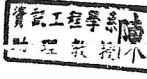


程式設計課程 授課教師／系(學程)主管 討論紀錄表

日期：107年4月25日

授課教師：	陳世暉
系(學程)主管：	張學謙 主任
系所期待的目標：(例：希望使用的語言、學習的範疇、上課範例 or 作業的出題方向等)	
<p>由於本系的教學目標有以下三的項目：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 培養對外華語人才，配合政府對外華語政策。 2. 落實語文教育及應用，培養學生語文應用之多元能力。 3. 結合地方文史，培養區域文學書寫之人才。 <p>希望能夠透過運算思維的訓練，強化本系學生之思考、書寫及談話各項能力指標，幫助同學們未來在可以將華語文學進行跨領域的應用，例如：數位繪本製作、數位教材設計及電子書出版與應用等，讓華語文學作品的呈現能夠更有結構與邏輯。</p> <div style="text-align: right;">  </div>	
授課教師的規劃：(例：使用教材、學期課程涵蓋、需要提供的協助(系層面、校層面)等)	
<p>使用教材：</p> <p>Scratch 是一套圖像化程式設計語言，可以把抽象的程式語法和邏輯用圖形化界面簡單地呈現出來。麻省理工 Scratch 團隊提出了三項在這資訊大爆炸時代必備的學習能力，1. 資料處理和交流能力 (Information & Communication Skills) 2. 思考和問題解決能力 (Thinking & Problem-solving Skills) 3. 合作和自我定位能力 (Interpersonal & Self-directional Skills)，希望可以透過此課程訓練學生具備上述能力。</p> <p>學期課程涵蓋：</p> <p>在學生學習程式設計的過程中，可區分為七個非常基本的大概念： Sequence (序列)、Loops (迴圈)、Parallelism (平行)、Events (事件)、Conditionals (條件)、Operators (運算子)、Data (資料處理)。</p> <p>之後導入 PBL(Problem-Based Learning)問題導向學習法，透過問題或情境誘發學生思考，並建立學習目標，學生進行自我導向式研讀，增進新知或修正舊有的知識內容。PBL 不只能夠解決問題，在處理問題的同時，也是我們精進知識的最佳時機。</p> <p>PBL 課程中學生應具備的技巧與態度</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 團隊合作 2. 文獻選讀 3. 主持團隊學習活動 	

4. 自我導向學習與教學資源利用

5. 傾聽

6. 課堂報告

7. 記錄

8. 合作

9. 尊重成員意見

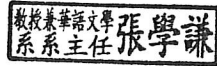
10. 呈現學習成果

需要提供的協助：

課後輔導助教費用

其他備註事項

系(學程)主管簽名：



授課教師簽名：

A handwritten signature in black ink, which appears to be '陳世謙' (Chen Shiqiang). The signature is written in a cursive style and is positioned above a horizontal line.