| 國立臺中科技大學第 學年度第 學期  教學方式調查表  113年8月版 | | |
| --- | --- | --- |
| 教師姓名 | | （請師長親自簽名） |
| 必修課程名稱 | |  |
| 必修課程開課單位 | | 學院  系（所） |
| 課程類別（得複選） | | |
| □創新教學  （得複選） | 改善學生學習動機低落及學習成效，翻轉傳統教學模式，以學習者為重心，引發學習動機及熱情，關注學習內容，以多元方式評估 學習成效機制，並追蹤輔導及回饋教學。課程導入創新教學方式：  □（一）個案教學 Case study or event discussion。  □（二）腦力激盪 Brain storming。  □（三）角色演練 Role playing。  □（四）e化教學 e-teaching （如IRS或多媒體教學） 。  □（五）一分鐘回饋 One-minute feedback。  □（六）翻轉教學Flipped classroom。  □（七）問題導向教學法 Problem-based learning。  □（八）設計導向教學法 Designed-based learning。  □（九）專題導向教學法 Project-based learning。  □（十）其他創新教學方式：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_（請說明） 。 | |
| □創新創業 | 依據不同系科屬性及學生學習需求，開設以下創新創業課程：  （一）開設具設計思考或創新實踐之創業課程。  （二）開設創新自造學習活動之創業課程。  （三）開設啟發學生創意思維及創新想法為主軸之創業課程。  （四）授課教師具創業實務經驗。  （五）授課教師具設計思考教學能力。 | |
| □程式設計 | 針對學生不同專業領域及應用型態發展客製化之程式設計課程 （不限資訊科技相關領域），提升學生具備運用資訊科技能力、 邏輯運算及程式設計之基本認知。程式設計課程之教學內容包含：   1. 程式設計、程式語言、程式運算邏輯思維。 2. 大數據分析。 3. 系統製作。 4. 其他程式設計教學內容：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_（請說明） 。 | |
| □STEM | 屬科學（Science）、科技（Technology）、工程（Engineering）或 數學（Math）專業領域之課程 （符合上開領域一種與一種以上之課程）。 | |