「資訊科學教學法」大綱

教學大綱

   資訊教育發展沿革

  資訊科技教學法

  教與學策略/模式

 運算思維教育、STEAM教育

  程式迷思概念、程式教與學策略/模式

   程式設計解題模式: from brute force to optimal

   視覺化程式設計之教學設計

評量方式

   互動(含問卷)與討論25%、程式設計解題與教學設計作業70%、出席5%