

淡江大學 109 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	電腦入門與程式思維	授課 教師	簡浚澤 CHUN TSE CHIEN
	INTRODUCTION TO COMPUTER AND COMPUTATIONAL THINKING		
開課系級	資訊教育進學 A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 2學分
	TNUOE0A		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施		
系 (所) 教育目標			
<p>一、培育學生具備資訊基本素養。</p> <p>二、鍛鍊學生資訊科技應用之能力。</p> <p>三、建立學生的資訊倫理。</p> <p>四、訓練學生對於資訊相關議題的思考。</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>2. 資訊運用。(比重：80.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：20.00)</p>			
課程簡介	<p>本課程為資訊學門通識課程，建立學生對電腦基礎程式應用與實務操作能力，配合課程講授各種電腦入門程式思維理論與實務操作學習，培養學生在未來執行電腦程式具備理論基礎知識。本課程著重理論與實作的連接，培養學生從課程中學習電腦程式與實作能力。</p>		
	<p>This course is a general education course in information science. Establish students' ability to use basic computer programs and practical operations, Cooperate with courses to teach a variety of computer introductory programming thinking theories and practical operation learning, Cultivate students with theoretical foundation knowledge to execute computer programs in the future. This course focuses on the connection between theory and practice, and cultivates students' ability to learn computer programming and practice from the course.</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	培育學生具備電腦入門基礎知識	Cultivate students with basic computer knowledge
2	訓練學生電腦軟體實作與理論整合能力	Train students' computer software implementation and theoretical integration capabilities
3	訓練學生電腦程式思維的基礎架構	The basic framework for training students' computer programming 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		2	講述、實作	討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
2	技能		2	講述、實作	實作、報告(含口頭、書面)
3	情意		24	講述、討論	測驗、實作、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	課程概述與評量標準說明, 入門C語言實作體驗	
2	110/03/01~110/03/07	電腦基礎程式架構說明, 流程圖設計說明	
3	110/03/08~110/03/14	電腦入門程式體驗, 繪製目標任務流程圖	
4	110/03/15~110/03/21	電腦基礎程式簡介, C語言常用資料型態與變數型態說明	
5	110/03/22~110/03/28	電腦入門程式體驗, C語言依流程圖實作不同變數型態的輸出結果	
6	110/03/29~110/04/04	電腦程式原理說明, 以C語言迴圈系統為例	
7	110/04/05~110/04/11	電腦入門程式體驗, 結合迴圈混合不同變數型態系統實作	
8	110/04/12~110/04/18	電腦基礎程式簡介, 認識C語言陣列系統	
9	110/04/19~110/04/25	電腦基礎程式架構體驗設計, 結合迴圈混合陣列系統實作	

10	110/04/26~ 110/05/02	期中考試週	
11	110/05/03~ 110/05/09	電腦基礎程式簡介，流程圖中的選擇與多項選擇，C語言為範例	
12	110/05/10~ 110/05/16	電腦基礎程式架構體驗設計，體驗選擇與多項選擇流程圖與C語言實作	
13	110/05/17~ 110/05/23	電腦基礎程式簡介，認識字串系統	
14	110/05/24~ 110/05/30	電腦基礎程式架構體驗設計，C語言字串系統體驗實作	
15	110/05/31~ 110/06/06	認識電腦數字系統與記憶體位址運作原理說明	
16	110/06/07~ 110/06/13	電腦基礎程式架構體驗設計，體驗數字系統與記憶體位址資料存取實作	
17	110/06/14~ 110/06/20	流程圖規劃設計期末報告分享	
18	110/06/21~ 110/06/27	期末考試週	
修課應 注意事項	1. 本課程為電腦入門程式體驗，無上機考試，非理工科學生零基礎亦可選修。 2. 平時課堂實作成果為本學期成績評量重點。 3. 期末無考試，採期末報告為評量基準。		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	黃建庭, C++程式設計入門(第二版), 碁峰(2019)		
參考文獻	松田孝(譯：卓文怡, 李彥樺), 不插電 小學生基礎程式邏輯訓練繪本3：以流程圖畫出未來, 小熊出版(2019)		
批改作業 篇數	1 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： % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈平時課堂實作〉：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。		