

課程名稱	中文名稱	基礎程式設計			
	英文名稱	Computer Programming			
授課年段	高一			學分數	3
課程屬性	☐ 專題探究 ☐ 跨領域/科目專題 ☐ 跨領域/科目統整 ☐ 實作(實驗) ☐ 探索體驗 ☐ 第二外語 ☐ 本土語文 ☐ 全民國防教育 ☐ 職涯試探 ☐ 通識性課程 ☒ 大學預修課程 ☐ 特殊需求 ☐ 其他_____				
師資來源	☒ 校內單科 ☐ 校內跨科協同 ☐ 跨校協同 ☐ 外聘(大學) ☐ 外聘(其他)				
課綱 核心素養	A 自主行動	☐ A1.身心素質與自我精進 ☒ A2.系統思考與問題解決 ☐ A3.規劃執行與創新應變			
	B 溝通互動	☐ B1.符號運用與溝通表達 ☒ B2.科技資訊與媒體素養 ☐ B3.藝術涵養與美感素養			
	C 社會參與	☐ C1.道德實踐與公民意識 ☒ C2.人際關係與團隊合作 ☐ C3.多元文化與國際理解			
學生圖像 (依校選填)	☐ 1.文化理解 ☐ 2.溝通 ☒ 3.創意 ☐ 4.合作5. ☒ 批判思考				
學習目標	一、培養學生運算思維、設計思考及程式設計的能力。 二、能了解 C++ 程式語言的基本語法並撰寫程式。 三、能依據指定的方法步驟，規劃程式架構、流程並據以實作。 四、強調邏輯思維啟發，培養學生使用電腦解決問題能力。				
教學大綱	週次	單元/主題			內容綱要
	1	第一個程式			C++簡介
	2	變數與常數			變數的宣告與初始化
	3	變數與常數			基本輸出與輸入
	4	循序結構			運算式與運算子
	5	選擇結構			關係運算子與邏輯運算子
	6	選擇結構			if 敘述
	7	選擇結構			switch-case 敘述
	8	重複結構			for 迴圈
	9	重複結構			while 迴圈
	10	重複結構			改變迴圈的執行
	11	期中考			
	12	陣列			陣列的認識及使用
	13	陣列			陣列的應用
	14	陣列			二維陣列與多維陣列
	15	字串			字元陣列之字串
	16	字串			string 類別的使用
	17	函數			函數的定義與呼叫
	18	函數			遞迴(費氏數列)
	19	指標			指標概念與初始化
	20	指標			參數的傳遞
21	上機考				
學習評量	一、雲端學習平台線上繳交程式解題 二、高中生程式設計解題系統 三、線上測驗及作業繳交				
對應學群	☒ 資訊 ☒ 工程 ☒ 數理化 ☐ 醫藥衛生 ☐ 生命科學 ☐ 生物資源 ☐ 地球環境 ☐ 建築設計 ☐ 藝術 ☐ 社會心理 ☐ 大眾傳播 ☐ 外語 ☐ 文史哲 ☐ 教育 ☐ 法政 ☐ 管理 ☐ 財經 ☐ 遊憩運動				
備註					