資訊科學教學法大綱

* 目標: 掌握中學電腦教學之教材教學法與教學模式
* 大綱
* 程式之迷思概念(misconceptions)及程式教學法
* 資訊科學之教學策略(教材、學習單): 模擬式教學(simulation-based learning)、POE/POEC、PBL、資訊科學之自主學習策略(四學)、WSQ、DGBL、 game design、類比教學法、合作學習、Pair programming、Peer tutoring、peer assessment、**錯誤中學習、**學生自行出(擬)題、差異化教學、鷹架、心智圖、動畫
* 不插電運算思維融入跨領域教學
* 教學設計:循序、選擇、重複、模組、清單之系統化教學設計
* 運算思維融入程式教學:程式應用及問題解決(演算法改善)教學設計
* 評量:平時作業(含出缺席、 習作、互動)：50% ， 期末專題(AI in coding learning、WSQ/poe for coding、........)：50 %