

淡江大學 113 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	基礎電機實驗	授課 教師	李維聰 WEI-TSONG LEE
	BASIC ELECTRIC EXPERIMENT		
開課系級	電機系 電機一 B	開課 資料	實體課程 必修 下學期 1學分
	TETCB1B		
課程與SDGs 關聯性	SDG1 消除貧窮 SDG4 優質教育		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、教育學生具備數學、科學及工程知識以解決電機之相關問題。			
二、教育學生能具備獨立完成所指定任務及團隊精神之電機工程師。			
三、教育學生具備洞悉電機產業趨勢變化，以因應現今多元化職場生涯之挑戰。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 具有運用數學工具配合科學方法以解決電機工程問題之能力。(比重：15.00)			
B. 具有設計與執行電機實驗及分析與解釋數據之能力。(比重：20.00)			
C. 具有執行電機實務所需知識、技巧及使用現代工具之能力。(比重：5.00)			
D. 具有設計電機工程系統、元件或製程之能力。(比重：20.00)			
E. 具有電機領域專案管理、溝通技巧、領域整合及團隊合作之能力。(比重：20.00)			
F. 具有發掘、分析、應用研究成果及因應電機工程複雜且整合性問題之能力。(比重：5.00)			
G. 具有認識時事議題，瞭解工程技術對環境、社會及全球的影響及持續學習之認知。(比重：5.00)			
H. 具有理解及應用專業倫理，以及對社會責任及智慧財產權之正確認知，並尊重多元觀點。(比重：10.00)			
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：10.00)			
3. 洞悉未來。(比重：25.00)			
4. 品德倫理。(比重：10.00)			
5. 獨立思考。(比重：5.00)			
6. 樂活健康。(比重：15.00)			
7. 團隊合作。(比重：10.00)			
8. 美學涵養。(比重：15.00)			

課程簡介	本課程利用樂高教育套件針對機械原理、電機控制與程式概念進行教學，於課堂中讓學生實際動手做實際體驗課程所學並應用於每周主題上，最後透過課堂舉辦之主題比賽激發學生之創造力與競爭力
	This course uses the LEGO education toolkit to teach students understand the mechanism concept, electric concept and program concept. The students will build the robots to experience the concept. Finally this course will arouse the creativity and competitive ability through the competition.

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	提升學生軟硬體設計的觀念與技巧。	To strengthen students' idea and technique of hardware and software designing.

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	ABCDEFGH	12345678	講述	討論(含課堂、線上)、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	114/02/17~ 114/02/23	課程與上課規範介紹	
2	114/02/24~ 114/03/02	VScode, Micro Python 程式介面介紹 – 二輪機器人	
3	114/03/03~ 114/03/09	函式與相撲車	
4	114/03/10~ 114/03/16	循線機器人與P控制實作	
5	114/03/17~ 114/03/23	陣列宣告與爬坡車	
6	114/03/24~ 114/03/30	分時多工與推高機	
7	114/03/31~ 114/04/06	教學行政觀摩周	

8	114/04/07~ 114/04/13	分時多工與輻射飛椅	
9	114/04/14~ 114/04/20	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	
10	114/04/21~ 114/04/27	馬達回授與拋球戰鬥機器人競賽	
11	114/04/28~ 114/05/04	分時多工與高爾夫機器人	
12	114/05/05~ 114/05/11	多感測器與避障機器人	
13	114/05/12~ 114/05/18	記憶力遊戲機台設計	
14	114/05/19~ 114/05/25	貪食蛇遊戲機台設計I	
15	114/05/26~ 114/06/01	多感測器與貪食蛇遊戲機台設計II	
16	114/06/02~ 114/06/08	期末比賽	
17	114/06/09~ 114/06/15	期末比賽	
18	114/06/16~ 114/06/22	教師彈性教學週(原則上不上實體課程，教師得安排教學活動或期末評量等)	
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		學習科技(如AR/VR等)融入實體課程	
課程 教授內容		邏輯思考	
修課應 注意事項			
教科書與 教材		自編教材:簡報 採用他人教材:簡報	
參考文獻		系統晶片設計-使用Nios II, 廖裕評、陸瑞強編著, 全華出版社 Digital Design, 4th edition, by M. Morris Mano & Michael D. Ciletti(滄海)	
學期成績 計算方式		◆出席率： % ◆平時評量：30.0 % ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：20.0 % ◆其他〈作業、上課表現〉：30.0 %	

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。
-----	--