

보드와 G(Gamification) 코칭 - We

•• 교육 개요

- 의미있는 보드와 코칭답게 재미있게 게임화하는 보드와의 노하우가 담긴 전문 코칭 프로그램으로 성과를 달성해야 하는 조직 구성원의 소통과 협력 가치 공유를 학습화 하고자 한다.

•• **교육 목표** - 이직률 감소, 업무효율, 직무만족도, 조직몰입도의 증진, 스트레스 관리 / 조직역동 : 가치공유 & 학습

•• 교육 특징

- 게임요소들로 구성된 박진감 넘치고 몰입하는 교육, 1회성이 아닌 지속적이고 변화가 있는 교육
- 치료적 도구로 쓰이는 심리학 기반 보드게임을 활용해 보다 전문적이고 심도있게 교육 목표 달성

•• 교육 효과

- 자기 조절력, 자기동기력, 대인관계력 개발효과
- 게임과 심리학을 접목하여 프로그램을 개발한 전문가가 적절한 개입과 지도함으로써 위 역량들이 복합적으로 작용하여 조직성공에 기여

•• 교육 내용

활동 주제	세부 활동	활용 도구
Module 1 진단 및 대안찾기	- 보드게임기반 성격척도검사 진단 및 해석으로 8가지 영역 검사 - 연계활동 (심리보드게임)협동 - 소통방식관찰 피드백 - 코칭질문, fit한 상호작용대안 찾기	보드게임기반 성격척도검사지 코칭질문지
Module 2 솔루션 제시	- 모티브게임 -소통기술게임 - 목표달성 체크리스트 - 소감/ref.log 게임 - 약점 보완 솔루션 제시	모티브게임 목표 체크리스트 Ref.log게임



놀이(보드게임)기반 성격척도검사지

목표, 규칙, 경쟁과 승패에 관련된 특성을 가진 보드게임을 통해 나타나는 사회적, 정서적 발달 수준을 또래집단과 비교하여 객관적인 측정이 가능하며 이러한 요인들의 결과를 바탕으로 창의적인 영역, 메타인지적인 영역, 정서, 소통적인 영역을 조망할 수 있다.

세부 구성요인



창의 영역

몰입행동 / 창의적사고



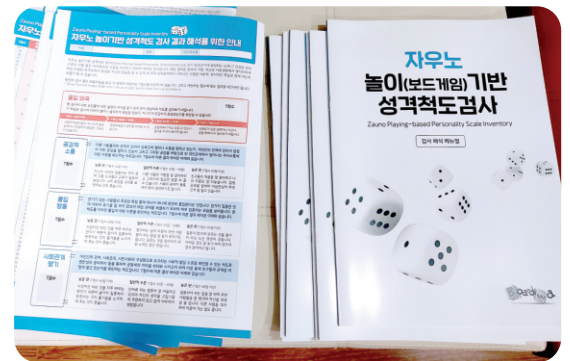
메타인지 영역

자기이해력 / 삶의방향예측
인지처리능력



정서-소통 영역

안정된정서 / 공감적소통
사회관계맺기

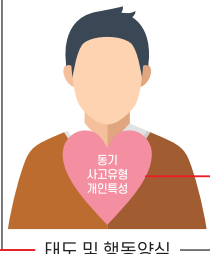


자우노 역량평가지

역량

• 특정영역에서 탁월하고 효과적으로 성과를 내는 개인의 행동특성
• 개인의 성과향상 및 사회· 조직의 공헌도를 높이는 필수요소

지식 및 기술



성격적 특성

• 특정한방식의 행동을 유발하는 개인적 특성
• 에너지, 윤리의식, 자신감 등

관찰, 개발, 측정 가능
육성과 평가용이

성과 영향은 있으나 개발 어려움
특성, 기질 평가에 국한

