

淡江大學 109 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	資訊概論	授課 教師	陳昱錡 CHEN YU-CHI
	INTRODUCTION TO COMPUTERS		
開課系級	統計一 R	開課 資料	實體課程 必修 下學期 2學分
	TLSXB1R		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系 (所) 教育目標			
<p>一、習得瞭解專業知識。</p> <p>二、有效學習自我規劃。</p> <p>三、植基理論契合實務。</p> <p>四、人際溝通團隊合作。</p> <p>五、分析問題提供建議。</p> <p>六、道德知覺全球公民。</p>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
C. 具備資訊蒐集運用的能力。(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	<p>本課程授課對象為大一學生，除強化學生對程式設計、網路管理、網路通訊、多媒體、影像繪圖等基本認識之外，更培養學生懂得善用網路資源，藉以獲得所需之資訊。同時也能對電子商務、電腦病毒與資訊安全等常識有所涉獵，並使學生有足夠的能力去進一步探討或學習更多進階的技巧或應用，最終學生可以將所學的一些軟體技能應用於日常生活中。</p>		
	<p>The course is designed for freshmen, not only to enhance their computer knowledge, including programming, network management, network communications, multimedia, video graphics and others, but also to improve their abilities for obtaining desired information from Internet. At the same time, related topics, like e-commerce, computer virus and information security, are introduced such that students can have enough skills for further investigating and learning more advanced techniques or applications. Finally, students can apply those abilities and skills to their daily life.</p>		

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	培育學生具備資訊基本素養	Development of information literacy
2	鍛鍊學生資訊科技應用之能力	Development of computer skills
3	訓練學生對於資訊相關議題的思考	Training of critical thinking

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	認知	C	2	講述、體驗、模擬	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
2	認知	C	2	講述、討論	討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
3	認知	C	2	講述、討論、發表	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	110/02/22~110/02/28	課程簡介、Scratch 基本操作	
2	110/03/01~110/03/07	邏輯判斷 (1) 角色移動	
3	110/03/08~110/03/14	邏輯判斷 (2) 骰子遊戲	
4	110/03/15~110/03/21	邏輯判斷 (3) PacMan	
5	110/03/22~110/03/28	邏輯計算 (4) BMI 計算	
6	110/03/29~110/04/04	邏輯計算 (5) Racing Game A	
7	110/04/05~110/04/11	教學觀摩週	
8	110/04/12~110/04/18	邏輯計算 (5) Racing Game B	
9	110/04/19~110/04/25	!!重要!! 期中測驗	

10	110/04/26~ 110/05/02	期中考試週	
11	110/05/03~ 110/05/09	運算思維專題 (1) Canvas	
12	110/05/10~ 110/05/16	運算思維專題 (2) Calculator	
13	110/05/17~ 110/05/23	運算思維專題 (3) Action Game (1)	
14	110/05/24~ 110/05/30	運算思維專題 (4) Action Game (2)	
15	110/05/31~ 110/06/06	運算思維專題 (5) Action Game (3)	
16	110/06/07~ 110/06/13	運算思維專題 (6) Action Game (4)	
17	110/06/14~ 110/06/20	!!重要!! 期末測驗	
18	110/06/21~ 110/06/27	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教科書與 教材			
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： % ◆平時評量： % (含資訊能力測驗成績) ◆期中評量：35.0 % ◆期末評量：35.0 % ◆其他〈實習〉：30.0 %	
備考		「教學計畫表管理系統」網址： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 ※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。	