

淡江大學114學年度第2學期課程教學計畫表

課程名稱	Python程式語言	授課教師	黃子嘉 HUANG TZU CHIA		
	PYTHON PROGRAMMING LANGUAGE				
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	SDG3 良好健康和福祉				
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>本課程專為無程式背景的學生設計，透過生活化範例與逐步實作，引導學生建立 Python 的核心語法觀念與邏輯思維。課程內容涵蓋變數、輸入輸出、條件判斷、迴圈、資料結構與自訂函數等基礎，並結合模組操作與互動任務設計。中後段課程將引導學生認識開放資料平台、語言模型應用，並嘗試以「Vibe Coding」完成專題創作。課程以實作練習為核心，培養學生解決問題、組織邏輯與跨領域溝通的能力。</p>				
	<p>This course introduces Python to students without coding experience. Through practical examples, it covers core syntax, logic, and basic modules. Students will explore open data, language models, and complete a final project using the “Vibe Coding” approach to develop cross-disciplinary problem-solving skills.</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. 學習 Python 基礎語法與程式設計邏輯。 2. 了解如何應用開源程式碼與資料集平台。 3. 掌握與語言模型協作完成程式任務的基本技能。	This course teaches Python basics and programming logic, introduces open-source code and data platform usage, and develops skills to collaborate with language models for programming tasks.

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、實作	測驗、作業、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	115/02/23~ 115/03/01	課程介紹與 Python 簡介	
2	115/03/02~ 115/03/08	變數與基本資料型別	
3	115/03/09~ 115/03/15	輸入輸出與基本運算	
4	115/03/16~ 115/03/22	條件判斷	
5	115/03/23~ 115/03/29	for 迴圈基礎	
6	115/03/30~ 115/04/05	教學行政觀摩週	
7	115/04/06~ 115/04/12	while 迴圈	
8	115/04/13~ 115/04/19	字串處理技巧與情境應用	
9	115/04/20~ 115/04/26	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	
10	115/04/27~ 115/05/03	list、tuple	
11	115/05/04~ 115/05/10	dictionary	
12	115/05/11~ 115/05/17	副程式與綜合應用	

13	115/05/18~115/05/24	常用套件與模組	
14	115/05/25~115/05/31	資料集、開源資源、Vibe Coding	
15	115/06/01~115/06/07	期末專案發表	
16	115/06/08~115/06/14	期末專案發表	
17	115/06/15~115/06/21	期末專案發表	
18	115/06/22~115/06/28	課程總結與討論	
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) 邏輯思考 AI應用		
修課應 注意事項	本課程依據透明和負責任的原則，鼓勵學生利用AI進行協作和互學，以提升課程成果。 學生在相關作業或報告中，應標註並說明何處使用到AI、如何進行使用。		
教科書與 教材	自編教材：簡報		
參考文獻			
學期成績 計算方式	◆出席率：25.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：25.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈〉：%		
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： https://web2ais.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。		