

淡江大學 112 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	程式設計	授課 教師	施建州 SHIH, CHIEN-CHOU
	PROGRAM DESIGN		
開課系級	資傳一 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TAIXB1A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系 ( 所 ) 教育目標			
<p>一、強化專業知識與倫理。</p> <p>二、訓練實務知能與技能。</p> <p>三、開發創意思維與潛能。</p>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理。(比重：5.00)</p> <p>B. 能分析資訊與解讀資訊意義。(比重：5.00)</p> <p>C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：75.00)</p> <p>D. 能善用美學知識與創造力。(比重：5.00)</p> <p>E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。(比重：5.00)</p> <p>F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：5.00)</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：20.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：30.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：5.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：25.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：5.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：5.00)</p>			

課程簡介	認識程式設計的基本語法與邏輯以及在網頁設計的應用
	To understand the basic syntax of programming language and its application in interactive web design.

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	以減少認知負荷為基礎利用Scratch工具讓非理工學生瞭解程式語法	Using Scratch tool to understand the programming language base on Cognitive Loading Theory.
2	學習Java script 基礎程式設計	To learn the Java script language.

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	技能	ABCDEF	12345678	講述、實作	測驗、作業、實作
2	技能	ABCDEF	12345678	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	113/02/19~ 113/02/25	資傳系學生如何學習程式語言及未來的發展	
2	113/02/26~ 113/03/03	認識MIT Scratch程式學習工具	
3	113/03/04~ 113/03/10	變數及運算式及任務問題解決	
4	113/03/11~ 113/03/17	簡單判斷式語法	
5	113/03/18~ 113/03/24	判斷式語法任務問題解決	
6	113/03/25~ 113/03/31	進階巢狀判斷式語法	

7	113/04/01~ 113/04/07	進階判斷式語法任務問題解決	
8	113/04/08~ 113/04/14	簡單迴圈語法	
9	113/04/15~ 113/04/21	期中考試週	
10	113/04/22~ 113/04/28	期中考題檢討	
11	113/04/29~ 113/05/05	簡單迴圈語法任務問題解決	
12	113/05/06~ 113/05/12	進階迴圈語法及條件式迴圈	
13	113/05/13~ 113/05/19	亂數的應用	
14	113/05/20~ 113/05/26	亂數產生遊戲練習	
15	113/05/27~ 113/06/02	計時器的應用	
16	113/06/03~ 113/06/09	綜合練習	
17	113/06/10~ 113/06/16	期末考試週(本學期期末考試日期 為:113/6/11-113/6/17)	
18	113/06/17~ 113/06/23	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	資訊科技		
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	遊戲式學習課程 專題/問題導向(PBL)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)		
修課應 注意事項	缺課三次成績以零分計		
教科書與 教材	自編教材:簡報、講義		
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： <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>