

2024 臺北醫學大學暑期兒童探索夏令營(8 月梯)招生簡章

- 一、主旨：臺北醫學大學為鼓勵國小生暑假參與課外學習，增進各領域知識，特舉辦兒童夏令營。
- 二、上課地點：臺北醫學大學
- 三、招生對象：國內國小小三至小六學生。(目前年級)
- 四、主辦單位：臺北醫學大學、臺北醫學大學進修推廣處
- 五、協辦單位：好課多數位教育股份有限公司。
- 六、課程時程：每週一～五 上課，(早上 08:00 可報到，下午 17:00 可接回；陪等家長可到 17:30)，若需要再更晚接孩子『請額外告知』

梯次	營隊日期/時間	營隊名稱	適合對象 目前年級	原價	本校醫學營舊 生/早鳥價	團報價/教職 員工生子女	備註
5	2024/8/05~09 09-17 (五天)	麥塊海洋學院	小三~小六	11800	10500	9900	1、學生 不需要 準備 麥塊正版帳號 2、零基礎亦可
6	2024/8/12~16 09-17 (五天)	麥塊錢力無窮	小三~小六	11800	10500	9900	1、學生 需要 自備麥 塊 Java 版帳號 2、零基礎亦可
7	2024/8/19~23 09-17 (五天)	Scratch 程式設計 - 就決定是你了!	小三~小六	11800	10500	9900	學生零基礎可上課

- 七、報名方式：3 人同時報名以上為團報價，請於系統取得團報碼後進行報名；一人三梯視為團報優惠；5 月 20 日前為早鳥價；各優惠僅能選一項優惠，不得重複使用（含保險、中餐、鐘點費、材料費、場地等）

- 八、報名及營隊相關資訊如下表，請詳閱相關資訊後報名

報名日期 錄取方式	4月29日起～採 全線上報名 ，會有 專屬帳號繳費(3天內完成付款否則帳號將失效，並需重新報名填寫) ， ★各梯次額滿為止，依完成繳費並上傳家長同意書及優惠證明文件之先後順序錄取，額滿若想報名 請先來電詢問或填候補表單。 ★若要查詢是否完成繳費，可於繳費日之次一工作日早上8:30後，可於系統訂單查詢是否繳費成功。 (是否錄取請參見錄取名單) ★若有多餘的名額，將於凌晨0點釋出。5月12日起，錄取名單每周五將於網路上更新名單 1 次， 分隊由電腦編排(設定為同校打散)，若想一起者請勿報名。		
行前通知	行前通知於活動前七日公布，以電子郵件寄發錄取暨到營通知至您提供的電子信箱。(不寄發紙本通知) 若需提前訂車票的同學，請參閱最新消息之報到相關時間表，先行訂票。		
自行退費 注意事項	學員自報名繳費後 至 2024 年 5 月 31 日前退費者	扣除報名費 200 元後，退還已繳費用之九成	
表單網路下載	2024年 6 月 1 日起至 2024 年 6 月 15 日前退費者	扣除報名費 200 元後，退還已繳費用之八成	
	2024年 6 月 15 日起至營隊舉辦日前 5 天	扣除報名費 200 元後，退還已繳費用之七成	
天災等 不可抗力 因素退費	如遇有颱風、地震、傳染病、天候、罷工等不可抗力事由，致營隊活動須停止辦理，退費標準如下： 1. 營隊日期開始日前，通知停止辦理者，已繳交之營隊費用，將扣除包括手冊製作費及以營隊費用10%計算之 行政管理費用後，賸餘費用全數退還，手冊則應發給學員；前述退費標準於主辦單位基於客觀因素判斷辦 理營隊活動，將對學員之安全產生風險，而決定停止辦理時，亦適用之。 2. 營隊日期開始日起，通知停止辦理者，已繳交之營隊費用，將扣除包括手冊製作費及以營隊費用10%計算之 行政管理費用後，賸餘費用按停辦日數占總營隊日數之比例計算退還，手冊則應發給學員。 3. 營隊期間，如遇颱風，台北市政府宣布停班停課，而主辦單位未停止辦理活動時，則不予退費或補課。		
保留注意事項	表單請由網路下載，依相關規定填寫，營隊舉辦前 5 日起不受理申請 最多可保留一年，相關規定請參照保留申請表單。		
備註	每梯營隊舉辦日前 5 天，恕不接受退費、保留、轉讓申請。 舉例第5梯次 7/31 起不受理退費、保留、轉讓申請，其它梯次同樣規定		

- 十、報名日期：即日起～2024 年 7 月 20 日截止（各梯次額滿為止），逾期若想報名請先來電詢問。

- 十一、注意事項：依據推廣教育辦法第十四條，推廣教育非學分班修讀期滿，將於課程後發給結業證書。(本課程為非學分班，不授予學位證書，請假不得超過 1/3 課程)。

- 十三、洽詢方式：(02) 2736-1661 轉 2419 、0970405815 李專員 ； 0970405775 邱組長



臺北醫學大學 暑期兒童探索夏令營 2024

麥塊海洋學院

營隊日期：8/5~8/9

對象：國小三~六年級

費用：9,900(優惠價)~11,800(原價)



麥塊錢力無窮

營隊日期：8/12~8/16

對象：國小三~六年級

費用：9,900(優惠價)~11,800(原價)

★學生需要自備麥塊Java版帳號



Scratch程式設計 - 就決定是你了!

營隊日期：8/19~8/23

對象：國小三~六年級

費用：9,900(優惠價)~11,800(原價)



活動地點：臺北醫學大學
(臺北市信義區吳興街250號)



上課時間：09:00-17:00



報名連結



<https://cee.tmu.edu.tw/>



02-27361661轉2419



課程主旨 以麥塊教育版(Minecraft Education edition)作為學習工具，讓孩子們認識海洋生態與練習程式撰寫。

課程目標

- 1.培養觀察與探索的能力
- 2.提升團隊合作與溝通的能力
- 3.利用MakeCode程式碼學習各式程式邏輯
- 4.永續發展目標SDGs第14項的重點保育及永續利用海洋生態，我們將帶領學生探索海豚習性和生態，了解海洋生態保育觀念，同時認識海洋環境汙染的影響及原因
- 5.學習水族館建設及動線規劃
- 6.啟發右腦創意思維
- 7.培養站上舞台發表與解說的能力

課程特色 以Microsoft所研發麥塊教育版(Minecraft Education edition)作為更有趣的跨領域學習工具，搭配各式團隊競爭任務激發孩童的學習動機，讓學生們在課程中吸收新知識同時享有樂趣！

修課條件

- 1.(暑假後) 小學三年級以上(9歲以上)
- 2.學過英文打字(能自行輸入帳號+密碼)
- 3.參加過麥塊冒險王或接觸過麥塊教育版Makecode程式碼

注意事項 麥塊為3維立體空間遊戲，不習慣者易產生3D暈眩。

(課程實際進行順序與內容有可能依據學員程度與興趣斟酌調整，唯獨精神與品質不變)

time/day	第一天	第二天	第三天	第四天	第五天
9:00 10:30	新生訓練 (水上任務)	海底撈 (尋寶探險)	環境守護者 (海洋汙染)	實戰測驗 複習測驗 (Exam)	小小海洋
10:40 12:00	新生訓練 (水上任務)	海底撈 (尋寶探險)	環境守護者 (海洋汙染)	實戰測驗 複習測驗 (Exam)	小小海洋
12:00 13:20	午餐+午休				
13:20 15:00	冰與火之歌 初階程式應用 (島嶼任務)	亞特蘭提斯(上) 進階程式應用	美索不達米亞 (上) 綜合程式應用	小小海洋	分享大會
15:30 17:00	冰與火之歌 初階程式應用 (島嶼任務)	亞特蘭提斯(下) 進階程式應用	美索不達米亞 (下) 綜合程式應用	小小海洋	閉幕式



課程主旨 教導經濟學相關知識以及培養學員們基本的理財觀念。我們藉由麥塊創造了一個能自由且安全地進行經濟活動的世界，主要的經濟運作模式與現實生活相當類似。在五天的營隊課程中，會逐步引入更多交易的概念，讓隊員可以循序漸進地認識更多市場交易概念。

課程目標

- 1.體驗現實生活中各式常見的經濟活動
- 2.培養對於貨幣與貿易的觀察力與分析能力
- 3.在相同的世界中與同儕互動，學習合作與競爭策略

課程特色

- 1.全數課程在麥塊世界中實作，孩子絕對興趣與活力都滿滿！
- 2.課程富含經濟、貿易、成本、理財等觀念，讓學生盡情探索！
- 3.學生可自行選擇不同的經營策略，激發多層次的思考能力。

修課條件

- 1.需要熟悉 Minecraft 基本角色操作 (本次課程沒有額外基礎教學，推薦已參加過初階班者)
- 2.能使用鍵盤輸入英文字母
- 3.建議年齡：必須為暑假後國小 3 年級或以上 (建議：小三~國二)
- 4.請事先購買 Minecarft Java 版帳號，並確認可以登入電腦遊戲 (非手機與平板) 購買連結：<https://minecraft.net/zh-hant/>

注意事項 麥塊為3維立體空間遊戲，不習慣者易產生3D暈眩。

(課程實際進行順序與內容有可能依據學員程度與興趣斟酌調整，唯獨精神與品質不變)

time/day	第一天	第二天	第三天	第四天	第五天
9:00 10:30	創建角色 說明班規、介紹不同的產業活動	選擇困難 機會成本概念說明、投資擴大產業規模	戰爭時代 遊戲內發生戰爭	合作無間 合資概念介紹、決定是否合資	自由交易 自由經濟操作
10:40 12:00	汗滴禾下土 選擇產業、產業活動操作教學與實際體驗	我是預言家 消費者預期心理說明、外部因素影響物價	東西變貴了？ 通貨膨脹概念說明與實際體驗	全都是我的 市場競爭關係、壟斷概念	自由交易 自由經濟操作
12:00 13:20	午餐+午休				
13:20 15:00	賺錢的法則 遊戲中貨幣機制講解、貨幣交易操作體驗	銀行開張 銀行用途介紹、借貸與利息介紹	金光閃閃 保值貨幣說明、開放黃金、鑽石交易	生產的後果 外部成本說明、自由經濟操作	商業大亨 總資產計算排名、頒獎
15:30 17:00	拍賣大會 商品價值概念說明、遊戲中商品定價	大富翁 地產介紹與實際體驗	自由交易 自由經濟操作	自由交易 自由經濟操作	閉幕式 頒發證書合照、填寫問卷



就決定是你了！ Scratch程式設計



課程主旨

以孩子們耳熟能詳的動畫作為題材，全程以PBL 專案導向教學，讓孩子悠遊在Scratch程式世界，各種豐富的挑戰與關卡等著孩子們來動腦。這是一個千載難逢，絕無僅有的機會！在有趣玩樂的過程一併培養孩子基礎程式的底子，一舉兩得！

課程目標

- 1.學習Scratch掌握從0開始的程式基礎(序列,迴圈,偵測,如果,邏輯,隨機)
- 2.培養debug能力與觀察力
- 3.發揮創意，設計出屬於自己的動畫或遊戲

課程特色

- 1.完美1: 10師生比例，有問題也不用怕，儘管問！
- 2.以知名動畫為主題，更能吸引孩子們沈浸在學習的環境裡，效果更佳！
- 3.講師與助教由清交大學生組成，帶出清晰專業的程式邏輯！

修課條件

- 1.建議年紀：暑假後升國小4年級或以上
- 2.無須任何程式基礎

(課程實際進行順序與內容有可能依據學員程度與興趣斟酌調整，唯獨精神與品質不變)

time/day	第一天	第二天	第三天	第四天	第五天
9:00 10:30	冒險的起點 Scratch基本介紹	進階修行 xy軸	行前準備 迴圈,如果,偵測	行前準備 邏輯,隨機	踏上超進化之路 專案創作
10:40 12:00	最初的夥伴 角色的移動,對話, 序列觀念	進階修行 角度	團隊競賽 綜合應用	聯邦競賽 綜合應用	踏上超進化之路 專案創作
12:00 13:20	午餐+午休				
13:30 15:00	巔峰旅程 基本應用	故事英雄 了解故事結構	火焰洞窟 綜合應用	捕捉神獸 綜合應用	訓練家的殿堂 作品發表
15:30 17:00	巔峰旅程 基本應用	故事英雄 程式創作故事	火焰洞窟 綜合應用	捕捉神獸 綜合應用	聯盟賽最終章 結業式