| 國立臺中科技大學第 學年度第 學期  教學方式調查表  113年1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)。 | |