



《尊重智慧財產權，請使用正版教科書，勿非法影印書籍及教材，以免侵犯他人著作權》

開課班級：四幼保二A

授課老師：許衷源

學分數：1

課程大綱：

本課程的目標是讓學生了解基本的程式設計概念，例如指令、循環、條件、變數等，並透過運算思維解決問題，強化邏輯思考能力。學生將學習使用Scratch 3.0的圖形化介面，進行互動式動畫和簡單遊戲的開發，同時增進團隊合作與專案管理技能。教學對象為無程式設計背景的初學者。課程採用圖形化編程工具Scratch 3.0，降低學習門檻，並以專案為導向的方式通過實作練習來強化概念，強調小組合作與創意發揮。

outline:

The goal of this course is to help students understand basic programming concepts such as commands, loops, conditions, and variables, while enhancing their logical thinking skills through computational thinking. Students will learn to use the graphical interface of Scratch 3.0 to develop interactive animations and simple games, while also improving teamwork and project management skills. The target audience is beginners with no programming background. The course uses the graphical programming tool Scratch 3.0 to lower the learning barrier and reinforces concepts through project-based learning, emphasizing collaboration and creativity.

教學型態：

課堂教學+小組討論

成績考核方式：

平時成績:20%
期中考:30%
期末考:40%
其它:出缺勤10%%

本科目教學目標：

1. 習得程式基礎概念 2. 熟悉圖形化介面程式開發工具 3. 養成問題解決的運算思維

參考書目：



課程進度表：

週次	起訖月日	授課單元(內容)	備註
第1週	9.08~9.15	課程介紹、軟體安裝	8日正式上課。8~12日課程加退選，轉學(系)生、復學生及延修生選課，雙主修、輔系申請，12日申辦抵免學分截止日
第2週	9.15~9.22	基礎程式概念1	
第3週	9.22~9.29	基礎程式概念2	28日(日)孔子誕辰紀念日/教師節(放假),29日(一)補假
第4週	9.29~10.06	教師節放假	29日成績優異提前畢業者提出申請截止日
第5週	10.06~10.13	中秋節放假	6日(一)中秋節(放假)，10日(五)國慶日(放假)
第6週	10.13~10.20	AI輔助程式設計2	14日學生宿舍安全輔導暨複合式防災疏散演練。18日多益測驗
第7週	10.20~10.27	AI輔助程式設計3	24日(五)補假，25日(六)光復暨古寧頭大捷日(放假)。
第8週	10.27~11.03	互動教學系統設計模式	30日校課程委員會
第9週	11.03~11.10	期中考	3~9日期中考試
第10週	11.10~11.17	入班教育訓練2小時; VisLab AI模型訓練軟體、生成式AI-Chat GPT應用實務	13日教務會議,16日教師期中成績上網登錄截止日
第11週	11.17~11.24	期末作業主題報告	
第12週	11.24~12.01	遊戲程式設計1	24~28體育運動週。24日校園路跑。27日運動大會夜間開幕，28日運動大會活動，29日101週年校慶活動日，照常上班
第13週	12.01~12.08	遊戲程式設計2	
第14週	12.08~12.15	遊戲程式設計3	12日申請停修課程截止日
第15週	12.15~12.22	遊戲程式設計4	
第16週	12.22~12.29	遊戲程式設計5	22日校務會議。25日行憲紀念日(放假)
第17週	12.29~1.05	期末報告	1日(四)開國紀念日(放假)
第18週	1.05~1.12	期末考	5~11日期末考試，10~11日學生退宿