

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號；三年級初步接觸程式設計，講解需花費較多時間說明細節及注意事項，先行於上學期建立科丁(CODE)線上班級讓學生練習程式組合及迴圈練習，讓學生先有初步概念，本學期初步設計遊戲過程中，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情形，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。