

淡江大學114學年度第1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	歐陽崇榮 OUYANG CHUNG-JANG		
	INTRODUCTION TO COMPUTER AND COMPUTATIONAL THINKING				
開課系級	資訊教育學門B	開課資料	實體課程 必修 單學期 2學分		
	TNUOB0B				
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					
<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>本課程為資訊教育通識之基本課程，課程目的在介紹電腦網路與資訊科技之基本知識。也希望學生能夠對其應用與未來生活之影響有所瞭解。此外，並透過圖形化程式教育，提高學生程式能力、培養運算思維，建立未來社會之數位公民，創造對應工作能力。</p>				
	<p>The purpose of this course is to introduce the basics of computer network and information technology. In addition, the programming concept will be taught by using a graphical user interface environment system.</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	希望學生學完本課程後能具備電腦網路與資訊科技相關之基礎知識，並能應用到日常生活與工作中，同時引起更進一步學習資訊技術的動機。其主要目的不但是為學生建立學習成效，也期望能提升職場競爭力。具有程式設計、系統軟體與軟體應用的知識。	The knowledge of computer network and programming concept

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、實作、模擬	作業、討論(含課堂、線上)、實作、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	114/09/15~ 114/09/21	課程介紹	
2	114/09/22~ 114/09/28	辦公室軟體 文書處理	
3	114/09/29~ 114/10/05	人工智慧與機器人影片	
4	114/10/06~ 114/10/12	人工智慧/大數據專題	
5	114/10/13~ 114/10/19	電腦歷史及架構與原理	
6	114/10/20~ 114/10/26	電腦網路與網際網路	
7	114/10/27~ 114/11/02	網際網路與其應用	
8	114/11/03~ 114/11/09	上機考試(期中考試)	電腦教室
9	114/11/10~ 114/11/16	問題解決I與程式	使用電腦語言
10	114/11/17~ 114/11/23	問題解決II順序即選擇與循環	使用電腦語言
11	114/11/24~ 114/11/30	資訊檢索--圖書館資源相關服務	圖書館人員

12	114/12/01~114/12/07	問題解決函數之應用I	使用電腦語言
13	114/12/08~114/12/14	資訊之產生傳播與應用(資訊生命週期)	
14	114/12/15~114/12/21	問題解決函數之應用II	使用電腦語言
15	114/12/22~114/12/28	上機考試(期末考試)	電腦教室
16	114/12/29~115/01/04	資訊科技的過去/現在/未來	電腦教室
17	115/01/05~115/01/11	教師彈性教學週	I class 上的影片學習
18	115/01/12~115/01/18	教師彈性教學週	I class 上的影片學習
課程培養 關鍵能力		自主學習、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)	
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) 智慧財產(課程內容教授智慧財產)	
修課應 注意事項		使用iclass系統 電腦語言 (python) colaboratory 本課程有電腦網路的基本認識及程式語言設計概念(適合初學者) 本課程有辦公室軟體 (office)簡介及應用簡易教學與作業實作	
教科書與 教材		自編教材:講義、影片 採用他人教材:教科書 教材說明: 淡江大學學校	
參考文獻		使用 Colaboratory	
學期成績 計算方式		◆出席率： 15.0 % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：20.0 % ◆其他〈作業7題〉：35.0 %	
備 考		「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。 ※「遵守智慧財產權觀念」及「不得不法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。	