

# 문제 상황 : 패턴이 읽히면 학생들이 쉽게 지루해 한다

1. Learn To Code : 문제풀이 -> Apple TV 리뷰 -> 코드 리뷰 의 사이클이 하루 정도 반복되면 학생들의 흥미가 다소 떨어지게 된다
2. Learn To Code 풀이 중간 중간에 문법 설명이나 언플러그드 활동을 섞어서 진행 하며 되도록이면 문제 풀이는 연속적으로 3시간 이상 하지 않으려 노력함.

# 문제 상황 : 결과물의 퀄리티 하락

1. Learn To Code 를 진행할 때는 자신이 한 코딩의 결과물이 상대적으로 화려하게 보인다.
2. 웹상의 샌드박스나 퍼즐북을 사용해서 문법 연습을 할 때에는 배우는 내용은 상대적으로 어려워지지만 코딩의 결과물이 가시적으로 나타나지 않아서 상대적인 성취도가 하락
3. Struct / Enum 과 같이 학생들이 받아들이기 힘들어하는 개념을 Learn To Code 나 Drawing 과 같은 Playgroundbook에서 실습 할 수 있는 콘텐츠를 구상하여 사용
4. 추후에는 자체 Playgroundbook으로 이 부분을 해결하면 좋겠다는 생각