

방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

한국게임과학고등학교

□ 운영 개요

| | |
|------|------------------------------|
| 프로그램 | 방과후학교(이스포츠-FPS) |
| 시 간 | (월, 수, 금)요일, 야간(18:50~21:40) |
| 장 소 | 3,4층 이스포츠실 |
| 대 상 | 1~3학년 |
| 강 사 | 이동우 |

□ 연간 계획

| 월 | 주 | 활동 내용 | 비고 |
|---|---|-------------------------|----|
| 3 | 4 | FPS 게임의 개요 및 역사 소개 | |
| | 5 | FPS 게임의 특징 및 특성 소개 | |
| 4 | 1 | FPS 게임의 특징 및 특성 분석 | |
| | 2 | FPS 게임의 요원(총기) 및 포지션 분석 | |
| | 3 | FPS 게임의 요원(총기) 및 포지션 훈련 | |
| | 4 | FPS 게임의 특징 및 특성 분석 및 훈련 | |
| | 5 | FPS 게임의 지형 및 용어 분석 및 훈련 | |
| 5 | 1 | FPS 게임의 사격 기술 훈련 | |
| | 2 | FPS 게임의 무기 및 스킬 활용 훈련 | |
| | 3 | 게임 내 발생하는 문제 해결 능력 분석 | |
| | 4 | 전략 파악 및 논리적 사고 능력 분석 | |
| | 5 | 팀원과의 효과적인 커뮤니케이션 훈련 | |

| | | | |
|----|---|---------------------------|--|
| 7 | 1 | 5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업 | |
| | 2 | 5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업 | |
| | 3 | 각 요원 세팅법 훈련 | |
| 8 | 3 | 팀원과의 협력 플레이 훈련 및 전략 연구 | |
| | 4 | 팀의 리더로서 역할 훈련 | |
| 9 | 1 | 5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업 | |
| | 2 | 포지션 역할 수행 능력 분석 | |
| | 3 | 요원, 맵 선택률 및 동선 분석 | |
| | 4 | 전술, 전략 분석 | |
| | 5 | 맵 지형을 활용한 상대 전술 분석 | |
| 10 | 1 | 상대팀 조합 확인 후 대응 전략 분석 | |
| | 2 | 라운드 시작 전 설계 훈련 | |
| | 3 | 상대팀이 공략하는 지점 전략 분석 | |
| | 4 | 오브젝트 포인트 관리 분석 | |
| | 5 | 5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업 | |
| 11 | 2 | 5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업 | |
| | 3 | 라운드 패배 후 상대방 분석 훈련 | |
| | 4 | 맵 영역 관리 분석 | |
| | 5 | 맵 영역 관리 훈련 | |
| | | | |
| 12 | 1 | 크래딧 관리 분석 | |
| | 2 | 스파이크 설치 후 전술 분석 | |
| | 3 | 스파이크 설치 후 전술 훈련 | |
| | 4 | 5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업 | |
| | 5 | 5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업 | |
| 1 | 1 | 수비팀 리테이크 전술 분석 | |
| | 2 | 수비팀 리에이크 전술 훈련 | |
| | 3 | 5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업 | |
| | 4 | 5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업 | |