

정보와 능력 신장과 건강한 여가생활을 위한

2015학년도 교내 IT 페스티벌

1. 목 적

- 1) 정보화대회를 준비하고 참여함으로써 정보화 시대에 정보화능력을 신장하는 방법을 배운다.
- 2) e-스포츠 종목에 참여함으로써 스마트 기기를 활용한 스포츠 종목에 대한 이해와 참여를 돕는다.
- 3) 특수교육대상학생의 정보화능력 신장을 통한 정보격차 해소에 기여한다.
- 4) 모든 학생과 교사가 즐기고 하나 될 수 있는 장이 되도록 한다.

2. 중점 및 방침

- 1) 토너먼트 식으로 진행하며 예선을 거친 본선 진출자들이 대회에 참여한다.
- 2) 학년별로 e-스포츠 개인전 세 가지 종목, 단체전 한 가지 종목에 참여해 예선을 치른다.
- 3) 예선은 7월 6, 7, 8, 9, 10일에 진행한다.
- 4) 예선에서 올라온 초등 3개 학년, 중등 3개 학년이 본선을 치른다.
- 5) 본선 전까지 학반 별로 wii기기 및 X-Box Kinect를 대여해서 사용할 수 있다.

3. 대상

유치원, 초등학교, 중학교, 고등학교

4. 일반 계획

<예선>

- 1) 일시 : 7월 7일(월) - 중1vs중2(2-3교시), 중3vs고1(4-5교시)
7월 8일(화) - 초5vs초6(1-2교시), 고2vs고3(4-5교시)
7월 9일(수) - 초3vs초4(1-2교시)
7월 10일(목) - 초1vs초2(1-2교시)

2) 장소 : 과학실

<본선>

- 1) 일시 : 2014.07.17.(금)
- 2) 장소 : 다목적실
- 3) 게임 종목 : (1) 닌텐도(검도)
(2) 닌텐도(테니스)
(3) 닌텐도(양궁)
(4) X-box Kinect[육상 5종경기(단체전)]

5. 세부 계획

1) 대회별 종목

	종목
e-스포츠대회	(1) 닌텐도(검도) (2) 닌텐도(테니스) (3) 닌텐도(양궁) (4) X-box Kinect[육상 5종경기(단체전)] ※초등 3종(육상, 멀리뛰기, 원반던지기) 중등 5종(육상, 멀리뛰기, 원반던지기, 창던지기, 장애물 달리기)

2) 예선 진출자 선발

각 학년별로 한 종목당 1명씩 총 3명의 선수를 예선 진출자로 선발한다.

(※초1~3학년 선수는 각 반 특수교육지도사의 신체적인 도움을 간헐적으로 지원받을 수 있다.)

3) 학생 시상계획

4) 종목별 게임 및 심사기준

(1) 닌텐도 Wii(검도)-[공통 / 난이도 ★☆☆]

- 대회 당일 추첨을 통해 대진표를 완성한 후 게임 진행
- 2명이 한 조를 이루어 점수가 높은 학생이 상위 단계로 올라가는 토너먼트 형식으로 진행

대회	과정	시상내역	
		최우수	공동 우수
e-스포츠대회	유. 초등부	1	2
	중. 고등부	1	2
합계		2	4

(대진표를 기준으로 진행함)

- 게임 CD는 2010년에 출시된 **위-스포츠 리조트** 임
- 동점자 처리 기준 : **첫째, 학년이 저학년인 학생**, 둘째, 생년월일이 낮은 학생

(2-1) 닌텐도 Wii(테니스)-[초등 / 난이도 ★★☆☆]

- 대회 당일 추첨을 통해 대진표를 완성한 후 게임 진행
- 2명이 한 조를 이루어 점수가 높은 학생이 상위 단계로 올라가는 토너먼트 형식으로 진행 (대진표를 기준으로 진행함)
- 게임 CD는 2010년에 출시된 **위-스포츠** 임
- 동점자 처리 기준 : **첫째, 학년이 저학년인 학생**, 둘째, 생년월일이 낮은 학생

(2-2) 닌텐도 Wii(양궁)-[중·고등 / 난이도 ★★☆☆]

- 대회 당일 추첨을 통해 대진표를 완성한 후 게임 진행
- 2명이 한 조를 이루어 점수가 제일 높은 학생이 상위 단계로 올라가는 토너먼트 형식으로 진행(대진표를 기준으로 진행함)
- 게임 CD는 2010년에 출시된 **위-스포츠 RESORT**(리조트) 임
- 조이스틱에 반드시 **모션플러스**를 장착하고 게임을 진행(모션플러스 내장형도 해당)
- '리모컨, 모션 플러스 및 눈자크'만을 이용하여 경기를 진행한다(부착물(활대)등은 사용하지 않는다.)
- 경기장 환경은 화면(텔레비전), 활 쏘는 거리(화면 기준) 2m 거리로 구성하고 바닥에 발사선을 표시한다.
- 참가선수가 경기 당일의 컨디션(긴장, 신체적 질병, 불안정 등 개인적 사유)으로 인하여 해당 mii가 활을 내리는 순간까지 발사를 하지 못하는 경우 **1회의 재발사 기회를 부여한다. 재발사 기회는 모든 라운드, 모든 화살에 적용된다.**
- 각 경기는 **중급** 4스태이지(12발)로 진행하며, 승자의 결정은 경기가 끝난 후 **최종 획득 점수**에 따라 결정한다.
- 참가선수는 제한된 시간 2분 내에 한 라운드 3발을 모두 발사해야 한다. 심판이 경기 시작을 알리는 동시에 시간을 측정(초시계)하기 시작하며 2분을 초과할 경우 남은 화살은 0점 처리된다.
- 경기 방식은 1개조 2명의 선수로 구성하여, 최종득점 순으로 본선 및 결선 진출자를 선정한다.
- 게임 종료 후 동점일 경우, 동점 대상자만 연장 샷오프 경기를 진행한다. 연장 샷오프 경기는 단발 경기로 고득점자가 승리하며 연장 동점일 경우 승부가 날 때까지 경기를 운영한다.

(3) Kinect 육상(단체전 / 난이도 ★★★ / 팀별 참여인원 3명)

- 경기순서는
 - 키넥트 스포츠-육상 [단거리 경주(1회) → 멀리뛰기(3라운드) → 원반던지기(3라운드)]
- 각 종목당 1인의 학생만 출전이 가능하며 중복출전을 불허한다.
- 트랙경기(단거리 경주)는 플레이어 1, 2 순서에 따라 자리를 배치하고, 키넥트의 출발 신호에 의해 2인이 동시에 출발한다.
 - ① 단거리 경주는 1회씩 실시한다.
 - ② 플레이어 1, 2는 심판의 지시에 따라 플레이어 영역에 진입하고 이탈해야 한다.
 - ③ 두 선수 모두 플레이가 완료될 때까지 경기장 내 제자리에 유지하고, 심판의 지시에 따라 대기좌석으로 돌아간다.
 - ④ 다음 각 호와 같은 행위를 하는 경우 각 경기는 0점 처리한다.
 - 가. 부정출발 2회
 - 나. 경주 중 옆 선수를 방해하는 경우: 플레이어 영역 침범 등
 - 다. 경기 중 플레이어 영역을 이탈하는 경우: 결승선을 먼저 통과 한 후 이탈, 경기 중 포기로 인한 이탈 등
 - ⑤ ④항에 의거 피해를 본 플레이어는 해당 경기만 1인 경기를 재설시하여 개인점수에 합산한다.
- 필드경기(멀리뛰기, 원반던지기)는 각 경기마다 3라운드를 실시한다.
 - ① 각 경기의 3라운드 중 최고득점의 라운드가 최종 획득점수에 합산된다.
 - ② 각 경기의 해당 라운드의 파울은 0점 처리한다.
 - ③ 도움닫기 구간에서 "너무 빨리 던졌습니다.", "서를 밖으로 나갔습니다."가 3회인 경우, 해당 라운드는 파울 처리한다.
- 본선 진출자 결정은 5경기의 점수 합산에 의해 개인별 최종 획득점수에 따라 경기가 완료된 이후에 결정한다.
- 최종 획득점수 순으로 결선 진출자를 선정한다. 동점자의 경우 제8조의 규정에 의거하여 상위경기 진출자를 선발한다.(상위 경기 진출자는 대진표에 게시한다.)
- 동점자 처리 기준 : **학년기준이 저학년인 팀**



6. 토너먼트 표

(1) 닌텐도(초등 검도, 중등 양궁)

[예선]

--

[본선] 당일 추첨으로 대진표 완성

(2) 닌텐도(테니스)

[예선]

[본선] 당일 추첨으로 대진표 완성

(3) Kinect 육상

[예선]

[본선] 당일 추첨으로 대진표 완성



7. 결승전 당일 활동

구분	시 정		활 동 내 용				비고
준비	08:30 ~ 09:20	50 분	· 부스 및 wii 도구 점검(각 부스담당 교사)				14일 세팅
1부	09:20 ~ 09:30	10 분	· 학생다짐(김지원) 및 개회선언(교장선생님) · 유치원 · 초등학교 => 다목적실로 이동 영화 관람 시 중 · 고등학교 => 풍물실, 오케스트라실로 이동 물로켓 제작 계획 시 풍물실 오케스트라실 전공과 회의실				
	유치원 · 초등학교		중학교 · 고등학교				
	09:40 ~ 11:00	80 분	-초등학교 검도 본선 경기 -초등학교 테니스 본선 경기 -초등학교 육상 본선 단체 경기 -검도, 테니스, 육상 단체전	09:30 ~ 11:00	90 분	- 풍물실(고등학교), 오케스트라실(중학교)에서 영화 감상(영화는 미정)	

구분	시 정		활 동 내 용				비고
			-각 우승자 시상				
	10분		- 전공과 회의실로 이동		10분	- 다목적실로 이동	
	11:10 ~ 12:00	50 분	- 풍물실(초4~6), 오케스트라실(초1~3,유치원)에서 영화 감상(영화는 미정)		11:10 ~ 12:30	80 분	
점심 시간	12:00 ~		점심시간 및 휴식		12:30 ~		점심시간 및 휴식
마무리		오후 수업은 담당 교사 지도하에 과학 관련 동영상 시청, 혹은 다목적실에 세팅되어있는 wii 스포츠 및 X박스 게임 체험으로 대체. 교과 담당 교사 및 공익요원은 행사 뒷정리에 참여.					



8. 업무분장

활동 제목	담당 교사
총괄지휘	김X미
Wii 설치 및 전체진행	김X정, 박X옥, 허X석
캐스터 및 해설	이X원, 김X의
준결승 부스1 (검도)	김X민, 최X림
준결승 부스2 (테니스)	조X우, 서X나
준결승 부스3 (X-BOX육상)	이X, 이X주
결승전 부스	이X원, 김X의
X박스 체험관 부스	강X근, 김X희
동영상 상영관(2곳)	정X숙(풍물실), 강X선(오케스트라실)
사진	박X더
현수막	김X정
활동표지제작 및 데코레이션(풍선아트)	박X순, 서X나, 김X희, 정X숙, 최X림, 구X임
음악담당	김X미
행사장 세팅 (행사전날)	교과 교사 및 공익요원
의료	이X주
프로그램 소개	박X옥, 김X정