

淡江大學 114 學年度第 2 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	吳乾琦 WU, CHYAN-CHYI
	INTRODUCTION TO COMPUTER AND COMPUTATIONAL THINKING		
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	SDG4 優質教育 SDG8 尊嚴就業與經濟發展		
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	本課程為資訊教育通識之基本課程，課程目的在介紹電腦與資訊科技之基本知識及如何利用作業系統與套裝軟體解決學習、工作與生活上的資料處理問題。上課方式包含講述及上機實作，課程內容涵蓋Windows操作、Internet應用、Word與PowerPoint的整合應用及多媒體軟體操作等。		
	This course provides the elements of information education. It aims to introduce knowledge about computer, information technology, operation system, and package softwares in order to solve related information problems in learning, working and life. In the course, it will include presentations and practices. It will cover Windows operation, internet applications, MS-Word and Power Point integrated applications.		

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	使學生具備電腦與資訊科技相關之基礎知識。	Make students have basic knowledge on the computer and information technology.
2	使學生能將這些知識應用到日常生活與工作中。	Make students be able to apply related knowledge in everyday life and working.

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		12345	講述、實作	作業、實作
2	認知		2678	講述、實作	作業、實作

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	
2	115/03/02~ 115/03/08	認識電腦的歷史	
3	115/03/09~ 115/03/15	認識電腦的架構、組裝過程與硬體檢測	
4	115/03/16~ 115/03/22	熟悉作業系統能夠提供的服務	
5	115/03/23~ 115/03/29	熟悉作業系統能夠提供的服務	
6	115/03/30~ 115/04/05	學習網路的相關應用	
7	115/04/06~ 115/04/12	利用軟體工具輔助作業系統的使用	
8	115/04/13~ 115/04/19	學習利用電腦完成課業在文書處理上的使用需求	
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	程式設計基礎觀念(Python/C)	
11	115/05/04~ 115/05/10	程式設計基礎觀念(Python/C)	
12	115/05/11~ 115/05/17	程式設計基礎觀念(Python/C)	

13	115/05/18~ 115/05/24	程式設計基礎觀念(Python/C)	
14	115/05/25~ 115/05/31	程式設計基礎觀念(Python/C)	
15	115/06/01~ 115/06/07	程式設計基礎觀念(Python/C)	
16	115/06/08~ 115/06/14	期末多元評量週	
17	115/06/15~ 115/06/21	期末多元評量週/教師彈性教學週	
18	115/06/22~ 115/06/28	教師彈性教學週	
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	專案實作課程		
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)		
修課應 注意事項	1.本課程每周均有實作作業，同學修課態度需夠積極。 2.本課程後段須寫程式，以建立大一新生程式設計基本概念。非理工科系同學選課前宜斟酌，可能會稍稍費力。		
教科書與 教材	採用他人教材:教科書 教材說明: 洪維恩, Python語言教學手冊, 旗標, 2nd Ed.		
參考文獻	洪錦魁, AI助攻: Python超級入門, 深智。		
學期成績 計算方式	◆出席率: 10.0 % ◆平時評量: 10.0 % ◆期中評量: 10.0 % ◆期末評量: 10.0 % ◆其他〈作業〉: 60.0 %		
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。		