程式設計

課堂初期可能要先以示範與練習教學法為主，將一些基本的語法以及邏輯教給同學，並且在課堂上進行練習，使用分段式單元逐一的進行教學，在每個單元中有明確的目標，讓學生更清楚而進行實作。

學會了基本的程式語法之後，可以開始規劃創意思考教學法，使用ATDE教學模式，以問與答的方式，激發學生思考發想創意，也可以透過分組競賽的模式，刺激學生創造不同的解決問題模式。

當擁有創意之後，便可以引導學生以設計思考的方式，將作品設計出來，並且透過使用不同的工具，例如：網頁設計、人因工程設計等等程式設計工具，提升開發效率，使學生最終能以系統化的方式完成創意作品。

在程式設計課程當中，以最生活化的設計作為創意發想起點，紅綠燈是我們出門在外最容易看到的程式設計案例，從亮燈的時間到亮燈的順序，甚至是小綠人的圖示或者倒計時的字型，都是可以重新拿出來做創意思考的，並且有了這些創意後，再以設計思考的方式進行設計，同時讓學生可以得到程式設計的技能，又能以生活化的方式，創意發想與設計。