

제182

컨텐츠 구성

프로그래밍 개념

1. 명령어

2. 디버깅

3. 함수

4. For 루프

5. 조건문

6. 논리 연산자

7. While 루프

8. 알고리즘

9. 변수

10. 타입(초기화)

11. 매개변수

12. 배열

좀 더 쉽게 학습 할 수 있는 방법이 없을까?

현재의 교육 환경, 학생들이 낯설어 하지 않고 학습할 수 있는 방법은
없을까?

좀 더 쉽게 학습 할 수 있는 방법이 없을까?

현재의 교육 환경, 학생들이 낯설어 하지 않고 학습할 수 있는 방법은
없을까?

Track 0 - 언플러그드 활동 도입

교육 현장과 언플러그드

- 주요 타겟: 초등학교 고학년부터 ~ 프로그래밍을 처음 접하는 성인
- 교육 환경: 프로젝트 기반 학습, 활동을 접목한 교육 환경
- 기대 효과: 지렛대 역할, 친숙한 사물로 학습하기(자신감 얻기)