

ReactG

조직 커뮤니케이션

협력 기반의 긍정적 의사소통 교육 프로그램

프로그램 개발 배경

열린 소통, 수평적 조직문화, 소통 활성화, 소통 리더십 …

모든 조직에서 강조하는 소통.. 그런데 정작 우리 조직에서 소통은 잘 되고 있나요?

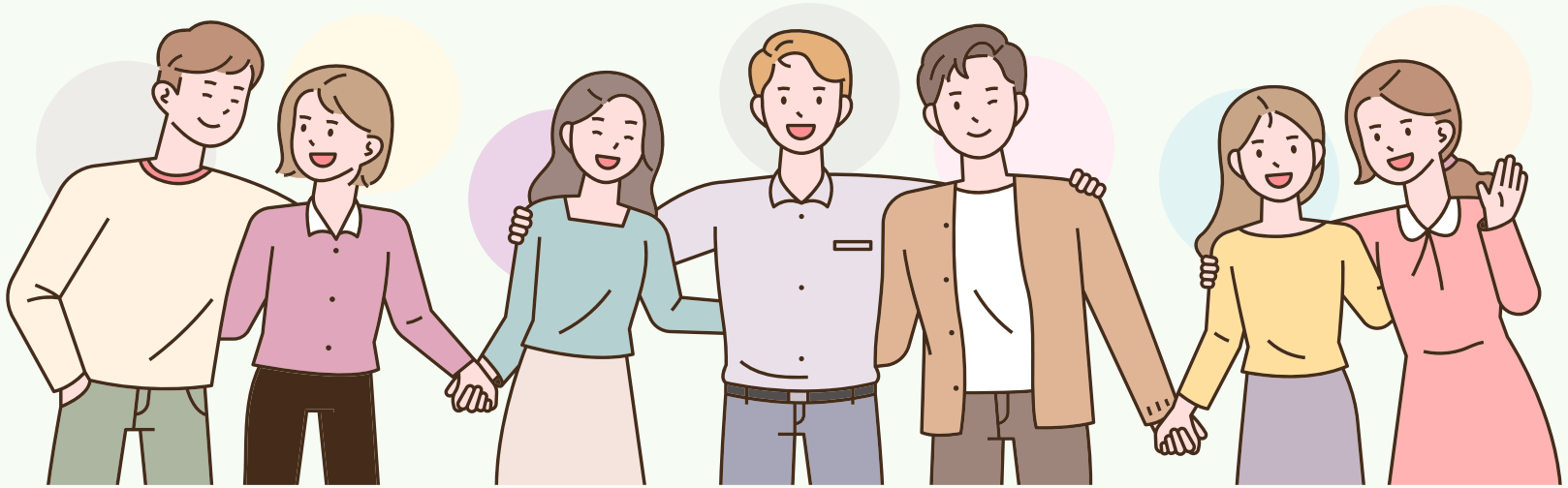
효과도 좋고 재미도 있는 커뮤니케이션 교육은 없을까?



프로그램 개발 배경

커뮤니케이션의 중요한 핵심 요소를 반영한 소통 게임을 만들어보자

조직활성화 X 커뮤니케이션 X 게임러닝



ReactG

게임소개



팀별로 제한된 정보를 제공하고 서로의 정보를 비교 분석하면서

성공적인 커뮤니케이션 경험을 참여자들에게 제공하는 의사소통 게임

이론모델

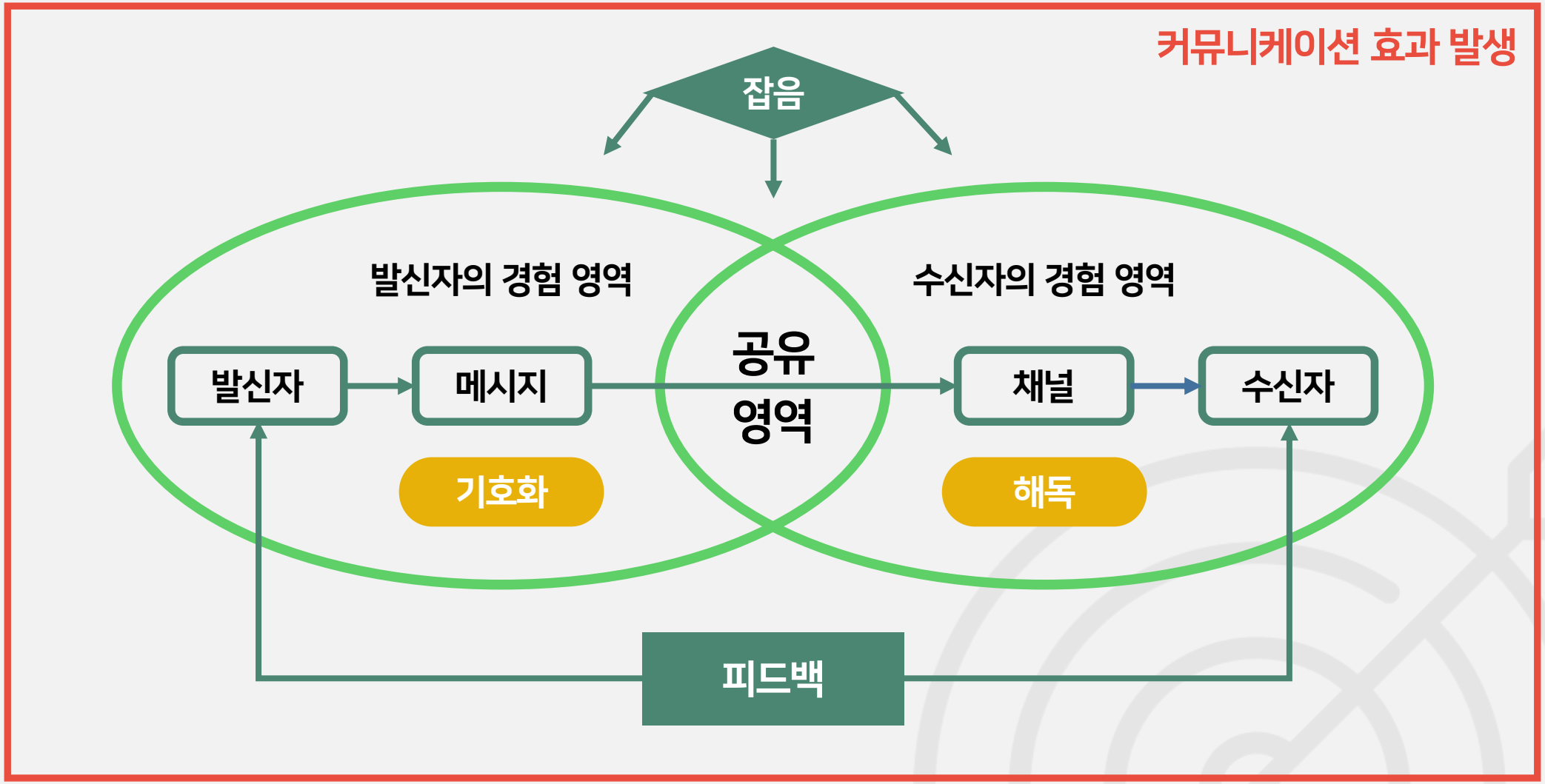
기호화
발신자의 의도를 담은
일종의 암호 메시지

해독
메시지에 담겨진
발신자의 의도 파악

피드백
적절한 반응과
반응에 대한 평가

필립 코틀러의 '커뮤니케이션 과정 모형'

이론모델


커뮤니케이션 효과 발생
잡음
발신자의 경험 영역
수신자의 경험 영역
발신자
메시지
공유
영역
채널
수신자
기호화
해독
피드백

ReactG

학습목표

조직 업무 진행에서
커뮤니케이션 중요함 이해

커뮤니케이션 성립의
핵심 요소에 대한 분석

커뮤니케이션 이론에 근거한
논리적 소통 기술 습득

합리적인 조직 문화를 위한
긍정적 소통 문화 정착

프로그램 진행 방식

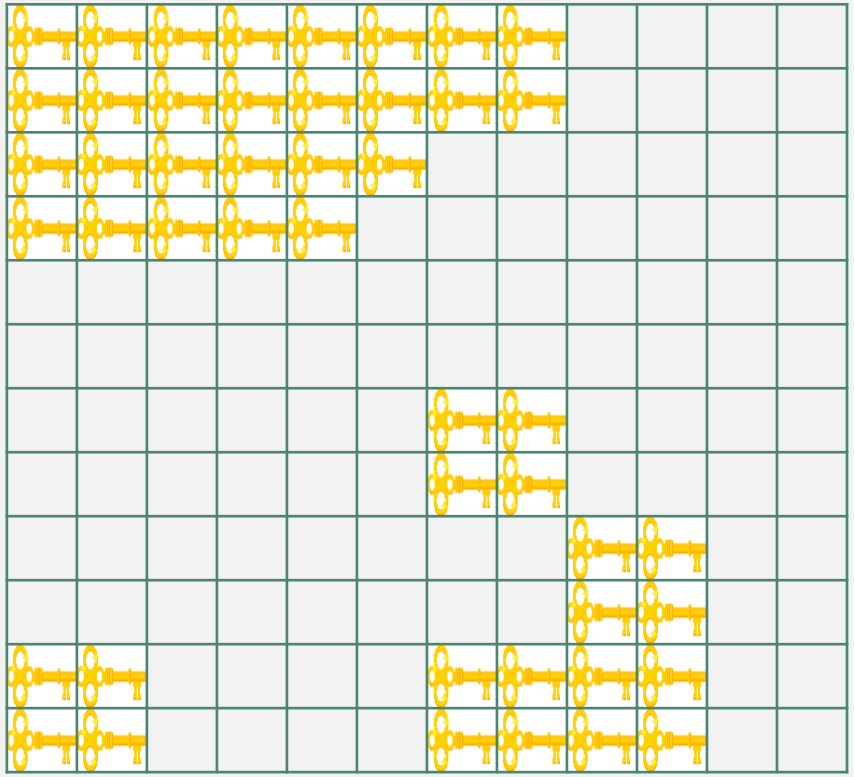
리액트G

접속화면

커뮤니케이션 | **정보지 제공**

정보지
지원실A

지원실 검토 결과
경영진의 개발 승인
가능한 구역입니다

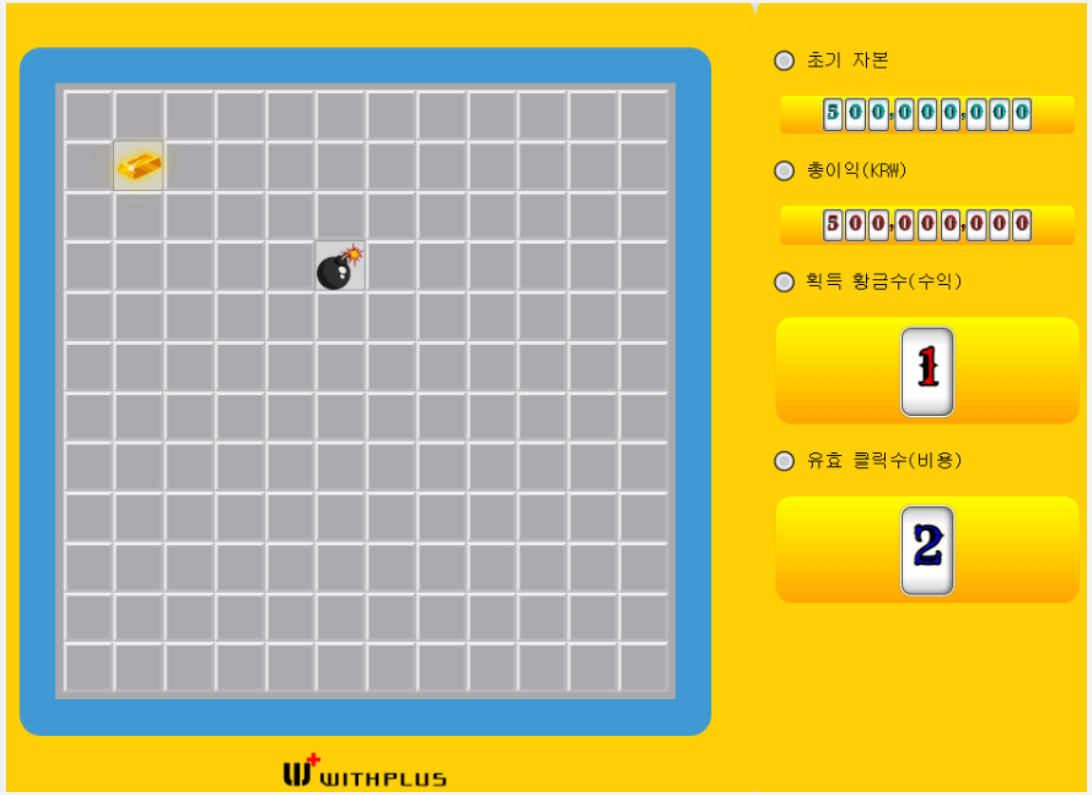


각각의 팀들에게 서로 다른 정보가 담긴 정보지를 제공합니다

팀별로 가진 정보는 그림으로 공유할 수 없으며 정보 공유 테이블을 통해 '말'로써 공유할 수 있습니다

접속화면

커뮤니케이션 황금 구역 찾기



팀끼리 공유한 정보가 정확하면 황금을 찾을 수 있습니다

정보가 정확하면 황금을 통해 수익을 올리고 정확하지 않으면 폭탄이 나와서 손해를 보게 됩니다

ReactG

타임테이블

대면 기준 표준 운영 시간표 (4H)

모듈명	학습목표	주요내용	시간
M1 의사소통 이론	커뮤니케이션 이론 학습을 통해 현대 사회에 적합한 긍정적 소통 방식에 대해 학습할 수 있다	필립 코틀러의 커뮤니케이션 과정 모형 이해 앨런 H. 먼로 교수의 커뮤니케이션 5단계 이해 논리적 소통 기술 'PREP'의 방법론 이해	0.5H
M2 프로그램 진행	제한된 정보와 규칙을 바탕으로 정보를 교환함으로써 의사소통의 핵심요소를 파악할 수 있다	제한된 정보지를 제공 후 팀별 정보 분석 정보 공유 테이블을 통해 팀간의 정보 공유 확실한 정보에 근거하여 황금 구역 선택	1H
M3 평가 및 피드백	프로그램을 결과를 바탕으로 내가 속한 조직에 맞는 의사소통 유형을 도출할 수 있다	프로그램 진행 종료 및 워크숍 진행 워크숍 내용 공유 후 강사 피드백	0.5H

기관 요청에 따라 교육 구성은 맞춤형 설계가 가능합니다

다른 교육 콘텐츠와 연계 프로그램을 기획할 경우 7시간(1일), 14시간(2일) 프로그램으로 진행할 수 있습니다

WITHPLUS

과정문의

031-423-0201
010-9185-4979
withplus@gamedu.co.kr

위드플러스 온라인

홈페이지
https://gamedu.co.kr
네이버블로그
https://blog.naver.com/withplusdream
페이스북페이지
https://www.facebook.com/withplusflow
유튜브
https://www.youtube.com/@gamelearning

새로운 학습경험 제공

디지털 참여형 교육 콘텐츠 Number 1

위드플러스는 조직원들이 기업의 본질 및 조직 활동에 대한 태도를 깨우칠 수 있도록 교육하는 게임러닝 교육 플랫폼입니다

시행착오를 통해 문제를 해결하는 애자일 학습방식은 당사의 교육 방식이자 철학입니다