

淡江大學113學年度第2學期課程教學計畫表

課程名稱	電腦入門與應用	授課教師	王元慶 WANG, YUAN-CHING		
	INTRODUCTION TO COMPUTER SCIENCE AND ITS APPLICATIONS				
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	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					
<ol style="list-style-type: none"> 1. 全球視野。(比重：10.00) 2. 資訊運用。(比重：30.00) 3. 洞悉未來。(比重：10.00) 4. 品德倫理。(比重：20.00) 5. 獨立思考。(比重：10.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00) 					
課程簡介	<p>課程旨在讓學生了解電腦的基本運作原理和應用技術。課程將涵蓋操作系統、辦公軟體、網絡應用以及資訊安全等主題，幫助學生有效利用電腦工具，提升其在學業和職場中的競爭力。</p>				
	<p>This course aims to provide students with a comprehensive understanding of the basic functioning and application technologies of computers. Topics covered will include operating systems, office software, web applications, and information security, helping students effectively use computer tools to enhance their competitiveness in academics and the workplace.</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	1. 了解電腦硬體與軟體組成 2. 掌握操作系統的基本功能 3. 學會使用辦公軟體 4. 熟悉網絡基礎與應用 5. 提高資訊安全意識 6.. 培養解決問題的能力 7. 探索數位媒體的應用	1. Understand computer hardware and software components 2. Grasp the basic functions of operating systems 3. Learn to use office software 4. Get familiar with networking basics and applications 5. Improve information security awareness 6. Develop problem-solving skills 7. Explore the applications of digital media

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、討論、發表、實作、體驗、模擬	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	114/02/17~ 114/02/23	課程介紹	
2	114/02/24~ 114/03/02	休假	
3	114/03/03~ 114/03/09	AI 簡介	
4	114/03/10~ 114/03/16	ChatGPT/Copilot 簡介	
5	114/03/17~ 114/03/23	Prompt(提示語)簡介	
6	114/03/24~ 114/03/30	AI與寫作	
7	114/03/31~ 114/04/06	休假	
8	114/04/07~ 114/04/13	AI與繪圖	
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	AI 與音樂	

11	114/04/28~ 114/05/04	AI 與視頻	
12	114/05/05~ 114/05/11	AI與元宇宙	
13	114/05/12~ 114/05/18	AI 與製造	
14	114/05/19~ 114/05/25	AI 與金融	
15	114/05/26~ 114/06/01	休假	
16	114/06/02~ 114/06/08	AI 的未來	
17	114/06/09~ 114/06/15	期末考/期末評量週(老師得自行調整週次)	
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	自主學習、國際移動、資訊科技、問題解決、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) 素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEEP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics)) 授課教師專業領域教學內容以外，融入其他學科或邀請非此課程領域之專家學者進行知識(教學)分享		
特色教學 課程	專案實作課程 專題/問題導向(PBL)課程 協同教學(校內多位老師、業師)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 A I 應用		
修課應 注意事項			
教科書與 教材	自編教材:教科書、簡報、講義、影片 採用他人教材:教科書、簡報、講義、影片		
參考文獻			
學期成績 計算方式	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：60.0 % ◆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。