

淡江大學 109 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	程式設計	授課 教師	施建州 SHIH, CHIEN-CHOU
	PROGRAM DESIGN		
開課系級	資傳一 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TAIXB1P		
課程與SDGs 關聯性	SDG8 尊嚴就業與經濟發展		
系 ( 所 ) 教育目標			
<p>一、強化專業知識與倫理。</p> <p>二、訓練實務知能與技能。</p> <p>三、開發創意思維與潛能。</p>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：100.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
2. 資訊運用。(比重：100.00)			
課程簡介	認識程式設計的基本語法與邏輯以及在網頁設計的應用		
	To understand the basic syntax of programming language and its application in interactive web design.		

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	以減少認知負荷為基礎利用Scratch工具讓非理工學生瞭解程式語法	Using Scratch tool to understand the programming language base on Cognitive Loading Theory.
2	學習Java script 基礎程式設計	To learn the Java script language.

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	技能	C	2	講述、實作	測驗、作業、實作
2	技能	C	2	講述、實作	測驗、作業、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	110/02/22~110/02/28	資傳系學生如何學習程式語言及未來的發展	
2	110/03/01~110/03/07	認識MIT Scratch程式學習工具	
3	110/03/08~110/03/14	變數及運算式及任務問題解決	
4	110/03/15~110/03/21	簡單判斷式語法	
5	110/03/22~110/03/28	判斷式語法任務問題解決	
6	110/03/29~110/04/04	進階巢狀判斷式語法	
7	110/04/05~110/04/11	進階判斷式語法任務問題解決	
8	110/04/12~110/04/18	簡單迴圈語法	
9	110/04/19~110/04/25	上機考	
10	110/04/26~110/05/02	期中考試週	
11	110/05/03~110/05/09	簡單迴圈語法任務問題解決	
12	110/05/10~110/05/16	進階迴圈語法及條件式迴圈	

13	110/05/17~ 110/05/23	亂數的應用	
14	110/05/24~ 110/05/30	亂數產生遊戲練習	
15	110/05/31~ 110/06/06	計時器的應用	
16	110/06/07~ 110/06/13	綜合練習	
17	110/06/14~ 110/06/20	上機考	
18	110/06/21~ 110/06/27	期末考試週	
修課應 注意事項	缺課三次成績以零分計		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	開學後公佈		
參考文獻			
批改作業 篇數	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	◆出席率： 10.0 %    ◆平時評量：20.0 %    ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉：        %		
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 <b>※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b>		