

淡江大學 112 學年度第 1 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	徐郁輝 SHYU, YUH-HUEI
	INTRODUCTION TO COMPUTER AND COMPUTATIONAL THINKING		
開課系級	資訊教育學門 A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 2學分
	TNUOB0A		
課程與SDGs 關聯性	SDG1 消除貧窮 SDG4 優質教育		
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	C 程式語言是電腦科技的核心技術,它的發展跟數學的表示法有相當的關係, 本課程將從大家所熟知的數學表示法開始, 也就是從算數的計算開始, 然後再延伸到字串的處理, 陣列的引述, 讓學生很自然地進入程式的世界。		
	C programming language is a kernel technology of computer technology. Its development is highly related to algebra. This course will start from well-known algebraic expressions, arrays expressions, and then extends to string expression and manipulations. Have students to enter the programming world in a natural way.		

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	學生能夠認明基本的電腦軟硬體如何運作	Students understand the basic operations of hardware and software.
2	學生可以認知基本的電腦程式運作	Student will understand how programs run.
3	熟悉 Dev C++ 編譯器	Familiar with Dev C++ compiler
4	學生能夠應用敘述、迴圈、以及函式程式	Students will familiar with basic statements, loop statements and function calls.

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		12345678	講述、實作	測驗、作業、實作
2	認知		235	講述、實作	測驗、作業、實作
3	認知		235	講述、實作	測驗、作業、實作
4	認知		235	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	112/09/11~ 112/09/17	課程介紹	
2	112/09/18~ 112/09/24	Dev C++ compiler 介紹	
3	112/09/25~ 112/10/01	程式語言與C語言的基礎	
4	112/10/02~ 112/10/08	變數、資料型態與運算子	
5	112/10/09~ 112/10/15	變數、資料型態與運算子	
6	112/10/16~ 112/10/22	基本輸出與輸入	
7	112/10/23~ 112/10/29	基本輸出與輸入	
8	112/10/30~ 112/11/05	流程控制結構	
9	112/11/06~ 112/11/12	期中考試週	

10	112/11/13~ 112/11/19	流程控制結構	
11	112/11/20~ 112/11/26	函式	
12	112/11/27~ 112/12/03	函式	
13	112/12/04~ 112/12/10	陣列型態	
14	112/12/11~ 112/12/17	陣列型態	
15	112/12/18~ 112/12/24	指標處理	
16	112/12/25~ 112/12/31	指標處理	
17	113/01/01~ 113/01/07	期末考試週	
18	113/01/08~ 113/01/14	教師彈性教學週(應安排學習活動如補救教學、專題學習或者其他教學內容, 不得放假)	
課程培養 關鍵能力	自主學習、資訊科技、跨領域		
跨領域課程	STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學, 融入A人文藝術領域)		
特色教學 課程	USR課程 學習科技(如AR/VR等)融入實體課程		
課程 教授內容	程式設計或程式語言(學生有實際從事相關作業或活動) 邏輯思考		
修課應 注意事項	不缺課、不早退、不滑手機 期中考、期末考均採用筆試, close books and notes 以往經驗顯示, 這		
教科書與 教材	採用他人教材:教科書 教材說明: 程式設計與生活 -使用C語言(最新版) 邏輯林, 全華圖書		
參考文獻			
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：<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。