輔仁大學 112 年高教深耕計畫
【程式設計融入必修課程補助計畫】授課成效報告

基本資料

開課學系	民生學院	學制別	大學 □ 日間部 ■ 進修部
執行學年度	112 學年度	執行學期	第 1 學期
課程名稱	餐旅資訊管理		
開課代碼	C570314864	修課人數	62
授課教師	江莞兒	聯絡電話	(手機) (研究室分機)2496
e-mail	016737@mail.fju.edu.tw		

整體教學設計

跨域特色	透過十週的程式學習引導，讓同學們體驗 App Inventor 2 融入職場生活與解決問題的魅力；啟發同學們的邏輯思考，結合餐旅專業，從不畏懼接觸，進而擁抱程式，期能解決生活或職場需求。由多元學習的觀點出發，培養未來職涯發展不可或缺的基礎能力。
程式語言	□ Python ■ APP Inventor 2 □ R □ JavaScript □ Scratch □ excel VBA □ Processing □ 其他_____
教學目標	• **知識面目標** (期望學習者透過課程能習得哪些知識)：從基礎概述課程，學生們能夠對程式運行與結構有基本的認識。當接觸到程式語言時，不再是排斥抗拒，而是能有能力瞭解程式的內容。 • **學科專業技能目標** (期望學習者透過課程能展現哪些學科專業技能)：從程式基礎語法到實作，學生們能從「輸入與輸出」、「變數運算」、「條件判斷」，「迴圈」、「陣列」、「函式」等概念應用到 APP 設計中。 • **程式設計技能目標** (期望學習者透過課程能展現那些程式設計技能)：從程式基礎語法到實作，學生們能夠使用 APP Inventor 2 開發 APP，在餐旅產業上靈活運用；如：訂餐服務製作、旅館房務管理服務等，進而達到與顧客或廠商的溝通與便利服務。 • **態度面目標** (期望學習者修習完課程後能有哪些態度轉變)：期許完成規劃之課程內容後，能面對職場領域能力需求時，保有競爭力；並從學習程式過程中，培養解決問題思考的系統性，進而提升技能的高度與視野。
學習輔助資源	線上資源：網站－APP Inventor 2 中文學習網 實體資源：Tronclass, Teams, 夜神模擬器等

程式設計相關教學活動設計

	日期	課程單元名稱	學習目標
1	9/27	開發環境設定與	1. 平台帳號申請 2. 專案建置與管理

		基本元件設定	3. 外觀編排與程設視窗 4. 基本元件
2	10/11	基本元件設定-2	1. 基本元件練習 2
3	10/18	變數與基本運算	1. 使用變數時機 2. 基本運算元的使用
4	10/25	流程控制與迴圈	1. 條件判斷 2. 迴圈
5	11/1	清單	清單（陣列）宣告與使用
6	11/8	程序應用	函式編寫與呼叫
7	11/15	網路元件	1. 多媒體元件應用 2. 網際網路與分享、社交應用元件
8	11/22	google 表單應用	1. google 表單建立與使用 2. 系統程式碼與表單呼叫、查詢表單
9	12/19	微型資料庫應用	資料庫測試
10	12/26	作品分享	期末作業分享

課堂活動或學生作品剪影 (至少 4 張)

12:30
Screen1
今天吃什麼呢
品項：
新增項目...
數量：
新增項目...
確認購物車
加入購物車
不可見的元件
對話框1
對話框2

9:48
Screen2
餐點製作中
請稍等><
返回

~秋意濃~社區烘焙小站~
中秋節
一年一度的中秋節即將到來~
~秋節必吃~酥香蛋黃酥~
社區烘焙小站來囉~ 美味蛋黃酥，外皮層次由油皮、油酥結合，烘烤後外皮酥香可口，內餡有香濃紅豆餡和鹹蛋黃組
剩餘盒數
500
盒
不可見的元件
FirebaseDB元件1
對話框1

12:30
110餐旅鐵路車站
110餐旅
鐵路車站
單程
來回程
起始站：
新增項目...
到
新增項目...
日期：
時間：
新增項目...
數量:
-
1
+
車種：
新增項目...
不可見的元件
對話框1
歡迎詞

授課心得感想

這學期接手進修部餐資課程，因為原來請賴宏昇老師支援，但因為賴老師鐘點問題，本人重新回到進修部上餐資。課程融入同樣邀請到合作多年的蕭智元老師，遠道而來協助教授 APP Inventor 2 課程，希望能夠開啟餐旅系進修部同學的程式設計大門。在配合進行協作課程前，檢討以往日間部上課情況，有些同學無法完整運用所學到的技能。因此與蕭老師溝通，放慢速度，並了解餐旅系進修部同學需求與基本學習概況，因此這次教學 App inventor2 有不錯的成效，反思其原因如下：

1. 目的導向的課程規劃
   此次以同學們的餐旅系專業為起點，實作適用於餐飲或旅館、旅遊業之 APP 程式，(如點菜、房務清潔、後台管理、訂房管理、旅遊規劃等)，激勵同學動腦思考問題與動手操作的樂趣與成就。
2. 利用教學現場資源
   觀看電腦教室的兩個大投影螢幕是可以讓同學跟著講師的步伐操作，從程式邏輯的思考到程式的撰寫，大多都能有效跟上；沒有切換螢幕，反而速度加快，學生在學習上比較無障礙。
3. 師生間互相支援
   授課過程中，同學間願意彼此互相支援，降低講師無法短時間一一解決所有同學提問的困擾，同時本人也在課堂中來回協助，師生之間共同實踐教學相長的默契與境界。
4. App 連結表單跟資料庫，可以幫助後台處理，對於數據的處理，跟大數據的客戶維繫，學生覺得很有幫助。
5. 因為有十週週數，學習時間比較長。

雖然餐旅系同學鮮少接觸與程式設計相關的課程，但透過 APP 程式設計的協同教學，引領同學進入程式領域，從陌生不安到能有基礎的瞭解與掌握，同時也更強化即將面對踏入職場的自信與準備。

總體檢討，App Inventor2 對於餐旅系同學非資訊背景，有更好的實用性。

App 的製作，對餐旅專業，不論是餐廳、旅館、旅遊，行銷。都可以採用 App。融入餐旅資訊課程，具體效益非常高。

這次的期末作業，令人非常驚艷，各行各色的 APP 成果不錯。也有同學做出火車訂票系統、中秋節蛋黃酥訂購系統、外送 APP、咖啡廳點菜等等。進修部的同學直言，講求實用性，他們想要將學到的，直接拿去使用。學習的態度，非常可貴。

另有同學做出藏壽司的盤數回收，累積點數可抽獎，思考如何將程式與音樂、獎品配合，也非常有趣。

授課問題與反思回饋

進修部的同學，成員結構比較特別。有些同學白天上班，上課無法準時到課。但程式融入需要從頭跟著步調跟緊學習。才不會落後一點，就跟不上。但發現居然有很多同學為了學習 APP 非常準時到課。還會搶佔前面座位，因此覺得非常欣慰。

也發現該班上課時，有些同學，有一些步驟沒有跟上，會叫老師等一下，不要動，等我～因此需要協助的時間就會加長，不知不覺兩個小時很快就過去。同學們就會抱怨，怎麼上這麼少，就沒了。(非常有趣) 這是日間部同學沒有的現象。也就是節奏需要放慢，但時間又不夠用。兩小時的設計太短。

但，也有同學因為遲到，內容就跟不上了。但因為這個班級，同學互相幫忙的真不少，還是可以慢慢補起來。

基本上 APP 的課，已經操作多年，實用性高，餐旅系同學可以靈活運用於電商、或實體餐飲旅館業。學生學習的興趣也高。

只是操作的時間，非常受限，晚間不到兩小時的時間，要授課，又要幫助除錯，如同學生反應，怎麼不是三學分比較剛好。本人也有同樣的感覺。

或許之後提出課程檢討，因應學生的需求。也希望 APP 的課程，持續幫助進修部同學，運用到未來職場上。