

# 教學精進

(翻轉教學 Flipped Teaching)

- 將傳統「課堂講課，回家寫作業」的教學流程倒轉，讓學生在上課前，利用數位教材或閱讀指定教材自主學習，課堂上由老師引導分組活動、討論習題、上台展演、或分組互評

# 教學精進

(活動誘發學習教學 Activity Facilitated Learning)

- 教師藉由設計過的課堂活動或遊戲來促進學生自主學習，讓學生在學習過程裡有更多的主控權，並從探索中學習新知，並透過樂趣誘發學習的動機

# 教學精進

## (數位科技教學)

- 課堂上使用**筆電、平板、手機**等裝置來輔助教學與學習，且必須將實行數位科技教學的教學單元標示清楚，並簡要說明實行數位科技教學時課堂上使用的數位科技工具的種類，即為數位科技教學

# 教學精進

## (數位課程)

- 運用**資訊科技與媒體**來建立的各種學習的模式，讓參與者能夠很方便地進行交與學，打破同時同地的傳統課堂限制。學習需要互動與溝通，在數位學習中，老師與學生是透過各種資訊與網路科技來進行互動

# 教學精進

## (微型課程)

- 以1學分為上限，可依實際需要調整上課時間，課程之學分數可依18小時為1學分之比例換算。課程須符合其中之一微型課程類型：
  - (一) 基礎理論已在其他課程探討過之**衍生性**課程
  - (二) **跨領域**或**產業**議題課程
  - (三) **前瞻性**或**非定論**之**雛型**課程開發
  - (四) **密集補救**課程
  - (五) **研討型式**課程
  - (六) 課程共構與協同教學之課程型態

# 教學精進

## (問題/專案導向學習PBL課程)

- **以學生為中心(student-centered)**的學習或教學方式，透過學生解決問題或探討真實性議題(authentic problem)的過程，整合專業知識與技能，成為具備學習動機和自主學習能力的學習者。
- 常見的PBL具有以下幾項特徵，可作為鑑別PBL與其他教學方式的要項：
  - (一) 以**結構模糊的(ill-defined)真實性問題**作為學習的起點
  - (二) 問題的設計要**與學生的生活或職場應用**有所關聯，是學生關心的問題
  - (三) 教師擔任**學生學習的促進者(facilitator)或教練(coach)**
  - (四) 鼓勵學生以**導生討論小組(tutorial discussion group)**的方式進行合作學習
  - (五) 採用**多元評量**來評定學生的學習成效

# 教學精進

## (深碗課程)

特色為以學生學習為主體，以原有課程為基礎，結合鏈結  
特徵型師資，進而深化學習內容或整合跨域知識，等學習  
方式，提升學生自主學習、跨域溝通表達及學用合一  
能力

- (一) 類型一：為達到學生深化學習成效，引入社會、產業及國際之真實性重要議題，以原有專業課程(必修或選修)為基礎，增加實作、PBL、自主學習、競賽、實務操作、演講、論壇等活動或課程，其課程組合為  $X + X_1 + \dots + X_N$
- (二) 類型二：系統課程的整合，整合兩門以上之相關課程，加廣學生學習成效，其課程組合為  $X + Y$  或  $X + Y + Z$

# 教學精進

## (實作課程)

- 課程內涵以提供學生**實際或模擬**的學習經驗，透過模擬實境、做中學、動態學習等，引導學生進行真實的思考學習和行動學習，發展主動積極的學習態度和團隊合作經驗，並從參與過程中了解自我的真實能力和有待發展之處。如：專題實作課程、實驗操作性課程、體驗學習課程……等



# 教學精進

## (程式設計課程)

- 能增進學生資訊素養，學習跨領域運用程式設計，因應各專業領域差異，逐步朝向系所結合其教學目標、特色發展方向及學生未來就業途徑，選擇適當的程式語言，規劃適合各該領域所需程式設計課程

# 教學精進

(非同步遠距課程)

- 使用**電視及網際網路**等傳播媒體的教學模式，它突破了空間的界限，有別於傳統需要往校舍安坐於課室的教學模式
- **由於不需要到特定地點上課，因此可以隨時隨地上課**。學生亦可以透過電視廣播、網際網路、輔導專線、課研社、面授等多種不同管道互助學習