**新北市立圖書館**

**新北市青少年圖書館電競實況主暑期營隊實施計畫**

**壹、緣起**

青少年圖書館於107年度辦理各項青少職涯發展多元閱讀講座活動，並於107年10月25日成立創新學習中心暨電競館，設置各項多媒體教學設備，為延續青少年族群在多媒體(電競)相關產業學習興趣，108年規劃辦理暑期營隊活動，透過活動引領青少年進行數位能力的閱讀學習。

**貳、目的**

本計畫以時下青少年族群當紅的youtube、FB及電競直播影音平台為主題，配合青少年圖書館特有的創新學習中心暨電競館多媒體設備，結合中心內特色典藏數位影音媒體製作書籍，開辦暑期多媒體影音、直播、導播及賽評活動課程，透過實務工作者的帶領，引領青少年將書籍上的知識轉化成多媒體運用的技術。

目標1：透過營隊活動，培養團隊合作精神。

目標2：強化青少年多媒體運用能力。

目標3：提升青少年數位學習閱讀知能。

**参、辦理單位**

一、指導單位：教育部

二、主辦單位：新北市政府

二、執行單位：新北市立圖書館

三、協辦單位：玩家數位文教有限公司（競及學院）

**肆、活動內容**

一、活動日期：108年7月27、28日，上午10:00至下午4:00。

二、活動地點：新北市青少年圖書館2F電競館

三、報名對象：國高中及大學在校學生，30名。

四、課程內容

(一)108年7月27日

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 時間 | 課程主題 | 課程內容 | 講師 |
| 10:00~10:30 | 報到 |  | 全體講師 |
| 10:00~11:00 | 學員分組 | 學員分組及自我介紹 | 全體講師 |
| 11:10~12:00 | 遊戲實況主之遊戲體驗 | Justdance | 全體講師 |
| 12:00~13:00 | 午餐 |  |  |
| 13:00~13:50 | 實況商機與相關硬體課程解說 | 了解實況主為甚麼可以賺到金錢 並且除了螢光幕前以外，螢光幕後所需要的人力 | 尼歐 |
| 14:00~14:50 | 知名實況主類型與個人定位 | 了解國內外實況主類型， 並了解自己所嚮往的實況主類型 | 洢小庭 |
| 15:00~16:00 | 肢體語言與聲音表情開發 | 建立舞台魅力， 練習在鏡頭前面表演不怯場 | 梁煒祺 |

(二)108年7月28日

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 時間 | 課程主題 | 課程內容 | 講師 |
| 10:00~10:30 | 報到 |  | 全體講師 |
| 10:30~12:00 | 口才訓練 | 口語表達與口條培訓， 展現語言的魅力 | 游曜庭 |
| 12:00~13:00 | 午餐 |  |  |
| 13:00~13:50 | 手機直播課程 | 運用社群平台搭配自身的手機， 實際體驗直播 | 尼歐 |
| 14:00~15:30 | 直播實地操作課程 | 讓學員製作出自己的頻道體驗一下實況主如果製作出讓人感興趣的視頻紀錄影片也能讓學員們作為紀念 | 游承諺 |
| 15:30~16:00 | 頒獎與大合照 | 選出最好的直播組給予獎勵與活動後大合照 | 全體講師 |

**伍、預期效益**

一、培養青少年數位學習能力，增加職涯發展能力。

二、吸引青少年族群利用圖書館，提升圖書館使用率。

三、行銷圖書館，增加圖書館曝光率。

**陸、本計畫奉核可後實施，修正時亦同。**

**講師介紹**







