초등학생 코딩 교육에서 짝 활동의 효과

차예준 · 2022년
가상교육방법논총 30(1), 15-38

초록

연구 목적 이 연구는 수업 진도와 난이도 설계 요인이 학습에 미치는 영향을 확인한다(대상: 초등학교 5학년).
연구 방법 설문과 관찰.
연구 결과 학습 참여가 높아졌다고 보고.
주제어 성인 학습자, 수업 속도·난이도, 디지털·AI 활용 교육

※ 교육 영상 시연용 가상 자료 · 실제 논문이 아닙니다(저자·학술지·수치 모두 가상)

Ⅱ. 연구 방법

연구 대상은 초등학교 5학년이며 표본 120명이다. 연구 방법은 다음과 같다: 설문과 관찰.

Ⅲ. 연구 결과

분석 결과, 학습 참여가 높아졌다고 보고.

Ⅳ. 논의 및 한계

본 연구의 한계는 다음과 같다. 단기 연구.
후속 연구에서는 더 다양한 학습자 집단에서 반복 검증이 필요하다.