

**2021 世界閱讀日主題活動**  
**「在讀處時光裡，探索美好驚喜—我的閱讀挑戰」**  
**實施計畫書**

**一、 活動宗旨：**

為響應 4 月 23 日「世界閱讀日」(World Book Day)此全球性之閱讀盛事，並鼓勵民眾培養閱讀習慣並深植於日常生活中，進而有效提升全民閱讀風氣，本（110）年國家圖書館特規劃「在讀處時光裡，探索美好驚喜-我的閱讀挑戰」主題活動。本館將設計大眾版及兒童版兩款閱讀挑戰任務，並公開提供各界下載運用，希藉由賓果遊戲的形式呈現，以增加挑戰之趣味性與可及性。透過本閱讀挑戰活動，民眾可逐步完成具架構性、目標性與趣味性的各類型閱讀挑戰任務，不僅讓閱讀輕盈自然的融入生活，同時更能幫助讀者跳脫自身的閱讀舒適圈，帶領其體驗不同領域、作者、主題及形式的迷人閱讀風采，拓展閱讀視野，探索閱讀的無盡可能與驚喜！此外，本活動將積極串聯各縣市圖書館、學校共同響應，鼓勵其多加利用本活動設計之各類型閱讀任務配合相關閱讀推廣活動之辦理，學校教師亦可將本活動融入課程規劃，有效提升學生閱讀之興趣與知能，並透過自主閱讀及擇選閱讀內容，以能實踐新課綱所推動之終身學習與自主行動之核心理念。

**二、 辦理單位：**國家圖書館

**三、 辦理時間：**110 年 4 月 23 日至 6 月 30 日

**四、 活動網站：**<https://tinyurl.com/nclworldbookday>

**五、 參加對象：**全民

**六、 活動規劃及執行：**

**(一) 閱讀挑戰設計**

本活動擬針對不同年齡層設計專屬之閱讀任務內容，將包含下列版本：

1. 一般大眾版：本項閱讀挑戰是希能讓閱讀貼近民眾生活日常，並鼓勵

其拓展閱讀視野，引領民眾跳脫閱讀舒適圈，豐富其閱讀生活質量，體驗不同於以往的閱讀所帶來的驚喜與樂趣。閱讀挑戰內容將以 5\*5 的賓果遊戲格式呈現，共計有 25 項挑戰內容。

2. 兒童版：本項閱讀挑戰內容主軸是希望透過自我挑戰之遊戲化閱讀，提升其閱讀動機與興趣，並可提供作為學校教師配合課程內容之規劃及輔助之用，強化其學習效益與閱讀素養。閱讀挑戰內容將以 4\*4 的賓果遊戲格式呈現，共計有 16 項挑戰內容。

## (二) 取得方式

本活動設計之兩款閱讀挑戰內容，各界可至本活動專屬網站 (<https://tinyurl.com/nclworldbookday>) 自行下載運用。

## (三) 活動辦法

1. 本活動之閱讀挑戰係以賓果遊戲形式呈現，詳細挑戰規則請詳閱本活動之閱讀挑戰卡之「閱讀挑戰守則」。
2. 於本活動期限 110 年 6 月 30 日前完成 2 條連線以上，並於 7 月 10 日前將完成連線之閱讀挑戰卡掃描電子檔及聯絡電話，寄至本館電子信箱：[guide@ncl.edu.tw](mailto:guide@ncl.edu.tw)，且同意將閱讀挑戰卡由本館分享於本活動專屬網站者，即可參加抽獎。獎項內容如下所示：

獎項內容	名額
500 元圖書禮券	2 名
300 元圖書禮券	3 名
200 元圖書禮券	5 名
本館限量精美文創品	20 名

3. 於活動期限內完成所有賓果格之挑戰任務者，即可獲得閱讀達人獎一份，並可獲頒由本館授予之「閱讀達人」證書。

#### (四) 成果分享

本活動專屬網站將彙整呈現民眾提供之個人閱讀挑戰成果，或是學校教師提供之班級整體挑戰成果，希藉此激發各界共同響應參與，亦透過成果之分享，讓大眾可藉閱讀進行間接交流，透過瀏覽他人的閱讀挑戰成果及相關閱讀的書目，探索自身以往不曾發掘的閱讀主題、類型及作者，以能拓展大眾之閱讀視野。

#### 七、 延伸運用

本活動所設計之閱讀挑戰內容，歡迎各界踴躍利用、轉載分享或改作，以能共同響應世界閱讀日，並攜手傳達閱讀美好的理念與精神。如：公共圖書館方可將閱讀挑戰結合館內特色藏書、主題書展及資源服務，規劃延伸閱讀推廣活動，以提升圖書使用率及借閱率；學校教師可運用閱讀挑戰任務做為課程內容之延伸，將閱讀挑戰作為課程內容學習單的一環，鼓勵學生透過閱讀進行自主學習，並培植其閱讀素養及習慣。

#### 八、 預期效益

本活動除有效傳達閱讀美好的理念以及閱讀的重要性予社會大眾，更希以富含趣味性的閱讀挑戰形式，於充斥大量視覺影像的數位洪流時代中，喚醒民眾對於閱讀之興趣並重拾迷人的讀處時光，讓閱讀深植生活各處。此外，運用具目標性與結構性的閱讀挑戰遊戲設計，民眾不僅於過程中獲得完成目標的自我成就感，亦於各項閱讀挑戰書目的擇選中，探索以往不曾領略過的閱讀範疇，發掘以往不曾體驗過的閱讀型態與面貌，再次感受閱讀所帶給人們的美好驚喜。