2018 台湾清華大學

基層文化服務社

18暑-飛哥與小佛搖滾夏令營



1. **主辦單位**

台湾清華大學基層文化服務社

1. **活動名稱**

**社團簡介**

基層文化服務社是由一群懷有熱誠、熱心服務小朋友的好青年所組成。在平日繁忙的課業之餘，抽空排練課程以備出隊之需要，而寒暑假的出隊是我們社團最重要的一項活動，也是文服精華之所在。在出隊期間，根據時程安排會帶一梯到兩梯次的營隊，對象都是非大都市的小学小朋友們。學期中辛勤的準備例行、幹訓、一日營等活動，除了寒暑假出隊必備的基本技能之外，也互相連絡彼此的感情，把社員們的心凝聚在一起！

1. **活動緣由**

一個好的營隊需要有各隊員相互的支持與小朋友的配合，一個成功的營隊不論是參與的小朋友或隊輔都能有所收穫。

當小孩放長假，家中照護者卻需要上班工作，部分家庭因無力負擔安親班費用，更不用說供給孩子外出參加昂貴的夏令營活動，使得孩童在寒暑假時面臨無人照護的問題。因為看到這樣的現象，我們聚集一些志同道合的夥伴，在寒暑假時舉辦冬、夏令營，於小朋友，希望可以藉由遊戲讓他們在愉快、輕鬆的氣氛中學習和成長，同時得到陪伴──透過科學實驗、DIY、大地遊戲和小隊競賽等活潑的形式，讓小朋友在休閒之餘也能獲得知識，並在與小隊員之間的互動中學習團隊合作的精神，體驗沒有壓力的學習方式。於家長，希望能讓他們放心地把孩子帶到有人照顧的學校，並且安心地去工作。

而大學生的生活不外乎流於課業和電腦，能面對人群的機會很有限，面對小朋友的機會更是少之又少。希望透過本次的活動能讓隊輔們培養出團隊合作的默契，藉由籌備會、集訓、設計課程、表演內容的安排等等的活動，了解一個營隊的形成需要投資多少心力，進而從中學習辦理活動的樂趣以及與他人相處、溝通協調的能力。而此次營隊不只能讓大學生學習如何籌備活動與表演才藝，更讓我們懂得照顧年幼的小孩需要付出相當的耐心陪伴和提醒，所以也希望可以透過此活動培養夥伴們的責任感。相信辦完這次的活動後，看見小朋友們滿足、快樂的笑容能帶給各個工作人員美好的回憶和成就。

1. **活動目標**

本活動的目標在於提供小學生在暑假中，一個正當的休閒活動和團體生活的優良學習環境，使其培養對於團體生活應有的認知，並透過營隊教育性與娛樂性的課程，使其達到寓教於樂的目的，為學員帶來另一種學習的管道。

為期四天的營隊活動不只涵蓋學校裡教導的知識，我們將帶給學員們一些豐富的知識課程與有趣的團體活動，也希望學員能體驗營隊生活，並在團體遊戲中學習領導、合作、良性競爭和彼此尊重。

此外，也希望課程遊戲的發想、晚會表演的籌備和照顧小朋友可以讓大學生學到一些特別的經驗，讓我們體會更多除了學業以外的生活。除此之外，也能藉由出隊學習獨立和合作，培養生活技能和對於團體生活的適應力。

1. **青年志工人數**

大約12至14人（包含隊長、副隊長、進修、生活、器材、美宣、總務、晚會，其中一人可能身兼多職）。

1. **服務對象及人數**
2. 對象：小学一到六年級小朋友
3. 人數：55人
4. **活動內容**
5. 實施時間：第一梯次：8/6~8/9

第二梯次：8/10~8/13

實施地點：

第一梯次：中山小学

第二梯次：洽談中

活動流程及實施方式（詳細流程詳見附件一，各課程細項詳見附件二）

1. 團康性質的課程：

藉由團隊競賽或是小隊員的分工合作，讓小朋友在活動之中可以學習到如何與他人相處、以及服從指示並且領導他人的能力，並透過活動來讓原本不熟的小朋友更加熟識，使其更能融入團體之中，並激發孩子們的求知欲、以及勝負欲去學習、並獲得好成績，如解凍、趣味競賽等等。

1. 教學性質的課程：

透過由我們先設計符合小朋友的教學課程，讓小朋友可以藉著動腦想、動手作的過程當中，學到平常不常接觸的事物，或是加強在書本裡面的知識及內容，如假案偵查、帶狀、英文小當家、金頭腦、DIY、科學小實驗等等。

1. 娛樂性質的課程：

藉由輕鬆逗趣的活動，讓小朋友能夠放鬆心情，透過這些活動讓我們營隊的課程內容更加多元化，讓小朋友親身體驗各個電玩、夜市中的小遊戲，以達到寓教於樂的效果，如RPG、廟會等等。

1. 其他課程：

* 始業式：以小遊戲的方式讓小朋友初步了解營隊的概況，以及初步認識營隊工作人員。
* 結業式：讓小朋友領取代表活動結束的證書，以及對小朋友這幾天的熱情參與做鼓勵。
* 甜蜜信箱：鼓勵小朋友能夠用透過信件的方式表達自己內心對營隊中的工作人員、一齊參與活動的同伴的想法。
* 晨操：讓剛來學校的小朋友能夠活動筋骨，活動筋骨，趕跑瞌睡蟲，讓小朋友充滿活力的面對接下來的活動。

1. **預期效益**

希望在暑假中，能讓小朋友在不一樣的環境裡，藉由遊戲學習、成長，度過一個繽紛的暑假；了解學習有很多種方法，不僅僅只是從書中學習，從遊戲、大自然中也能學到很多不一樣的新知識；鞏固之前從老師、書本上學到的，並學以致用，達到寓教於樂的效果。

對大學生而言，希望可以重拾小時候的純真，在這個課業壓力重的年紀，在暑假時輕鬆一下，並學習關懷、幫助他人的方法；藉由辦營隊，訓練籌備組織、團體合作、以及領導別人等等的能力；從小朋友在營隊中的表現，達到自我實現的需求。

附件一、營期時程表

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| DAY1 | | DAY2 | | DAY3 | | DAY4 | |
| 0800-0830 | 報到 | 0800-0820 | 晨操 | 0800-0820 | 晨操 | 0800-0820 | 晨操 |
| 0830-0840 | 小隊時間 | 0820-0830 | 休息 | 0820-0830 | 休息 | 0820-0830 | 休息 |
| 0840-0910 | 始業式 | 0830-1000 | RPG | 0830-0950 | 十萬個為什麼 | 0830-1000 | 放風箏 |
| 0910-1000 | 解凍 | 1000-1010 | 休息 | 0950-1000 | 休息 | 1000-1010 | 休息 |
| 1000-1010 | 休息 | 1010-1120 | 金頭腦 | 1000-1110 | 英文小當家 | 1010-1100 | 趣味競賽 |
| 1010-1120 | 假案偵查 | 1120-1130 | 休息 | 1110-1120 | 休息 | 1100-1110 | 休息 |
| 1120-1130 | 休息 | 1130-1150 | 帶狀 | 1120-1140 | 帶狀 | 1110-1200 | 結業式 |
| 1130-1150 | 帶狀 | 1150-1250 | 午餐 | 1140-1340 | 披薩(暫時 需試作) |
| 1150-1250 | 午餐 | 1250-1410 | DIY | 1340-1510 | 廟會 |
| 1250-1400 | 科學小實驗 | 1410-1420 | 休息 | 1510-1520 | 休息 |
| 1400-1410 | 休息 | 1420-1540 | 地城勇士 | 1520-1530 | 甜蜜信箱 |
| 1410-1540 | 小小冒險家 | 1540-1550 | 休息 |
| 1540-1550 | 休息 | 1550-1600 | 甜蜜信箱 |
| 1550-1600 | 甜蜜信箱 |

附件二、各主要課程簡介

|  |  |
| --- | --- |
| 報到始結 | 報到結合簡單的小遊戲，先讓小朋友熟悉未來四天一起相處的哥哥姊姊們。具完整的始業式、結業式，包含值星宣誓、生活公約、營歌教唱、結業頒獎等項目。 |
| 解凍 | 是四天活動的第一個遊戲，通常以一些簡單的團隊遊戲分小隊進行，目的在於讓同隊的小朋友彼此互相熟悉，增加彼此的團隊默契。 |
| 假案偵查 | 小朋友們透過對話，推敲找出每個隊輔的名字，讓小朋友在遊戲中認識每個隊輔。此外，於所有跑線中加入線索，在推理出最後結局的過程中訓練思考與討論的能力。 |
| 帶狀 | 這是一個連貫性的課程，用每天20分鐘的時間演一段短篇戲劇，戲中會帶出一些生活常識或是科學知識，配合問題考驗小朋友，讓小朋友可以用更生動的方式學習，並鼓勵踴躍發言。 |
| 科學小實驗 | 藉由示範一些日常生活中常見的科學小實驗，使小朋友們對日常生活的現象產生好奇心，並以此激發出對科學的興趣。 |
| 小小冒險家 | 透過對校園的了解，以小隊為單位去尋找符合線索(照片)的地方進行拍照。找到越多地方分數越高，也可能會有進階的線索或任務。藉此訓練小朋友對於線索的推理能力以及對於生活周遭環境的觀察。 |
| 甜蜜信箱 | 我們會製作一個信箱放置於中廊，並在中午或是每個休息時間提供小朋友空白的信紙，讓他們可以透過信來表達對隊輔們的想法，小朋友的純真的童言童語將會帶給隊輔們無限的感動。 |
| 晨操 | 每天開始的第一個活動，讓小朋友們動動身子跳跳舞，提起未來一天歡樂活潑的氣氛。 |
| RPG | 各個隊輔扮演NPC代表故事中的各個角色，小朋友們必須從對話中推敲找出最後的結局，完成各個任務，以訓練小朋友對整件事件的理解、整合能力。 |
| 金頭腦 | 這是一個比較靜態的遊戲，通常會在教室中進行，類似於動頭腦的大地遊戲。透過小隊兩兩對抗，激發小朋友的求勝欲。比賽的內容多以需要動頭腦的問答或是考驗反應力的益智遊戲，讓小朋友們除了動動手腳之外也動動腦思考。。 |
| DIY | 顧名思義即為自己動手做，利用這個時間我們會教導小朋友製作一些簡單的科普小玩具或是手工藝品，不但好玩還可以學到一些科學原理，也能培養小朋友的美感與對藝術的興趣。 |
| 地城勇士 | 藉著由小隊扮演勇士的角色，並走入有許多岔路的地圖，使小朋友們學習在不同風險下臨機應變的能力，及分工的重要性，並從中培養小朋友對於團隊合作的一些想法與風險評估的概念。 |
| 十萬個為什麼 | 為靜態活動，以課外知識的教學與了解為主，透過演戲或是說故事的方式，並在其中穿插與小朋友的互動，傳達一些課外的知識，寓教於樂。 |
| 英文小當家 | 各小隊前往各關卡破關，破關後將會獲得「英文字母」，然後再以「英文字母」向上合成各種英文單字，讓小朋友藉由遊戲的形式認識更多的英文單字。 |
| 廟會 | 在這個時間隊輔會化身成夜市裡擺攤的小販，小朋友由我們發下去的假錢進行遊戲，並從關卡中賺錢，藉此教導小朋友正確的金錢運用。 |
| 放風箏 | 課堂分兩部分，製作風箏與風箏試飛和比賽。比賽內容有 : 風箏選美，製作風箏成功率，飛行最高等等。透過風箏的製作，讓小朋友理解相關的科學原理，並培養小朋友對於藝術的興趣，而比賽則是培養小朋友精益求精的精神，不僅僅只是做出風箏，並且思考如何能讓風箏變得更好。 |
| 趣味競賽 | 這是個在操場進行的遊戲，用一些小遊戲讓小朋友們可以跑一跑動一動，也訓練較小的小朋友手腳協調性，是體育性的競賽。 |