

“Charmvit Workshop 7 Skill”



Workshop 이란?

사전적 의미

원래의 의미가 '일터, 작업장'이지만, 연수에 있어서는 참석자가 업무에 필요한 지식이나 기술을 실천적, 체험적으로 학습하여 구체적인 성과를 만들어가는 연수방식을 가리킨다. 일반적인 연수나 세미나와 다른 점은 실제 업무현장에서 직면하고 있는 주제를 정하는 것이며, 학습한 것을 실제 현장에서 실천하게 하는 것에 있다.

워크숍의 진행방법은 먼저 개념, 방법 등 기법을 제시하고, 구체적인 주제에 관한 해결책을 검토하고, 그 후 일정기간의 시간 간격을 두고 현장에서 실천한 다음, 재차 모여서 성과에 대해 발표하고 다음 주제를 검토하는 것이 일반적이다.

하지만 기업 교육에서 워크숍은 대부분의 경우, 단기성의 특정 교육을 통칭하기도 한다.

(HRD 용어사전_중앙경제 발췌)

지향성

국내 기업에서 워크숍의 중요성은 점점 커지고 있지만, 이제껏 체계적인 워크숍 스킬은 공개하기를 꺼리는 데에서 착안하여 이번 월간 참빛을 통해 고객들에게 공유하기로 했다.

워크숍은 과거 기업의 단합대회라고 불리우기도 했다. 직원들의 결속력을 높이기 위해 마련한 자리인데도 직원들에겐 어쩌면 지루한 시간 떼우기 일 수도 있었다. 그런 이유로 일회성 행사로 지나가는 경우가 많기도 했지만, 최근 들어 이에 대한 반성과 함께 참석한 직원들의 소중한 시간과 의견을 제대로 반영하자는 것으로 초점이 모아지고 있다.

이런 측면에서 참빛은 워크숍에 꼭 필요한 스킬들을 두 갈래로 제시한다. 하나는 참여 구성원의 의견을 제대로 모으는 **토의 스킬**이고, 다른 하나는 구성원의 참여를 적극적으로 이끌어 내는 **게임 스킬**에 대한 내용이다. 새가 좌우의 날개로 날 수 있듯이, 워크숍은 **토의 스킬**과 **게임 스킬**의 양면이 받쳐줘야 가치있는 교육의 장으로 남을 수 있는 것이다.

효과적인 워크숍 진행방법에 고민했던 HRD 및 유관 담당자들의 고민을 조금이라도 덜 수 있기를..

참빛 Workshop 7 Skill

Workshop을 활성화시키는 토의 스킬

Thinking
Interchange

감성 Tracking

품앗이 토론

컨설턴트식
토의 프로세스

3인3색
토의

정-반-합 토의

SWOT식
토의



<3인 3색 토의>



<감성 Tracking>



<품앗이 토론>



<컨설턴트식 토의>

의미

워크숍에서 하나의 주제를 놓고 조(組) 안에서 토의한 내용과 결과물을 내부적으로 검증 받을 수 있는 스킬로 집단 사고를 더욱 객관적으로 만들 수 있게 하는 토의 방식이다. 바로 옆의 조가 상대방 조에서 나온 결과물에 대해 피드백하고 의견을 추가하는 방식으로 우리 조가 보지 못하는 내용에 대한 훈수격으로 집단지성의 힘이 발휘되는 것이다.

방법

하나의 주제에 대해 한 조가 토의하여 결과를 전지로 작업하고 그 내용을 옆의 다른 조와 교환하여 추가의견이나 피드백을 포스트잇에 써서 붙여 준 후 방식으로 진행된다. 그렇게 모아진 내용의 전지를 다시 원래의 조로 가져와서 검토한 후 통합하는 방식이다.

의미

조직 안에서 개인의 감성은 성과지향적인 패러다임 속에서 무시되거나 묻혀지기 쉽다. 그러나 개인의 감성은 곧 조직의 감성으로 확대되고, 그러한 조직의 감성은 직접적으로 조직의 신뢰에 대한 문제로 발현될 수 있다. 따라서 조직 구성원들이 서로의 감성에 대한 표출과 공유를 통해 집단 공감대를 형성하여 서로 위로하며 치유하는 과정이 감성 Tracking이라고 할 수 있다.

방법

직급과 직책, 나이와 경력에 상관없이 조를 구성하고 개인별로 조직 안에서 자신의 최근 감정을 세부적으로 나누어 그림(초등학교의 방학 시간표 그리기)으로 표현하는 것이다. 추후 개인적으로 완성된 그림을 발표하여 공유한 후 조원들의 감정을 통합한 조별 감정의 그림으로 통합하고 전체적으로 다시 발표하고 피드백하는 순으로 진행된다.

의미

교육을 통해 나온 여러 주제에 대해 참여한 모든 학습자가 자신의 아이디어를 제공할 수 있는 집단지성 표출의 토의 방식이다. 학습자가 계속 이동하며 다른 조에도 아이디어를 제공해야 하므로 매우 활동성(Activity)이 살아있는 토의 방식이다.

방법

각 조별로 토의해야 할 주제를 선정한 후 조별 호스트(조장격) 1인을 선정, 호스트는 남아 있고 나머지 전 학습자는 라운드마다 조를 돌며 자신의 의견을 개진하는 방식이다. 참가한 조의 주제에 대한 실행력을 높일 수 있는 방안을 포스트잇에 써서 붙여서 그 조에 기여한 후 라운드가 끝나면 조별 호스트는 모든 아이디어를 정리하여 발표한다.

의미

조직에 창의성을 배가하는 강력한 방식의 브레인 스토밍을 좀더 체계적이고 구조적으로 승화시키는 토의기법이다. 자유의견 개진 및 타인 비판 금지를 원칙으로 하는 브레인 스토밍을 체계적인 느낌으로 정리하게 하고 발표 형식으로 세련되게 준비하게 하는 방식이다.

방법

조별로 전지를 나눠주고 어떠한 사안에 대해 발표를 하라고 하면 어떻게 할 지 몰라 당황하는 경우들이 발생한다. 이때 조별 토의를 활성화 시키는 방법으로 브레인스토밍을 시키고, 그 논의 결과 중 주요 용어를 뽑으라고 한 뒤 (Keyword screening), 조직 상황에 맞게 수정하게 한 후(Modifying) 세련되게 만드는 작업(Shaping)을 시키면 깔끔한 결과물이 나오게 된다.

의미

조직의 강점을 찾아내는 과정 중 단순한 발표가 아닌 인터뷰의 형식을 통해 인터뷰이는 좀더 구체적으로 자신의 경험을 이야기하고, 인터뷰어는 궁금한 것을 자세히 물어볼 수 있는 방식이다. 이 토의 형태는 인터뷰가 작은 단위로 활발하게 움직이므로 학습자들의 높은 집중도를 이끌어낼 수 있다.

방법

학습자들을 조별로 섞어 3인 1조로 구성하여 서로 조직 안에서 경험하거나 목격했던 우리 조직의 강점을 서로 인터뷰한 후 자신의 조로 돌아가 인터뷰 내용을 공유하고 그 중 최고의 스토리를 뽑는 방식이다.

의미

하나의 주제를 두고, 학습자들을 자신의 의지와는 상관없이 찬/반 양 파트로 나누어서 무조건 자신이 속해있는 쪽의 의견이 옳다고 생각하고 그 근거에 대해 주장을 하게 하는 방식이다. 이는 자신과 반대쪽 의견에 대한 타당성을 스스로 검토하게 함으로써 사고의 확장을 불러 일으킨다

방법

주제를 선정하고 학습자를 둘로 나눠 양쪽에 각각 찬/반의 입장을 부여하고 자신의 주장이 옳다는 것에 대한 근거를 제시하고 토론하게 한다. 결과적으로 결론을 낼 필요는 없지만 자신의 생각도 반대편의 생각도 다 옳을 수 있다는 전제하에 정반합의 의미를 새길 수 있는 토의 방식이다.

의미

SWOT(Strength/Weakness/Opportunity/Threat)이라고 하는 전략 및 마케팅 Tool을 개인에게 적용시킬 때 주로 하는 방식이다. SWOT(강점/약점/기회/위기)이라고 하는 프레임워크를 통해 환경을 분석한 뒤 그 환경에 따라 만드는 개인별 전략을 조 안에서 다른 조원들이 제안해 주는 방법을 통해 자신의 삶에 대한 전략의 객관화를 불러 일으킬 수 있다.

방법

개인의 행복한 삶을 위한 목표수립에 대한 SWOT의 환경분석을 시킬 경우, 먼저 학습자 스스로 고민해서 개인의 과제를 다각도로 고민하게 한다. 그래서 거기서 만들어진 환경을 조 안에서 공유한 뒤 환경분석에 따른 전략을 조원들이 제안해 주는 방식이다. 내가 보지 못하는 Blind Area(맹인영역)과 Unknown Area(미지영역)를 파악할 수 있는 장점이 있다.

참빛 Workshop 7 Skill

Workshop을 적극적으로 만드는 게임 스킬

고정관념
깨기

직장인의
딜레마

경청 게임

차 바꾸기 게임

이야기 전달
게임

가치관 경매
게임

목표 설정
게임



<이야기 전달 게임>



<가치관 경매 게임>



<경청 게임>



<차 바꾸기 게임>

의미

사람들은 옳고 그름에 대한 자신의 기준을 갖고 행동한다. 그러한 기준은 자신의 경험이 나 학습, 또는 그것으로 인한 신념 등을 통해 형성되어 스스로 그것을 상식이라고 생각하게 된다. 그러나 이러한 상식이라는 고정관념의 그림자 뒤에도 우리가 모르는 진실은 반드시 존재하며 그것을 인식해야지만 세상의 이면을 바라볼 수 있다는 게임이다. 이 게임은 너무나 상식적으로 당연한 것이 당연하지만은 않다는 것을 보여주며 개인의 창의성과 도량을 넓게 해준다.

방법

산업디자인, 상업광고 등은 일반적인 것을 한번 비틀어 보여줌으로써 사람들에게 신선함을 안겨 주게 된다. 본 게임은 이러한 산업디자인과 광고 등의 타이틀을 학습자에게 보여주지 않은 상태에서 어떤 의미인지 맞추게 하여 고정관념을 깨기가 얼마나 어려운지, 그러나 그 상식이라고 하는 고정관념 이면에 얼마나 놀라운 진실이 존재하는지 깨닫게 하는 게임이다.

의미

회사 생활을 가장 어렵게 만드는 것 중 가장 큰 비중을 차지 하는 것은 '관계'이다. 이러한 관계를 어렵게 만드는 것이 나만의 성공을 위한 이기주의, 또는 부서 이기주의 등이 대표적이다. 혈연적인 관계가 아니라면 이러한 회사 내의 관계 속에서 내 것을 포기하고 남을 위하는 것은 매우 어려운 일이다. 하지만 나의 이해만 쫓다 보면 결국 조직의 분위기가 악화되고 조직은 실패하게 된다. 따라서 누군가 희생처럼 느껴지는 헌신의 발을 내딛게 되면 조직의 분위기는 긍정적으로 선순환되고 결국 모두가 원원하는 결과를 갖게 된다. 그렇다면 누가 먼저 헌신할 것인가?

방법

조별대항, 또는 2~3인씩 팀을 이뤄 상대팀을 정하고 10번의 라운드를 통해 쪽지를 교환하여 각각의 라운드의 점수를 매겨 전체에서 상위 2개 팀에게 점수를 주는 방식으로 진행된다. 우리 팀을 위해 쪽지를 주면 모두 마이너스 점수를 받게 되지만 나의 이익을 조금 양보하고 상대팀과 함께 점수를 얻는 선택을 하면 모두 상위 2개팀 안에 들 수 있는 게임이다. 결국 조직을 위한 헌신과 양보의 중요성을 인식하는데 매우 좋은 게임이다.

의미

경청이 중요하다는 것은 모두 알지만 실제로 경청을 하는 것과 하지 않는 것이 얼마나 큰 차이를 가져다 주는지에 대해 고민하게 만드는 게임이다. 경청을 통해 달라지는 차이를 확실히 비교하여 인식하기는 쉽지 않기에 이 게임을 통해 경청 전후의 효과를 잘 알게 만들어 준다.

방법

2인 1개조로 운영되며 2인 중 한 명은 화자, 한 명은 청자로 구성하여 화자에게 청자에게 이야기를 하도록 하는 방식이다. 다만 청자는 경청과 산만의 두 가지 조작된 태도로 화자의 이야기를 들어줌으로써 화자로 하여금 경청의 중요성이 얼마나 큰지 알게 해주는 게임이다.

의미

차를 바꾸려는 사람은 어떤 마음을 가지고 있을 지에 관해 맞춰가는 게임이다.
스무고개 식의 질문을 개방형 질문과 폐쇄형 질문으로 나누어 그 차이를 느끼게 해주는 게임이다.

방법

교육장을 자동차 영업소로, 학습자를 모두 자동차 세일즈맨으로 가정하는 게임이다.
강사는 그 자동차 영업소를 방문하여 차를 바꾸려고 하는 고객이 된다. 학습자로 하여금 강사가 원하는 자동차를 맞출 수 있도록 20회의 기회를 주어 개방형 질문과 폐쇄형 질문에 따라 대답을 달리하여 개방형 질문과 폐쇄형 질문의 차이를 느끼게 해 주는 식으로 진행된다.

의미

조직의 의사결정 구조는 아직도 옥상옥의 구조이다. 많은 단계를 거쳐 의사결정이 되는 만큼 의사결정의 각 단계에서 정확히 그 의사가 전달되어야 한다. 그렇다면 과연 정확한 의사전달이 되기 위해서 우리 조직에는 어떤 것들이 중요한 포인트일까를 알아보는 게임이다.

방법

과거 TV프로그램에서 진행했던 '방과 방 사이'와 유사한 게임으로 조별로 한줄로 서서 맨 앞사람에게 문장을 전달하고 뒷쪽으로 계속 전달하여 맨 뒷 사람이 원문과 가장 비슷하게 맞추는 조에게 시상하는 게임이다. 추후 서로 전달하는 내용이 맞는지 틀리는지에 대한 피드백 조건들도 제한함으로써 상호 피드백의 중요성을 인식시킨다.

의미

인간은 세상을 살면서 '선택'을 통해 행동하게 되는데 그 '선택'의 기준이 바로 '가치'이다. 따라서 어떠한 가치를 지니고 있는가는 매우 중요한 일이 되는데, 많은 사람들은 자신의 가치에 대한 깊은 고민 없이 남들이 중요하다고 이야기하는 보편적인 가치에만 집착하며 살고 있다. 이 게임은 그러한 보편적인 가치뿐만 아니라 내가 원래 중요하게 생각했던 삶의 가치를 다시 찾고, 전혀 생각지도 못했지만 자신에게 중요한 가치를 발견하는 계기가 됨으로써 삶의 가치에 대한 깊은 성찰을 가져다 준다.

방법

게임자체를 학습자의 인생이라고 하고, 가상으로 1인당 주어지는 게임 머니를 학습자 인생에 주어지는 시간, 노력이라고 가정하며 게임에 임한다. 또한 강사가 정해주는 16개의 가치 중 자신에게 중요한 가치를 5개 정하고 최고가 낙찰 방식의 경매를 통해 자신이 원하는 가치를 획득하는 것이다. 남들도 지향하는 보편적인 가치는 큰 돈을 써도 얻기가 힘들지만 그렇지 않은 가치는 적은 돈으로도 얻을 수 있으므로 인생의 가치를 넓게 생각하면 삶의 만족이 쉽게 온다는 사실도 인식한다.

의미

목표설정 없이 무언가를 이루기는 매우 어려우며 목표를 설정했다고 하더라도 설정하는 방법에 따라 그것이 진정한 목표가 될 수 있고, 자기 만족적인 목표가 될 수도 있다. 목표를 제대로 설정하는 방법은 무엇일까에 관해 고민해보는 게임이다.

방법

학습자로 하여금 5라운드에 걸쳐 종이에 강사가 제시하는 그림을 최대한 많이 그리게 하는 방식으로 진행된다. 또한 각 라운드를 강사가 조금씩 조작하여 그 상황에 따라 학습자가 목표를 설정하는 방식을 피드백하고 목표의 설정방법을 인식시키는 방식이다.