雲門舞集
舞蹈教室

健康 快樂 成長

藍天教室

雲門舞集
舞蹈教室

健康 快樂 成長

從你們的雲門 到 我們的雲門

舞蹈從舞台走下來，回到生活, 回到每個人身上
不教拉筋，不教下腰，甚至不教跳舞

從身體開始
以更自在開放的心來看待我們的身體
以更寬闊的眼光來發掘生命
跳出屬於自己的舞

雲門教室與布卡蛙，
一起與你協助及陪伴孩子
健康，快樂，成長

1973年 一家小麵攤樓上，雲門舞集誕生
1998年 舞團25周年時，雲門舞集舞蹈教室正式成立

雲門舞集
舞蹈教室

健康 快樂 成長

「藍天教室」源起於1999年921大地震災後。當年，雲門舞集舞蹈教室的教師群，主動前往災後重建區，帶給當地孩子們「生活律動」課程，期盼透過身體的引領，逐漸開展身心，緩解低落情緒，重展歡顏。

自2006年開始，「藍天教室」課程將動身體的軌跡延伸到偏遠山上，透過「生活律動」「武術」的身體課程，接觸更多生活資源較缺乏的孩子。

秉持幫助社會上較弱勢，或因各種原因，而在人生道路上橫衝直撞的孩子們。我們深信，儘管是微薄的身體力量，透過持續耕耘，每一個有需要的孩子，都能在長短期課程裡快樂動身體，找回笑容，重拾對生活的信心與能量。

動起來，讓想法落實！
改變，正在發生中.....

「藍天教室」堅守初衷，年年延續.....

雲門舞集
舞蹈教室

健康 快樂 成長

2022年「藍天教室」短期營隊

由雲門教室提供【武術先修營】/【兒童舞動營】/【世界舞蹈營】課程教學，雲門教室安排其中2堂課程搭配進行，於暑假期間安排一梯次的營隊課程。

舉辦日期：2022/7/4日(一)~7/8(五)
舉辦時間：7/4(一) 08:00-16:00；7/5(二)~8(五) 08:30-16:00
營隊方式人數：1-3年級，25-35位

上課費用：免費(不含午餐)
學員組成：中低收入戶，單親家庭等較弱勢的孩子
學員分配：可分成1-3年級
場地需求：地板教室，空教室，小禮堂，活動中心，約20坪（依學員上課人數調整）
學員服裝：方便易動的服裝，運動鞋
設備需求：CD音響，手鼓，鈴鼓
其他需求：須請學校負責學員午餐、及請學校值班老師帶孩子午餐及午休時間

雲門舞集
舞蹈教室

健康 快樂 成長

2022年「藍天教室」短期營隊
課程介紹

【武術先修營】

將學習虎，鷹，螳螂3種動物。藉由模擬動物的德行，引領學員感受武術的氣勢。

練虎拳，學習勇猛無懼的精神，藉由打拳的基本功，練出前後通透的勁道。

練鷹拳，感受高傲挺拔的態勢，藉由劈掌的基本功，練出大開大闔的身形。

練螳螂拳，鍛鍊疾速起腳的能力，藉由踢腿的基本功，練出靈活多變的腿法。

【兒童舞動營】

結合了肢體律動，遊戲，手作等創意多變的課程，讓孩子以身體動出心中無限的想像，展現更豐富的身體創意。透過不同的身體活動主題，讓孩子藉由觀察和模擬，以及創意的身體表現，探索生活中常見的物品，像是隨風飛翔的風箏，千變萬化的萬花筒，節奏輕快的沙鈴等。

【世界舞蹈營】

透過學習世界各國特色舞蹈，讓孩子對不同於自己的國家和文化，開始感到好奇。打開胸懷，從身體學習，看見世界的寬廣。孩子將和好朋友一起到菲律賓，非洲，夏威夷和加勒比海探險，學習多元豐富又充滿趣味的各國傳統舞步。像是：想像與創意的菲律賓鴨子舞，熱帶海洋風情的夏威夷舞，節奏強烈狂野的非洲舞等。

(雲門教室安排其中2堂課程搭配進行)

雲門舞集
舞蹈教室

健康 快樂 成長

期盼「藍天教室」在每個孩子身體裡埋下一顆種子，將來在他們生命中的某一天，某一時刻，回想到曾經上過「藍天教室」的開心，或一個溫暖的擁抱，或一個新奇的身心體驗，讓他們在面對生命 難免的苦難或低沈時，能微笑以對，坦然邁步。

「藍天教室」，絕非曇花一現的想像。

深切期盼，我們能持續為更多需要的孩子，走入鄉鎮，努力實踐健康，快樂，成長的想望。

讓孩子的人生有顏色

「藍天教室」的課教的是「生活律動」，當身體舒暢時，心情會輕鬆。韻律的節奏是演化來壓抑大腦中杏仁核的活化，它可排解杏仁核活化所送出的負面情緒。最主要是感官刺激開啟了孩子心靈的美感，這個美感讓他的人生有顏色，現在雲門播的種子已經散發出去了，在很多看不見的角落，已經有人體認到美育的重要性，開始教孩子用美的觀點去體驗世界了。

節錄自洪蘭《我在藍天下，跳舞》序文

衛生所登革熱及腸病毒宣導活動計畫

一、活動名稱：登革熱及腸病毒宣導

二、活動宗旨：培養學生登革熱及腸病毒宣導防治知識

三、活動目標：

(一)認識登革熱及腸病毒傳染途徑。

(二)了解如何預防登革熱及腸病毒。

四、辦理單位：臺南市下營區衛生所

五、協辦單位：臺南市甲中國民小學

六、活動時間： 111 年 9 月 6 日(星期二)上午 08：00～09：00

七、活動地點：本校禮堂。

八、活動內容：

序號	時間	活動項目	主持人	活動地點
1.	08：00~08：05	校長致詞	周俊霖校長	禮堂
2.	08：05~09：00	衛生所登革熱及腸病毒宣導	陳怡如講師	禮堂

九、對象（含人數)：學生、家長、教師，約 80 人

十、活動經費預算表：免費，由臺南市學甲區衛生所人員到場蒞臨指導。

十一、預期效益：

(一)讓學生知道如何做好孳清工作。

(二)能指導學生並推廣至家裡做好環境衛生。

2023 嘉藥反毒與資安機器人競賽

一、宗旨

隨著現代科技的進步與創新，網際網路、互聯網、人工智慧與機器人產業的興起，機器人已經不再侷限於傳統的工業應用，而是更貼近人類的日常生活，包括教育、娛樂、居家安全、醫療服務與災難救助等之創新應用。而面對現代科技的躍進，跨領域結合各種專業的團隊，創新多元的發展已經是不可避免的趨勢。

鑒於近年藥物濫用人口有年輕化趨勢，為教育年輕學子適應未來社會的瞬息萬變，遠離毒品的誘惑，建立足夠的資訊安全知識，並且具備足夠的社會競爭力，因此培養學生具有創新思考、解決問題、以及團隊合作的能力是非常重要的。本校特與臺南市政府衛生局、臺南市政府毒品危害防制中心共同舉辦「**2023 嘉藥反毒與資安機器人競賽**」，利用「**反毒資安廢柴機器人**」、「**反毒資安爬坡機器人**」和「**智慧機器人**」等三項競賽，將藥物濫用防制宣導和資訊安全的觀念融入機器人趣味競賽中。除了可使年輕學子學習到機器人科技知識外 也能對藥物濫用防制和資訊安全有所了解，以達到寓教於樂的目的，共同營造無毒社區、健康大環境願景。

二、辦理單位

(一) 指導單位：臺南市政府毒品危害防制中心、臺南市政府衛生局。

(二) 主辦單位：嘉南藥理大學人文暨資訊應用學院多媒體與遊戲發展系、
嘉南藥理大學藥理學院藥學系。

(三) 贊助單位：中華民國嘉南藥理大學校友總會、福倫連鎖藥局、
社團法人台南市南瀛藥師公會、義德藥局。

三、競賽日期及地點

(一) 日期：112 年 3 月 18 日(週六，9:00~17:00)。

(二) 地點：嘉南藥理大學大禮堂。

(三) 活動流程：

時間	內容	備註
9：00～12：00	報到/場地練習	臺南市衛生局/紫錐花反毒社/多媒體與遊戲發展系設攤宣導
12：00～13：00	機器人檢錄	午餐
13：00～13：30	開幕/長官致詞	
13：30～15：30	機器人競賽	
15：30～16：30	廢柴機器人現場發表	
16：30～17：00	頒獎	

四、參賽組別與選手資格和隊伍成員

(一) 競賽項目：分為「**反毒資安廢柴機器人**」,「**反毒資安爬坡機器人**」和「**智慧機器人**」三種競賽。

(二) 競賽組別：各分為**國小組**、**國高中組**。

(三) **國小組**參賽選手為國小在學學生。

(四) **國高中組**參賽選手為國中或高中職在學學生。

(五) 每隊由 1 位指導老師與 2-3 位選手組成，可跨校混齡組成。

(六) 同一選手可以同時報名兩種以上競賽項目，但僅能在同一競賽項目報名參賽 1 次，不得跨組或跨隊參賽。

(七) 參賽隊伍每隊需製作一部機器人參賽，同一部機器人不得同時參與兩種競賽項目，需製作不同機器人參賽。

(八) 指導老師不一定要為學校老師，也不限指導隊伍數。

(九) 參賽組別以參賽隊伍中選手最高年級為參賽組別。

五、競賽報名

(一) 報名截止時間：112 年 2 月 28 日（星期二）晚上 12 點，若報名隊伍數超過參賽地點之容量負荷，則會提早關閉報名並公告之。

(二) 報名方式：網路報名(google 表單)。

(三) 報名網址：https://forms.gle/PJGfiGoMgMkJfdip8

QR Code：

(四) 費用：免費。

(五) 聯絡人及詳細資訊：

嘉南藥理大學藥學系陳秋蘭副教授 06-2664911 分機 2201 或 2222。

嘉南藥理大學多媒體與遊戲發展系蘇致遠教授 06-2664911 分機 1501。

詳細資訊請看藥學系網頁(http://www.pharm.cnu.edu.tw)

或是人文暨資訊應用學院網頁(http://www.hai.cnu.edu.tw)。

六、競賽規則

(一) 反毒資安廢柴機器人:

本競賽係藉由一簡單的電路控制機器人之動作進行相撲的競賽，製作機器人的材料鼓勵採用環保材料，並須將反毒或資訊安全的意象融入到機器人的製作中，因此該機器人除了參加競賽外，並將選出若干隊伍參與創意機器人的發表。

A. 機器人規定

1. 參賽隊伍組成機器人之材料及平台均不限，以環保材料為優。
2. 參賽隊伍機器人的動力限使用兩顆 3 號電壓 1.5V(含)以下之電池。
3. 機器人的大小在競賽開始和競賽中限制為 25 x 25 x 25 公分。
4. 機器人要能夠自行移動，不可以利用遙控使機器人移動。
5. 機器人重量 1 公斤(含)以下。
6. 機器人不可以使用具有運算能力之單晶片或微電腦控制。

B. 比賽場地

1. 競賽場地大小為 60 x 60 公分，使用約 1.8 公分厚的白色波麗板構成，如圖 1 所示，中間有一黑色線，區分成 A、B 兩個區域。

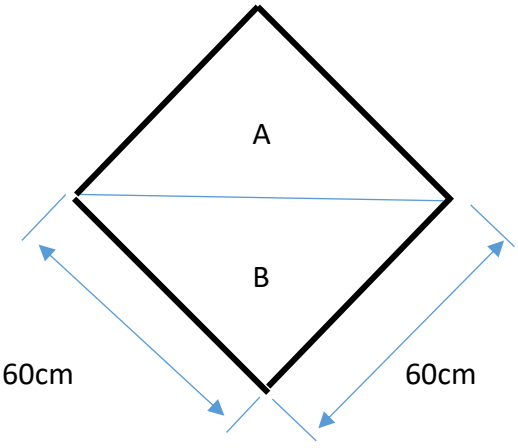

圖 1 反毒廢柴機器人場地示意圖

C. 比賽規則

1. 比賽開始前，所有參賽的機器人均須置放於大會指定的區域，輪到下場比賽的隊伍，操控手須在裁判示意下，才可以拿取該隊伍的機器人下場比賽。
2. 比賽時機器人必須完全置於 A 區或 B 區內，不可以碰觸中心線，當裁判示意開始後，選手才可以啟動進行挑戰。
3. 競賽時間 1 分鐘。
4. 若有一方機器人完全離開競賽場地，或先接觸競賽場地外之地面，則為輸方。
5. 競賽採取 3 戰 2 勝，單淘汰，決定勝負，若 3 戰無法決定勝負，則以機器人重量輕者獲勝。
6. 創意成績分二階段評定，第一階段由裁判從競賽隊伍中各組選出至多 12 組參加反毒資安廢柴創意機器人現場發表，第二階段由參賽隊伍(參賽選手和指導老師每人二張選票，一張國小組，一張國高中組)，對參加現場發表的隊伍進行勾選，以得票數高低計算名次。
7. 評分方式以反毒或資安意象呈現，環保材料應用和機構創意等評定之。
8. 若完全沒有反毒資安意象的設計，則該隊伍不納入創意評分。

(二) 反毒資安爬坡機器人競賽

為了使參賽選手熟悉資安、反毒的方法和瞭解毒品的危害，資安的重要性，因此設計出此一競賽項目，競賽時參賽選手要先建構一機器人能夠上下斜坡，並具備將自行設計之反毒資安旗幟放置定點的功能，競賽時須將設計之反毒資安旗幟放置至定點，再回到出發區完成比賽。

A. 機器人規定

1. 參賽隊伍組成機器人之材料及平台均不限，唯參賽隊伍需自備參賽所需之設備軟體、延長線、平板或筆電。
2. 機器人於競賽開始時，整體長、寬、高均需小於 25 公分，競賽開始後可自由變形。
3. 機器人必須為自主型 (autonomous robot)，不得以有線、無線射頻、紅外線遙控或任何無線通訊方式遙控。
4. 機器人僅限使用 1 個控制器，馬達和感測器的數量和種類不限，但僅限使用電力驅動。
5. 反毒資安的旗幟圖樣和樣式自行設計，並要有反毒資安標語，反毒資安的旗幟由旗座、旗桿和旗面構成如圖 2 所示，旗面面積需大 10 x 10 公分，旗座大小和旗桿長短不限，但須注意競賽成績之要求。

B. 比賽場地

1. 場地如圖 3 所示，使用約 1.8 公分厚單面白色波麗板組成之競賽場地。
2. 下方平台的紅色區域為出發區也是終點區。
3. 斜坡和上下場地平板的連接處不會以膠帶黏貼，因此會有一段差，機器人要能自行克服此段差。
4. 斜坡中心處，如圖 4，會以寬度約 1.8 公分之黑色電工膠帶黏貼出參考線，機器人可以依循此線，或忽略此線，但要注意因黏貼膠帶所造成之高度差別，機器人要自行克服此項差別。
5. 上方平台則有一直徑 10 公分之黑色圈圈，此圈圈即為反毒資安旗幟放置定點。

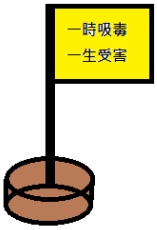

圖 2 反毒資安旗幟示意圖

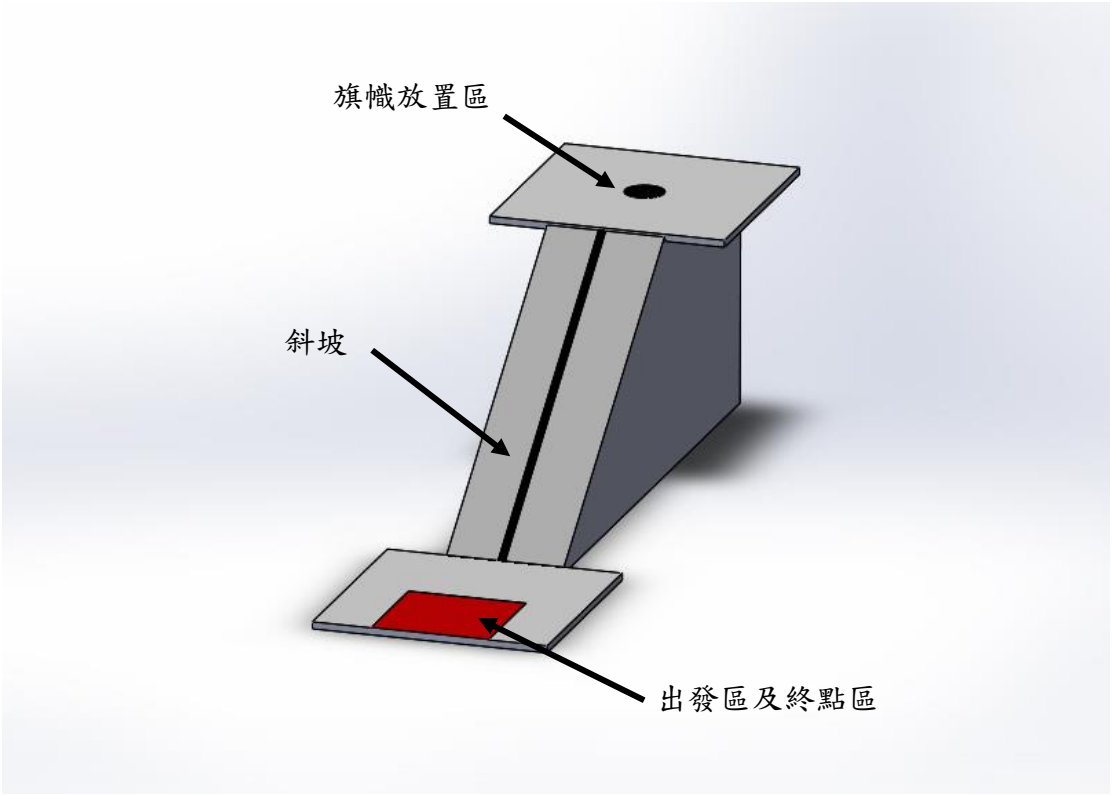

圖 3 反毒資安爬坡機器人競賽場地圖

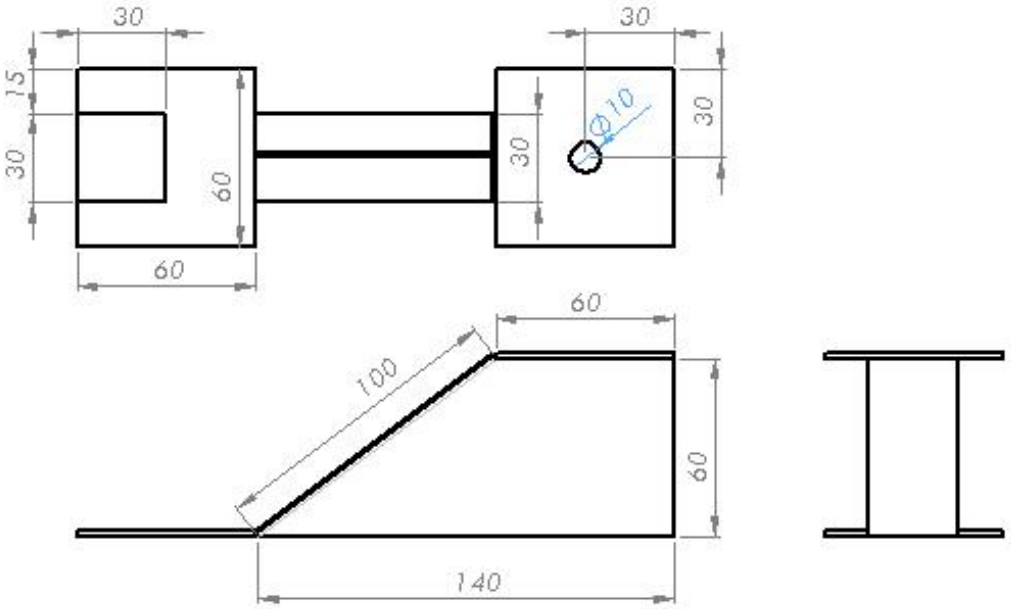

圖 4 反毒資安爬坡機器人競賽場地尺寸

C. 比賽規則

1. 比賽開始前，所有參賽的機器人均須置放於大會指定的區域，輪到下場比賽的隊伍，操控手須在裁判示意下，才可以拿取該隊伍的機器人下場比賽，**每場兩隊同時進行競賽，勝者進入下一輪競賽，敗者則落入敗部**。
2. 競賽時**各隊須先大聲念出所設計之反毒資安旗幟上之標語**，若裁判判決聲音過小，則須重念，若三次聲音過小則淘汰。
3. 再將所設計之反毒資安旗幟置於機器人上，選擇執行程式。
4. 比賽時機器人必須完全放置於出發區內，當裁判示意開始後，兩隊選手才可以啟動進行挑戰。
5. 每場比賽的時間為 2 分鐘，機器人驅動輪或惰輪完全離開軌道即算該次挑戰結束；該次比賽成績以所完成之項目進行評分。
6. 結束比賽評分時，若反毒資安旗幟為未站立或與機器人接觸視同未完成放置旗幟之任務，亦即無法得到放置旗幟之分數，若反毒資安旗幟為站立，將依其所在位置判斷得分。
7. 機器人前緣接觸終點線或機器人離開場地時的時間，該時間即為該機器人之完成時間。
8. 競賽開始後，若操作者碰觸機台，亦視同競賽結束，該時間即為該機器人之完成時間。
9. 依競賽成績決定是否晉級或落入敗部。敗部挑戰失敗則淘汰。
10. 本規則未提及事宜，由裁判在現場依實際狀況裁定。
11. 現場突發狀況或規則解說不周詳處，由現場裁判依實際狀況決定之。
12. 競賽成績以依序完成項目計算其分數，計算方式如下：
    (1) 機器人完全離開下方平台，可以得到 50 分。
    (2) 往上完全通過斜坡可以得到 100 分。
    (3) 反毒資安旗幟站立，旗座完全在黑圈中可得 100 分。
    (4) 反毒資安旗幟站立，旗座不完全在黑圈中可得 50 分。
    (5) 反毒資安旗幟站立，旗座完全不在黑圈中可得 0 分。
    (6) 往下完全通過斜坡可以得到 100 分。
    (7) 機器人完全進入終點區可以得到 100 分。
    (8) 機器人部分進入終點區可以得到 50 分。
    (9) 機器人未進入終點區得到 0 分。

(三) 智慧機器人競賽

為了使參賽選手熟知資訊安全、反毒的方法和瞭解毒品的危害、了解科技的進步，因此設計出此一競賽項目，競賽時參賽選手要先建構一台機器人能夠在由木板所拼湊出之迷宮中利用各樣感測器尋找出路。

A. 機器人規定

1. 參賽隊伍組成機器人之材料及平台均不限，唯參賽隊伍需自備參賽所需之設軟體、延長線、平板或筆電。
2. 機器人於競賽中，整體長、寬、高均需小於 25 公分。
3. 機器人必須為自主型 (autonomous robot)，不得以有線、無線射頻、紅外線遙控或任何無線通訊方式遙控。
4. 機器人僅限使用 1 個控制器，馬達和感測器的數量和種類不限，但僅限使用電力驅動。

B. 比賽場地和任務

1. 場地如圖 5 所示，使用約 1.8 公分、厚 23.5 公分寬之合板或木心板，組成機器人行走軌道。
2. 每段軌道直線部分長度介在 30 公分至 200 公分之間，組合成各種不同長度設計，轉角軌道採左或右 45°、90°、135°角度。**依報名組別（不區分機器人平台類型）組合不同之直線軌道與轉角軌道組成競賽軌道**。
3. 各段木板、轉角的連接部份以 5 公分寬之 PVC 膠帶黏貼，固定於地板之上，木板與木板連接處會有些不平整須自行克服。
4. 國小組為 4 段 3 彎，國高中組為 6 段 5 彎。

C. 比賽規則

1. 比賽開始前，所有參賽的機器人均須置放於大會指定的區域，輪到下場比賽的隊伍，操控手須在裁判示意下，才可以拿取該隊伍的機器人下場比賽。
2. 比賽時機器人必須完全置於出發區內，當裁判示意開始後，選手才可以啟動進行挑戰。
3. 每場比賽的時間為 2 分鐘，無重置，當機器人驅動輪或惰輪完全離開軌道、機器人任何部位接觸地面或操作者碰觸機器人則該場競賽結束；該次比賽成績以所完成之距離進行評分。
4. 機器人完全通過終點線，停止計時，該時間為其完成任務之時間。
5. 競賽 2 回合，中間無修改程式之時間。
6. **每回合於檢錄後皆會改變軌道排列方式**。
7. 成績計算：當機器人完全通過一個直線段可得 50 分，通過一個轉彎段可得 100 分。

8. 如單次 2 分鐘內走完全程，完成所有的任務，剩餘之秒數轉為紅利（bonus）分數，與任務分數加總所得之分數為單次比賽成績。例如：1 分 50 秒完成，則所得軌道段數完成分數再加上 10 分（120 秒－110 秒）所得之總和，即為單次比賽成績。未能完成任務者通過終點線，其剩餘秒數不採計為紅利分數。
9. 現場突發狀況或規則解說不周詳處，由現場裁判依實際狀況決定之。

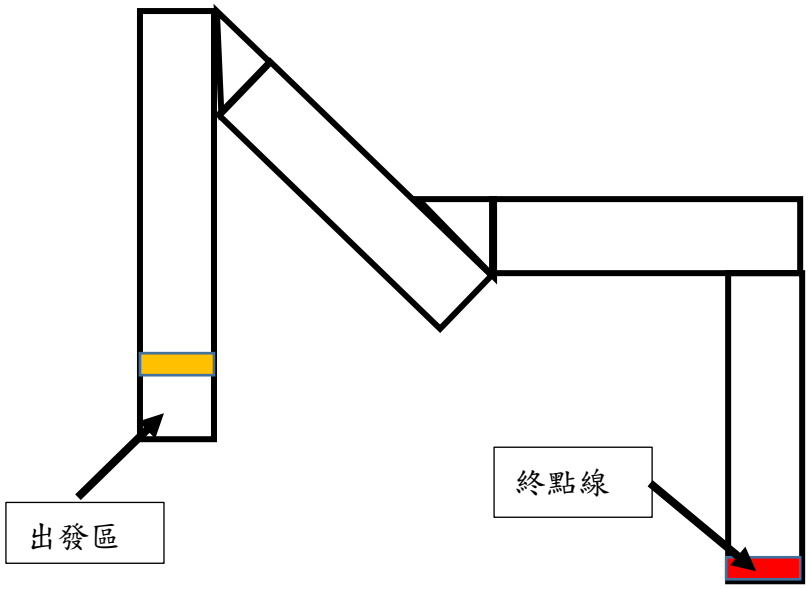

圖 5 智慧機器人競賽場地示意圖

七、禁止事項(主辦單位有權停止其比賽)

- ✧ 毀損場地、道具或其他隊伍的機器人；使用危險物品與干擾行為。
- ✧ 對其他隊伍、觀眾、裁判與工作人員之不合適言詞與行為。

八、獎勵方式

(一)反毒資安廢柴機器人

A. 競賽獎項：

以排定之賽程選取頒發並依國小組、國高中組頒發下述之獎項。(若各組別隊伍總數不及 15 組，則合併給獎)。

獎次	組數
第一名	一組
第二名	一組
第三名	二組
佳作	十二組 (以 12 組為限，主辦單位依實際參賽組數及競賽表現擇優錄取)

B. 創意獎項：

創意成績僅由參加反毒資安廢柴機器人計算選出，分二階段，第一階段由裁判從競賽隊伍中各組選出至多 12 組參加現場發表，第二階段由參賽隊伍對參加現場發表的隊伍進行投票(參賽選手和指導老師每人各二張選票，一張國小組，一張國高中組)，以得票數高低計算名次；若同分，則並列該名次，後面名次依所占組數後推。僅限參加反毒資安廢柴機器人競賽的隊伍依組別頒發下述創意之獎項。

獎次	組數
第一名	一組
第二名	二組
第三名	三組

(二) 反毒資安爬坡機器人

以最佳成績得分高低計算名次，若同分，則以次佳成績得分高低計算名次；**若仍同分，則以機器人重者為優勝**。以排定之賽程選取頒發並依國小組、國高中組頒發下述獎項。(若各組別隊伍總數不及 15 組，則合併給獎)。

獎次	組數
第一名	一組
第二名	一組
第三名	二組
佳作	六組 (以 6 組為限，主辦單位依實際參賽組數及競賽表現擇優錄取)

(三) 智慧機器人競賽

以最佳成績得分高低計算名次，若同分，則以次佳成績得分高低計算名次；**若仍同分，則以機器人重者為優勝**。以排定之賽程選取頒發並依國小組、國高中組頒發下述獎項。(若各組別隊伍總數不及 15 組，則合併給獎)。

獎次	組數
第一名	一組
第二名	二組
第三名	三組
佳作	十六組 (以 16 組為限，主辦單位依實際參賽組數及競賽表現擇優錄取)

✧ **備註：**

1. 得獎學生由臺南市政府衛生局頒發獎狀。

2. 因經費有限，今年無提供競賽獎金。

台南應用科技大學 111級餐飲系系學會

112年寒假社會服務營隊

「蠟筆小新X計畫:尋找香料大作戰」

指導單位：教育部

主辦單位：台南應用科技大學 餐飲系系學會

活動時間：112年 02 月 04 日至 02 月 08 日

壹、活動名稱

112年寒假社會服務營隊-蠟筆小新X計畫:尋找香料大作戰

貳、活動起源

近年來教育部推廣服務學習的精神，學校方面也成立了許多服務性質的社團，鼓勵社團及各科系學會能辦理中小學的營隊活動，改善現今社會教育發展失衡、資源不足的問題，透過寒暑假至教育優先區服務小朋友，帶領他們學習課程、培養樂觀進取、積極主動的生活態度。由於往年餐飲系系學會在寒假期間曾到台南市北門區蚵寮國小舉辦四天的營隊活動，在營隊中學習到不同層面的事務，包括：處理事情的技巧、帶領團隊的方式，以及人與人之間的溝通與互動，這些都讓我們自我成長非常多，也讓我們感受到教育優先區這項計畫的重要性，明年也希望可以透過營隊活動，帶著還沒參加過這個營隊的同學們一起完成這個有意義的服務活動，並會設計一些有關於香料的重要性、香料對餐飲的影響等等相關課程結合此次主題，在課程中帶入小遊戲加深小朋友的印象，也會將課程內容帶入大地遊戲及闖關遊戲中，讓小朋友不只聽過課、還能記在頭腦裡，我們希望可以為這份活動盡一份心力，帶給小朋友一個別具意義又特別的寒假且富有教育意義內涵的育樂營。

參、活動目標

一、以營隊活動方式，引導國小學童能快樂學習，並培養營隊生活能力。
二、藉由營隊生活凝聚服務員的向心力，並擁有無私奉獻的精神。
三、落實社區服務理念，把服務帶進社區，達到資源共享的績效。
四、帶著關懷、惜福的心，到教育優先區服務資源不足的學童。
五、透過營隊活動課程，帶領小學員認識香料的相關知識。
六、運用五力的學習：凝聚力、學習力、專注力、創造力、競爭力，讓小朋友從活動課程中尋找自信及探索能力。
七、服務員秉持著五心：用心、恆心、熱心、真心、同理心參與活動，發揮服務學習的胸懷。

肆、活動相關單位

指導單位：教育部
主辦單位：台南應用科技大學 餐飲系系學會

活動負責人：

餐飲系系學會 器材組 楊華臻 0977372898

餐飲系系學會 財務組 周姿君 0989875503

伍、活動時間

集訓時間：112 年 01 月 30 日(一)至 02 月 03 日(五)

駐站時間：112 年 02 月 04 日(六)

活動時間：112 年 02 月 05 日(日)至 02 月 08 日(三)

陸、活動對象

服務人員：餐飲系系學會 38 人

隨隊老師：蔡振蒼老師

學員：國小學生 60人

柒、活動地點

集訓地點：台南應用科技大學 生活科技大樓(LT207教室和LT前廣場)

捌、實施辦法

香料是一種能被嗅感嗅出氣味或味感嘗出香味的物質，它可能是一種單一體，也可能是一種混合體。香料按照制法或原料可分為天然香料和合成香料兩大類。而香料在人類歷史有重大影響，最早香辛料大部分是用在醫療用途，香料對若干疾病有治療效果。因為從前沒有有效的食物儲存技術，醃製食物是使秋天獲得的食物得以維持過冬的唯一方法，而醃製食物需要用香料與香料原料等食品添加物，隨著食品加工科技的精進及消費者要求高品質的量化，現在市場上充滿了各式各樣的天然加工食品。為了使品質及精緻度的提高，大量生產及保藏性的確保，今後所使用的香料與食品添加物，無論是種類或用量，預期也將越來越多樣性。然而異國料理的特殊風味常讓人驚奇不已，那各種香料其實就是讓這些異國料理口齒留香的重要元素。而有很多關於香料的知識在等著我們去學習，因此我們想藉由此次營隊，傳達正確的觀念給學員們。

本次活動的主題為『蠟筆小新X計畫:尋找香料大作戰』，以『蠟筆小新』的人物角色貫穿整個營隊活動，藉由營隊的方式，以親近與會的孩童，並以探討香料為主軸，設計有趣的體驗課程，讓學童在歡樂氣氛下快樂學習。營隊活動中包含學習了解香料對人的益處、香料在餐飲上的運用、辨別香料等三大課程主題，透過這些課程來傳達對於香料的概念。活動方式有相見歡、默契培養、動手DIY、闖關及大地遊戲等等，讓小朋友在遊戲以及課程當中記住香料對我們身體和飲食的重要性。

最後，為了使活動更完整，在營隊的尾聲也會舉辦晚會活動，以動態和靜態的方式，讓孩童們藉由晚會展現學習成果，並會邀請學校老師與小朋友們的家長前來與會，讓師長和家長們，看見孩童們的學習成長，給予肯定。

玖、課程大綱

一、教學

了解香料對人的益處: 讓小朋友認識香料裡面的養分，及了解香料對我們的重要性。
香料在餐飲上的運用: 讓小朋友認識香料，並且了解香料的選擇及烹調運用在料理上。
辨別香料:讓小朋友了解香料種類的不同之處。

二、實作

1.鍋煮香料奶茶:以香料的香氣及味道，來做出更有層次的奶茶。
2.製作香料罐：利用香料的特性，來調配專屬自己的調味料。

三、互動

1.闖關遊戲：在玩遊戲過程中，也可以學習到知識。
2.大地遊戲：融入教學的內容，讓小朋友可以將上課所學到的東西有所發揮。
3.團康遊戲：學習團體互動，增加表達自信心。

四、課程內容：

<table>
<tr><th></th><th>2/5(日)</th><th>2/6(一)</th><th>2/7(二)</th><th>2/8(三)</th></tr>
<tr><td>08:00-08:30</td><td colspan="4">報到</td></tr>
<tr><td>08:30-09:00</td><td>始業式</td><td colspan="3">早操+打掃</td></tr>
<tr><td>09:00-10:00</td><td rowspan="2">相見歡</td><td rowspan="2">了解香料對人的益處</td><td rowspan="2">香料在餐飲上的運用</td><td>戲劇</td></tr>
<tr><td>10:00-10:30</td><td>小組時間</td></tr>
<tr><td>10:30-12:00</td><td>教學早操、動令</td><td>闖關遊戲</td><td>鍋煮香料奶茶</td><td>回顧影片+結業式</td></tr>
<tr><td>12:00-13:00</td><td colspan="3">午餐+午休</td><td>放學</td></tr>
<tr><td>13:30-15:00</td><td>辨別香料</td><td>製作香料罐</td><td>大地遊戲</td><td rowspan="3"></td></tr>
<tr><td>15:00-16:00</td><td colspan="3">小隊時間</td></tr>
<tr><td>16:00-16:30</td><td colspan="2">放學</td><td>放學+晚會預</td></tr>
</table>

		演	
18:30-20:30		晚會	

拾、預期效益

1.藉由營隊活動讓小朋友學習新知，了解如何正確地運用及香料對人的益處。

2.讓小朋友體驗團體生活並培養默契，學習人與人之間的溝通及合作精神，訓練口語表達、啟發自信、有助於親子之間的溝通。

3.在學習過程中激發小朋友的想像力及創造力，藉由活動得到成就感。

4.讓服務員在活動中了解合作的重要性，養成良好的自律習慣。

5.透過活動讓服務員學習規劃活動，學習帶領技巧及領導活動。

6.凝聚餐飲系系學會的向心力並增加學校及系所的知名度。