

淡江大學 112 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	陳大愚 CHEN, TA-YU
	INTRODUCTION TO COMPUTER AND COMPUTATIONAL THINKING		
開課系級	資訊教育學門 C	開課 資料	實體課程 必修 單學期 2學分
	TNUOB0C		
課程與SDGs 關聯性	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	<p>本課程除強化學生對程式設計、網路管理、網路通訊、多媒體、影像繪圖等基本認識之外，更培養學生懂得善用網路資源，藉以獲得所需之資訊。同時也能對電子商務、電腦病毒與資訊安全等常識有所涉獵，並使學生有足夠的能力去進一步探討或學習更多進階的技巧或應用，最終學生可以將所學的一些軟體技能應用於日常生活中。</p>		

	The course is designed for freshmen, not only to enhance their computer knowledge, including programming, network management, network communications, multimedia, video graphics and others, but also to improve their abilities for obtaining desired information from Internet. At the same time, related topics, like e-commerce, computer virus and information security, are introduced such that students can have enough skills for further investigating and learning more advanced techniques or applications. Finally, students can apply those abilities and skills to their daily life.
--	---

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	培育學生資訊科技應用之技能	Development of the computer skills

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		12345678	講述、討論	測驗、作業、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	113/02/19~ 113/02/25	課程簡介	
2	113/02/26~ 113/03/03	資訊科技新未來	
3	113/03/04~ 113/03/10	網際網路與物聯網	
4	113/03/11~ 113/03/17	Cloud	
5	113/03/18~ 113/03/24	電子商務	
6	113/03/25~ 113/03/31	Big Data	
7	113/04/01~ 113/04/07	資訊安全	
8	113/04/08~ 113/04/14	資訊倫理	
9	113/04/15~ 113/04/21	期中考試週	
10	113/04/22~ 113/04/28	運算思維	

11	113/04/29~ 113/05/05	程式語言基礎	
12	113/05/06~ 113/05/12	運算思維：問題定義、分析與識別	
13	113/05/13~ 113/05/19	運算思維：抽象思考	
14	113/05/20~ 113/05/26	運算思維：邏輯推理	
15	113/05/27~ 113/06/02	運算思維：演算法與基礎資料結構	
16	113/06/03~ 113/06/09	運算思維：演算法與基礎資料結構	
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	自主學習、資訊科技、問題解決		
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	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			
教科書與 教材	自編教材:簡報、教師自行編輯 採用他人教材:教科書 教材說明: 全華研究室, 王麗琴, 郭欣怡, 計算機概論: 一手掌握科技新知, 全華書局, 2023.		
參考文獻	Jeannette M. Wing, Computational Thinking: What and Why? Nov. 2010. Jeannette M. Wing, Computational Thinking, Communications of the ACM, March 2006. 胡昭民, 運算思維程式講堂: 打好Python x ChatGPT基礎必修課, 博碩, 2023.		
學期成績 計算方式	◆出席率: 15.0 % ◆平時評量: 20.0 % ◆期中評量: 30.0 % ◆期末評量: 35.0 % ◆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。