**专注力**

1.像设计游戏一样设计任务:

1，目标:细分任务，每一件事尽量保证精确

2，规则:从简单开始，逐步增加规则

3，障碍:成就感与挫败感的平衡

2.创造使用推理和类比的机会

推理:是一种纵向的过程

类比:是一种横向的过程

3.