

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 B	開課 資料	實體課程 必修 單學期 1學分
	TFSXB1B		
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			
<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>1. 全球視野。(比重：10.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：30.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：20.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：10.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：10.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：5.00)</p>			
課程簡介	<p>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。</p>		
	<p>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.</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	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： <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>		