

학습과정명	게임산업연구													
학습목표	<p>본 교과목에서는 게임 산업에 관심이 있는 사람들에게 현재 게임 산업이 과거, 현재 그리고 국내.외적으로 어떤 현황을 보이고 있는지, 또한 그 특징이 무엇인지를 이해시킨다. 또한 게임의 기본적 정의와 각 플랫폼의 특징을 이해시키고, 게임 활용을 통해 경제적, 사회적, 문화적, 청소년 심리와 교육에까지, 게임과 콘텐츠 산업의 관계와 중요성을 보여주고자 한다.</p> <p>이를 통해 게임산업을 구성하고 있는 인적자원, 기술, 게임플랫폼별 현황을 살펴보고 수익 모델의 변천사를 이해시키고, 콘텐츠 활용성을 높이는 안목을 키우는 등 게임산업에 대한 전반적인 이해를 높이는데 목표를 갖는다.</p>													
주교재	게임은 훌륭하다, 고영삼외16명, 호밀밭, 2021													
성적평가	중간	30%	기말	30%	수시	10%	과제	10%	출석	10%	기타	10%	총	100%
■ 주차별 수업(강의.실험.실습 등) 내용														
주별	차시	수업(강의.실험.실습 등) 내용										과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1차시	<p>1) 강의주제: 게임산업에 대한 간단한 이해 및 과목 OT</p> <p>2) 강의목표: -뉴노멀 전환의 시대에 게임산업에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -과목에 대한 설명을 듣고 앞으로의 수업 방향성에 대해 이해하자. -뉴 노멀, 전화의 시대에 대해 학습한다.</p>										<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 강의계획서, 교재, 강의 PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스크린</p>		
	2차시	<p>1) 강의주제: 게임화 사회의 전개 및 게임인간</p> <p>2) 강의목표 -게임화 사회의 전개 및 게임인간에 대해 학습할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -게임화 사회의 전개에 대해 알아보고 이해할 수 있다. -호로 루덴스와 게임인간에 대해 학습할 수 있다.</p>										<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스크린</p>		
	3차시	<p>1) 강의주제: 디지털게임에 활용되는 신기술 및 게임문명의 미래</p> <p>2) 강의목표: - 디지털 게임에 활용되는 4차산업혁명 신기술 및 게임문명의 미래에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 디지털 게임에 활용되는 4차산업혁명의 신기술에 대해 학습할 수 있다. - 게임문명의 미래에 대해 탐구한다.</p>										<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스크린</p>		
제 2 주	1차시	<p>1) 강의주제: 게임의 정의</p> <p>2) 강의목표 - 이 시대 게임이란 무엇인지 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 게임의 정의에 대해 학습 한다.</p>										<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p>		

		- 게임의 장단점에 대해 학습 한다.	※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린
	2차시	1) 강의주제: 게임의 장르와 역사 2) 강의목표: - 게임의 장르와 게임의 역사를 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: - 게임의 장르에 대해 학습 한다. - 게임의 역사에 대해 알아보고 탐구 한다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린
	3차시	1) 강의주제: 게임 플랫폼과 기술발전 2) 강의목표 -기술발전에 따른 다양한 게임 플랫폼에대한 이해를 할 수 있 다. 3) 강의세부내용: -기술발전의 변화의 양상에 대해 탐구한다. -각각의 게임 플랫폼의 특징에 대해 학습한다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린
제 3 주	1차시	1) 강의주제: 게임혁명과 4차산업 2) 강의목표: -4차산업에 의한 게임의 변화와 국내 게임시장의 현황과 전망 에 대해 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: -4차산업에 의한 게임의 변화에 대해 이해한다. -국내 게임시장의 현황과 전망에 대해 살펴본다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린
	2차시	1) 강의주제: 가상현실의 의미와 현재 그리고 미래의 모습 2) 강의목표: - 가상현실의 의미와 현재의 모습의 이해를 통해 앞으로 변화 될 모습을 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: - 가상현실의 의미를 학습한다. - 현재 가상현실이 적용된 모습 그리고 앞으로의 모습을 살펴 보고 앞으로의 플랫폼 방향성에 대해 토론해 본다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린
	3차시	1) 강의주제: 사이버 문화와 MZ세대 2) 강의목표: - 현재의 사이버문화를 대하는 MZ세대들의 성향과 기성세대 와의 차이를 이해할 수 있다. - 일상 속의 e스포츠에 대해 파악할 수 있다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료

		<p>3) 강의세부내용: - MZ세대의 성향과 기성세대의 차이에 대해 살펴본다. - 일상속의 e스포츠에 대해 탐구한다.</p>	<p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린</p>
제 4 주	1차시	<p>1) 강의주제: 산업으로서의 게임</p> <p>2) 강의목표: -새로운 핵심 산업으로서의 게임에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -산업으로서의 게임이란? 무엇인가에 대해 알아본다. -산업측면으로서의 게임의 의미에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린</p>
	2차시	<p>1) 강의주제: 한국 게임 산업의 크기와 미래</p> <p>2) 강의목표: -한국의 게임 산업의 크기에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -한국 게임 산업의 과거에 대해 알아보자. -한국 게임 산업의 현재 대해 알아보자. -한국 게임 산업의 미래 대해 알아보고 또다른 변화에 대해 토론해 보자.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: 게임산업의 확장성과 순기능</p> <p>2) 강의목표: -게임산업이 성장을 통한 확장성과 순기능에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 게임산업의 확장성에 대해 학습한다. - 게임산업의 순기능에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린</p> <p>※과제제출(10점 부여) -레포트 A4 2장 분량 제 출 -창의적 가치가 있다고 생각하는 게임을 조사하 고 그 이유에 대해 분석 하여 레포트 작성, 발표 한다.</p>
제 5 주	1차시	<p>1) 강의주제: 레포트 발표를 통한 질의 응답</p> <p>2) 강의목표: - 자신이 레포트로 제작한 내용을 발표하고 상호 피드백 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 자신이 레포트로 제작한 내용을 발표한다. - 질의 응답을 통해 현장의 PT환경에 대해 이해하고 발표자로</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송</p>

		서의 질문에 대한 이해와 합리적 답변을 하는걸 트레이닝 한다.	음향장치, 화이트보드, 스크린
	2차시	1) 강의주제: 콘텐츠 산업에서의 IP의 중요성 2) 강의목표: -콘텐츠 산업 중심으로서의 게임에서 IP의 중요성을 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: - IP산업의 정의에 대해 학습한다. - IP산업의 가치와 중요성에 대해 살펴보고 학습한다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린
	3차시	1) 강의주제: IP산업의 특징과 효과 2) 강의목표: - IP산업의 특징과 효과를 통해 IP산업에 대해 더욱 자세히 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: - IP산업의 장점과 특징에 대해 학습한다. - IP산업의 대표적 사례를 알아보고 학습된 내용을 바탕으로 토론한다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린
제 6 주	1차시	1) 강의주제: IP산업에서 게임의 역할 2) 강의목표: - IP산업에서의 게임의 양상과 활용을 통해 게임의 역할을 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: - IP산업에서 게임의 양상에 대해 살펴본다. - IP산업에서 게임의 활용에 대해 학습한다. - IP산업에서 게임의 확장성에 대해 학습한다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린
	2차시	1) 강의주제: 게임의 산업적 중요성 2) 강의목표: - IP산업에서 콘텐츠로서의 게임의 가치와 미래산업의 가능성을 통해 산업적 중요성을 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: - IP산업 핵심 콘텐츠로서 게임의 중요성을 이해한다. - IP산업에서 게임의 미래를 살펴본다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린
	3차시	1) 강의주제: 교육과 질병치료로서의 게임 2) 강의목표: - 오락을 넘어 교육과 질병치료에 게임이 어떻게 활용 되는지 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: - 코로나19 상황에서 질병치료에 활용되는 게임들에 대해 알아보고 토론한다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송

		- 교육분야에 활용되는 게임들에 대해 알아보고 어떤 콘텐츠를 가지고 있는지 학습한다.	음향장치, 화이트보드, 스크린
제 7 주	1차시	1) 강의주제: e-commerce와 게임 2) 강의목표: - 게임이 마케팅에 사용되는 이유와 사례를 통해 e-commerce와 게임에 대해 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: - 게임이 마케팅 기법으로 활용되는 이유에 대해 학습한다. - 중국, 미국 등 e-commerce분야의 도입 사례에 대해 살펴보고 우리가 차용해야 할 부분은 어떤 것이 있는지에 대해 학습한다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린
	2차시	1) 강의주제: e-commerce와 게임의 미래 2) 강의목표: - e-commerce와 게임의 미래에 대해 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: - e-commerce와 게이미피케이션에 대해 학습한다. - 지속적인 신규 기업들의 등장에 대해 살펴본다. - 기업들의 온라인 시장 진입의 원인과 이유에 대해 알아본다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린
	3차시	1) 강의주제: e-commerce 시장의 성장 2) 강의목표: - e-commerce 시장의 성장의 가능성에 대해 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: - 코로나 사태속의 생활패턴의 변화에 대해 살펴보고 토론한다. - 유행의 글로벌화에 대해 살펴본다. - 인터넷과 스마트폰 보급률로 인한 시장의 성장의 변화에 대해 알아본다. - 글로벌 증산층의 지속적 증가로 인한 시장 상황의 변화에 대해 알아본다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린
제 8 주	1차시	중간고사 시행(30점) 1) 평가형태 : 주관식 및 객관식 지필고사	※수업방법: 중간고사 시행 ※학습자료: 평가용 시험지
	2차시	2) 평가문항 : 1~7주차 학습내용을 토대로 주관식과 객관식을 적절히 배분한 혼합형 문제 출제 -예시 : 주관식 20점 + 객관식 10점 = 30점	
	3차시	3) 난이도 : 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제 4) 피드백 : 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	
제 9 주	1차시	1) 강의주제: 게임의 문화심리학 2) 강의목표: - 문화심리학의 의미와 게임과의 관계를 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용:	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료

	<ul style="list-style-type: none"> - 문화심리학의 의미에 대해 학습한다. - 문화심리학으로 바라본 게임의 의미에 대해 학습한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린
2차시	<p>1) 강의주제: 게임과의 커넥트</p> <p>2) 강의목표: - 게임 속 경험과 문화 그리고 유저와의 관계를 이해할 수 있 다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 메타버스에 대해 학습하고, 현재 사회적으로 대두되는 의미 에 대해 살펴 본다. - 게임속으로 들어간 기업 브랜드의 홍보방식의 변화에 대해 알아본다. - 대표적 사례인 게임대회를 후원하는 자동차 기업의 홍보에 대해 살펴본다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린
3차시	<p>1) 강의주제: 정치, 경제, 문화에 부상하는 새로운 세력</p> <p>2) 강의목표: - 정치, 경제, 문화에 영향을 미치는 게이머 집단에 대해 이해 할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 대통령 선거에도 활용되는 게임의 사례를 통해 정치적 용도 의 게임에 대해 살펴보고 토론한다. - 그 외 게임을 이용한 다양한 문화행사에 대해 알아본다. - 관광정책으로 활용되는 게임의 모습을 살펴보고, 비슷한 방 식의 그 외 다른 홍보 수단에 대해 토론해 본다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린
제 10 주	<p>“실무자 특강”</p> <p>1) 특강주제: 청소년 게임몰입의 맥락 이해하기</p> <p>2) 강의세부내용: - 청소년 놀이문화로서 게임에 대해 이해하고 한국교육 시스 템과 부모가 게임을 바라보는 시각사이에 생기는 청소년 게 임 과몰입현상에 대해 이야기해 본다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ※ 실무자 특강 ※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스 크린
2차시	<p>1) 강의주제: 청소년 게임문화의 이해</p> <p>2) 강의목표: - 청소년들이 게임을 접하는 문화에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 게임에 빠진 청소년들에 대해 분석한다. - 유튜브가 바꾼 게임문화에 대해 알아본다. - 게임에 뛰어난 여학생들에 대해 분석한다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자 료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송 음향장치, 화이트보드, 스

		<p>1) 강의주제: 부모들이 게임을 바라보는 시각</p> <p>2) 강의목표: - 게임의 선정성과 폭력성으로부터 보호하는 법에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 게임 콘텐츠의 선정성에 대해 살펴본다. - 게임 콘텐츠의 폭력성에 대해 살펴본다. - 선정성과 폭력성에서 우리를 보호하는 방식에 대해 토론했다.</p>	<p>크린</p> <p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3차시		
		<p>※ 수시시험</p> <p>1) 평가기준: - 9-10주차에서 배운 내용을 얼마나 잘 이해하고 자신의 생각에 응용하여 잘 대입하고 있는지를 평가하는데 목표를 둔다.</p> <p>2) 평가방법 : - 주제 : “청소년들을 위한 비폭력적,비선정적 게임을 선정하고 선정된 게임에 대해 그 이유등을 분석해서 쓰시오.” -각자 주제에 맞는 내용을 오픈북 형식(인터넷 서치)등을 통해 조사하고 작성한다. -제한된 시간 내에 이전 강의의 내용을 적절히 대입, 적용하여 각자의 생각을 논리적으로 작성한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p> <p>※수시시험(10점 부여) -과제 형태로 진행 -9~10주차 범위 출제 -청소년들을 위한 비폭력적,비선정적 게임을 선정하고 선정된 게임에 대해 그 이유등을 분석해서 쓰시오.</p>
	1차시		
제 11 주		<p>1) 강의주제: 게임 DIY를 만듦으로 배울 수 있는 것들</p> <p>2) 강의목표: - 게임 DIY의 의미와 만들어야 하는 이유를 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 게임 DIY의 의미에 대해 학습한다. - 우리가 게임을 만들어야 하는 이유에 대해 알아본다. - 창의융합 교육으로서의 게임에 대해 알아본다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	2차시		
		<p>1) 강의주제: 게임 창작 기술 알아보기</p> <p>2) 강의목표: -창작행위로서의 게임의 본질과 개발기술의 요소에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 게임을 구성하는 본질과 다른 창작 행위와의 차이점에 대해 학습한다. - 게임 창작 기술의 이해와 개발기술 요소에 대해 탐구한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3차시		

제 12 주	1차시	<p>1) 강의주제: 뇌과학과 휴먼증강</p> <p>2) 강의목표: - 최근 뇌과학과 휴먼증강 기술에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 휴먼증강에 대한 이해한다. - 뉴로피드에 대한 이해한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	2차시	<p>1) 강의주제: 청소년 게임 속에 구현되는 휴먼증강 기술</p> <p>2) 강의목표: - 청소년 게임속에 구현되고 있는 휴먼증강 기술에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - 청소년 인구 감소의 원인과 그 대안에 대해 살펴보고 토론한다. - 창의융합형 두뇌 만들기에 대해 살펴본다. - 뇌-컴퓨터 인터페이스(뉴로피드백)훈련의 목표에 대해 학습한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	3차시	<p>1) 강의주제: 뇌과학과 휴먼증강 기술의 미래</p> <p>2) 강의목표: -뇌과학과 휴먼증강 기술의 미래에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -인지 재활을 지원하는 노인용 게임에 대해 살펴본다. -휴먼증강 기술의 미래에 대해 알아보고 토론한다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
제 13 주	1차시	<p>1) 강의주제: e스포츠와 한국의 위상</p> <p>2) 강의목표: -e스포츠에대한 한국의 현황과 위상에 대해 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: -e스포츠란? 무엇인지에 대해 학습한다. -한국 e스포츠의 현황과 위상에 대해 탐구한다. -e스포츠를 바라보는 세대 간의 간격에 대해 살펴본다.</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린</p>
	2차시	<p>1) 강의주제: e스포츠 참여의 긍정과 부정</p> <p>2) 강의목표: - e스포츠 선수들의 양성시스템을 통해 양면적 모습을 이해할 수 있다.</p> <p>3) 강의세부내용: - e스포츠 성지로서의 한국에 대해 살펴본다. - e스포츠의 부정적 인식에 대해 알아보고, 보완에 대해 토론</p>	<p>※수업방법 강의, 질의응답, 토론</p> <p>※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료</p> <p>※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송</p>

		한다. - e스포츠 참여에 따른 몸 기능의 양면성(장, 단점)에 대해 살펴본다.	음향장치, 화이트보드, 스크린
	3차시	1) 강의주제: e스포츠의 인지능력과 소통과 협력 2) 강의목표: - 인지 능력 향상으로서의 e스포츠, 소통과 협력방식을 키우는 e스포츠에 대한 역할에 대해 이해할 수 있다. 3) 강의세부내용: - 인지란 무엇인지에 대해 학습한다. - e스포츠의 인지기능 향상에 대해 알아본다. - e스포츠와 팀웍의 관계에 대해 살펴본다. - e스포츠를 통한 소통과 협력의 경험에 대해 알아보고 토론한다.	※수업방법 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 교재, 강의PPT, 시청각자료 ※학습기자재 컴퓨터, 빔프로젝터, 방송음향장치, 화이트보드, 스크린
제 14 주	1차시	“ 현장 학습 (견학) ” 1) 강의주제: 게임학교의 방문를 통해 교육적 가치를 이해한다.	※수업방법 견학, 강의, 질의응답, 토론 ※학습자료 시청각자료, 개인필기구
	2차시	2) 강의목표: -게임학교를 방문하여 게임의 교육적 가치를 이해한다. -게임학교의 교육을 통해 치유로서의 게임의 접근방식을 이해한다.	
	3차시	3) 강의세부내용: (1) 게임학교를 방문한다. (2) 교육방식에 대해 설명을 듣고 함께 체험 교육을 받는다. (3) 학생들의 인터뷰등을 통해 실질적인 사례들을 들어본다. (4) Q&A	
제 15 주	1차시	기말고사 시행(30점) 1) 평가형태 : 주관식 및 객관식 지필고사	※수업방법: 기말고사 시행 ※학습자료: 평가용 시험지
	2차시	2) 평가문항 : 9~14주차 학습내용을 토대로 주관식과 객관식을 적절히 배분한 혼합형 문제 출제 -예시 : 주관식 20점 + 객관식 10점 = 30점	
	3차시	3) 난이도 : 상(30%), 중(50%), 하(20%)의 난이도 분포로 출제 4) 피드백 : 시험 종료 후 풀이 및 해설을 진행하여 학습에 대한 이해도를 높임	
첨부자료			