

조직성과의 핵심 팀장을 위한

조직심리 팀장리더십



제안과정 개요

1. 과정목표

- 팀장으로서 조직에서 바라는 역할인식 및 리더로서 핵심 마인드를 이해한다.
- 팀장으로 팀원들의 동기를 부여하고 업무를 세밀하게 관리하여 팀성과를 내도록 하는 스킬을 습득한다.
- 사람관리를 통해 팀원들이 지속적으로 팀에 헌신하고 일에 몰입하도록 하는 스킬을 체득한다.

세밀한 동기부여와 업무관리, 사람관리를 통해
팀원들의 성과를 촉진 및 유지시키는 핵심 리더로 성장

리더십의 이해

리더와 팀원의 차이를 구별하면서 리더로서 어떤 다른 마인드를 가지고 일에 몰입해야 하는가를 습득

- 리더와 팀원은 뭐가 다른가?
- 왜 리더십은 조직내에 정착되기 어려운가?

동기부여와 업무관리 스킬

업무를 어떻게 세밀하게 관리할 것인가에 대해 실전업무 시뮬레이션을 통한 포인트 스킬 습득

- E-P-O 구조 이해
- 업무지시를 위한 BOSS 확인
- 조절초점 특성에 따른 동기부여
- 메타인지와 지식이해 질문
- 인과구조 파악을 위한 질문하기

설득력을 높이는 사람관리

결과에 대해 수긍하고 지속적 몰입을 위한 동기를 유지하게 하는 피드백 스킬의 전략적 습득

- 피드백의 원칙과 심리적 안전감
- 불만을 가진 팀원을 설득하기
- 약속과 기대
- 칭찬과 값비싼 신호

과정 상세 소개

모 들	세부 내용	시 간	교수법
Module 1. 리더 역할 및 리더십 작동원리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 영향력(Influence)의 구조와 작동원리 - [게임] "누구의 계좌인가?" 게임 - [토의] 성공요인과 실패요인 공유 - [강의] 영향력의 기본조건과 리더십의 작동원리 - [강의] 리더와 팀원은 뭐가 다른가? ▪ 리더십 효과적 작동을 위한 프레임 워크 <li style="padding-left: 20px;">Effort – Performance – Output - [실습 / 토의] 프레임 워크별 팀원 분류 및 동기부여 방법론 공유 	2.0H	강의 토의 게임 질문
Module 2 리더의 동기부여	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 노력하지 않는 팀원을 위한 열정의 힘 - [강의] JOB – Career – Calling - [실습] 사표 쓰고 떠나는 직원 설득하기 - 잡 크래프팅의 진정성 찾기 ▪ 동기부여와 몰입 - [강의] 조절초점을 통한 동기부여 원리 - [진단] 조절초점 진단 - 조절초점의 특징과 개별 활용방식 - [사례연구] 단계별 동기 FIT 실습] - 연초와 연말의 동기부여 전략 - 이득과 손실 상황의 동기부여 전략 - 개인과 집단의 동기부여 전략 	2.0H	강의 토의 게임 질문

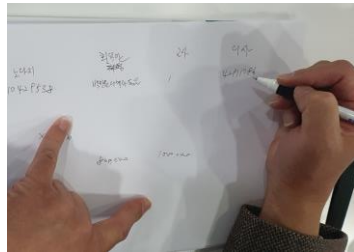
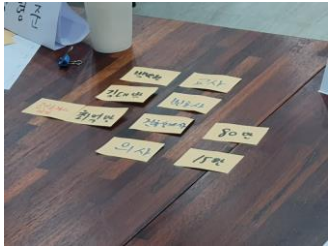
과정 상세 소개

모 들	세부 내용	시 간	교수법
Module 3. 세밀한 업무처리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 성과를 내는 세밀한 업무관리 - [게임] “PBW – Performance Balance Wheel” 게임 - [토의] 성공요인과 실패요인 공유 ▪ 세밀한 업무처리 1. 메타인지 - [강의] 고품질 지식을 갖기 : 인과관계 찾기 + 고품질로 학습하기 - [강의] 메타인지 : 자기조절 + 자기평가 - [강의] 실용주의와 질문의 힘 - [실습] 지식 – 이해 – 적용 – 분석 – 탐색을 위한 질문 ▪ 피드백의 원칙과 심리적 안전감 - [사례연구] “병원의 성과 좋은 팀은 왜 의료과실이 많을까?” - [강의] 심리적 안전감을 통한 피드백 문화 형성 	2.0H	강 의 토 의 실 습 퀴 즈
Module 4. 사람관리	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 당신의 사람관리와 조직관리 - [게임] “인터뷰 게임“ 4가지 조직관리 이슈에 대한 1:1 의견교환 - [토의] 인터뷰 공유 및 토론 ▪ 4가지 사람관리 이슈에 대한 솔루션 - [포인트 1] “칭찬은 팀원의 성과를 높일까?” - [포인트 2] “내가 과거 경험한 것이라면 후배를 좀더 공감할 수 있을까?” - [포인트 3] “논리적으로 설득하면 후배는 이해할까?” - [포인트 4] “위로의 말을 할까? 맛있는 음식을 먹일까?” 	2.0H	강 의 토 의 실 습 퀴 즈

주요 학습활동

[학습활동1]

교육모듈	Module 1. 리더십 작동원리		
학습활동	리더십 게임		
Type	팀별 실습	Tools	전지, 보드마카

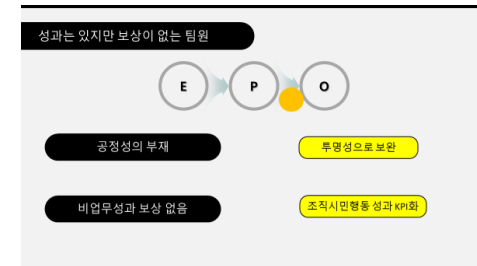
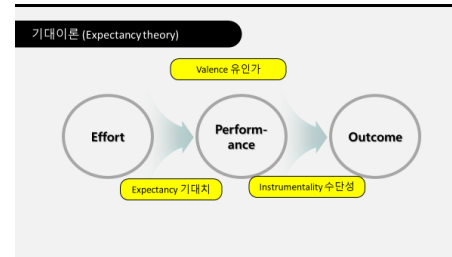


활동소개

리더십 게임을 통해 게임 승리를 위한 두가지 조건으로 리더의 위치와 리더의 필기를 말하면서 리더십 작동원리의 두가지 포인트를 이해시킨다.

[학습활동2]

교육모듈	Module 2. 팀성과 EPO 프레임		
학습활동	구성원을 E-P-O 프레임에서 현재 상황에 맞는 위치에서 적절한 소통스킬의 학습		
Type	팀별 실습	Tools	전지, 보드마카



활동소개

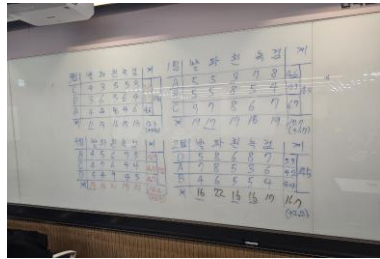
노력-성과-보상이라는 기대치이론의 프레임으로 각 구성원을 위치케 하고, 그 위치에서 적절한 소통 방법론을 제시하여 습득하게 한다.

* 본 예시는 20분 이상 진행되는 학습활동입니다.

주요 학습활동

[학습활동3]

교육모듈	Module 3. PBW 게임		
학습활동	업무성과 도출 게임을 진행하고 팀장으로서 어떤 전략과 관리가 필요한가를 학습한다.		
Type	팀별 실습	Tools	전지, A4



활동소개

1. 팀장은 팀원을 3 그룹으로 나누어 각자 활동을 통해 성과를 도출하게 한다.
2. 성과는 개별 그룹이 아닌 전체 성과로 측정하며 팀장은 지속적인 현장관리를 통해 전략과 소통으로 성과를 도출해야 하고 이 과정에서 무엇이 필요한가 체득하는 과정을 경험한다.

[학습활동4]

교육모듈	Module 4. 사람관리 인터뷰 게임		
학습활동	평가에 불만있는 팀원을 설득하기 위해 구체적인 피드백 방법론을 학습한다.		
Type	팀별 실습	Tools	전지, A4



20°

어제보다 2°나 호립
강수 30% · 습도 75% · 남풍풍 1m/s · 체감 21°

왜 태풍은 “주의보”이고
강수량은 30% 일까?

국민일보 PWICK 2021.09.16. 네이버뉴스

[속보] 잔류 직접 영향권 제주 낮 12시 태풍주의보

태풍 잔류의 직접 영향권에 들어가는 제주도 육상과 해상 전역에 태풍주의보가 내려졌다. 제주지방기상청은 16일 정오를 기해 제주도 육상 전역과 제주도 앞바...



활동소개

1. 칭찬, 공감, 논리, 약속 등 전통적으로 리더가 팀원의 신뢰를 얻기 위해 사용한 피드백 방법론이 실제 어떻게 결과를 도출하게 되는 가를 토론을 통해 논의하고 과학적 연구 결과를 제안한다.