

루체른 심리적 안전 설문(검증됨) – 전체 버전

총 15개 항목: 척도 문항 12개(1-99), 안전 닷, 트리거 주제, 성찰 질문 1개. 순서: 1부 → 안전 닷 → 트리거 주제 → 2부.

손으로 작성하는 종이 버전입니다. 익명으로 작성하고 모든 항목을 빠짐없이 작성해 주세요.

정보: Lu-PS(전체 버전)는 팀 수준의 심리적 안전을 차별적이고 견고하게 측정하려는 연구 프로젝트 및 조직 진단에 특히 적합합니다.

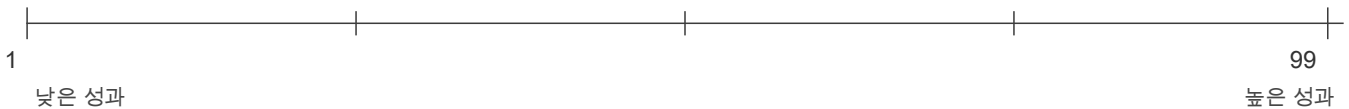
루체른 심리적 안전 설문(검증됨) – 1부

총 15문항 중 1~4번 문항에 1~99 척도로 익명 응답해 주세요

1. 협업에서 잠재력을 얼마나 잘 활용하고 있나요?

정보: 이 팀의 평균 성과를 익명으로 평가하세요.

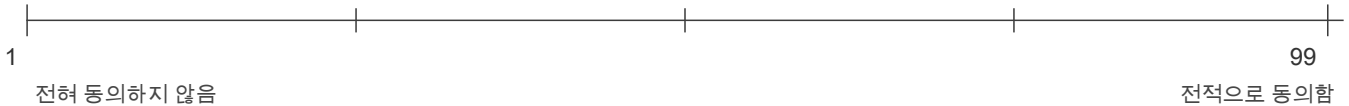
답변(숫자 1-99):



2. 사회적 민감성: 팀의 모든 구성원이 상대에게 안전감을 주는 것과 트리거 주제가 될 수 있는 것을 인식할 의지와 능력이 있습니다.

정보: 팀에서 서로 무엇이 도움이 되고, 무엇이 안전감을 주며, 어떤 행동과 주제가 상대에게 긴장을 유발할 수 있는지 알고 있습니다.

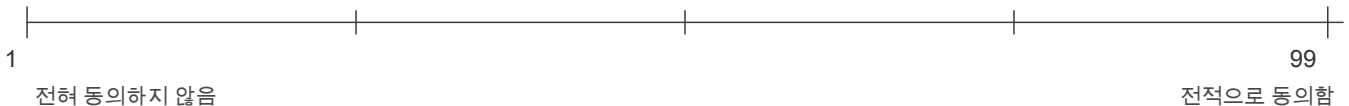
답변(숫자 1-99):



3. 고르게 분배된 발언 시간: 팀의 모든 구성원이 비슷한 빈도와 길이로 발언할 수 있을 것으로 기대할 수 있습니다.

정보: 예를 들어 회의에서 모두를 포함하고 각자에게 공간을 주도록 주의합니다.

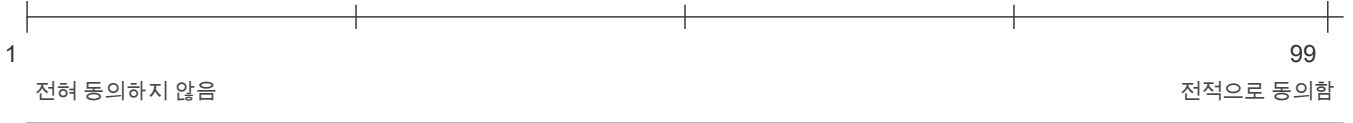
답변(숫자 1-99):



4. VOICE: 모든 팀 구성원이 열린 마음과 두려움 없이 기여할 수 있는 신뢰의 분위기에서 협업합니다.

정보: 팀에서 서로를 신뢰합니다. 비난받거나 배제될 두려움 없이 제안과 아이디어를 내고 우려를 표현할 수 있습니다.

답변(숫자 1-99):



이 팀의 리더이신가요?

정보: 리더 = 이 팀에 대한 공식적 또는 비공식적 리더십 책임.

예 아니오

코치 모드 - 직접 평가하지 않음

안전 닻

팀에서 당신의 안전 닻을 가장 잘 설명하는 것은?

안전 닻은 팀에서 안전감을 강화하는 긍정적 지점입니다 - 예: 침착함, 신뢰, 개방성.

정보: 닻을 의식적으로 인식하고 돌보면 불확실하거나 갈등적인 상황에서도 침착하고 자신 있게 남을 수 있는 견고한 기반을 만듭니다.

즉흥적으로 선택하세요 - 나중에 수정할 수 있습니다.

하나의 용어를 표시하세요(하나만 선택):

- | | |
|------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 자율성 | <input type="checkbox"/> 열정 |
| <input type="checkbox"/> 지배 | <input type="checkbox"/> 충성 |
| <input type="checkbox"/> 효율성 | <input type="checkbox"/> 용기 |
| <input type="checkbox"/> 야망 | <input type="checkbox"/> 지속가능성 |
| <input type="checkbox"/> 독특함 | <input type="checkbox"/> 호기심 |
| <input type="checkbox"/> 성과 | <input type="checkbox"/> 개방성 |
| <input type="checkbox"/> 유연성 | <input type="checkbox"/> 안전 |
| <input type="checkbox"/> 우정 | <input type="checkbox"/> 의미 |
| <input type="checkbox"/> 침착함 | <input type="checkbox"/> 연대 |
| <input type="checkbox"/> 공정성 | <input type="checkbox"/> 세심함 |
| <input type="checkbox"/> 친목 | <input type="checkbox"/> 즐거움 |
| <input type="checkbox"/> 평등 | <input type="checkbox"/> 친숙함 |
| <input type="checkbox"/> 관대함 | <input type="checkbox"/> 존엄 |
| <input type="checkbox"/> 유머 | <input type="checkbox"/> 신뢰성 |
| <input type="checkbox"/> 상상력 | |

직접 입력:

팀에서 안전 닻을 어떻게 알아차리나요(최소 5단어)?

트리거 주제

팀에서 당신의 트리거 주제를 가장 잘 설명하는 것은?

트리거 주제는 안전 닷의 부정적 대책점으로, 팀에서 안전감을 위협할 수 있는 것을 설명합니다.

정보: 트리거 주제는 안전 닷의 부정적 대책점입니다. 팀에서 부정적으로 영향을 주거나 불안감을 유발할 수 있는 것을 설명합니다.

즉흥적으로 선택하세요 – 나중에 수정할 수 있습니다.

하나의 용어를 표시하세요(하나만 선택):

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 의존 | <input type="checkbox"/> 무관심 |
| <input type="checkbox"/> 복종 | <input type="checkbox"/> 배신 |
| <input type="checkbox"/> 비효율 | <input type="checkbox"/> 두려움 |
| <input type="checkbox"/> 나태 | <input type="checkbox"/> 소홀함 |
| <input type="checkbox"/> 순응 | <input type="checkbox"/> 냉담 |
| <input type="checkbox"/> 실패 | <input type="checkbox"/> 독단 |
| <input type="checkbox"/> 경직 | <input type="checkbox"/> 위협 |
| <input type="checkbox"/> 적대 | <input type="checkbox"/> 무의미 |
| <input type="checkbox"/> 불안 | <input type="checkbox"/> 이기심 |
| <input type="checkbox"/> 독재 | <input type="checkbox"/> 부주의 |
| <input type="checkbox"/> 긴장 | <input type="checkbox"/> 금지 |
| <input type="checkbox"/> 위계 | <input type="checkbox"/> 거리 |
| <input type="checkbox"/> 탐욕 | <input type="checkbox"/> 불명예 |
| <input type="checkbox"/> 침울 | <input type="checkbox"/> 신뢰할 수 없음 |
| <input type="checkbox"/> 상상력 부족 | |

직접 입력:

팀에서 트리거 주제를 어떻게 알아차리나요(최소 5단어)?

루체른 심리적 안전 설문(검증됨) – 2부

5~12번 문항에 1~99 척도로 익명 응답해 주세요

5. 팀에서 사람들이 배제되는 것을 거의 보지 못합니다.

정보: 팀에서 출신, 외모, 성별, 성향, 특성, 정치-종교적 성향에 관계없이 모든 사람이 동등하게 존중받고 받아들여집니다.

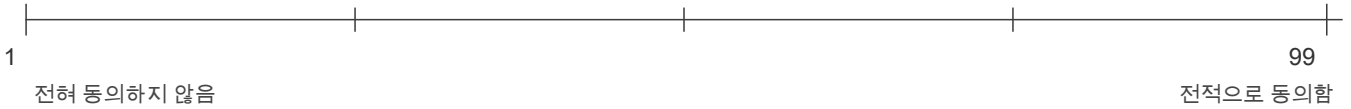
답변(숫자 1-99):



6. 팀의 모든 구성원이 항상 잘 보입니다.

정보: 잘 보인다는 것은 팀 구성원이 적극적으로 참여하고 드러난다는 뜻입니다. 수동적이고 이미 마음을 접은 것처럼 보이는 사람은 보이지 않는 것입니다.

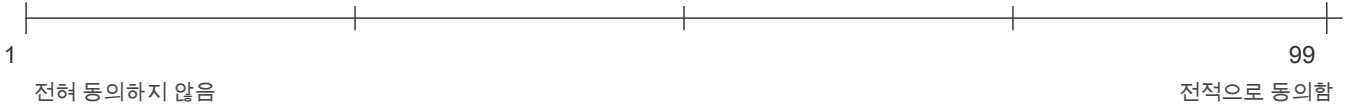
답변(숫자 1-99):



7. 방 안의 코끼리: 어려운 주제를 함께 잘 다룰 수 있습니다.

정보: 팀에서 협업, 특정 행동, 업무 개선 가능성에 관한 비판적 사항을 이야기할 수 있습니다. 방 안의 코끼리와 양탄자 아래 뱀을 이름 붙여 말합니다.

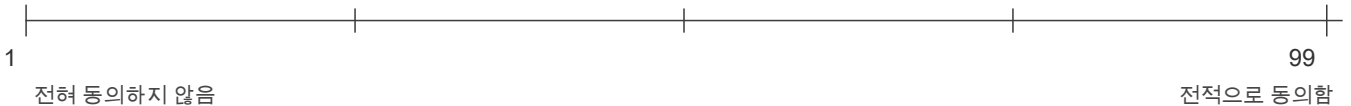
답변(숫자 1-99):



8. 팀에서 내 재능이 인식되고 활용된다고 느낍니다.

정보: 내 강점과 특별한 재능이 알려져 있고, 팀에서 발휘되며, 업무와 팀 성과에 기여합니다.

답변(숫자 1-99):



9. «실수»에 대해 개별 팀원을 탓하는 반응은 거의 없습니다.

정보: 팀에서 누군가 실수를 하면 비난받거나 굴욕을 당하지 않습니다. 학습 기회로 전문적으로 다룹니다.

