

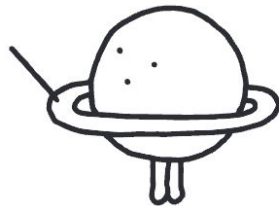


마인드셋 토론회

레벨1 | 소프트 스킬 교육

수업의 목차

- 01 마인드셋 토론회 소개(15분)
- 02 마인드셋 토론회 시작! (40분)
- 03 쉬는 시간(10분)
- 04 우리 조는요...(10분)
- 05 마인드셋이란?(25분)
- 06 마무리 활동(10분)



토론이란?

어떠한 주제에 대하여 여러 사람이 각각 의견을 말하며 논의하는 것.

1. 자신의 입장을 가지고 타인을 설득으로 하는 것을 목적으로 한다.
2. 상대방은 존중하나 의견은 반박의 대상이다.

하지만 우테코 토론은?

1. 본인의 생각과 의견을 자유롭게 표현하는 것을 목적으로 한다.
2. 상대방과 의견 모두 존중의 대상이다.

마인드셋 토론회 진행 순서

1. 토론은 연극 조 단위로 40분동안 주어진 2가지 주제로 진행한다. (선택x, 모두o)
2. 답변은 개인적으로 선택하고 이유를 스프레드 시트에 작성한다.

(중요!) 본인이 되고 싶은 답변이 아닌 솔직한 마음 속의 답변으로 선택하기!

3. 작성한 이유를 기반으로 조원들끼리 토론한다.
4. 쉬는 시간이 마친 후, 모두 Zoom으로 다시 돌아온다.

[토론 주제 1] 우테코 첫날 뜬금없이 연극 미션을 받았을 때의 내 솔직한 마음은?

A.

고통스럽고
시간도 아깝다.

B.

여기서도 뭔가
배울 게 있지
않을까?

[토론 주제 2] 페어 프로그래밍으로 함께 작성한 코드가 내가 만족하는 완성도가 아니다.

A.

만족스럽지 않기에
내가 원하는 대로
코드를 수정한다.

B.

여기서도 뭔가
배울 게 있지 않을까?
다른 스타일의 페어의
코드에서 배울 점을
찾아본다.

	리사	크루1	크루2	크루3	크루4	크루5
<p>[토론 주제1] 우테코 첫날 뜬금없이 연극 미션을 받았을 때의 내 솔직한 마음은?</p> <p>답변 A. 고통스럽고 시간도 아깝다.</p> <p>답변 B. 연극을 하면서 내가 얻어간 부분이 있지 않을까?</p>						
답변 선택	A					
답변의 이유	연극이 너무 하기 싫었다. 이 시간에 프로그래밍을 더 배우고 싶어 우테코에 왔는데 왜 연극을 해야했는지 아직도 모르겠다.					

토론 진행자의 역할

1. 연극 회고를 작성한 시트 파일에 마인드셋 토론회 탭을 복사하여 추가한다.
2. 40분 동안 마인드셋 토론회가 원활하게 진행될 수 있도록 시간을 조율한다.
3. 모든 사람이 본인의 의견을 자유롭게 이야기 할 수 있도록 진행한다.
4. 진행자도 **토론에 참여**하여 본인의 의견을 이야기한다.

마인드셋 토론회

Q&A



지금부터 토론 시작!



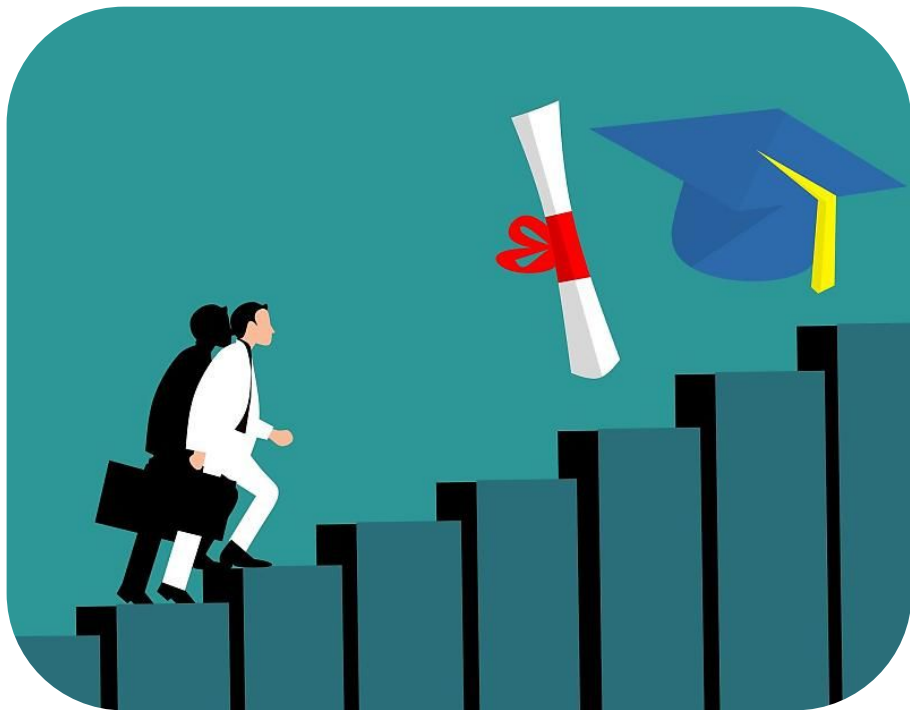
**토론 결과를
구경해볼까요?**

마인드셋이란?

마인드셋은,

무작위 환경에서 태어나 주변의 무작위 자극과 사람들을
온전히 수용하면서 살던 삶을,
내게 주어지지 않았던 어떤 삶으로 옮겨 갈 수 있게 해 주는
장치다.

성과 증명 마인드셋이란?



성과 증명 마인드셋은 도전 상황을 마주했을 때 **본인의 능력과 기술을 자신은 물론 주변에까지 증명**하려는 목표를 가지고 행동하는 것이에요.

쉽게 말하면,

"내가 얼마나 똑똑하고 잘난 지, 나의 존재 가치를 증명하고야 말겠어"

라는 마음가짐이지요.

성과 증명 마인드셋을 가지게 된다면?

자신의 지성과 능력과 기술을 최고의 가치라고 생각한다.

- 자신이 얼마나 유능한지 입증하는 동시에 주변의 누구도 자신의 실력을 의심하지 못하게 만들려고 최선을 다한다.



성과 증명 마인드셋을 가지게 된다면?

실패를 마주하였을 때 상황을 피하려 하거나 상황 탓을 하며 좌절한다.

- ‘여우를 피하려다 호랑이 만난다.’라는 속담처럼 실패 하나를 피하려는 마음이 더 많은 실패를 불러온다.
- 실패를 마주하였을 때 스트레스를 훨씬 많이 받으며, 멘탈을 회복하는데 시간이 많이 걸린다.

학습 마인드셋이란?



학습 마인드셋은 똑같은 도전 상황 속에서 **성장하고 학습할 수 있는 기회를 찾으려 의도적으로 노력하고 행동하는 것을** 목표로 가지고 행동하는 것이에요. 쉽게 말하면, **"늘 과거의 자신보다 더 성장하려고 노력"** 하려는 마음가짐이지요.

학습 마인드셋을 가지게 된다면?

모든 상황에서 잠재되어 있는 학습의 기회를 찾으려 한다.

- 능력은 경험, 훈련, 성찰, 학습 등을 통해 발달할 수 있다라고 믿는다.
- 어떤 상황을 경험할 때 항상 무엇을 배울 수 있을지에 관심이 많다.
- 나의 부족한 점을 솔직하게 인정하고, 더 발전할 수 있는 부분에 집중하며 성장하기 위해 노력한다.

학습 마인드셋을 가지게 된다면?

실패를 성장의 과정이라고 생각한다.

- 실패의 순간은 아프지만, 오히려 실패는 성공할 수 있는 발판을 만들어주는 계기가 된다고 생각한다.
- 실패를 마주할수록 배로 노력하고, 상황을 개선할 방법을 적극적으로 찾으며, 여러 어려움이 닥쳐도 노력을 멈추지 않는다.



성과 증명 마인드셋 vs 학습 마인드셋

여러분은 어떤 마인드셋과 가까웠나요?



주제 1) 우테코 첫날 뜬금없이 연극 미션을 받았을 때의 내 솔직한 마음은?

[성과 증명 마인드셋]

A.

고통스럽고
시간도 아깝다.

[학습 마인드셋]

B.

여기서도 뭔가
배울 게 있지
않을까?

주제 2) 페어 프로그래밍으로 함께 작성한 코드가 내가 만족하는 완성도가 아니다.

[성과 증명 마인드셋]

A.

만족스럽지 않기에
내가 원하는 대로
코드를 수정한다.

[학습 마인드셋]

B.

여기서도 뭔가 배울 게
있지 않을까?
다른 스타일의 페어의
코드에서 배울 점을
찾아본다.

성과 증명 마인드셋이 마냥 나쁜가요?

환경이 급격히 변하는 상황이 아닌 **단순 도전에는 양쪽 마인드셋 모두 효과적으로 작용**해요.
하지만 현실은 대체로 급격히 변화하거나 복잡한 과제를 마주하게 하죠.



이미 여러분은 학습 마인드셋을 경험했을까요?



2. 성장 중 겪은 실패와 극복

좋은 개발자가 되려면 성장 과정에서 많은 실패와 어려움이 기다리고 있습니다. 나의 성장을 위한 경험 중 실패나 어려움을 해결하기 위해 어떤 시도를 했고 여기서 얻은 배움은 무엇인가요? 그리고 이런 경험이 현재 여러분의 성장 방식에 어떤 영향을 주고 있는지 이야기해 주세요. (혼자 겪은 경험도 좋고, 타인과 함께 한 협업과정에서의 실패와 어려움도 좋습니다.) (1000자 이내)

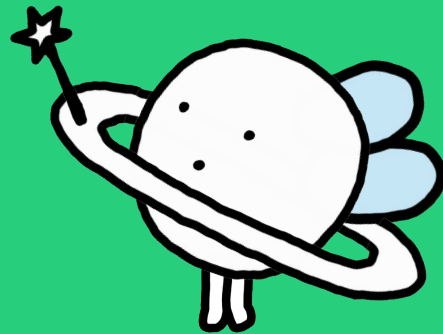
왜 **연극**일까?



연극 회고 중에서..

- 어떻게 해야 빨리 연극을 끝낼 수 있을까?하는 생각을 했다. 또한 연극하는 내 모습이 상상되어 너무 **잠이 안오고 힘들었다.**
- 연극이 약간 충격 요법 같은 느낌인데, **너무 강한 충격**을 주는 것은 아닌가? 이 사람들이 나에게 원하는게 뭘까?
- 다음 소프트 스킬 교육이 무엇일지 **무섭고 기대**됩니다.
- 점점 **승부욕이 강해지는** 모습을 보며, 아 이런 사람들이어야 우테코에 합격할 수 있었구나 할 수 있었습니다.
- **어떻게 하면 1등**을 할 수 있을까?
- 너무 정신없이 몰아쳐서 미안...ㅎㅎ 하지만 뒤로 갈 수록 **다들 슬슬 욕심 내보여서** 덜 미안ㅎ

유연성 강화 ✨



“ 온보딩 미션을 하는 동안 **성과 증명 마인드셋**에
가까웠던 나의 모습을 돌아봅시다.

* 나에게 아쉬웠던 모습, 개선하고 싶었던 모습, 다른 사람에게 배우고 싶었던 모습도 OK!

리사가 전하고 싶은 이야기



Q&A

고

스

 **우아한테크코스**