

# “Ubuntu(우분투)” Program

---



# Contents

---

1. Program 취지
2. Program 도입배경
3. Program 핵심 Keyword
4. Program Coursemap
5. Program 세부내용
6. Program 기대효과
7. 강사 프로필

※ Ubuntu : 아프리카 줄루족 말로 "당신이 있어 제가 존재합니다 " 를 의미함

# 1. Program 취지

우리가 같이 있는 것  
너와 내가 같이 한다라는 것은  
너와 내가 있는 그 자리가 따뜻하길 원하는 것이고  
너와 내가 있는 그 자리가 신나기를 원하는 것이며,  
너와 내가 있는 그 자리가 존중 받기를 원하는 것이다.

그러나 때로는 우리가 가까이 있다라는 이유로  
서로의 소중함마저 얹게 희석되어 잊어버리기도 한다.  
우리가 진정 원하는 것은 관계의 질이 높은 성공하는 조직임은 자명한 사실이다.

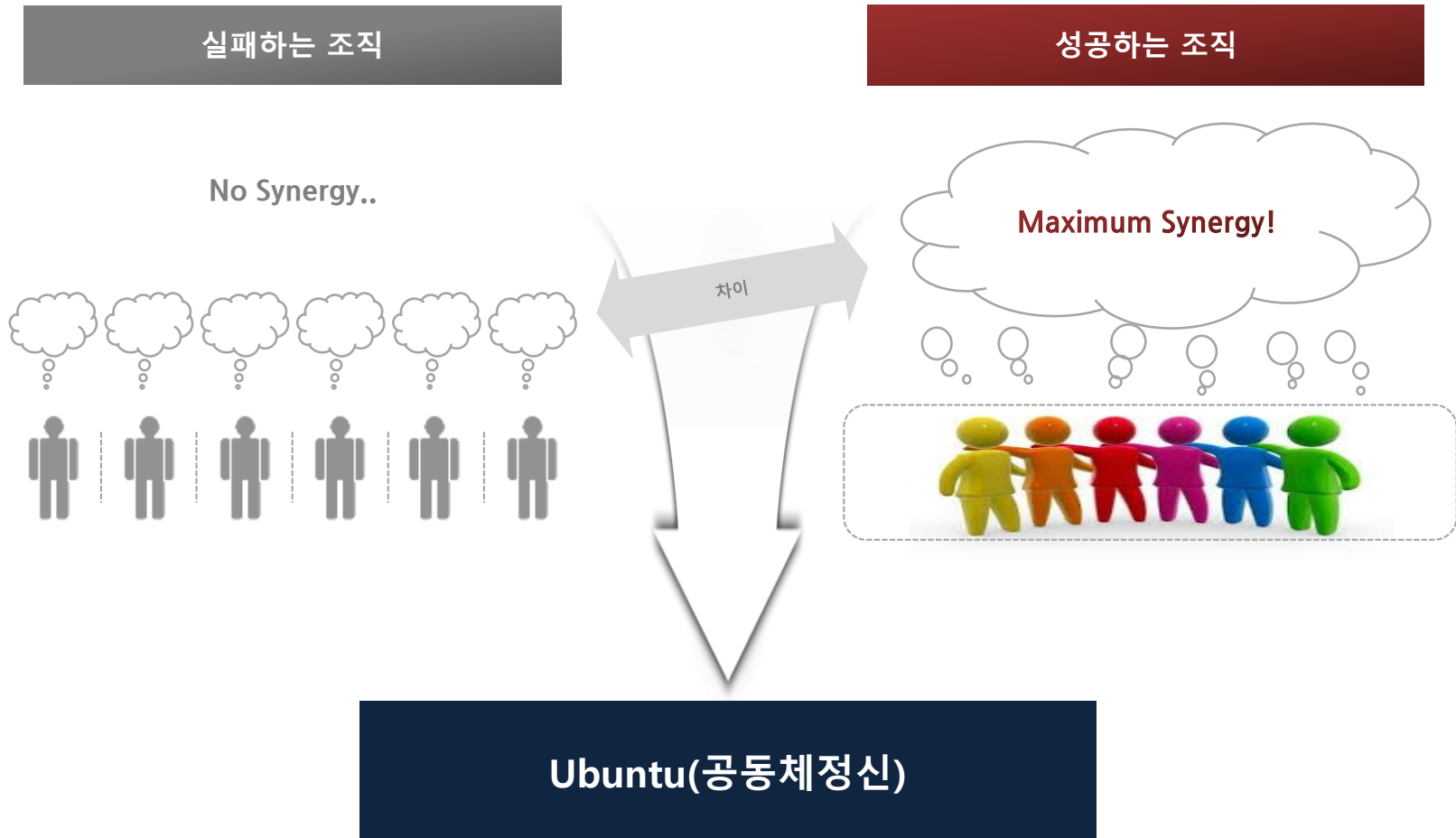
이제 우리는 **"Ubuntu(공동체 정신)" Program**을 통해  
조직 구성원들의 자발적이고 적극적인 참여로  
미래에 성공하는 조직으로 변화하여 자리매김 할 수 있을 것이다.



※ Ubuntu : 아프리카 줄루족 말로 "당신이 있어 제가 존재합니다" 를 의미함

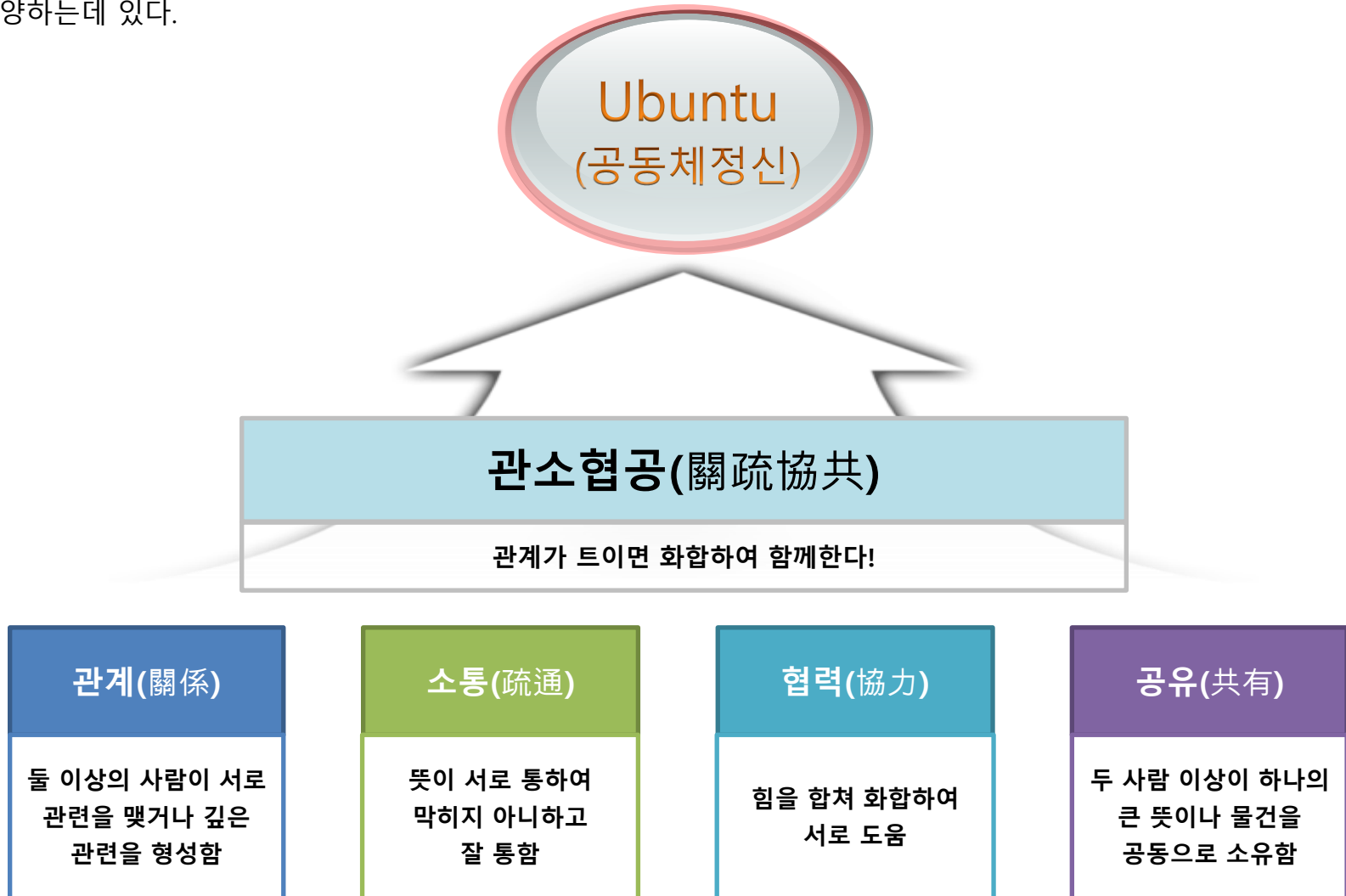
## 2. Program 도입배경

실제로 여러 학자들에 의하면, 실패하는 조직과 성공하는 조직의 명확한 차이는 공동체 정신의 유무에 있다고 한다.  
현재 실패하는 조직이 본 Program을 통해 미래에 성공하는 조직으로 거듭나게 만드는데 그 의의를 두고 기획하였다.



### 3. Program 핵심 Keyword

본 Program은 조직 활성화에 핵심 Keyword인 관소협공(관계, 소통, 협력, 공유)을 기반으로 우분투라는 공동체의식을 함양하는데 있다.



## 4. Program Coursemap

본 Program은 관계, 소통, 협력 공유의 장이라는 네가지 단계를 직접 체험하도록 설계되어 있다.



## 5. Program 세부내용



### 관계의 장

30분~1시간

#### ❖ 관계의 딜레마

##### 지향점

- ✓ 팀원 및 팀 간의 구성원에게 이해하고, 배려하는 마음이 발휘될 때 진정한 관계 형성의 장이 이루어질 수 있다.

##### 진행 방법

- ✓ 각 팀은 달란트(화폐)를 10개씩 받는다.
- ✓ 한 그룹이 세번의 Turn(회)을 먼저 이기면 게임 종료
- ✓ 이긴 그룹에서 가장 많은 달란트를 가진 팀이 최종 우승
- ✓ 진 그룹에서 가장 적은 달란트가 남겨진 팀이 최종 하위

##### 진행 예시



### 소통의 장

30분~1시간

#### ❖ 소통 옷놀이

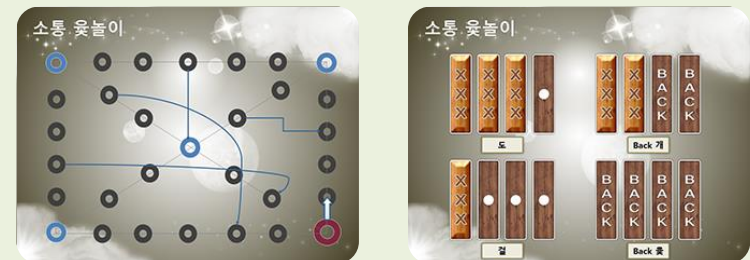
##### 지향점

- ✓ 팀원 및 팀 간의 원활한 커뮤니케이션이 진행될 때 참여 구성원들의 제대로 된 소통의 장이 마련될 수 있다.

##### 진행 방법

- ✓ 각 팀은 리더, 전략가, 협상가로 역할을 배분한다.
- ✓ 협상가 4명은 4개의 그룹에서 팀 전략에 맞는 옷을 획득함
- ✓ 전략가는 획득한 옷을 조합하여 말을 운용
- ✓ 모든 말이 결승점을 통과하는 팀이 승리(전통 옷놀이와 동일)

##### 진행 예시



## 5. Program 세부내용



### 협력의 장

30분~1시간

#### 지향점

- ✓ 구성원의 생각과 행동이 하나로 모아지도록 단결된 힘을 발휘 함으로써 협력의 장을 경험할 수 있다.

#### ❖ 협력 스케치

##### 진행 방법

- ✓ 준비된 카드를 한 팀이 한 개씩 뽑는 방식으로 진행한다.
- ✓ 뽑은 카드의 내용을 조원 한 사람씩 5초간 그려 완성
- ✓ 그려진 그림의 내용을 나머지 팀이 맞추도록 함
- ✓ 맞춘 팀은 승점 1점, 그린 팀은 맞춘 팀의 숫자만큼 승점 부여

##### 진행 예시



#### ❖ 협력 전달 게임

##### 진행 방법

- ✓ 동전을 활용, 전달하여 갖고 있는 사람을 맞추는 방식이다.
- ✓ 첫번째 나온 팀원들에게 동전을 주어 팀원 간 서로 전달
- ✓ 마지막으로 동전을 받은 팀원을 다른 팀이 맞추면 상점 부여
- ✓ 최종 동전소지자를 전부 못 맞추면 전달팀이 상점을 보유

##### 진행 예시



## 5. Program 세부내용



### 공유의 장

30분~1시간

#### 지향점

- ✓ 팀이 개별적인 과제를 릴레이로 수행하면서 함께하는 가치를 나누는 공유의 장을 느끼고 체험할 수 있다.

#### ❖ 공유의 탑 릴레이(예시: A4, 하노이, 스파게티 면 외)

##### 진행 방법

A4

- ✓ A4 용지를 각 팀 별로 한 권씩 나누어 준다.
- ✓ 정해진 높이로 가장 빨리 쌓는 팀이 승리

하  
노  
이

- ✓ 팀 내에서 하노이 탑을 옮길 순서를 정한다.
- ✓ 정해진 순서에 따라 하노이 탑을 빨리 옮기는 팀이 승리

##### 진행 예시



#### ❖ 공유의 탑 릴레이(예시: 카프라, 종이컵, 종이티슈 외)

##### 진행 방법

카  
프  
라

- ✓ 각 팀에게 카프라를 200개씩 나누어 준다.
- ✓ 카프라를 정해진 높이로 가장 빨리 쌓는 팀이 승리

종  
이  
컵

- ✓ 각 팀에게 종이컵 100개를 나누어 모두 쌓게 한다.
- ✓ 최단 시간에 쌓고 다시 원상태로 만드는 팀이 승리

##### 진행 예시



## 6. Program 기대효과

본 Program은 관소협공(관계, 소통, 협력, 공유)을 통해 조직 활성화에 기여하는 효과가 있습니다.

