

自我省思與改進

在本次教授高年級學生以 Scratch 製作迷宮遊戲的課程中，學生普遍展現高度的學習興趣，能透過程式邏輯理解角色移動與碰撞偵測的概念。然而，我發現部分學生在座標判斷與事件觸發上仍有困難，導致角色無法順利通關。

未來可在課前安排分段示範與引導練習，讓學生先掌握基礎邏輯，再進行創作。同時可鼓勵學生進行遊戲關卡設計分享，培養同儕合作與問題解決能力，使課程更具挑戰與成就感。