

# 淡江高中 113 學年度寒輔營隊簡介(高中部)

※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(星期四、五，擇一上課)

序號	營隊主題	場地	協辦單位	學員上限
1	商品設計製作	高一忠	華梵大學	30
2	超動聽串燒金曲	圖書館		28
3	超吸睛強力開場	雙語一		30
4	Gen AI 素養應用營	高一大樓 6 樓	淡江大學	35
5	青少年科普醫護營	高一義	馬偕醫學院	35
6	POWER BI 影像視覺圖表入門實作班	PC1		30
7	AI 圖文營	海洋科大	海洋科大	40
8	電競體驗營			40
9	AR 互動繪本製作體驗營	高一智	1. 教育部苗圃教練團 2. 大同大學	30
10	青春龍捲風	高一仁	中宣社會福利發展協會	30

## 一、商品設計製作營

(一)營隊簡介：藉由商品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：手作及商品行銷設計。

2. 學習產出：製作個人商品和行銷方案。

(二)上課地點：高一忠教室

(三)人數上限：30 人

(四)其他事項：

## 二、超動聽串燒金曲

(一)營隊簡介：利用「刻在我心底的歌曲」輔材教具包，由各時期歌曲創作認識當代歷史，再藉由表演藝術的氛圍變化，帶領學生打開由一元到多元世界的發展眼界。

1. 學習目標：學生適當選用多種管道蒐集與課程相關的資料，並利用社會和藝術學科相關概念，整理並檢視所蒐集資料的適切性。
2. 學習產出：學生依「我們的時代，我們的歌」，將運用資料、繪畫美感、音樂賞析，設計出「刻在我心底的歌曲」三份單曲封套。

(二)上課地點：圖書館

(三)人數上限：28 人

(四)其他事項：

## 三、超吸睛強力開場

(一)營隊簡介：「簡報力」與「表達力」是這世代不可或缺的能力。上台發表與分享，是未來學習成果展現的趨勢。而「自我介紹」更是在眾多場合，讓人認識自己的重要「開場白」。在這堂營隊課中將介紹三種自介法，老師們會手把手帶著同學們演示與練習，獲得真正「帶得走的能力」。

1. 學習目標：讓同學學會具吸引力與精彩的簡報自介開場。
2. 學習產出：每位同學利用所學完成至少一個自己專屬的自我介紹。

(二)上課地點：雙語一教室

(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：35 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，利用各式活動幫助消除情緒困擾，增進自我認識。

1. 學習目標：理解自己與別人。

2. 學習產出：學習單、作品。

(二)上課地點：高一義教室

(三)人數上限：35 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：30 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、AR 互動繪本製作體驗營

(一)營隊簡介：在數位時代，擴增實境 (AR) 已成為創新學習與互動設計的重要技術。本營隊透過引導學生運用 Unity 與 AR 工具，結合創意繪本設計，探索如何將現實與虛擬無縫結合，創造具教育性與娛樂性的互動式繪本作品。

### 1. 學習目標：

- (1)理解 AR 技術的基本概念及其應用原理。
- (2)掌握 Unity 與 AR 工具的基礎操作與實作流程。
- (3)培養腳本設計能力，將互動元素融入繪本內容中。
- (4)提升視覺設計及數位整合的能力，完成互動式繪本作品。
- (5)培養團隊合作與問題解決能力，完成從企劃到發表的完整專案。

### 2. 學習產出：

- (1)提交校園取材基礎上的互動腳本企劃案。
- (2)展示團隊協作完成的 AR 整合繪本，並於發表會中呈現互動功能。

(二)上課地點：高一智教室

(三)人數上限：30 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：高一仁教室

(三)人數上限：30 人

(四)其他事項：

貳、活動性營隊(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	金屬工藝創作營	八角塔生科教室		20
2	街舞律動 (hip hop)營	國中部地下室 韻律教室		20
3	粉彩星球—探索內心小宇宙	高一孝		25
4	無人機課程	高一信/ 操場司令台	華梵大學	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			30
8	棒球基礎練習營			25
9	射箭體驗營			30
10	排球營			30

一、金屬工藝創作營

(一)營隊簡介：認識金屬工藝技法，用黃銅片做出獨一無二的鑰匙圈作品。

1. 學習目標：認識不同領域，從中學習培養出興趣及未來升學發展。

2. 學習產出：蝕刻圖案黃銅片鑰匙圈。

(二)上課地點：八角塔生科教室

(三)人數上限：20 人

(四)其他事項：另收材料費用 150 元

## 二、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：

## 三、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：高一孝教室

(三)人數上限：30 人

(四)其他事項：另收材料費用 300 元

## 四、無人機入門

(一)營隊簡介：認識台灣民航局關於無人機的法規和無人機操作飛行體驗

1. 學習目標：了解台灣飛行無人機的安全法規

2. 學習產出：無人機飛行體驗和無人機使用規定認識

(二)上課地點：高一信教室/操場司令台

(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：30 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、守備的基本技巧，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：25 人

(四)其他事項：

- (1)棒球運動本身具一定危險性，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：30 人

(四)其他事項：