*게임을 활용한

15년 이상의 경력을 가진 플래너가 추천드리는 *

YAMOIZA!

시너지 커뮤니케이션

게임을 활용한 '시너지 커뮤니케이션'

CONTENTS

목차

01. 프로그램 소개

1-1. 워크숍 소개

1-2. 워크숍 커리큘럼

YAMGIZA







어떻게 ‘위기 상황’을 타파하고 ‘생존’할 것 인가?

조직은 사람이 모여서 일하는 곳이며, 시너지를 발휘하려면 서로가 생산적으로 연결될 수 있어야 한다. 그 수단이 대화(피드백) 역량이다. 특히 사람들은 자신의 모습을 완벽하게 이해하기 어렵기 때문에 피드백은 서로의 행동에 불빛을 비춰주는 것과 똑같다.

따라서 사람(인격)에 대해 언급하는 것이 아니라 행동에 초점을 맞춰야 한다. 그리고 비난이나 망신을 주기 위한 것이 아니라 도움을 줄 목적을 가져야 한다. 심리적 안정감을 가지고 구성원들끼리 업무에 필요한 대화를 주고받을 수 있도록 도와준다.

이 워크숍은 이런 키워드를 가지고 있어요.

집단사고 # 시너지 # 심리적안정감 # 링겔만

POINT

01 시너지 발휘를 위한 개인의 책임을 자각하고 관계 촉진을 위해 노력

02 집단사고의 폐해 (맹목성, 획일성, 관대성)를 극복

03 넛지 (Nudge)로 변화를 유도하여 시너지를 극대화

게임을 활용한 '시너지 커뮤니케이션' 이렇게 진행됩니다.| 총 운영시간 : **2시간**

5m

오프닝

- 강사 소개
- 오늘의 과정 소개

20m

조직의 2가지 모습

- 워크숍 분위기 조성 (서로 웃는 거울이 되자)
- 시너지 효과와 링겔만 효과
- 시너지를 위해서는 개인의 능력과 유기적 협력이 필요

50m

유기적 협력의 조건

- 숲에서 탈출하기 게임
- 타이트한 조직과 느슨한 조직
- 집단사고와 집단지성은 다르다
- 다원적 무지
-방 안의 코끼리와 사일로 현상

40m

심리적으로 안전한 조직 만들기

- 대화(피드백)없이 문제를 해결할 수 없다
- 도와줄 목적으로 대화(피드백) 하자 (Be Language Do Language)
- Push 하지 말고 Nudge 하자
- 봉준호 감독의 플러스 화법 동영상 (2분)
- 뜨거운 난로의 법칙과 넷플릭스의 4A 법칙
- 긍정과 개선의 피드백 실습

5m

마무리

- 질의 및 응답
- 마무리 정리 및 인사

Thank you