任務關卡皆是兩題，結合線上學習和現場探索，讓親子藉由關卡挑戰認識圖書館服務規定、空間介紹及電子資源，另外現場探索的題目即鼓勵親子重新認識使用圖書館的空間，例如 B1 吳大猷書房即近期以太空科學為主題進行簡易的空間改造，空間內有 Q 版科學家及 3D 效果的彩繪設計，也藉由此活動進行宣傳介紹，全新的面貌讓親子可於此空間探索遊玩。

圖 12
小怪物卡完成圖



肆、結論

「Book 思議圖書館大冒險」活動為北市圖首次與資策會教研所合作，資策會教研所建置的 xLearn 平台，採會員制，以 email 即可建立會員資料，平台打造創新且富有趣味性的學習體驗，包含的任務主題多元，兒童新樂園、潮境海洋博物館、新芳春茶行等文化與教育場所也是合作單位之一，透過此次的創新合作也有利於將圖書館服務延伸至不同族群，讓更多人認識圖書館。

活動結合 xLearn 平台，以數位遊戲式學習方式進行，在活動上大大節省館員人力和部分印製紙張。

未來，可以考慮作為館內常設活動，亦可整合各區分館館藏特色，製作不同的任務形式，讓活動更多元，觸發民眾對圖書館的好奇與探索樂趣。

參考文獻

何健豪、林秀雲（2024）。遊戲結合圖書館利用教育：以線上遊戲—麥塊為例。臺北市立圖書館館訊，37(3)，1-7。

黃國正（2024）。數位科技在公共圖書館之應用。臺北市立圖書館館訊，37(3)，54-68。