

1-1-1 學習發展計畫

計畫主持人：葉錫圻／執行單位：教與學發展中心／協辦單位：圖書管理組

基礎 扎根



執行概要

本計畫舉辦「實境解謎」活動，考驗團隊的眼力、腕力、文創力、推理能力及對圖書館的理解力；「Book 亦樂乎」透過多元推廣活動能認識不同類型的圖書資源，並鼓勵大學生重視閱讀知能、提升閱讀風氣及利用圖書平台資源；「Book 桌摸」則透過講師協助在桌遊中練習紓壓與放鬆，以得到清楚的思緒，獲得解決當下困境的解答。

☆ 提升本校師生對於圖書館的理解力
與使用度，亦增加圖書資源曝光
率，藉此提升本校教學研究品質。

執行方式

1. 實境解謎：以 3 人 1 隊挑戰 5 道關卡，採計時制，限 50 分鐘內解完所有謎題。
2. Book 亦樂乎：依參與師生所屬院系或參加者有興趣的部分提供不同電子資源介紹。
3. Book 桌摸：透過講師協助在桌遊中練習紓壓與放鬆。
4. 提供獎品吸引更多本校師生及職員參加。

執行成果

1. 實境解謎：藉由該活動提升本校師生團隊的眼力、腕力、文創力、推理能力及對圖書館的理解力。
2. Book 亦樂乎：持續透過參加「臺灣學術電子書暨資料庫聯盟」，集體聯合採購中、西文電子書，不僅撙節經費與人力，也能提升本校圖書管理組的圖書資源數量，協助提升教學與研究品質。
3. Book 桌摸：藉由該活動提高圖書館圖書資源使用度及曝光率，桌遊型式也成功吸引未參加過圖書館活動的學生從中釋放焦慮煩躁情緒，舒解課業等壓力。

