

### 自我省思

建立了線上 SCRATCH 帳號，方便管理學生作品，惟學生每周上課時較容易忘記本身帳密；設計遊戲過程中，因每位學生學習程度不一樣，較容易產生無法同時完成進度，會有互相等待的時間，這部分是需要再加強的。

在改進互相等待上，讓較快完成的學生先到科丁網站學習邏輯及迴圈設計概念，也利用設計過程中讓學生互相協助指導，讓學生養成團隊合作的精神。