

방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

한국게임과학고등학교

□ 운영 개요

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

□ 연간 계획

월	주	활동 내용	비고
3	4	LOL게임의 특징 및 특성 분석	
	5	LOL게임의 챔피언 및 포지션 분석	
4	1	LOL게임의 챔피언 및 포지션 훈련	
	2	미니언 및 라인관리 분석	
	3	미니언 및 라인관리 훈련	
	4	라인 프리징, 라인 관리 훈련	
5	1	라인 푸쉬, 라인 관리 훈련	
	2	빅웨이브 형성 활용 전략 훈련	
	3	와드 및 시야관리 분석	
	4	와드 및 시야관리 훈련	
	5	5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업	
6	1	시야 관리 전술 소개	
	2	포지션 별 지형 분석	
	3	포지션 별 지형 훈련	
	4	5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업	

7	1	정글러의 동선 분석	
	2	정글러의 동선 훈련	
	3	시야 관리 전략 분석	
8	3	시야 관리 전략 훈련	
	4	포지션 역할 수행 능력 분석	
	5	챔피언 지표 분석	
9	1	라인 푸시, 프리징, 다이브 전술 분석	
	2	지형을 활용한 시야 관리 전술 분석	
	3	5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업	
	4	정글 동선 활용 전략 분석	
10	1	정글 동선 활용 전략 훈련	
	2	주도권을 통한 경기의 흐름 예측 방법 훈련	
	3	주도권을 통한 스노우볼 관리 능력 연구	
	4	주도권을 통한 스노우볼 관리 능력 훈련	
	5	5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업	
11	1	밴픽 분석을 통한 경기의 흐름 예측 훈련	
	2	밴픽 분석을 통한 경기 예측 및 대응 방법 연구	
	3	5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업	
	4	5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업	
12	1	정글러의 동선에 따른 팀의 초반 전략 연구	
	2	적 및 아군의 턴 개념 잡기 훈련	
	3	적 및 아군의 턴 개념 활용 능력 연구	
	4	5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업	
	5	5:5 실전 실습, 자가 분석 및 피드백 수업	
2	1	대회 경기 분석 및 피드백 수업	