

淡江大學 100 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	程式設計與實習 (一)	授課 教師	陳慶帆 Ching-fan Chen
	COMPUTER PROGRAMMING(I), PRODUCTION AND APPLICATIONS		
開課系級	教科一 A	開課 資料	必修 單學期 3學分
	TDTXB1A		
系 所 教 育 目 標			
培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。			
系 所 核 心 能 力			
A. 能熟悉教學原理與策略。 B. 能應用教學設計方法。 C. 能具備教育資料分析的能力。 D. 能理解數位學習理論與方法。 E. 能具備數位學習教材製作的能力。 F. 能具備基礎程式應用的能力。 G. 能根據專案需要設計與發展數位學習教材。 H. 能具備人力資源專案開發與應用的能力。 I. 能具備團隊合作與溝通的能力。			
課程簡介	本課程主要在於讓學生瞭解程式設計的基本概念與訓練,訓練學生如何利用VB軟體,寫出簡單的電動玩具程式與測驗系統		
	This course focuses on the basic training of programming language, and writing for the programs of simple computer games, so that students can write programs to implement instructional materials.		

本課程教學目標與目標層級、系所核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系所核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應該系「系所核心能力」。單項教學目標若對應「系所核心能力」有多項時，則可填列多項「系所核心能力」(例如：「系所核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列)。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系所核心能力
1	學習程式設計基本概念	Understand the basics of programming	C2	FHI
2	學習簡易電動玩具程式設計	Understand the basic interactive game design	P1	FGHI
3	學習簡易測驗系統製作	Understand the basic testing system design	P6	BDEFHI
4	學習基本程式設計技能	Understand the basic of programming skills	P1	FGI

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	學習程式設計基本概念	課堂講授	報告、討論
2	學習簡易電動玩具程式設計	課堂講授、實作	出席率、報告、討論
3	學習簡易測驗系統製作	課堂講授、分組討論、實作	出席率、報告
4	學習基本程式設計技能	課堂講授	報告、小考

本課程之設計與教學已融入下列本校基本素養與核心能力

淡江大學基本素養與核心能力	內涵說明
◇ 表達能力與人際溝通	有效運用中、外文進行表達，能發揮合作精神，與他人共同和諧生活、工作及相處。
◇ 科技應用與資訊處理	正確、安全、有效運用資訊科技，並能蒐集、分析、統整與運用資訊。
◇ 洞察未來與永續發展	能前瞻社會、科技、經濟、環境、政治等發展的未來，發展與實踐永續經營環境的規劃或行動。
◇ 學習文化與理解國際	具備因應多元化生活的文化素養，面對國際問題和機會，能有效適應和回應的全球意識與素養。
◇ 自我了解與主動學習	充分了解自我，管理自我的學習，積極發展自我多元的興趣和能力，培養終身學習的價值觀。
◇ 主動探索與問題解決	主動觀察和發掘、分析問題、蒐集資料，能運用所學不畏挫折，以有效解決問題。
◇ 團隊合作與公民實踐	具備同情心、正義感，積極關懷社會，參與民主運作，能規劃與組織活動，履行公民責任。
◇ 專業發展與職涯規劃	掌握職場變遷所需之專業基礎知能，管理個人職涯的職業倫理、心智、體能和性向。

授 課 進 度 表

週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)	備 註
1	100/09/05~ 100/09/11	程式設計與流程圖概說	
2	100/09/12~ 100/09/18	變數概念說明	
3	100/09/19~ 100/09/25	運算式概念說明	
4	100/09/26~ 100/10/02	物件的屬性.事件.方法(一)	
5	100/10/03~ 100/10/09	物件的屬性.事件.方法(二)	
6	100/10/10~ 100/10/16	if..else..指令說明(一)	
7	100/10/17~ 100/10/23	if..else..指令說明(二)	
8	100/10/24~ 100/10/30	if..else..指令應用與亂數產生	
9	100/10/31~ 100/11/06	期中考試週	
10	100/11/07~ 100/11/13	線上實作考試測驗	
11	100/11/14~ 100/11/20	測驗系統實作	
12	100/11/21~ 100/11/27	鍵盤運用--簡易電動實作	

13	100/11/28~ 100/12/04	滑鼠運用--簡易電動實作	
14	100/12/05~ 100/12/11	for..next指令說明(一)	
15	100/12/12~ 100/12/18	for..next指令說明(二)	
16	100/12/19~ 100/12/25	while指令說明	
17	100/12/26~ 101/01/01	線上實作考試測驗	
18	101/01/02~ 101/01/08	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本		老師上課PPT檔案與數位課程錄音教材檔案	
參考書籍			
批改作業 篇數		10 篇（本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫）	
學期成績 計算方式		◆平時考成績： % ◆期中考成績：30.0 % ◆期末考成績：30.0 % ◆作業成績： 20.0 % ◆其他〈出席平時成績〉：20.0 %	
備 考		「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。	