

自我省思與改進(150-300 字)

在教授八年級學生翰林版 Scratch 陣列單元時，我發現學生對於「陣列」這個概念初期較為抽象，尤其是理解如何用索引取值與設定值，需要透過多次實作與引導。透過設計實際的專案，如小遊戲或成績紀錄系統，學生能更具體感受到陣列的應用。課堂中發現部分學生會將變數與陣列混淆，因此我在教學中加入更多對比示範。整體而言，學生對 Scratch 的圖像化介面已有基礎，但進階邏輯如陣列，仍需要逐步拆解與反覆練習。未來我希望能加入分組合作與專題挑戰，讓學生在解決問題中更有動力學習，也能深化邏輯思維與團隊合作能力。