



Chapter

32

교실게이미피케이션 교사연구회



코로나19 상황 극복을 위한 게이미피케이션 수업 개발 및 적용

책임연구원 : 박지현(충주성남초)

공동연구원 : 허유리(충북솔밭초), 이종덕(충주금릉초), 구분기(충북증안초)



1

운영 주제 및 목적

■ 연구주제 : “코로나 버스터즈” 게이미피케이션 수업 개발 및 적용

■ 연구목표 : “코로나 버스터즈” 게이미피케이션 수업 개발

- 다양한 게임들을 연구하여 코로나에 맞서는 우리들의 모습을 게이미피케이션 수업으로 재구성한다.
- 개발된 바이러스 관련 보드게임 및 PC게임을 분석하여 게임 요소와 학습 요소와 융합한 새로운 형태의 교실 게임을 창조한다.
- 언제 어디서나 학습에 참가하고 학습상황을 확인할 수 있는 온라인 시스템을 구축한다.

차시 계획 및 수업 내용

운영일자	차시	주제	교과	수업내용
Day1	1	활동 도입	보건 과학 진로	<ul style="list-style-type: none"> 세계관 스토리텔링 게임 룰 설명 및 역할 분담
	2	코로나와 싸우는 사람들	도덕	<ul style="list-style-type: none"> 코로나와 싸우는 다양한 직업들의 사람들 알아보기 코로나와 싸우는 직업 정해서 감사의 편지 쓰기
Day2	3	감염병 예방	보건	<ul style="list-style-type: none"> 코로나19 바이러스 감염병 예방 수칙들을 살펴보고 바이러스의 생활사와 관련지어 생각해본다.
	4	바이러스 생태연구	과학 미술	<ul style="list-style-type: none"> 바이러스의 생활사 알아보기 다양한 바이러스의 생김새 그리기
Day3	5	세계 감염 현황 나타내기	사회 수학	<ul style="list-style-type: none"> 국가별 코로나 감염 현황을 세계지도에 나타내기 감염 피해가 심각한 이유 알아보기
	6	우리나라 확진자 수 예측	수학	<ul style="list-style-type: none"> 코로나 확진자 데이터를 보고 꺾은선 그래프로 나타낸다. 그래프 결과를 통해 확진자 수를 예측한다.
Day4	7	코로나로 달라진 우리의 삶	창체	<ul style="list-style-type: none"> 코로나로 달라진 우리의 삶 이야기하기 코로나 블루에 대해 알아보고 우리가 지녀야 할 자세 알아보기
	8	코로나 정책 토론	국어	<ul style="list-style-type: none"> 사회적 거리두기 단계 상승에 따른 찬반 토론 수업 실시
Day5	9	코로나 픽토그램	보건 미술	<ul style="list-style-type: none"> 코로나 감염병 예방 수칙 상징이 드러나게 그리고 홍보하기
	10	코로나 캠페인활동	창체	<ul style="list-style-type: none"> 감염병 예방 캠페인 계획세우기(위치, 장소, 방법) 감염병 예방 캠페인 구호 만들기 감염병 예방 캠페인 활동하기



2.1 수업 계획

운영일자	차시	주제	교과	활동 내용
Day1	일일 퀘스트 확인			
	1	활동 도입	보건 과학 진로	<ul style="list-style-type: none"> • 세계관 스토리텔링 • 게임 룰 설명 및 역할 분담
	2	코로나와 싸우는 사람들	도덕	<ul style="list-style-type: none"> • 코로나와 싸우는 다양한 직업들의 사람들 알아보기 • 코로나와 싸우는 직업 정해서 감사의 편지 쓰기
보상획득, 팀별 게임 진행 (1일차)				
Day2	일일 퀘스트 확인			
	3	감염병 예방	보건	<ul style="list-style-type: none"> • 코로나19 바이러스 감염병 예방 수칙들을 살펴보고 바이러스의 생활사와 관련지어 생각해보기
	4	바이러스 생태연구	과학 미술	<ul style="list-style-type: none"> • 바이러스의 생활사 알아보기 • 다양한 바이러스의 생김새 그리기
보상획득, 팀별 게임 진행 (2일차)				
Day3	일일 퀘스트 확인			
	5	세계 감염 현황 나타내기	사회 수학	<ul style="list-style-type: none"> • 국가별 코로나 감염 현황을 세계지도에 나타내기 • 감염 피해가 심각한 이유 알아보기
	6	우리나라 확진자 수 예측	수학	<ul style="list-style-type: none"> • 코로나 확진자 데이터를 보고 꺾은선 그래프로 나타내기 • 그래프 결과를 통해 확진자 수를 예측하기
보상획득, 팀별 게임 진행 (3일차)				
Day4	일일 퀘스트 확인			
	7	코로나로 달라진 우리의 삶	창체	<ul style="list-style-type: none"> • 코로나로 달라진 우리의 삶 이야기하기 • 코로나 블루에 대해 알아보고 우리가 지녀야할 자세 알아보기
	8	코로나 정책 토론	국어	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 거리두기 단계 상승에 따른 찬반 토론 수업 실시
보상획득, 팀별 게임 진행 (4일차)				
Day5	일일 퀘스트 확인			
	9	코로나 픽토그램	보건 미술	<ul style="list-style-type: none"> • 코로나 감염병 예방 수칙 • 상징이 드러나게 그리고 홍보하기
	10	코로나 캠페인활동	창체	<ul style="list-style-type: none"> • 감염병 예방 캠페인 계획세우기 (위치, 장소, 방법) • 감염병 예방 캠페인 구호 만들기 • 감염병 예방 캠페인 활동하기
보상획득, 팀별 게임 진행 (최종 5일차) 게임의 승리/패배 결정				


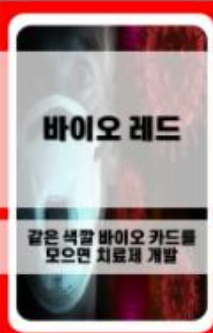
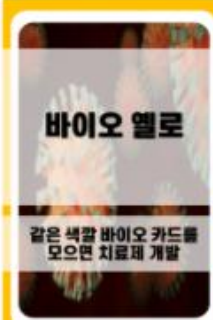

2.2 수업 자료 준비

가. 게임용 카드

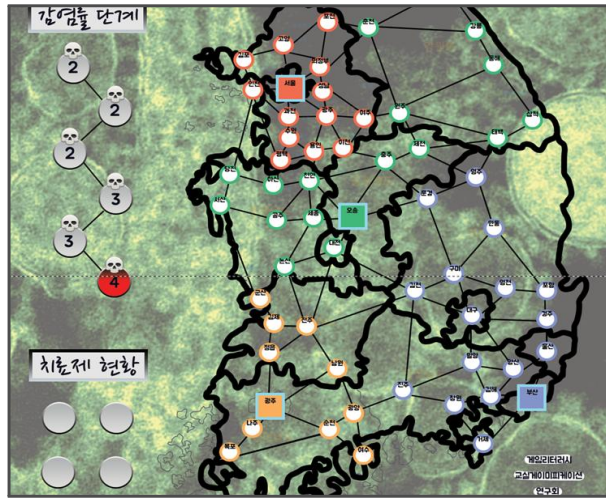
직업카드 6장

<p>과학자</p>  <p>치료제를 개발할 때, 같은 색깔 바이오 카드 4장만 모아도 치료제로 바꿀 수 있습니다.</p>	<p>위생병</p>  <p>-질병치음 행동 한번 으로 그 도시에서 한 색깔 질병 큐브를 모두 제거합니다. -치료제가 개발되면 위생병이 지나가기만 해도 자행으로 모두 제거됩니다. -해당 큐브가 그 도시에 놓이는 것도 방지됩니다.</p>	<p>운항관리자</p>  <p>다른 플레이어의 말을 자신의 말처럼 줄길 수 있습니다. (한 행동에 한 도시만 이동 시킬 수 있습니다.)</p>	<p>운반자</p>  <p>다른 플레이어의 말을 다른 말이 있는 도시로 한 행동으로 줄길 수 있습니다.</p>
<p>연구자</p>  <p>연구소에서 만나지 않아도 아무 도시에서나 바이오 카드를 교환할 수 있다.</p>	<p>검역전문가</p>  <p>검역전문가가 현재 위치한 도시와 이에 이웃한 도시에는 질병 큐브가 놓이지 않으며, 확산도 일어나지 않습니다.</p>	<p>[직업카드 6장] [바이오카드 64장] [이벤트카드 10장] [감염카드 10장] [지역카드 60장]</p> <p>총: 150장</p>	

바이오카드 - 4type x 16장 = 64장

<p>바이오 블루</p>  <p>같은 색깔 바이오 카드를 모으면 치료제 개발</p>	<p>바이오 옐로</p>  <p>같은 색깔 바이오 카드를 모으면 치료제 개발</p>	<p>바이오 레드</p>  <p>같은 색깔 바이오 카드를 모으면 치료제 개발</p>	<p>바이오 그린</p>  <p>같은 색깔 바이오 카드를 모으면 치료제 개발</p>
<p>바이오 블루</p>  <p>같은 색깔 바이오 카드를 모으면 치료제 개발</p>	<p>바이오 옐로</p>  <p>같은 색깔 바이오 카드를 모으면 치료제 개발</p>	<p>바이오 레드</p>  <p>같은 색깔 바이오 카드를 모으면 치료제 개발</p>	<p>바이오 그린</p>  <p>같은 색깔 바이오 카드를 모으면 치료제 개발</p>

나. 게임용 보드판



다. 게임용 자석말



라. PPT자료 : 인트로 PPT 퀘스트판 등 - 보고서 부록부분에 원본 수록




마. 퀘스트 학습지 - 보고서 부록 부분에 원본 수록

코로나 버스터즈 프로젝트 이름 _____

Corona_Now!

■ 오늘의 국가별 코로나 감염 현황을 살펴보고 나만의 그림그래프로 세계지도에 감염 현황을 표현해 봅시다.

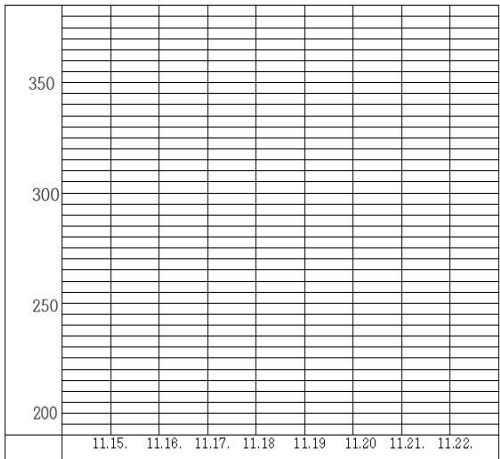


코로나 버스터즈 프로젝트 이름 _____

우리는 코로나 예측단!

■ 다음 표는 대한민국 일일 확진자 수입니다. 표를 바탕으로 꺾은 선 그래프를 완성해 보세요.

11월15일	11월16일	11월17일	11월18일	11월19일	11월20일
208	222	230	313	343	363

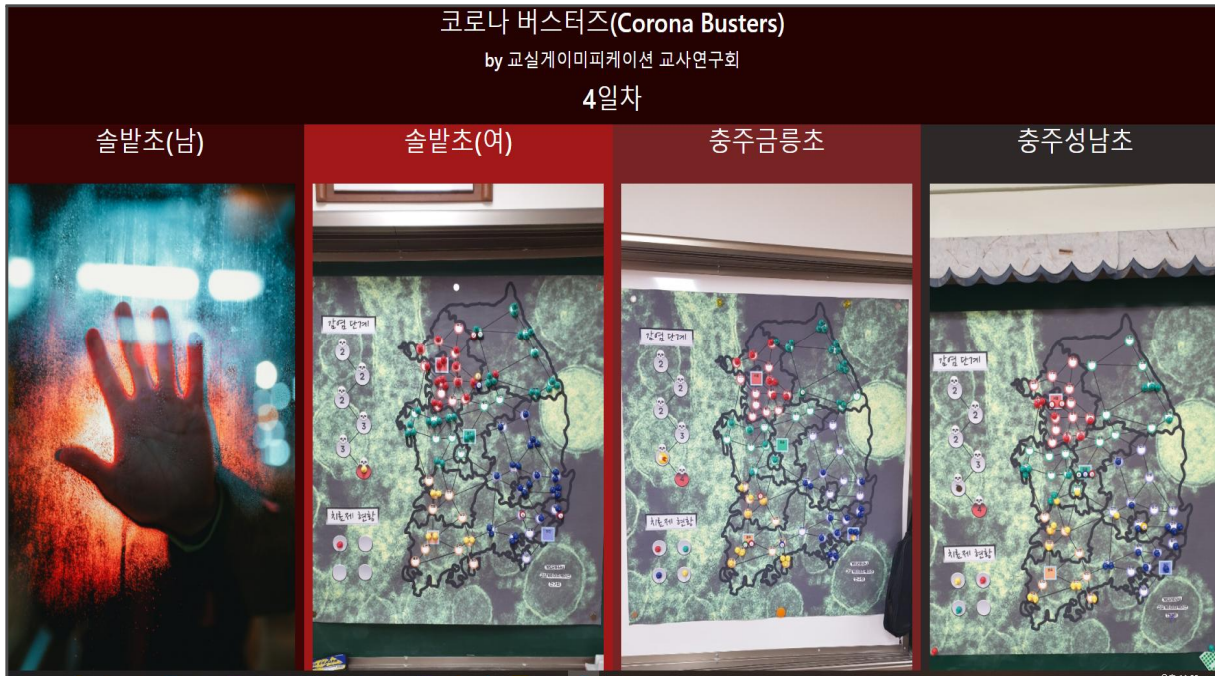


■ 꺾은 선 그래프를 부가 21일과 22일이 확진자 수를 예상하여 그려주세요.

바. 팀별 인벤토리 제작

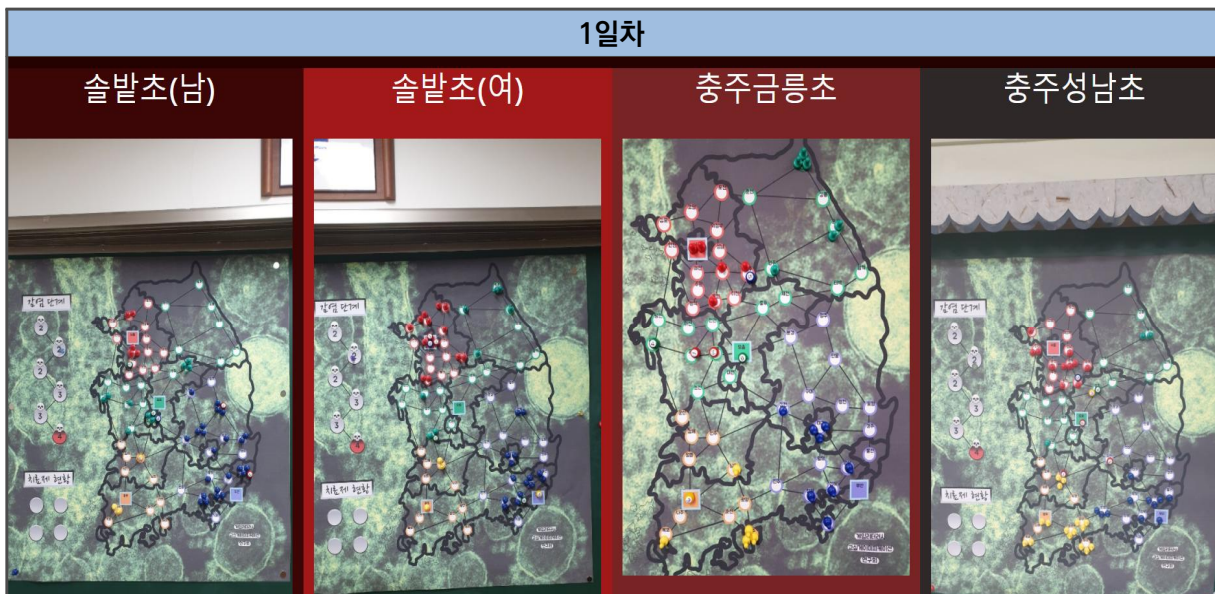


사. 온라인 게임 현황 공유 공간 개설 (<https://kuccibank.netlify.app/>)



2.3 수업진행

가. 1일차 게임 진행 - 초기 감염과 대응



팀별 퀘스트 보상카드를 지급하고 초기 감염을 진행시켰다. 파랑, 노랑, 빨강, 초록 코로나 바이러스들이 각 도시로 퍼져나갔고, 학생들은 의지를 불태웠다. 빠른 종식을 위해 솔밭초와 성남초는 퀘스트 완료로 지급받은 보상카드를 바탕으로 교환을 통해 치료제 개발을 우선적으로 하기 위해 연구소 도시로 모였다. 금릉초의 경우는 치료제 개발보다는 흩어져서 바이러스 치료에 전념하는 모습을 보였다.



게임이 진행되는 5일내내, 아이들은 매 쉬는 시간, 수업 마치고도 전략을 연구했고 팀별로 루트를 짜는 등 게임판 앞에서 논의가 끊이지 않았다.

나. 2일차 - 바이러스 생태 연구



첫 번째 퀘스트로 감염병 예방 원리에 대한 애니메이션(쿠르츠게작트 - 코로나바이러스편)을 시청하고 함께 활동지에 답을 채우는 활동을 하였다.



왜 감염병 수칙을 지켜야하는 지 그 원리가 애니메이션으로 알기 쉽게 설명되어 있어 느끼는 바가 많았다고 했다. 학생들 서로 마스크 쓰기에 대해 지도하고 손 소독제를 수시로 바르기 시작했다.

다. 2일차 게임 진행 - 치료와 방역이나 치료제 개발이나, 갈림길에서



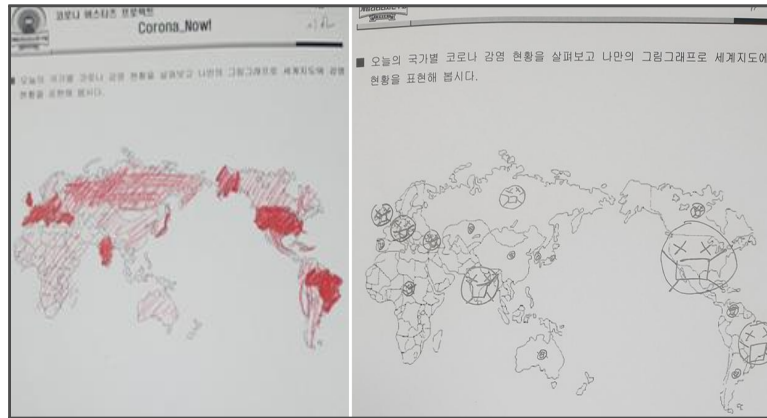
모든 학교 팀들이 퀘스트 보상카드를 받아 재료들을 모았다. 팀별로 흩어져있는 카드를 같은 색깔끼리 모아서 과학자팀에게 전달해야 치료제를 빠르게 개발할 수 있다.

하지만 전염카드가 뿔혀 솔밭초는 충청-경기 지역이, 성남초는 전라 지역에 코로나가 확산되었다. 금릉초팀은 코로나 치료와 방역을 우선하였기에 그리 심각하게 퍼지진 않았다.



솔밭초와 성남초는 여기서 치료와 방역을 우선 할 것이냐, 치료제 개발을 우선할 것이냐 팀별로 의견이 갈리게 되었다. 결국 치료제를 개발해서 빨리 치료를 하면 되는 것 아니냐는 의견이 우세하게 되어 감염을 방치하는 선택을 하게 된다.

라. 3일차 - 감염상황 살펴보고 미래 예측하기

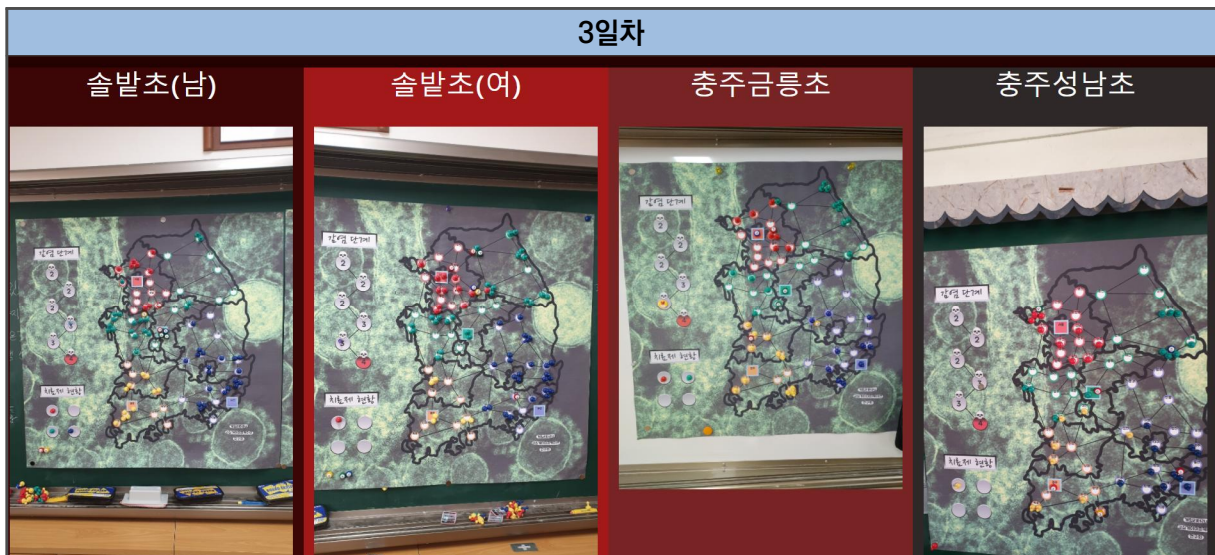


첫 번째 퀘스트로 세계 바이러스 확산현황을 수치로 확인하고 그림 지도로 나타내었다. 몇몇 나라들이 심각한 피해를 입었음을 확인했고, 원인에 대해서 이야기해보고, 여러 뉴스를 함께 보았다.

뉴스를 본 학생들은 마스크 쓰기와 거리두기가 잘 지켜지지 않는 나라와 우리나라의 확진자 차이를 불러왔다고 해석했다.

두 번째 퀘스트로 국내 확진자 수를 꺾은선 그래프로 나타내고 그 다음을 예측해 보게 하였다.

마. 3일차 게임 진행 - 팬데믹 발생, 아비규환



2일차 게임진행에서 치료제 개발에 우선한 솔밭초(남)팀은 퀘스트 보상으로 재료를 모두 모았고, 이를 바탕으로 치료제 세 개를 개발하는 성과를 이루어 냈지만, 확산직전의 상황(한 도시에 바이러스 큐브 3개)을 방지하는 바람에 사망팔방으로 바이러스가 확산되고 게임오버 조건(확산 8번 발생)에 가까이오고 말았다.

솔밭초(여)팀과 성남초팀은 확산된 바이러스를 보고 치료제 개발을 중단하고 뒤늦게 방역을 시도했다. 방역을 우선시 했던 금릉초는 안정적으로 감염상황을 유지하면서 치료제 두 개를 개발하는데 성공했다.

바. 4일차 - 코로나와 우리삶

첫 번째 퀘스트로 코로나로 달라진 우리의 삶에 대해 토론하였다. 코로나 블루에 관한 영상을 시청하고 코로나로 인한 우울감과 삶의 변화에 대해 토론하였다.



3

연구 운영 결과

3.1 결과 및 분석

■ 설문대상: 57명(솔밭초등학교 26명, 충주성남초등학교 31명)

만족도	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	아니다	전혀 아니다	분석결과(단위:%)
1. 게임을 하면서 게임 활동 학습에 흥미를 느꼈나요?	29	15	7	3	3	
2. 게임의 규칙, 방법 및 역할은 적절하다고 생각하였나요?	16	15	19	5	3	
소계 (단위:명)	45	30	28	8	6	
참여도						
3. 적극적으로 '코로나 버스터즈'에 참여하였나요?	30	13	10	3	1	
4. 목표 달성을 위하여 친구들과 협력하고 의사소통 하였나요?	24	18	13	0	2	
소계 (단위:명)	54	31	23	3	3	
교육적효과						
5. 게임은 협력, 의사소통, 책임감의 가치를 내면화 하는데 도움이 되었나요?	19	20	12	3	3	
6. 게임 학습 활동을 하면서 감염병에 대해 이해하는데 도움이 되었나요?	33	13	6	3	2	
소계 (단위:명)	52	33	18	6	5	

분석 결과

‘코로나 버스터즈’를 하면서 좋았던 점, 느낀점, 개선할 점 등을 자유롭게 적어주세요.

- ‘만족도’는 긍정적 반응이 55%, 부정적 반응이 7%로 대체로 만족하였으며, 처음 플레이하는 학생들에게는 게임규칙이 생소하고 난이도가 다소 어려웠던 것으로 보인다.
- ‘참여도’는 긍정적 반응 67%, 부정적 반응 7%로 학급 친구들과 적극적으로 의사소통하며 참여한 것으로 나타났다.
- ‘교육적효과’는 긍정적 반응 67%, 부정적 반응 13%로 다수의 학생들이 감염병 예방의 이해 및 협력·책임감 등의 가치를 내면화하는데 도움이 된다고 생각하였다.
- 느낀점으로는 ‘감염병을 막기 위해서는 한 직업군의 역할뿐 아니라 여러 사람들이 맡은 역할을 잘 수행하는 것이 중요한 것 같다’, ‘전염병 확산의 속도가 무섭다는 것을 느꼈다’, 개선할 점으로는 ‘게임이 조금 더 쉬웠으면 좋겠다’ 등의 의견이 있었다.

- 학생들은 게임 활동을 통해 코로나19를 극복하는 과정에서 몰입과 만족감을 크게 느꼈음.
- 방역의 중요성과 각 역할군(백신연구진, 의료진, 방역팀 등) 게임 활동과 학습 활동으로 이론이 아니라 경험으로써 살아있는 지식으로 습득함.
- 방역 수칙참여를 게임의 퀘스트로 여기며 자발적 참가하여 방역 수칙 준수에서 오는 스트레스를 자연스럽게 줄일 수 있었음.
- 교사들 또한 게임과 융합으로 수업 참여도를 높이고, 학생들의 자발적 방역 수칙 실천을 유도할 수 있어 생활 방역 지도에서 오는 부담감을 떨쳐낼 수 있어 만족도가 매우 높았음.

3.2 연구개발물 활용 및 활성화 방안

가. 인적 네트워크를 통한 확산

- 청주와 충주 두 지역의 세 학교를 대상으로 진행한 게이미피케이션 수업이었던 만큼 폭넓은 교사층에게 워크숍 등을 개최하여 연구개발물과 사례를 공유함.
- 세 교사 모두 각자 서로 다른 교사 연구회 회원으로 소속되어 있어 연구의욕이 높은 연구회 회원들을 대상으로 리터러시 사업 및 결과물 공유의 기회를 마련함.
- 놀이 교육을 주제로 한 교육청 교육 박람회에 전시를 통해 일반 교사들을 상대로 공유.

나. 온라인 공간을 통한 확산

- 교사 커뮤니티인 '인디스쿨'에 사례를 업로드하여 관심 있는 교사들에게 확산하고 지도안과 활동지, 카드 도안 등 모든 것을 공개로 올려 즉각적으로 활용할 수 있게 하려함.
- 교육청에서 운영하는 교육방송국에 교육사례로 제보하여 교사 뿐 아니라 학교 관리자 및 교육전문직들에게도 게이미피케이션 수업사례를 공유함.
- 충북교육정보원의 유튜브 채널에 교육 사례로 영상으로 등재 요청.

연번	활동명	내용	일시	장소	대상자	인원
1	게이미피케이션 수업 사례 발표	연구 결과물 사례 발표	12월중	각 학교	해당교 교사	20명
2	게이미피케이션 연수	리터러시 사업 소개, 연구결과물 공유	1월중	미정	연구회 회원	50명
3	인디스쿨 온라인 업로드	연구결과물 공유	1월중	웹	교사	-
4	교육방송국 채널에 제보	연구결과물 공유	1월중	웹	교사	-

3.3 교사연구회 운영 결과 및 제언

- 학생들의 현실 상황과 대응되는 적절한 게이미피케이션 소재를 도입하면 그 교육 공학적 효과를 극대화할 수 있음.
- 플레이어간의 경쟁을 배제하고 PVE(환경과의 대결)을 바탕으로 100% 협력 게이미피케이션 디자인을 해도 충분한 참여를 이끌어낼 수 있고 오히려 과도한 경쟁으로 인한 부정적인 현상들 배제가 가능함.
- 상황에 맞는 게이미피케이션 소재를 바탕으로 몰입감과 동기유발을 확보하고 거기에 맞는 수업을 조합한다면 완성도 있는 게이미피케이션 수업을 구성할 수 있음.
- 그러므로, 교사들은 학생들에게 밀접한 게이미피케이션 소재를 발굴하고 교육과정을 분석하여 적절한 수업에 연결하는 연구를 통해 앞으로 의미 있는 게이미피케이션 수업들을 많이 개발할 수 있음.

주제	활동 도입하기		차시	1/10
학습내용	<ul style="list-style-type: none"> • ‘코로나 버스터즈’ 세계관 스토리텔링 • 게임 규칙 설명 및 역할 분담 			
성취기준	도덕	<p>[4도-02-04] 협동의 의미와 중요성을 알고, 경청·도덕적 대화하기·도덕적 민감성을 통해 협동할 수 있는 능력을 기른다.</p> <p>[6도-03-03] 세계화 시대에 인류가 겪고 있는 문제와 그 원인을 토론을 통해 알아보고, 이를 해결하고자 하는 의지를 가지고 실천한다.</p>		
단계	교수학습 내용			시간
도입	<p>■ 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> • 인류의 위기, 대한민국-3에서 요청된 구원의 메시지 • 코로나19로 인해 멸망한 대한민국-2, 대한민국-3의 상황 전달 • 가상의 대한민국-4,5,6,7학생들에게 미션 부여 			5분
전개	<p>■ 활동 1 : 코로나 버스터즈의 시작</p> <ul style="list-style-type: none"> • 게임 승리조건 확인 : 4종류의 코로나 변이(레드, 블루, 그린, 옐로) 치료제 개발 • 게임 패배조건 확인 : 치료제 개발 실패, 8번 이상의 바이러스 확산 • 진행 규칙 <ul style="list-style-type: none"> - 일일 확진자 확인(감염 마커 증가) - 일일 퀘스트 수행(팀별 연구개발 보상획득) - 팀별 게임 진행 안내 			15분
	<p>■ 활동 2 : 코로나 버스터즈 역할 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 6개의 역할(Role)을 구분하여 미션 수행 협동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 검역전문가(감염 전파 차단) - 연구자(바이러스 연구) - 운항관리자(최적 이동 경로 산출) - 운반자(인적/물적 자원 수송) - 위생병(질병 치료) - 과학자(치료제 신속 개발) <p>[협동플레이] 역할별 4명~6명의 팀원으로 구성하여 협동하여 플레이 하며, 역할별 주요 특징 및 아이템을 게시하여 서로 공유</p>			10분
정리	<p>■ 정리</p> <ul style="list-style-type: none"> • 게임 규칙 숙지 및 역할 간 협동의 중요성 <p>■ 차시예고</p> <ul style="list-style-type: none"> • 코로나19 확산 및 치료제 개발을 위해 일하는 직업 알아보기 			5분

주제	코로나19와 싸우는 사람들		차시	2/10
학습내용	<ul style="list-style-type: none"> • 코로나19로 알아보는 직업 이야기 • 감사 편지 쓰기 			
성취기준	실과	[6실-05-01] 일과 직업의 의미와 중요성을 이해한다.		
	국어	[6국-04-01] 언어는 생각을 표현하며 다른 사람과 관계를 맺는 수단임을 이해하고 국어생활을 한다.		
	도덕	[4도-04-01] 생명의 소중함을 이해하고 인간 생명과 환경 문제에 관심을 가지며 인간 생명과 자연을 보호하려는 태도를 가진다.		
단계	교수학습 내용			시간
도입	■ 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> • 정은경 질병관리청장의 일일 코로나19 브리핑 영상 시청 • 코로나19 확산 방지 및 치료제 개발 관련 뉴스를 본 경험 이야기 하기 			5분
전개	■ 활동 1 : 코로나19로 알아보는 직업 이야기 <ul style="list-style-type: none"> • 멘티미터를 활용하여 코로나19 관련 직업에 대한 생각 확인하기 • 코로나19 보도 뉴스에 나오는 직업들 적어보기 • 의료계, 언론계, 교육계 등 분야를 구분하여 직업별로 코로나19에 기여하는 역할을 조사하기 • 직업의 역할과 사명감에 대해 이야기 나누기 			10분
	■ 활동 2 : 코로나 버스터즈 감사 편지 쓰기 <ul style="list-style-type: none"> • 오늘의 코로나 버스터즈 최고의 기여 직업에 대해 감사 편지 쓰기 • 인물 선정 이유 • 감사하는 내용 요약하기 • 편지글의 형식 살펴보기 • 감사편지 쓰기 • 편지를 온라인으로 전달하는 방법 알아보기 [보상] 가장 많은 감사 편지를 받은 역할에게 바이오 카드 1장 추가 부여			20분
정리	■ 정리 <ul style="list-style-type: none"> • 코로나19와 연관된 직업 살피고, 감사의 마음 전달하기 ■ 차시예고 <ul style="list-style-type: none"> • 코로나19 생활 방역 지침 알아보기, 바이러스 구조와 특징 살피기 			5분

코로나 버스터즈 프로젝트 - 코로나 버스터즈 Role 정하기

이름 :

검역전문가



- 검역전문가가 현재 위치한 도시와 이에 이웃한 도시에는 질병 큐브가 놓이지 않으며, 확산도 일어나지 않습니다.

연구자



- 연구소에서 만나지 않아도 아무 도시에서나 바이오 카드를 교환할 수 있다.

운항관리자



- 다른 플레이어의 말을 자신의 말처럼 옮길 수 있습니다. (한 행동에 한 도시만 이동시킬 수 있습니다.)

운반자



- 다른 플레이어의 말을 다른 말이 있는 도시로 한 행동으로 옮길 수 있습니다.

위생병



- 질병치료 행동 한번으로 그 도시에서 한 색깔 질병 큐브를 모두 제거합니다.
- 치료제가 개발되면 위생병이 지나가기만 해도 자동으로 모두 제거됩니다.
- 해당 큐브가 그 도시에 놓이는 것도 방지됩니다.

과학자



- 치료제를 개발할 때, 같은 색깔 바이오 카드 4장만 모아도 치료제로 바꿀 수 있습니다.

■ 6개의 Role을 살펴보고 내가 원하는 Role을 선택합니다. Role 선정의 이유도 함께 써 봅시다.