

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

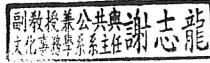
授課教師：	陳世曄
系(學程)主管：	謝志龍 主任
系所期待的目標： (例：希望使用的語言、學習的範疇、上課範例 or 作業的出題方向等)	
<p>本系主要著重於公共與文化事務相關議題，在教學上，重視在地議題與社會變遷的關連，訓練學生具有科際整合與獨立思考之能力。除此之外希望能夠透過程式語言的邏輯訓練，幫助同學提升未來工作核心競爭力，至於該使用何種語言?則交由授課教師自行決定，對於未來的課程規劃，因應數位時代的來臨，希望能夠著重於 App 的開發與應用，例如:本系有大部分的同學在畢業後會選擇進行國家考試，若是能有個平台進行考試資訊的彙整與交流，相信對同學會是很有幫助的。或者是應用於關心環境與社會議題，如：『剩食文化』若能透過程式語言的轉譯後，能將地方資源更有效率的派送至有需要的人手上，除了能夠善盡地方責任外，進而培訓本系同學成為有國際視野的公共事務人才。</p>	
<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">資訊工程學系 陳世曄 助理教授</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： 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： 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：

陳世瑋