
과거-현재-미래
Back to Back

활용목적

변화하는 자신의 모습을 그려보면서
리더 또는 구성원으로서의 비전을 세울 수 있다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



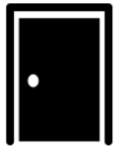
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

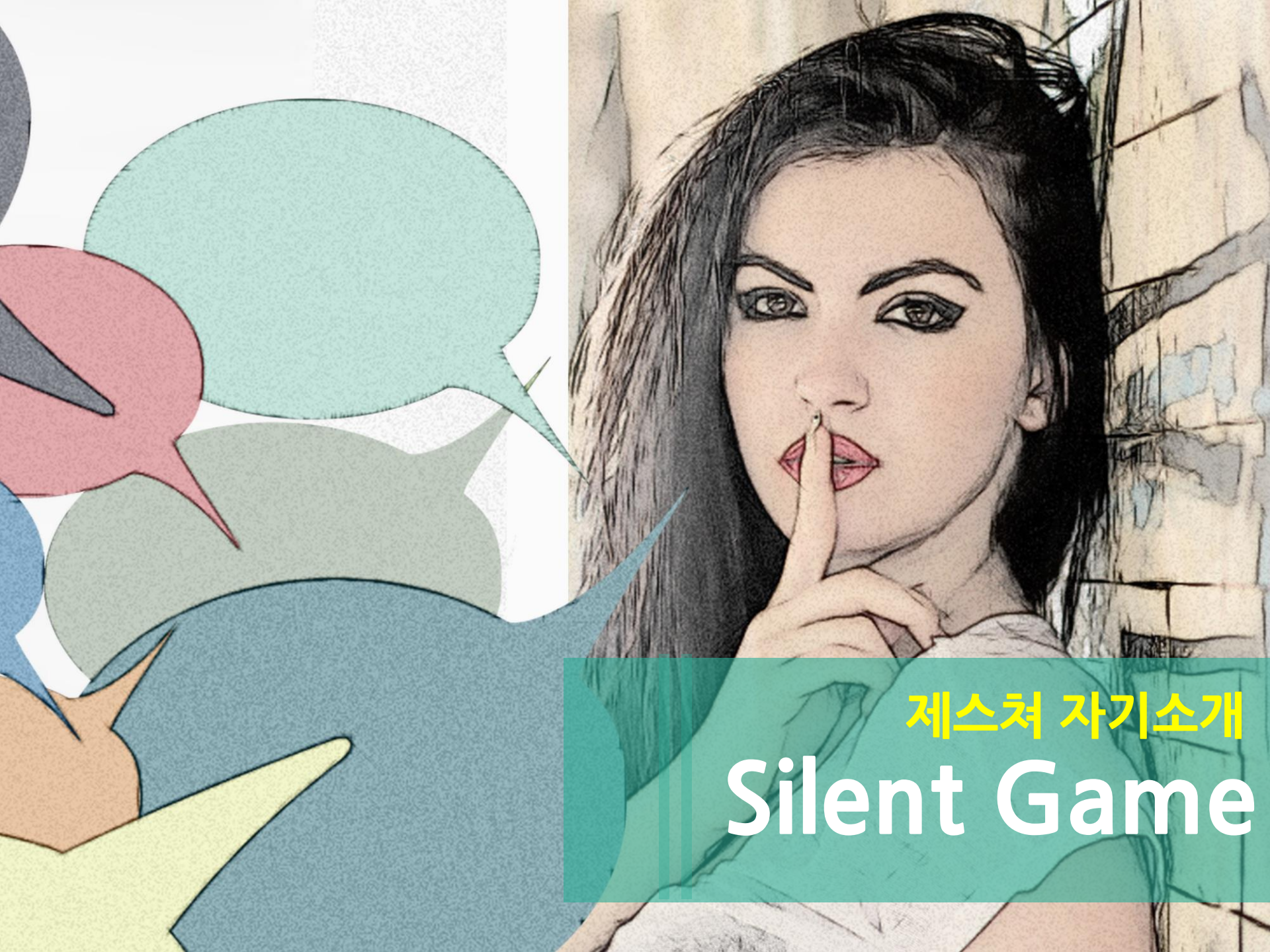
활동
정리

Easy | Normal | Hard

개인별 (색깔있는) A4용지 3장, 필기구

1. 참가자들에게 1년 후 자신의 모습을 생각해보게 함 (5분)
2. 다시 참가자들에게 1년 전 자신의 모습을 회상하게 함 (5분)
3. 상상한 1년 후 모습과 회상한 1년 전 모습을 비교하여 작성케 함
4. 작성한 내용을 조별로 발표
5. 토의사항
   - 5-1. 1년 전 자신의 모습을 돌이켜 보았을때 지금과 다른점은 무엇인가?
   - 5-2. 지금과 1년 후 모습은 어떻게 다른가?
   - 5-3. 그렇게 다르게 된 계기나 이유나 상황을 생각해보고 발표해보자.
6. 응용
   - 6-1. 3, 5, 10, 20년 전후로도 응용 가능하다

“성장을 위한 비교는 남들과 하는 것이 아니라
‘어제의 나’와 ‘오늘의 나’
‘오늘의 나’와 ‘내일의 나’와 하는 것이다.”


제스쳐 자기소개
Silent Game

활용목적

커뮤니케이션의 중요성을 인식하고,
다양한 표현방법과 그 중요성을 이해한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



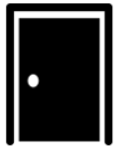
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy | Normal | Hard

주제별 제시어 리스트

1. 두 명씩 짝을 이룸
2. 각 각 2분동안 말 이외에 제스쳐를 통해 자신을 소개 (결혼반지, 뛰는 행동-조깅)
3. 참고자료에 나온 요소들에 대해 제스쳐로 표현하고 서로 평가
4. 각 2분씩 활동 후 한팀씩 나와 서로 표현한 것을 공개
5. 상대로부터 알아낸 정보를 한사람씩 발표, 다른 사람은 그에 대해 1-5점 점수부여
6. 토의사항
   - 6-1. 제스쳐를 통해 상대방에게 전달한 정보가 얼마나 정확했는가?
   - 6-2. 얼마나 정확하게 파트너의 제스쳐를 알아내었는가?
   - 6-3. 말이 아닌 표현에 있어 어떤 점이 어려웠는가?

말이 아닌 행동이나 제스쳐로 자신을 소개해 보자

1. 나이 (/10) 2. 취미 (/10) 3. 가족사항 (/10)

4. 결혼 여부 (/10) 5. 좋아하는 것 (/10)

6. 싫어하는 것 (/10) 7. 현재 하는 일 (/10)

8. 존경하는 사람 (/10)) 9. 좋아하는 계절 (/10)

10. 수업 참석 소감 (/10)

모금, 민주주의, 시민참여, 사회복지, 수퍼비전, 편견, 차별, 평화, 인권, 평생학습
자원봉사, 청소년, 선거, 갈등, 의사소통, 비영리, 나눔, 연대, 분배, 협력, 협치, 거버넌스 등

“안다는 것은
타인에게 설명하고, 표현할 수 있을 때
비로소 성립된다.”


어떻게 바라보고 있는가
The angle

활용목적

단편적인 사고의 한계를 깨우치게 한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



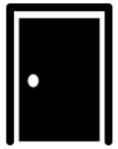
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



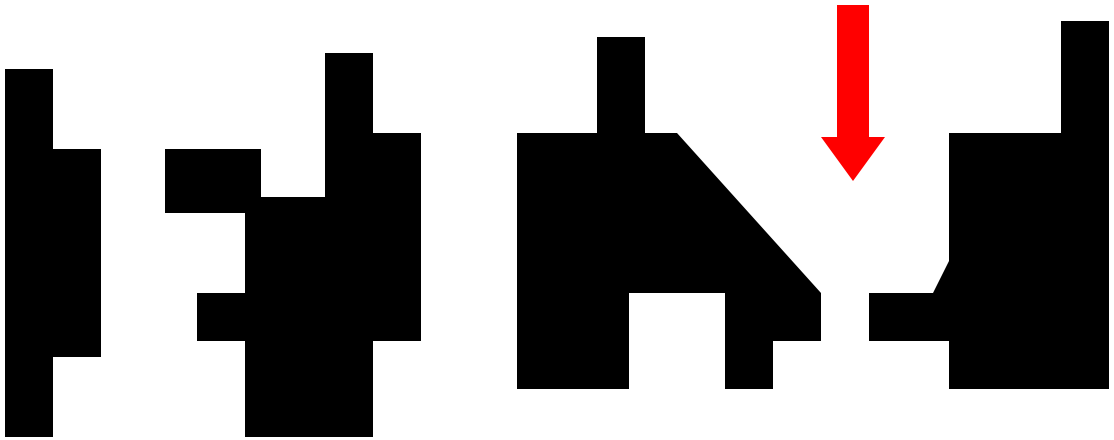
Wrap up

활동
정리

Easy | Normal | Hard

참고자료 이미지, 촉진용 선물 여러 개

1. 참가자들에게 참고자료를 보여줌 (공개전에 화살표 아래 방향으로 주시해서 보라고 말한다)
2. 이 그림의 의미를 파악한 사람들에게 손을 들어달라고 함 (단, 답을 말해선 안된다)
3. 5분정도 더 시간을 줌 (그때까지 맞추지 못한 사람들에겐 흰 색 부분을 주시하라는 힌트를 준다)
4. 정답 공개 (정답: FLY)
5. 피드백 (한가지 문제를 여러 관점에서 바라볼 수 있어야 한다)




보는것과 보이는 것
See-Saw

활용목적

인식은 눈을 통해서 하지만
평가는 마음이 한다는 것을 인식하게 한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



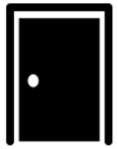
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy Normal Hard

참고용 이미지, 촉진용 선물 여러 개

1. 참고자료(1)을 보여줌

2. 참가자들에게 무엇이 보이는지 물음

3. “K” 2개라고 알려주고 참고자료(2)를 보여줌

4. 참가자들에게 무엇으로 보이는지 물어봄

   아마 “H” 2개라고 대답할 것이다.

5. 참가자들에게 처음 그림이 “K”라는 것을 알려주지 않았다면

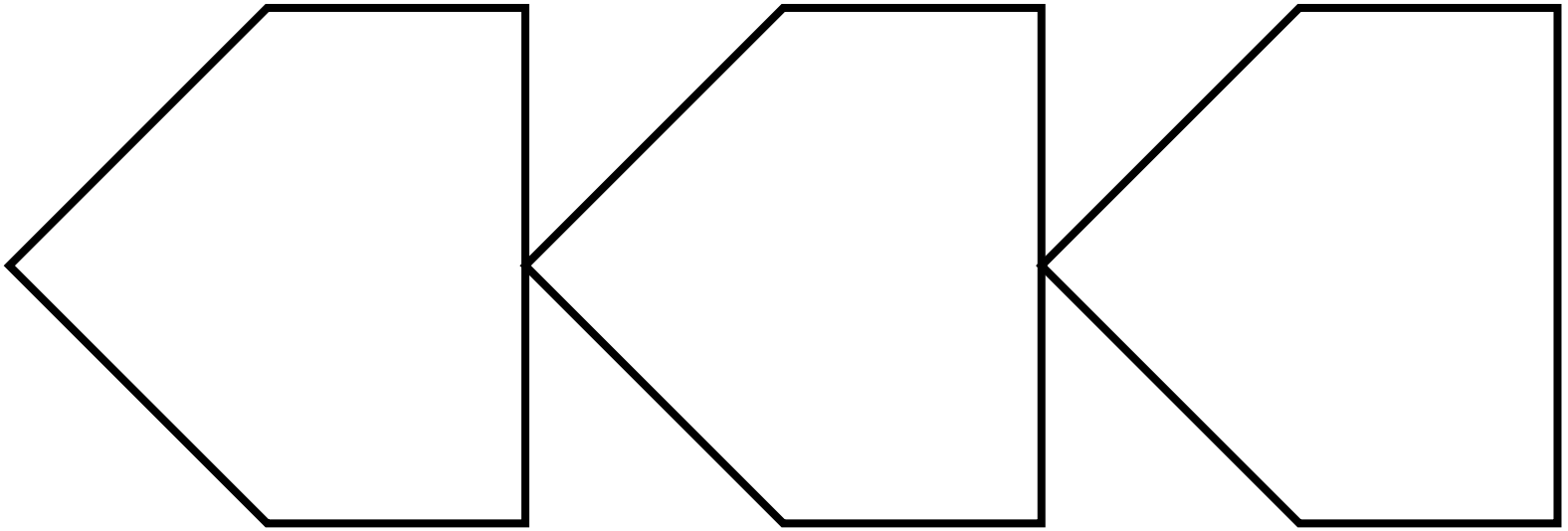
   “H”를 볼 수 있었을지 물어봄

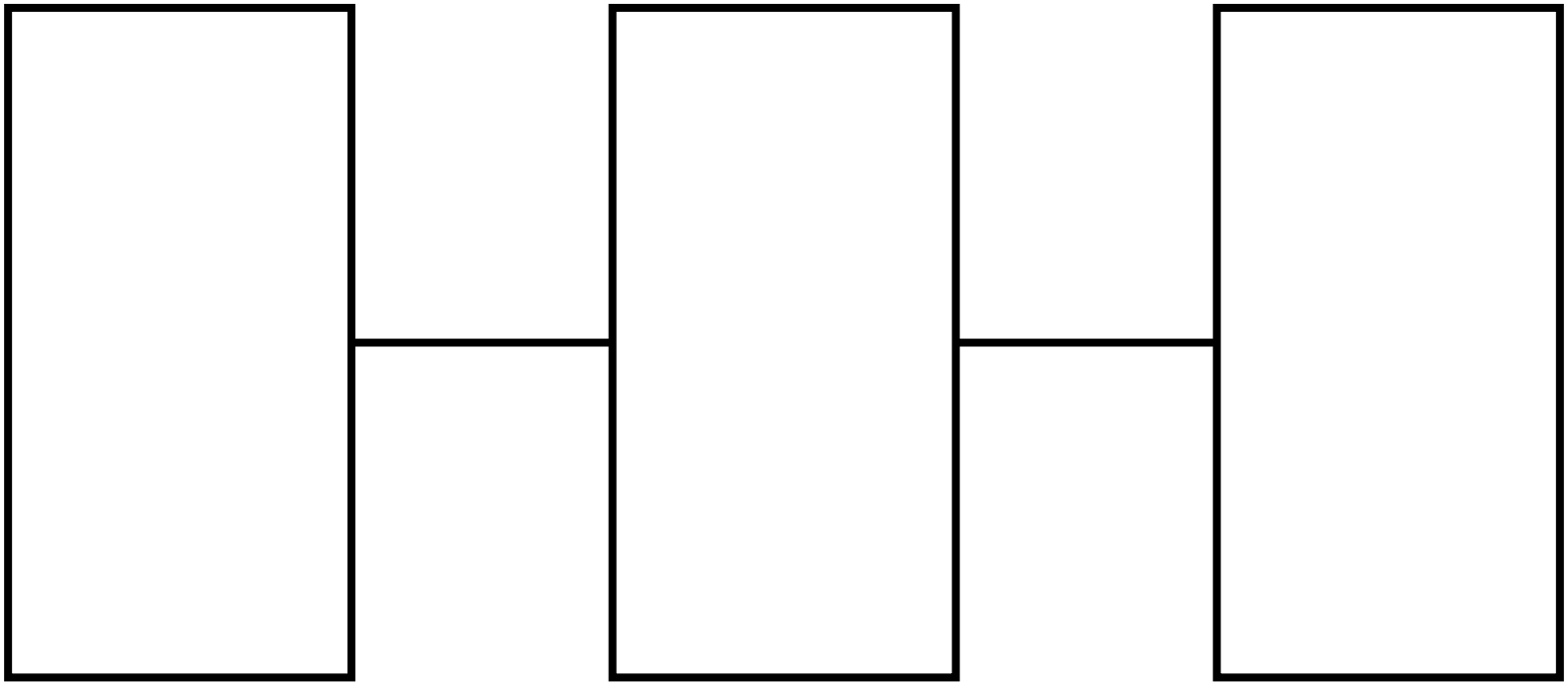
6. 토의사항

   6-1. 왜 “H”를 ”K”보다 쉽게 볼 수 있었을까?

   (조건이 달랐다는 것을 인식해야한다. 즉, 눈은 보기만 할 뿐 마음이 모든 것을 판단한다)

   6-2. 당신이 여러 사람들과 함께 일할 때, 당신의 눈이 보는 방식과 마음이 보는 방식은 어떻게 다른가?





“기존의 관점으로 세상을 보다가
낯선 관점을 얻게되면 더 많은 것이 보인다.”

갓 태어난 고양이들을
수직무늬 내벽의 방에서
뇌 형성이 끝날 때까지 키웠다.

이 고양이를 수평무늬 내벽의 방에 넣어
먹이를 놓고 출구를 만들었으나
단 한 마리도 먹이를 찾지 못했고,
빠져나오지도 못했다.

우리의 지각도 그렇다….



출처: 상상력사전 중에서

당신들은 안 그럴 거라고
장담하지 마,
서는 데가 바뀌면
풍경도 달라지는 거야.



출처: 송곳



명확한 소통법을 찾아서

Blind Test

활용목적

**불분명한 의사전달의 결과를 관찰하고,
해결방법을 모색한다.**

Icebreaking	Openning	Issue Activation	Discussion&Debate	Wrap up
참여자간 관계형성	주제환기 관심유발	주제 활성화	토의 &토론	활동 정리

Easy | Normal | Hard

개인별 (색깔있는) A4용지 3장씩, 안대

1. 팀구성

2. 팀별로 1명의 지원자를 받아 무대 앞에 세움

3. 지원자들의 눈을 가리고, 지원자들에게 A4용지를 배포

4. 지원자들은 진행자의 멘트에 맞게 A4용지를 접거나 자름

   4-1. A4용지를 반으로 접는다.

   4-2. 오른 쪽 아래 모서리 끝을 조금 자른다.

   4-3. 용지를 반으로 접은 후, 오른 쪽 위 모서리 끝을 자른다.

   4-4. 용지를 반으로 접은 후, 왼쪽 아래 모서리를 자른다.

   4-5. 용지를 반으로 접은 후, 왼쪽 위 모서리를 자른다.

   4-5. 눈을 뜨고 각자의 종이를 편다.

5. 토의사항

   서로 다르게 나온 모양을 보면서 어떤 이유로 이렇게 다른 모양이 나왔는지 토의한다.

6. 응용

   세가지 방법으로 소통

   6-1. 질문불가

   6-2. 닫힌질문 (네, 아니오만 대답)

   6-3. 열린질문

“모든 것을 가르쳐주는 6명의 친구가 있다.
그 친구의 이름은
언제, 어디서, 누가, 어떻게, 왜, 무엇이다.”

출처: 루드야드 키플링

군인들은 전쟁에 '총'을 가지고 가야한다면
활동가들은 현장에 '질문'을 가지고 가야한다


아는것과 행동하는 것의 차이
The position

활용목적

직원들의 지식, 스킬, 가치에 대해
명확하게 인지하고 대응하는 방법을 이해한다.

Icebreaking	Openning	Issue Activation	Discussion&Debate	Wrap up
참여자간 관계형성	주제환기 관심유발	주제 활성화	토의 &토론	활동 정리

Easy Normal Hard

참고자료 상한구분 이미지, 포스트 잇, 필기구

1. 참가자들에게 주변 동료를 한명을 떠올리게 함

2. 떠올린 동료를 참고자료에 나오는 도표에 표시하게 함

3. 표시방법

3-1. 세로축: '충분한 업무지식을 보유하고 있는가?'에 대한 점수를 표시한다(10점만점)

3-2. 가로축: '적절한 업무태도를 가지고 있는가?'에 대한 점수를 표시한다(10점만점)

4. 네 개의 도표 안에 해당하는 각 지원자 네명을 선정하여 각 문제점을 어떻게 풀지 논의

5. 각 도표에 대한 해설

5-1. 1분면: 직원이 충분한 업무지식은 있으나, 적절하지 않은 업무자세를 가지고 있을 경우,
문제는 동기부여. 이 경우 직원의 업무성과에 대한 충분한 보상을 해주는 것이 해결방법 중 하나

5-2. 2분면: 직원이 업무지식과 업무자세는 완벽하지만, 본인은 자신의 업무에 만족을 하지 않을 경우
문제는 조직관리. 업무환경적, 조직 관리적인 면에서 문제를 해결해야 할 것

5-3. 3분면: 직원이 업무지식도 부족하고 업무자세도 부적절하다면, 문제는 업무배치.
적절한 다른 부서로 이동시키는 방법으로 문제를 해결해야 할 것

5-4. 4분면: 직원이 업무성과에 대한 욕구가 있으나, 업무지식과 업무자세가 부족하다면 문제는 교육과 훈련.
그 직원에게 적절한 교육과 훈련을 통해 문제를 해결해야 할 것


(10)
High
Motivation
동기부여
Resource/Environment
리더십/비전제시
충분한
업무지식을
보유하고
있는가?
Selection/Discharge
Transfer
부서적합성
Training
역량강화
(1)
Low
적절한 업무태도를 가지고 있는가?
(10)
High

“한 사람이 온다는 건 실은 어마어마한 일이다.
한 사람의 일생이 오기 때문이다.
만남은 그 사람의 과거, 현재, 미래와
나의 과거, 현재, 미래가 만나는 사건이다.”

- 정현종 〈방문객〉 -



3분 & 20미션

Mission 20

활용목적

커뮤니케이션과 리스닝의 중요성을 느끼게 한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



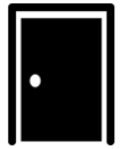
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy | Normal | Hard

개인별 참고자료 인쇄물

1. 참가자들에게 참고자료을 배부

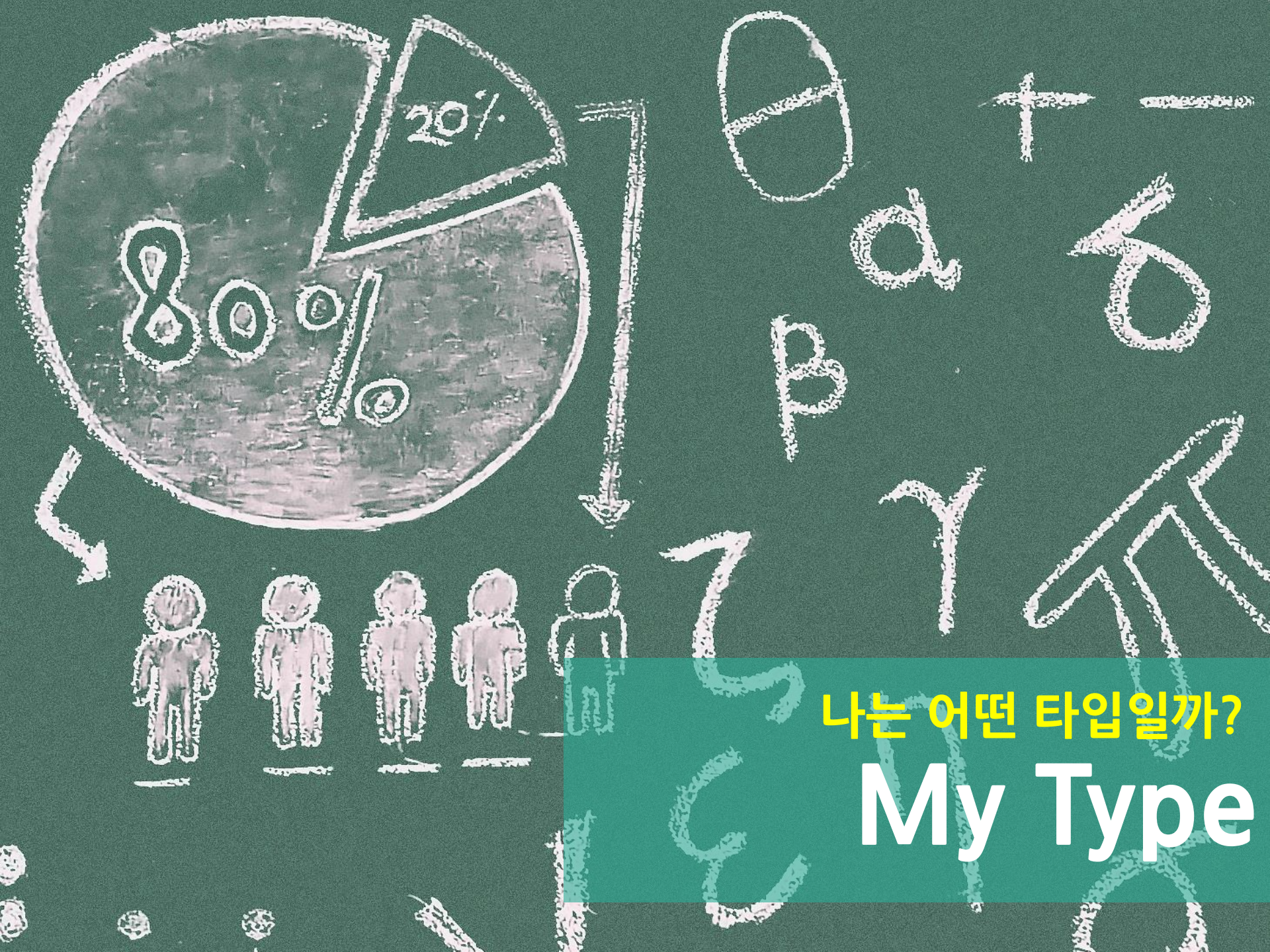
   (모든 참가자들에게 배부될때까지 내용을 보지 않는다)

2. 참고자료을 읽고, 3분동안 참고자료에 적힌 미션을 수행

Mission 20

1. 먼저 행동하기 전에 아래 모든 내용을 읽으시오.
2. 당신의 이름을 이 Page의 우측상단에 적으시오.
3. 2번 항목에서 “우측”이라는 단어를 찾아 동그라미 표시를 하시오.
4. 이 Page의 좌측 상단에 작은 직사각형을 다섯 개 그리시오.
5. 각 직사각형에 X자 표시를 하시오.
6. 각 직사각형의 바깥쪽으로 원을 그리시오.
7. 5번 항목 옆에 당신의 Sign을 하시오.
8. 그 Sign 다음에 “YES”를 3번 쓰시오.
9. 7번 항목에 밑줄을 그으시오.
10. 이 Page의 죄측 하단에 X자 표시를 하시오.
11. 방금 그린 X자 표시 주위에 삼각형을 그리시오.
12. 당신의 이름을 큰소리로 부르시오.
13. 지금까지 주의 깊게 실행방법 데로 따라 했다면 “해냈다”라고 외치시오.
14. 이 Page의 뒷면에 6950+9805의 계산을 하시오.
15. 정답 주위에 동그라미를 치시오.
16. 10 부터 1까지 꺼꾸로 수를 세시오.
17. 이 Page의 상단에 연필구멍 3개를 뚫으시오.
18. 지금까지 당신이 선두라면 “나는 이 게임의 리더다”라고 외치시오.
19. “거의 끝났다. 나는 지시사항을 준수했다”라고 외치시오.
20. 이제 읽기가 끝났습니다. 일번과 이번 사항만 실시하도록 하십시오.
    실행하기 전에 모두 읽으셨습니까 ?

상대의 얘기를 '끝까지' 듣는 것이
상대의 얘기를 더 '빨리' 끝내는 길이다



나는 어떤 타입일까?

My Type

활용목적

사람들은 모두 다르다는 것을 인식하게 한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



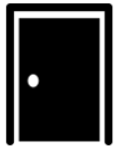
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy Normal Hard

개인별 참고자료 인쇄물

1. 참가자들에게 참고자료을 배부

2. 참고자료의 도형 중 자신의 성격과 가장 유사하다고 생각하는 도형을 선택하게 함

3. 거수를 통해 각 도형에 대한 분포를 파악

4. (진지한 어조로) 아래 결과에 대해 발표

   4-1. 1번타입- 지적이고, 객관적이며, 합리적이고, 판단력이 좋은 사람

   4-2. 2번타입- 안정적이고, 의존적이며, 보수적이고, 인내력이 있는 사람

   4-3. 3번타입- 서열을 싫어하고, 현실적인 행동을 믿으며, 위험을 감수하는 사람

   (여기까지 발표자는 느리고, 진지한 목소리와 표정으로 얘기한다)

   4-4. 4번타입- **색골** (4번타입에 발표자는 곤란한 표정을 지으면서 크게 외쳐준다)

5. 위는 실제 근거가 없다고 밝히고, 사람을 근거없이 카테고리화 하는 것에 대해 경고

6. 토의사항

   6-1. 사람들은 어떤 식으로 정말 다른가?

   6-2. 이 테스트처럼 사람들을 카테고리화 하는 것이 가능한가?

   6-3. 사람들을 정형화 하는 것은 어떤 위험성이 있는가?

성격 타입

아래 알파벳 중 자신의 성격을 가장 잘 대변한다고 생각되는 것을 고르시오.

1.

T

2.

G

3.

S

4.

N

“성격은 변하지 않는다.

성격차이가 갈등의 원인이라는 건 거짓이다.
어떤 인간들도 성격차이가 없는 인간들은 존재하지 않는다.

갈등의 원인은 성격차이가 아니라
당사자들의 성격에 대한 이해 정도에서 비롯된다.”


빼고 이야기해보자
Minus talk

활용목적

리스닝 스킬을 향상시키고,
대화에서 나타나는 습관을 알 수 있게 한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



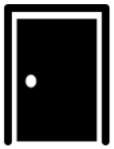
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy | Normal | Hard

이슈와 이슈관련 핵심어(금지어) 게시물, 벌칙용 스티커

1. 두명씩 그룹핑을 함
2. 각각 금지어 1~2개를 정함
3. 대화 중 '금지어'를 사용하면 벌칙
   - 상대방이 얼굴에 스티커 붙이기 (투표용 스티커, 눈알 스티커 등)
4. 적은 벌칙을 받은 사람이 승리
5. 응용: 금지어 대신 핵심어를 적용

“무엇을 안다는 건
설명할 수 있을 때 성립된다”

“설명을 할 때 대상을 언급하지 않고
설명해야 비로소 설명이다.”


정확한 점의 위치는?
Positioning

활용목적

무언가를 판단할 때,
그것이 가진 요소들만 가지고 판단할 수 있는 능력을 키운다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



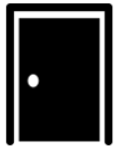
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy Normal Hard

개인별 참고자료 인쇄물

1. 참고자료를 보여줌

2. 삼각형 가운데 있는 점이 어느쪽에 가까운지 추정해보게 하고,

   아래 세 선택지중 하나를 선택케 함

   2-1. 아래보다 위쪽에 가깝다.

   2-2. 위쪽보다 아래쪽에 가깝다.

   2-3. 한 가운데 있다.

3. 참가자들의 선택을 파악한 다음 정답은 <3. 한가운데 있다>라고 알려줌

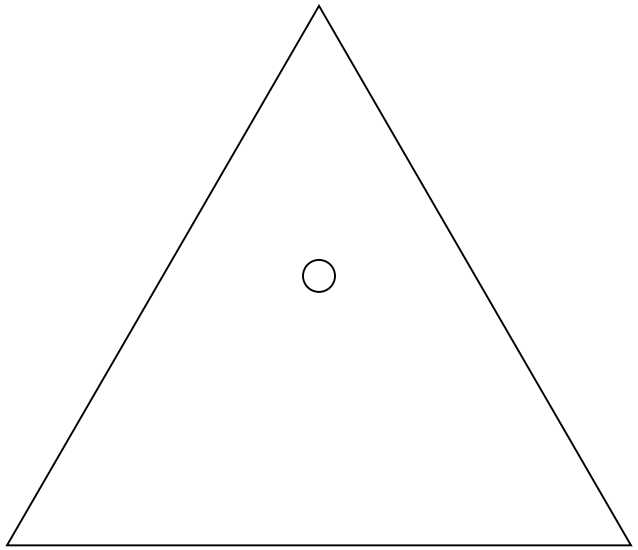
4. 꼭지점에서 모든 선들의 모임으로 인한 착시 현상을 피하는 것이 핵심이라고 피드백

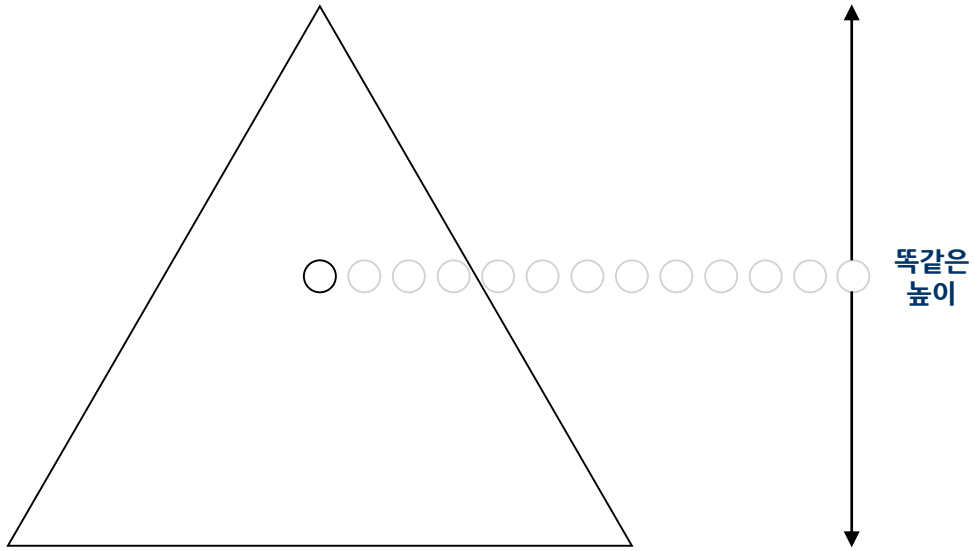
5. 토의사항

   5-1. 이 테스트에서 정답을 맞추거나 못 맞추었다면 그 이유는 무엇인가?

   5-2. 우리의 삶에서 사건의 인식에 영향을 주는 것들은 어떤 것인가?

   5-3. 이러한 인식오류를 막을 수 있는 방법은 무엇인가?




똑같은
높이

“우리가 세상을 인식하기 위한 감각기관은
그다지 믿을 것이 못된다.”


마음먹기 나름
Red-sun

활용목적

마음의 힘이
실제 육체적 행동을 이끌어 낸다는 것을 보여준다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



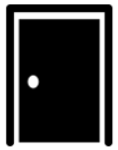
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy Normal Hard

마음관련 교육용 동영상

1. 참고자료를 보여줌

2. 참고자료와 같이 깍지를 끼고, 검지를 펴서 세우게 함

3. 각자 손가락을 보면서 검지사이에 타이트한 고무밴드가 감겨있다고 상상하게 함

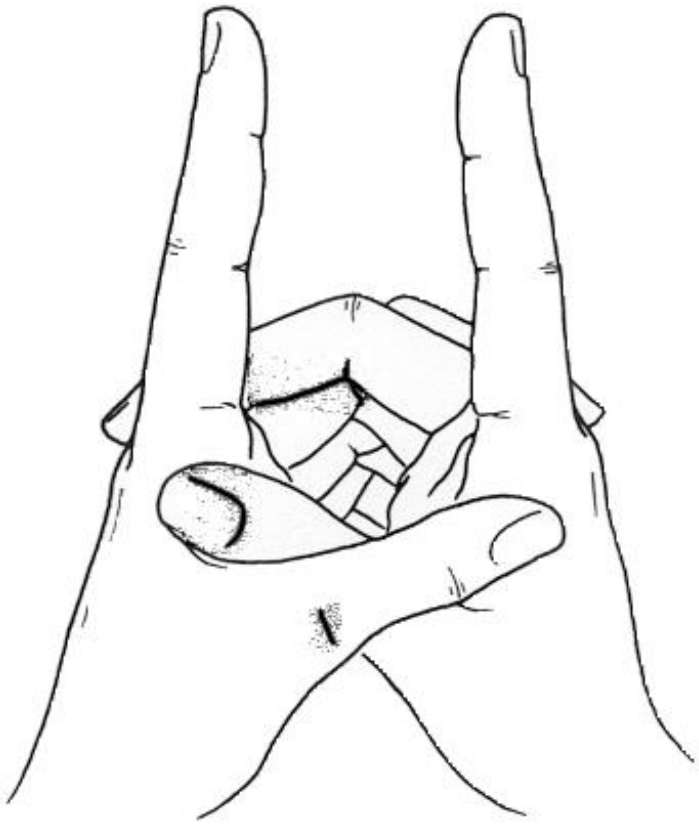
4. 조용한 목소리로 “당신은 고무밴드가 조여오는 것을 느낍니다.”,
“손가락에 힘이 빠지면서 손가락이 점점 가까워집니다.”, “점점 더 가까워집니다.”라고 느리게 말함 (1/2~2/3 정도가 반응을 보일것임)

5. 토의사항

5-1. 무엇이 손가락을 가까워지게 했을까?

5-2. 정신적 유발이 실제 행동으로 나타난 다른 사례를 본적이 있는가?

5-3. 손가락이 움직이지 않았다면 고무밴드를 바라보며 무슨 생각을 했는가?





KBS다큐멘터리 〈마음〉 생각하는대로 이루어 진다 〈우유시음회 실험〉 중에서

“마음은 신체에 영향을 미친다.”



수수께끼 듣기평가

The Riddle

활용목적

가벼운 수수께끼를 통해
커뮤니케이션과 리스닝 스킬을 점검한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



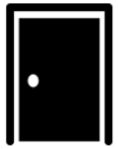
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy Normal Hard

개인별 A4용지, 필기구

1. 참가자들에게 A4용지를 나누어주고, 1~5까지 번호를 쓰게 함
2. 5개의 문제를 낼 것이고, 각 번호에 간단히 답을 쓰라고 알려줌
3. 참고자료를 보고 수수께끼를 불러주고 답을 쓰게 함 (단, 문제는 한번만 읽어준다)
4. 각 문제에 대한 정답과 정답자를 확인함
5. 토의사항
   - 5-1. 얼마나 맞추고 틀렸나?
   - 5-2. 왜 다 맞추지 못했을까?

1. 차가운 방에 석유램프, 석유히터, 나무 스트브가 있다. 당신이 성냥개비 하나만 가지고 있다면 가장 따뜻하게 하기위해 어느것에 먼저 불을 붙일까요 ?

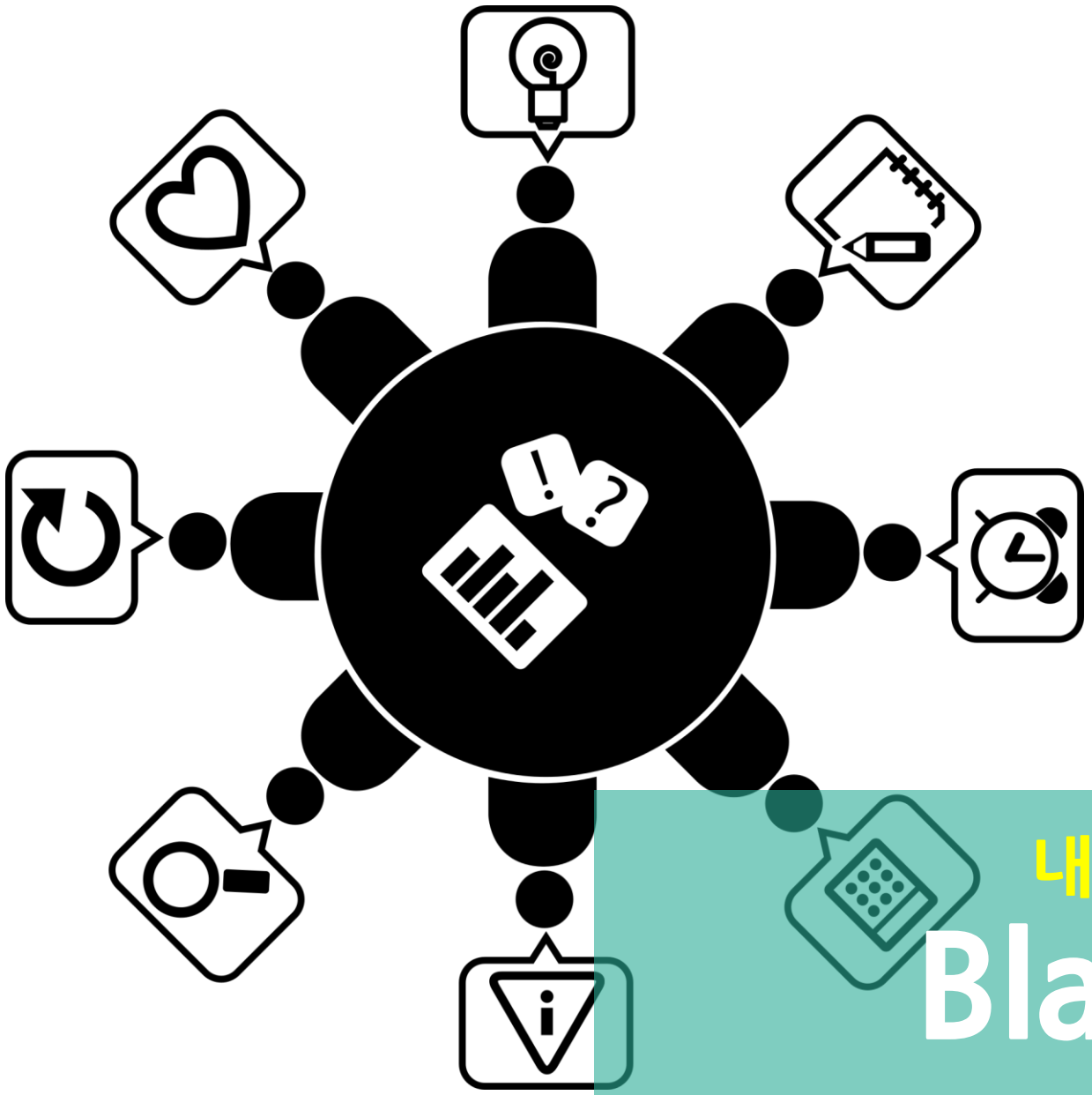
2. 옛날 대홍수때 모세는 미래를 위해 각 종 동물들을 몇 쌍씩 방주에 태웠을까요?

3. 롯데 자이언츠와 기아 타이거즈는 5게임 경기를 했습니다. 그런데 각각 3게임씩 이겼습니다. 무승부나 취소된 경기도 없었습니다. 어떻게 된 것일까요?

4. 국제법에 따르면 비행기가 정확히 국경에 추락했을 경우, 미 확인된 생존자는 여행하려던 국가에 묻어야 할까요, 아니면 출발국가에 묻어야 할까요?

5. 한 고고학자가 B.C 46년이라고 선명하게 새겨진 주화를 발굴했다고 공표했습니다. 그는 왜 거짓말쟁이 일까요?

“답은 문제안에 있다.
답을 찾기 전에
문제를 명료화 하는 것이 더 중요하다.”



내가 들은 이야기

Blah Blah

활용목적

말을 전달하는 것의 어려움을 인지시키고
오픈커뮤니케이션을 장려한다.



Icebreaking

참여자간
관계형성



Openning

주제환기
관심유발



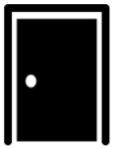
Issue Activation

주제
활성화



Discussion&Debate

토의
&토론



Wrap up

활동
정리

Easy | Normal | Hard

의자 2개

1. 팀 구성 (1팀당 5~6명씩)

2. 팀원들을 1~6번까지 번호를 매김

3. 의자 2개를 서로 등이 닿도록 놓고, 1번과 2번이 의자에 앉음

4. 1번이 재밌는 일이나 어리석게 행동했던 것에 대해 2번에게 말하게 함

   (이때 같은 그룹의 다른 사람은 그 대화를 듣지 못하게 한다)

5. 1번이 나가고 3번에 그 자리에 앉음

6. 2번은 1번에게 들은 이야기를 3번에게 전달함

7. 위와 같이 6번까지 진행한 후 1번과 6번의 이야기를 비교함

8. 토의사항

   8-1. 1번과 6번의 이야기 내용이 같은가? 다르다면 왜 다른가?

   8-2. 효과적인 커뮤니케이션을 위해 우리는 무엇을 해야 할까?

“소문은
진실이 아닌 전달자의 이야기일 뿐이다.”