

# 健行科技大學教學創新成果報告

教師基本資料																																													
單位	應用空間資訊系	授課教師	李建志																																										
聯絡電話	7201	E-mail	cclee@uch.edu.tw																																										
課程基本資料																																													
課程名稱	程式設計與應用	課號	AG0149/甲																																										
授課學期	111-1	授課班級	應資 1 甲																																										
授課人數	30	必/選修	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修																																										
<b>1. 課程策略及特色</b> <p>本課程著重在如何撰寫程式解決問題。在第 1-5 周，先藉由簡單程式的製作，使學生先具備程式設計的基本觀念。在第 7-18 周，每單元皆以「桌遊」使學生瞭解解決問題的邏輯，並以作業培養學生如何撰寫程式來解決問題。</p>																																													
<b>2. 教學計畫</b> <table border="1" data-bbox="252 1003 1339 2029"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>日期起迄</th> <th>預定教學章節</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>9/5</td> <td>第 1 章 Visual Basic 的基本概念</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>9/12</td> <td>第 2 章 Visual Basic 程式的組成與語法規則</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>9/19</td> <td>第 3 章 變數、資料型別與運算子</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>9/26</td> <td>第 4 章 單向與雙向選擇結構</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>10/3</td> <td>第 5 章 多向選擇與巢狀選擇結構</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>10/10</td> <td>國慶日放假</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>10/17</td> <td>第 6 章 迴圈結構</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>10/24</td> <td>第 7 章 巢狀迴圈結構與變更迴圈流程敘述</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>10/31</td> <td>第 8 章 陣列</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>11/7</td> <td>第 8 章 陣列</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>11/14</td> <td>第 9 章 二維陣列</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>11/21</td> <td>第 9 章 二維陣列</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>11/28</td> <td>第 10 章 搜尋與排序</td> </tr> </tbody> </table>				週次	日期起迄	預定教學章節	1	9/5	第 1 章 Visual Basic 的基本概念	2	9/12	第 2 章 Visual Basic 程式的組成與語法規則	3	9/19	第 3 章 變數、資料型別與運算子	4	9/26	第 4 章 單向與雙向選擇結構	5	10/3	第 5 章 多向選擇與巢狀選擇結構	6	10/10	國慶日放假	7	10/17	第 6 章 迴圈結構	8	10/24	第 7 章 巢狀迴圈結構與變更迴圈流程敘述	9	10/31	第 8 章 陣列	10	11/7	第 8 章 陣列	11	11/14	第 9 章 二維陣列	12	11/21	第 9 章 二維陣列	13	11/28	第 10 章 搜尋與排序
週次	日期起迄	預定教學章節																																											
1	9/5	第 1 章 Visual Basic 的基本概念																																											
2	9/12	第 2 章 Visual Basic 程式的組成與語法規則																																											
3	9/19	第 3 章 變數、資料型別與運算子																																											
4	9/26	第 4 章 單向與雙向選擇結構																																											
5	10/3	第 5 章 多向選擇與巢狀選擇結構																																											
6	10/10	國慶日放假																																											
7	10/17	第 6 章 迴圈結構																																											
8	10/24	第 7 章 巢狀迴圈結構與變更迴圈流程敘述																																											
9	10/31	第 8 章 陣列																																											
10	11/7	第 8 章 陣列																																											
11	11/14	第 9 章 二維陣列																																											
12	11/21	第 9 章 二維陣列																																											
13	11/28	第 10 章 搜尋與排序																																											

14	12/5	第 10 章 搜尋與排序
15	12/12	第 11 章 函式與系統函式庫
16	12/19	第 11 章 函式與系統函式庫
17	12/26	第 12 章 遞迴
18	1/2	開國紀念日補假

### 3. 評量施實方法(學生學習成效說明)

出席與課堂互動 (20 分)：在課堂中，以「桌遊」使學生瞭解如何解決問題。

作業 (60 分)：學生上機實作，進行程式的測試、除錯、與執行，教師也可立即了解學生學習狀況

期末作業 (20 分)：綜合式作業，學生利用這學期學習到的程式概念。

### 4. 具體成果

- (1) 學生了解程式語言在電腦應用軟體發展的所扮演的角色。
- (2) 學生能使用 Visual Basic 的基本環境操作。
- (3) 學生能分析程式的流程與結構化邏輯概念。
- (4) 學生能撰寫與修改程式，並且進行程式的測試、除錯、與執行。

### 5. 本教學創新課程之後續影響

學生在具備分析程式、結構化邏輯概念、及撰寫與修改程式等基本能力後，未來能更有效率地學習應資系大一下與大二下的其他程式語言課程。

活動照片



圖 1：學生上機實作



圖 2：學生上機實作

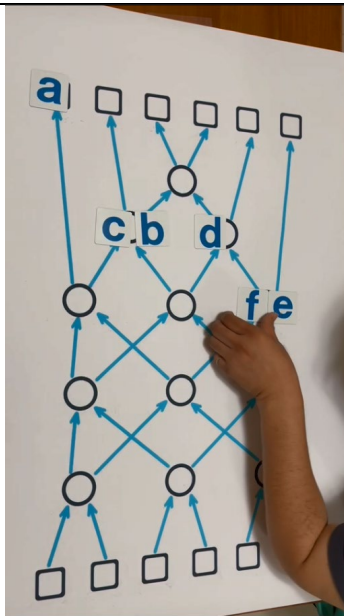


圖 3：排序桌遊說明

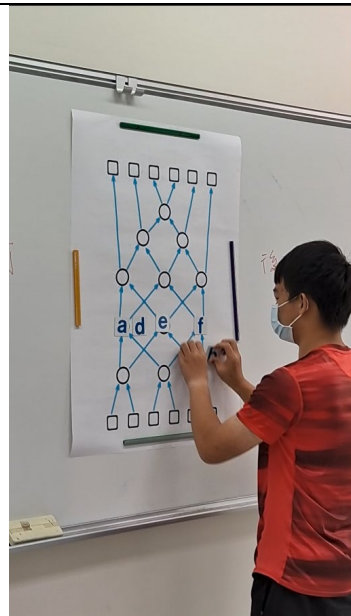


圖 4：學生操作排序桌遊

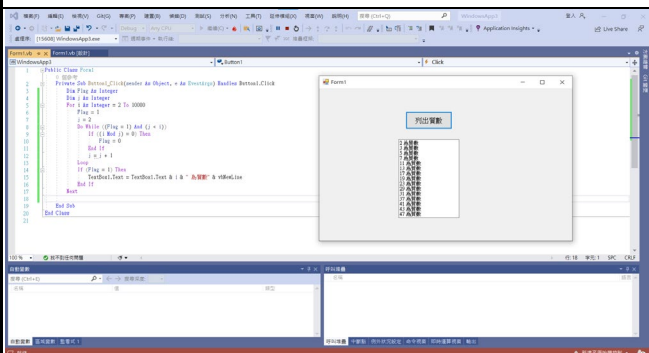


圖 5：學生實作作業

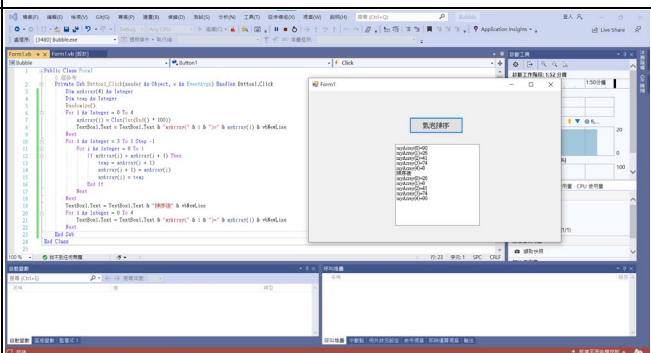


圖 6：學生實作作業

## 6. 附件檢核

申請表

成果報告(書面)

成果報告(影音)

課程教材：講義、投影片

課程回饋意見表

回饋意見分析

其他

## 課程回饋意見調查結果統計表

課程名稱	程式設計與應用
學 期	111-1
授課教師	李建志
應收份數	(30)份
實收份數	(28)份
有效份數	(28)份
回饋結果	
激發更多想法	4.36
提升學習興趣和動機	4.32
對於學習有顯著幫助	4.39
教學內容有達到預期	4.32
創新教學比傳統式教學生動活潑	4.36
希望能有更多類似創新創意課程	4.39
上述結果整體平均	4.36
(5 級距，5 分為非常滿意，1 分為極不滿意)	
課程意見	
優 點	
缺 點	
其他建議	