

Do your best!. You can make it

104-2 課程重構計畫

(程式設計二)

計畫動機

1. 程式設計以邏輯方式思考及轉換成程式的學習方式均相當陌生，因此學生們學習的困難度較高，碰觸此課程，對寫程式仍為陌生，因此針對此課程進行重構計畫，希望增加學習意願，突破學習瓶頸。
2. 期望藉由本次計畫，透過課程輔助內容和分組學習方式調整，提升學生學習的能力。
3. 藉由同學小組討論活動，互助戶學的方式，彼此鼓勵，共同學習，不僅可以相互激勵，也可以提高學生學習動機。

教學目標

- 認識 Java 程式撰寫及應用，並學習基礎程式設計能力已達到：培養具備整合資訊科技與管理專業能力之資訊管理專業人才、專題研究及就業競爭優勢之資訊管理專業人才。

教學內容

- ◎ 物件導向基本概念
- ◎ 抽象類別與介面
- ◎ 類別的基本架構
- ◎ 例外處理
- ◎ 類別的進階認識
- ◎ 檔案處理
- ◎ 類別的繼承
- ◎ 套件概念

學習評量

平時成績 50%

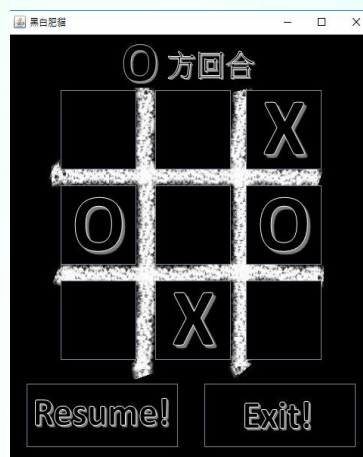
- ◎ 小考(隨堂考及小組)
 - ◎ 實習
 - ◎ 作業(每 1-2 週)
 - ◎ 程式設計大會考
 - ◎ 課堂及 mood 平時成績
- 期中、期末考 50%

- ◎ 筆試
- ◎ 上機測驗

教學策略

1. 建練習題庫、應用程式題庫，並鼓勵同學自行練習
2. 將學生分組，鼓勵一起討論
3. 期末設計程式比賽，增加小組間的討論

計畫成效



圖一 程式大會戰小組介面呈現成果圖

「小組討論」分項的平均值		「小組測驗」分項的平均值	
問卷內容	平均值	問卷內容	平均值
我會願意和其他組員做學習交流	4.36	小組測驗得到好成績，會讓自己很有成就感	4.45
我會和同學一起討論來完成課程作業	4.39	為了不影響小組測驗成績，我會更努力	4.52
小組學習方式會更激勵自己的學習動力	4.00	小組測驗可以彼此激勵學習的風氣	4.03
小組討論會幫助我達到學習成果	4.15	小組測驗可以增加學習的動力	4.09
小組學習方式會讓我更願意挑戰困難的內容	3.91	小組測驗可以了解自己的學習成果	4.00

圖二 小組討論問卷 2