

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)



1:1 매칭

