

淡江大學 114 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	基礎電機實驗	授課 教師	翁慶昌 WONG CHING-CHANG
	BASIC ELECTRIC EXPERIMENT		
開課系級	電機系 電機一 C	開課 資料	實體課程 必修 上學期 1學分
	TETCB1C		
課程與SDGs 關聯性	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. Students will build robots to experience the concept. Finally, this course will arouse 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	學生能夠使用EV3主機板各部分的功能			Students can use various functions of EV3 development board.	
2	學生能夠有軟硬體設計的觀念與技巧。			Students can have the concepts and skills of software and hardware design.	
3	學生能夠利用模擬工具發現設計上的錯誤。			Students can use simulation tools to find design errors.	
4	學生擁有實作能力			Students have the practical ability.	
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	ABCDEFGH	12345678	講述、實作	實作、上課表現
2	技能	ABCDEFGH	12345678	講述、實作	實作、報告(含口頭、書面)、上課表現
3	技能	ABCDEFGH	12345678	講述、實作	實作、上課表現、團隊競賽
4	技能	ABCDEFGH	12345678	講述、實作	實作、上課表現、團隊競賽
授 課 進 度 表					
週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)			備註
1	114/09/15~ 114/09/21	課程與上課規範介紹			
2	114/09/22~ 114/09/28	EV3-G程式介面介紹 - 二輪車設計			

3	114/09/29~ 114/10/05	齒輪介紹與相撲車之設計	
4	114/10/06~ 114/10/12	觸碰感應器與碰碰車	
5	114/10/13~ 114/10/19	光感測器與軌跡車	
6	114/10/20~ 114/10/26	聲音、超音波感測器與拋球車	
7	114/10/27~ 114/11/02	爬坡車與音樂機器人	
8	114/11/03~ 114/11/09	滑輪應用	
9	114/11/10~ 114/11/16	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	分組淘汰賽
10	114/11/17~ 114/11/23	期中比賽	
11	114/11/24~ 114/11/30	極限開關與進階相撲機器人/挖土機	
12	114/12/01~ 114/12/07	馬達回授與拋球車	
13	114/12/08~ 114/12/14	齒輪應用與輻射飛椅	
14	114/12/15~ 114/12/21	分時多工與高爾夫機器人	
15	114/12/22~ 114/12/28	多感測器與避障機器人	
16	114/12/29~ 115/01/04	機構進階應用、重心估測、動力傳導系統與扭力評估 多感測器與多足機器人	
17	115/01/05~ 115/01/11	期末考/期末評量週(老師得自行調整週次)	分組淘汰賽
18	115/01/12~ 115/01/18	教師彈性教學週(線上遠距同步教學(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		遊戲式學習課程 專案實作課程 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) 邏輯思考	
修課應 注意事項			

教科書與教材	<p>自編教材：講義</p> <p>教材說明：</p> <p>使用LEGO公司所推出的LEGO MINDSTORMS EV3套件，與自行編撰的講義。</p>
參考文獻	
學期成績計算方式	<p>◆出席率： % ◆平時評量： % ◆期中評量：20.0 %</p> <p>◆期末評量：20.0 %</p> <p>◆其他〈平時隨堂驗收30%、平時書面報告30%〉：60.0 %</p>
備 考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：https://web2.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。</p> <p>※「遵守智慧財產權觀念」及「不得非法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。</p>