

淡江大學 1 1 1 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	AI與程式語言	授課 教師	蕭兆翔
	AI AND PROGRAMMING LANGUAGE		
開課系級	西語一 A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 1學分
	TFSXB1A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、培育學生具備資訊基本素養。 二、鍛鍊學生資訊科技應用之能力。 三、建立學生的資訊倫理。 四、訓練學生對於資訊相關議題的思考。			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00) 2. 資訊運用。(比重：30.00) 3. 洞悉未來。(比重：10.00) 4. 品德倫理。(比重：20.00) 5. 獨立思考。(比重：10.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00)			
課程簡介	本課程將介紹Scratch程式設計相關知識與技能。Scratch是通過拖曳預先設定好的積木式程式模件，完成程式撰寫，容易入門。本門課是一個入門課程，從基礎的變數、基礎運算、邏輯、迴圈，到最後的基礎專題應用。		
	This course will introduce the knowledge and skills related to Scratch programming. Scratch completes programming by dragging and dropping pre-set building blocks, making it easy to get started. This course is an introductory course, from basic variables, basic operations, logic, loops, to the final application of basic topics.		

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	學生能理解Scratch程式語言語法與功能	Student can understand the syntax and function of Scratch programming language
2	學生能使用Scratch程式語言解決問題	Student can solve problems using Scratch programming language
3	學生能使用Scratch重要套件	Student can utilize import Scratch packages

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		258	講述、實作	測驗、作業、實作
2	技能		3467	實作	作業、實作
3	技能		1257	實作	作業、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	111/09/05~ 111/09/11	認識Scratch	
2	111/09/12~ 111/09/18	動作、外觀、聲音與筆畫(1)	
3	111/09/19~ 111/09/25	動作、外觀、聲音與筆畫(2)	
4	111/09/26~ 111/10/02	事件控制與運算(1)	
5	111/10/03~ 111/10/09	事件控制與運算(2)	
6	111/10/10~ 111/10/16	變數與清單(1)	
7	111/10/17~ 111/10/23	變數與清單(2)	
8	111/10/24~ 111/10/30	偵測、函式、視訊、翻譯(1)	
9	111/10/31~ 111/11/06	偵測、函式、視訊、翻譯(2)	
10	111/11/07~ 111/11/13	期中考試週	
11	111/11/14~ 111/11/20	移動相關技巧(1)	

12	111/11/21~ 111/11/27	移動相關技巧(2)	
13	111/11/28~ 111/12/04	計時器、繪製幾何、物體移動(1)	
14	111/12/05~ 111/12/11	計時器、繪製幾何、物體移動(2)	
15	111/12/12~ 111/12/18	基礎專題(1)	
16	111/12/19~ 111/12/25	基礎專題(2)	
17	111/12/26~ 112/01/01	基礎專題(3)	
18	112/01/02~ 112/01/08	期末考試週(本學期期末考試日期為:112/1/3-112/1/9)	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教科書與 教材		程式設計邏輯訓練超簡單Scratch 3初學特訓班	
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： % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：60.0 % ◆其他〈 〉： %	
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。	