

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	林昆佑 KUNYU LIN			
	INTRODUCTION TO COMPUTER AND COMPUTATIONAL THINKING					
開課系級	資訊教育學門E	開課資料	實體課程 必修 單學期 2學分			
	TNUOB0E					
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施 SDG17 夥伴關係					
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>本門課程將介紹 Python 程式設計的基礎觀念與實務應用，涵蓋基本語法、資料型態、控制流程與常見程式設計技巧。課程設計結合問題導向與專題導向學習 (Problem/Project-Based Learning)，引導學生透過實際問題分析與專題實作，培養程式設計能力、邏輯思維與解決問題的能力。</p>					
	<p>This course introduces fundamental concepts and practical skills of Python programming, including basic syntax, data types, control structures, and common programming techniques. The course is designed using Problem-Based and Project-Based Learning approaches, guiding students to develop programming proficiency, logical thinking, and problem-solving skills through hands-on problem analysis and project implementation.</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	培養學生以 Python 解決問題的能力，從基礎語法到資料處理、物件導向、數據分析與自動化，結合專案實作，提升跨領域應用能力。	Equip students with problem-solving skills using Python, from basic syntax to data processing, OOP, data analysis, and automation, reinforced through project-based practice.

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		12345678	講述、實作	測驗、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	115/02/23~ 115/03/01	課程介紹	
2	115/03/02~ 115/03/08	開發環境介紹	
3	115/03/09~ 115/03/15	變數與運算式	
4	115/03/16~ 115/03/22	結構化程式設計	
5	115/03/23~ 115/03/29	選擇結構	
6	115/03/30~ 115/04/05	教學行政觀摩日	
7	115/04/06~ 115/04/12	流程控制與迴圈	
8	115/04/13~ 115/04/19	函數	
9	115/04/20~ 115/04/26	期中考	
10	115/04/27~ 115/05/03	串列 \ PBL問題討論	
11	115/05/04~ 115/05/10	集合與字典	
12	115/05/11~ 115/05/17	問題討論與提案	

13	115/05/18~115/05/24	PBL問題討論	
14	115/05/25~115/05/31	PBL問題討論	
15	115/06/01~115/06/07	PBL問題討論	
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 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	經過查證，發現偽照點名，即是教師於課堂上實際點名與數位點名紀錄不相符之學生，扣學期總成績25分。 本課程的進度/作業繳交期限/考試日期，乃至學期成績計算方式都可能隨時公布、調整。學生務必每週至少上 iclass 察看最新資訊。		
教科書與 教材	自編教材:學習單 採用他人教材:教科書、簡報		
參考文獻	邏輯思維與程式設計—使用Python語言 [李春雄著]		
學期成績 計算方式	◆出席率： 20.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈 〉： %		
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。		