

自我省思與改進

- 一、第 1 次使用 pagamo 的競賽之盾，部分設定值，還是需要反復測試對學生的影響及效果。
- 二、這類型的數位學習，需要在平時累積操作及練習，才能在競賽時，發揮學習成效，可以降低一些引導，多一點時間幫忙學習成就低落的學生。
- 三、有關競賽之盾的進行過程中，發現有學生為了拚題速，忽略正確率，經觀察，能量上限可以設 500 點，回復速度 128 倍，可能有機會限制這種狀況發生，之後的操作，會計算一下題數跟能量數的比例。