自我省思與改進

林建福

優點：

1. 學生對於設計遊戲程式實機操作有興趣，課程參與程度高。
2. 可透過身旁同學的協助，發揮互助合作的精神。
3. 課程為認知、實作同時進行，能讓學生快速進入學習狀況。
4. 教師行間巡視，關注學生個別需求。
5. 透過廣播教學系統，讓學生更能了解老師所要求的遊戲設計的情境關卡。
6. 教師能即時給學生回饋、鼓勵，給予學生成就感。

待改進：

學生資訊能力落差大，老師要花費較多時間兼顧所有同學的實機操作需求；較難掌握全班教學進度，教學步調較難預測。

改進策略

1. 允許資訊能力學習較佳的同學協助其他同學解決問題，以減少老師耗費個別指導的時間。
2. 提醒學生適時做課堂筆記，增強學習成效。