

# 淡江高中 113 學年度寒輔營隊簡介(國中組)

※各營隊課程規劃和宣傳海報，於 12/30(一)開始，公告於本校官網【淡江公佈欄】※

## 壹、學術性營隊(星期二、三，擇一上課)

序號	營隊主題	場地	協辦單位	學員上限
1	文創設計製作	國一仁	華梵大學	20
2	超級故事製造所	圖書館		30
3	超能卡牌寫作術	閱覽室		30
4	Gen AI 素養應用營	高一大樓 6 樓	淡江大學	40
5	青少年科普醫護營	國一孝	馬偕醫學院	40
6	POWER BI 影像視覺圖表入門實作班	PC1		35
7	AI 圖文營	海洋科大	海洋科大	40
8	電競體驗營			40
9	跨領域實作體驗營	國一愛	1. 教育部苗圃教練團 2. 大同大學	35
10	青春龍捲風	國一信	中宣社會福利發展協會	30

### 一、文創設計製作營

(一)營隊簡介：藉由模型製作認識商品設計需要的思考模式，和符合人體工作應用及視覺美感的融合。

1. 學習目標：學習如何創作個性化商品。

2. 學習產出：製作出個人化的商品。

(二)上課地點：國一仁教室

(三)人數上限：20 人

(四)其他事項：

## 二、超級故事製造所

(一)營隊簡介：透過【故事製造所】桌遊，帶領同學領略故事寫作的樂趣。

1. 學習目標：學會如何寫出一篇引人入勝的故事。

2. 學習產出：每組同學在營隊結束時，共同完成一篇有角色、劇情及完整結構的故事。

(二)上課地點：圖書館

(三)人數上限：30 人

(四)其他事項：

## 三、超能卡牌寫作術

(一)營隊簡介：透過【曲水流觴】與【議起上奏】桌遊，帶領同學玩卡牌學寫作。

1. 學習目標：學會認識文章結構，並組合段落成篇章。

2. 學習產出：每位同學皆能在營隊結束時，完成一篇情景交融的「記敘文」、一篇有理有據的「議論文」。

(二)上課地點：閱覽室

(三)人數上限：30 人

(四)其他事項：

## 四、Gen AI 素養應用營

(一)營隊簡介：融合創新與實作的學習營隊，專為想探索生成式人工智慧

(Generative AI) 應用的學員設計。在這裡，你不僅能提升數位素養，更能啟發無限可能，成為數位時代的先行者。

1. 學習目標：透過案例分析、工具實操和跨領域討論，參與者將深入了解 AI 技術如何影響未來生活與學習，同時掌握運用 AI 進行創意表達和問題解決的能力。

2. 學習產出：運用生成式 AI 技術，創作一份實際應用的專案成果，如 AI 設計的作品、數位內容或簡報資料，並撰寫一篇反思文章，分享對 AI 應用的體驗與洞見。

(二)上課地點：高一大樓 6 樓電腦教室

(三)人數上限：40 人

(四)其他事項：

## 五、青少年科普醫護營

(一)營隊簡介：由馬偕醫學院教授擔任講師並現身說法如何藉由「有效溝通」解決人際關係衝突或困擾，並實作練習。不管 I 人 E 人的都能「好好說話」！

### 1. 學習目標：

- (1)協助學生學習有效的溝通方式與技巧。
- (2)讓學生學習解決人際困擾或衝突的方法。
- (3)將所學運用於往後的日常生活中，以改善、增進自己的人際關係。

### 2. 學習產出：心得寫作。

(二)上課地點：國一孝教室

(三)人數上限：40 人

(四)其他事項：

## 六、POWER BI 影像視覺圖表入門實作班

(一)營隊簡介：從零開始，手把手教你學會 Power BI，讓你快速做出有特色的立體視覺圖表！

### 1. 學習目標：

- (1)用 Power BI 獲取與清理資料。
- (2)用 Power BI 快速完成數據分析。
- (3)用 Power BI 進行資料視覺化，輕鬆完成資訊視覺化儀表板。
- (4)用 Power BI 匯整多種資料來源，更有效的清理資料。

2. 學習產出：Power BI 可以協助我們建置儀表板，也能夠處理大量的數據，並快速地建立出互動式的視覺圖表，幫助了解數據背後的洞察。換句話說，Power BI 就是一個能協助我們快速將平面數據，轉化成立體儀表板的工具。

(二)上課地點：八角塔 PC1 教室

(三)人數上限：35 人

(四)其他事項：

## 七、AI 圖文營

(一)營隊簡介：學習如何使用 AIGC 工具創建多媒體內容，在行銷、設計、教育與娛樂等領域的應用上，負責任地使用生成技術。

### 1. 學習目標：

- (1)理解 AIGC 技術基礎原理與應用，含生成模型(GPT、DALL-E)與核心算法。
- (2)掌握並使用 AIGC 工具創建多媒體內容，包括文字、圖像、音樂和影片等。
- (3)分析 AIGC 對不同產業的影響，如行銷、設計、教育與娛樂領域的應用。
- (4)探討 AIGC 的倫理與法律議題，學習負責任地使用生成技術。

## 2. 學習產出：

- (1)內容創作專案：使用 AIGC 工具創作多媒體，展示技術應用與創意表現。
- (2)案例分析報告：撰寫分析 AIGC 在某產業的應用案例，並提出改進或創新。
- (3)技術操作展示：示範 AIGC 工具使用流程與技巧，解釋生成過程技術細節。
- (4)倫理議題討論：探討使用 AIGC 的潛在風險與社會影響，並提出可行對策。

(二)上課地點：海洋科技大學淡水校區

(三)人數上限：40 人

(四)其他事項：另收交通費用 150 元

## 八、電競體驗營

(一)營隊簡介：瞭解電子競技產業的發展現況與趨勢，學習掌握電競經營的商業模式與行銷策略。

### 1. 學習目標：

- (1)理解電子競技產業的發展現況與趨勢，包含市場規模、職業選手養成、與技術支援等。
- (2)掌握電競經營商業模式與行銷策略，如贊助合作、品牌經營、活動規劃。
- (3)建立團隊管理與溝通協作能力，學習如何進行賽事運營與資源分配。
- (4)強化數據分析能力，運用數據洞察電競表現與商業效益。

### 2. 學習產出：

- (1)專案報告：學習製作電競產業的商業計畫書，包含市場分析、經營模式及預期效益評估。
- (2)賽事模擬：設計規畫一場小型電競賽事，展示活動規劃與資源管理能力。
- (3)數據分析：運用實際數據進行分析，提供改進建議並呈現具體商業策略。
- (4)團隊簡報：組隊進行電競議題的簡報，展現協作成果與專業表現。

(二)上課地點：海洋科技大學淡水校區

(三)人數上限：40 人

(四)其他事項：另收交通費用 150 元

## 九、跨領域實作體驗營

### ※桌遊改作體驗營(禮拜二)

(一)營隊簡介：桌遊不僅是一種娛樂形式，更是一門融合創意與設計的藝術。本營隊透過對經典桌遊「情書」與「髒小豬」的體驗與分析，帶領學生認識桌遊設計的基本元素與邏輯，學習如何改作，並發展自己的創意遊戲內容。在改作實務中，學生將培養團隊合作能力與創造性解決問題的技巧，最終完成一款屬於自己的改作桌遊，並透過試玩與分享提升設計思維與表達能力。

#### 1. 學習目標：

- (1)理解桌遊設計的基本元素與運作邏輯。
- (2)體驗分析桌遊「情書」與「髒小豬」，培養遊戲元素拆解與應用能力。
- (3)學習桌遊改作技巧，發展創意並實踐遊戲設計想法。
- (4)強化團隊合作與溝通能力，完成具創意的桌遊改作作品。

2. 學習產出：提交桌遊改作提案，包含規則調整與新增遊戲元素設計。

### ※鹽水車製作體驗營(禮拜三)

(一)營隊簡介：隨著全球對綠能與永續發展的重視，如何善用創新技術推動環保成為重要課題。本營隊以鹽水車製作為核心，結合科學實驗與創意思考，帶領學生了解能源轉換與儲能技術的基本原理，並實際動手製作鹽水車模型，感受科技與永續結合的魅力。同時，也討論綠色能源與永續發展的議題，培養學生關注環境議題的責任感與創造性解決問題的能力。

#### 1. 學習目標：

- (1)認識儲能與能源轉換的原理，理解鹽水車的運作機制。
- (2)體驗能源轉換的實際應用，學習基本的模型製作技巧。
- (3)探討綠色能源與永續發展議題，提升對環保議題的關注與思考能力。
- (4)培養實作能力與科學探究精神，完成鹽水車製作。

#### 2. 學習產出：

- (1)完成一輛鹽水車模型，參加性能測試。
- (2)完成關於綠能與永續發展的簡短報告，總結課程學習的收穫與感想。

(二)上課地點：國一愛教室

(三)人數上限：35 人

(四)其他事項：

## 十、青春龍捲風

(一)營隊簡介：透過活動及體驗教育提升學生專注力及彼此關係建立來創造可敞開互信的學習環境。

1. 學習目標：由虛擬角色的互動堆疊之情境模擬、觀念辯論、角色抉擇及卡牌來讓學生認識自己對歸屬感、價值感、安全感的認知。藉

2. 學習產出：引導學生反思及重建自我形象。

(二)上課地點：國一信教室

(三)人數上限：30 人

(四)其他事項：

## 貳、活動性營隊(星期四、五，擇一上課)

序號	營隊主題	場地特殊需求	協力單位	學員上限
1	立體拼豆玩起來	國一孝		25
2	扭轉體能冬日尖兵特訓營	國一和／ 國中部地下室 體適能教室		30
3	街舞律動 (hip hop)營	國中部地下室 韻律教室		20
4	粉彩星球－探索內心小宇宙	國一仁		30
5	灌籃高手	真理大學	真理大學	50
6	乒乓男孩、女孩			50
7	誰「羽」爭鋒			40
8	棒球基礎練習營			30
9	射箭體驗營			30
10	排球營			35

## 一、立體拼豆玩起來

(一)營隊簡介：拼豆可以促進手眼協調、啟發創意、培養色彩美感與立體空間概念、提升專注力等優點。並且可平面、也可立體創作，是一個有趣的益智性手作。

1. 學習目標：能運用點、線、面、體的概念，呈現立體創作。

2. 學習產出：立體模型。

(二)上課地點：國一孝教室

(三)人數上限：25 人

(四)其他事項：另收材料費用 200 元

## 二、扭轉體能冬日尖兵特訓營

(一)營隊簡介：在不同的時節透過運動訓練與相關團康指導提升青少年體適能。

1. 學習目標：提升基礎運動知識、動作功能性、肌肉穩定度、關節活動度、體能表現。

2. 學習產出：全員運動表現提升、身體功能性優化、健身知識與運動目標生成。

(二)上課地點：國一和教室/國中部地下室體適能教室

(三)人數上限：30 人

(四)其他事項：

## 三、街舞律動 (hip hop)營

(一)營隊簡介：認識 hip hop 文化、肢體部位開發、享受音樂舞蹈創作編排。

1. 學習目標：認識自己身體肌肉關節跳舞運用，掌握力道運用。

2. 學習產出：舞蹈作品呈現。

(二)上課地點：國中部地下室韻律教室

(三)人數上限：20 人

(四)其他事項：

## 四、粉彩星球—探索內心小宇宙

(一)營隊簡介：掌握和諧粉彩技巧，透過療癒的粉彩，探索內心的小宇宙，創造專屬於你的溫暖畫作，無需繪畫基礎，輕鬆上手，讓色彩為你的心帶來驚喜！

1. 學習目標：在輕鬆愉悅的過程中，運用粉彩表達內心的感受，幫助情感釋放與自我療癒。

2. 學習產出：個人專屬的粉彩作品。

(二)上課地點：國一仁教室

(三)人數上限：30 人

(四)其他事項：

## 五、灌籃高手

(一)營隊簡介：籃球基本動作訓練與認識規則。

1. 學習目標：

(1)讓學生用籃球來練習運球的技能。

(2)透過活動讓學生練習籃球比賽中的團隊合作溝通及策略思考。

(3)透過活動讓學生練習體能、團隊合作策略 及如何擺脫防守者。

(4)透過小組競賽，使學生模擬比賽的情況，練習比賽中 傳球技巧。

2. 學習產出：製作出個人化的商品。

(二)上課地點：真理大學室內球場

(三)人數上限：50 人

(四)其他事項：

## 六、乒乓男孩、女孩

(一)營隊簡介：讓有興趣打乒乓球的同學，能以球會友，增加參與球類運動項目機會，以活絡筋骨，鍛鍊身體，促進身心健康。

1. 學習目標：藉由乒乓球訓練，提升學生學習專注力，有助於增進學習能力。

2. 學習產出：進行分組比賽。

(二)上課地點：真理大學室內球場

(三)人數上限：50 人

(四)其他事項：請學員自備球拍，另收運動耗材費用 100 元

## 七、誰「羽」爭鋒

(一)營隊簡介：認識羽球運動，享受羽球運動的樂趣！

1. 學習目標：

(1)透過學習動作與瞭解規則，對羽球有進一步認識，享受羽球運動的樂趣。

(2)學習正手發球的動作技巧，並能將球隨心所欲發到任何位置上。

(3)能利用高遠球技術將對手控制於後場底線。

(4)能結合羽球各項基本動作並運用於比賽當中。

(5)能透過比賽與欣賞學習肯定與讚美，進而產生同儕間的學習與效法。

(7)培養學生溝通協調的能力，以及團隊合作的精神。

(8)使其成為終生運動之項目。

2. 學習產出：羽球分組對抗賽。

(二)上課地點：真理大學室內球場

(三)人數上限：40 人

(四)其他事項：另收運動耗材費用 100 元

## 八、棒球基礎練習營

(一)營隊簡介：為喜歡棒球的同學，提供初步了解棒球基礎及提升棒球技能，並能增強團隊合作能力。

1. 學習目標：

(1)強化基礎技術：提升投球、打擊、守備基本技巧，讓學員掌握棒球運動的初步技術。

(2)培養團隊合作精神：透過小型比賽等，促進學生間的合作與溝通，提升團隊默契。

2. 學習產出：

(1)透過小型比賽，展現學到的技術，考驗學員的臨場反應和比賽決策能力。

(2)撰寫心得，總結 2 天的訓練經驗，反思個人在技術、體能及心理素質上的進步和可以改進的地方。

(二)上課地點：真理大學室內球場

(三)人數上限：30 人

(四)其他事項：

(1)本營隊全程使用合格之軟式棒球，但仍具一定危險性，請務必遵守教練及老師的相關規定。

(2)建議自備手套及相關護具，著運動服裝（長短袖皆可）

## 九、射箭體驗營

(一)營隊簡介：提高及推展射箭運動文化，使青少年認識並體驗射箭運動。

1. 學習目標：

(1)培育青少年對射箭運動的興趣

(2)提升青少年的專注度

(3)培育紀錄與自我控制能力

(4)建立良好的團隊合作精神

2.學習產出：每個學員製作出屬於自己的弓，並進行射箭競賽活動

(二)上課地點：真理大學射箭場

(三)人數上限：30 人

(四)其他事項：另收材料費用 650 元(製作個人專屬的弓)

## 十、排球營

(一)營隊簡介：透過排球運動教學瞭解身體活動的重要性，並認識與習得排球技術、規則、應用。另外，安排課程使學員瞭解運動賽會轉播及運動傷害的概念及操作。

1.學習目標：

(1)培養健康生活與體育運動的知識、態度與技能，增進健康與體育素養。

(2)養成規律運動與健康生活的習慣。

(3)培養健康與體育問題解決及規劃執行的能力。

(4)培養思辨與善用健康生活與體育運動的相關資訊、產品和服務的素養。

(5)培養關懷生活、社會與環境的道德意識和公民責任，營造健康運動社區。

(6)培養良好人際關係與團隊合作精神。

2.學習產出：獲得健康知識、排球技能與概念、運動欣賞能力及健康正向態度

(二)上課地點：真理大學室內球場

(三)人數上限：35 人

(四)其他事項：