

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			
一、培育學生具備資訊基本素養。 二、鍛鍊學生資訊科技應用之能力。 三、建立學生的資訊倫理。 四、訓練學生對於資訊相關議題的思考。			
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：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	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。		
	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.		

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 A I 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	<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>		