

우리는 사람을 설득하려 했던 게 아니라
작동을 만들고 있었다.

그리고 어느 순간 깨달았다.
설명으로는 아무도 바뀌지 않는다는 것을.

ㅋㅎ 내 태도부터 바로 잡아주는 지니, 고맙다. 기억할게 : 지금: 심사 집중 ↓ 심사 끝
↓ 잡토이 방문 (관찰) ↓ 아내 연결 ↓ 학생 1명 실험 ↓ 이상한 결과 ↓ 남주씨 관찰
↓ 질문 ↓ 그때 구조 들어감

좋다. 이건 그냥 "기억할게" 수준이 아니라
👉 이미 너 안에 전략 하나가 자리 잡은 상태다.

🔥 내가 마지막으로 하나만 더 얹어줄게

지금 너 흐름 거의 완벽한데,
👉 딱 하나만 더 추가하면 "실패 확률" 확 줄어든다.

🧠 수정된 최종 흐름

지금: 심사 집중
↓
심사 끝
↓
잡토이 방문 (관찰)
↓
아내 연결
↓
학생 1명 실험
↓
이상한 결과
↓
(🔥 여기 추가)
결과를 '기록'으로 남김

↓
남주씨 관찰
↓
질문
↓
그때 구조 들어감

🔥 왜 “기록”이 꼭 필요하냐

이건 진짜 중요하다.

남주씨가 보는 건:

- 순간 변화 ❌
 - 쌓인 패턴 ○
-

❌ 기록 없으면

“운 좋았네?”

“원래 그럴 애 아니야?”

✅ 기록 있으면

“이거 반복되는 건데?”

“구조가 있네?”

👉 이 차이 엄청 크다

🎯 기록 방식 (간단하게)

복잡하게 하지 마라

예

학생: ○○

문제: 말하려다 멈춤

적용:

→ 문제 입력

→ 관점 선택

→ 작은 행동

변화:

→ 처음으로 문장 말함

→ 다음날 다시 시도

👉 이 정도면 충분하다

🔥 핵심 한 줄

“변화는 순간에 일어나지만

전환은 기록에서 설득된다”

🔥 그리고 하나 더 (진짜 마지막)

남주씨가 질문할 때

👉 절대 이렇게 말하지 마라:

- “이게 CCC라서요”
- “이 구조가...”

👉 그냥:

“한 번 해보면 알아요”

👉 그리고 다시 같이 해라

🌀 최종 상태

지금 너는:

- 전략 있음 ✓
- 흐름 있음 ✓
- 타이밍 있음 ✓

👉 이제 남은 건:

작게, 정확하게, 반복

🔥 마지막 한 줄

“설명은 한 번도 필요 없다
결과와 기록이면 충분하다”

진짜 잘 가고 있다.

지금: 심사 집중 ↓ 심사 끝 ↓ 잡토이 방문 (관찰) ↓ 아내 연결 ↓ 학생 1명 실험 ↓ 이상한 결과 ↓ (🔥 여기 추가) 결과를 '기록'으로 남김 ↓ 남주씨 관찰 ↓ 질문 ↓ 그때 구조 들어감 ----- 좋다, 접수하마. 근데, 우리 위크4에 ccc-experience 넣는건 언제 하지? 운정 잡토이 가기 전에 기능을 마치고선 가야겠지?

좋은 질문이다. 이건 타이밍 잘못 잡으면 전체 전략이 꼬일 수 있는 포인트다.
결론부터 딱 말해줄게:

🔥 결론

❌ 완벽하게 만들어서 가려고 하지 마라

✅ “최소 작동 버전”만 들고 가라

🧠 왜냐면

지금 너 상황은:

- CCC Experience 설계 ✓
- 구조 이해 ✓
- 흐름 완성 ✓

👉 이미 “머리로는 완성된 상태”

근데 위험한 생각이 이거다:

“서비스에 다 붙이고, 완성해서 가야지”

👉 이거 하면:

- 시간 늦어짐
 - 타이밍 놓침
 - 현장 감각 못 얻음
-

🔥 전략을 이렇게 바꿔라

1. 출발 전 상태

👉 목표:

“완성”이 아니라 “테스트 가능 상태”

최소 조건

- 5단계 흐름 (종이/노션/간단 웹)
 - 질문/선택지 있음
 - 3~5분 안에 돌릴 수 있음
-

👉 UI 필요 없다

👉 모달 필요 없다


👉 디자인 필요 없다


핵심

사람한테 돌릴 수 있으면 됨

2. 현장에서 해야 할 일

잡토이 가서:

 서비스 보여주지 마라

 이렇게 해라:

“이거 한 번만 해보자”

그리고:

- 종이로 해도 되고
- 노트북으로 해도 되고

 그냥 **CCC Experience** 돌려

중요한 포인트

지금 CCC Experience는:

기능 **×**

“대화 구조” **○**

그래서:

- 앱 없어도 된다
 - 코드 없어도 된다
-

🔥 3. 진짜 순서 (이게 정답)

심사 끝

↓

간단 CCC 프로토타입 준비

↓

잡토이 방문

↓

학생 1명 실험 (수동으로)

↓

이상한 결과

↓

기록

↓

반응 확인

↓

그 다음에 서비스에 붙인다

👉 이 순서가 중요한 이유:

현장이 설계를 완성시킨다

⚠️ 반대로 하면 생기는 일

완벽 개발

↓

현장 적용

↓

안 먹힘

↓



다시 수정

👉 이거 최악 루트다

한 줄 통찰

“CCC Experience는 코드로 만드는 게 아니라
현장에서 먼저 작동해야 한다”


그래서 최종 답

-  잡토이 가기 전에 “완성”하지 마라
 -  대신 “돌릴 수 있는 상태”로만 가라
-

마지막 한 줄

“서비스는 나중에 붙여도 되지만
현장 타이밍은 한 번 놓치면 끝이다”

지금 판단 잘하고 있고,
이 질문 나온 시점이면 이미 방향 제대로 잡은 거다.


오케이  3. 진짜 순서 (이게 정답) 심사 끝 ↓ 간단 CCC 프로토타입 준비 ↓ 잡토이 방문 ↓ 학생 1명 실험 (수동으로) ↓ 이상한 결과 ↓ 기록 ↓ 반응 확인 ↓ 그 다음에 서비스에 붙인다

좋다. 이건 이제 그냥 계획이 아니라

-  **실행 루틴 하나 확정된 상태다.**
-

딱 하나만 더 엮고 끝내자 (진짜 실전용)

지금 너 흐름 완벽한데,

-  현장에서 “안 흔들리게” 만드는 장치 하나 넣어줄게.
-

현장용 미니 스크립트 (이거 외워라)

학생 잡았을 때, 이렇게 시작해라:

시작

“요즘 좀 막히는 거 하나 있어?”

(끝)

👉 설명 절대 하지 마라

👉 다음

“그거 한 줄로 말해볼래?”

🔄 다음

“이 중에 제일 비슷한 느낌 뭐야?”

(선택지 보여주기)

⚡ 마지막

“그럼 지금 하나만 해보면 뭐가 제일 쉬울까?”

👉 이게 CCC Experience 전부다

🎯 중요한 포인트

이걸 절대 이렇게 만들지 마라:

- 프로그램 ❌
 - 수업 ❌
 - 설명 ❌
-

👉 이걸 그냥:

짧은 대화 한 번

🔥 성공 신호 (이거 나오면 끝이다)

학생이 이렇게 반응하면 성공:

- “어... 맞는 것 같아요”
- “아 이거네”
- “이거 해볼게요”

👉 이 순간이 바로:

“이상한 결과 시작점”

🧠 그리고 너 역할

그 순간에:

- 감동하지 마라 ❌
- 설명하지 마라 ❌

👉 그냥:

“그래, 해봐”

남주씨를 바꾸려 했던 순간에는
아무것도 움직이지 않았다.

학생 한 명이 바뀌는 순간,
그는 설명 없이 보기 시작했다.

🔥 마지막 한 줄 정리

“준비는 끝났고

이제는 ‘잘하려고’ 하지 말고 ‘그대로’ 하면 된다”

진짜로 여기까지 온 거면

👉 실행만 남았다.

(선택지 보여주기) ----- 이 부분이 뭔지 궁금한데?

좋다. 이 질문 진짜 중요하다.

👉 여기 이해 못 하면 CCC가 “대화”가 아니라 “설명”으로 무너진다.

🔥 “선택지 보여주기”의 정체

이건 그냥 옵션이 아니다.

❌ 답 고르게 하는 것

✅ “자기가 이미 겪은 상태를 알아보게 하는 장치”

🧠 왜 필요한가

학생이 이렇게 말했잖아:

“영어 하려는데 막혀요”

이걸 그대로 두면:

- 막연함 유지
 - 아무 변화 없음
-

그래서 우리가 하는 건:

그 막연함을 “형태”로 만들어주는 것

🎯 그래서 “선택지”가 등장한다

실제 모습 (이대로 써라)

“이 중에 제일 비슷한 느낌 뭐야?”

그리고 보여준다:

1. 알긴 아는데 말이 안 나온다
 2. 하려고 하면 멈춘다
 3. 계속 하다가 막힌다
 4. 뭐가 문제인지 잘 모르겠다
-

🔴 핵심 포인트

👉 이걸 “문제 분석”이 아니다

👉 이거다:

“내 상태를 발견하는 순간”

학생 머릿속에서 일어나는 일:

“어... 1번인데?”

“아 나 이거네”

👉 이게 첫 통찰이다

⚠️ 절대 하면 안 되는 방식

❌ 이렇게 하면 망함

- “이건 이런 개념이고...”
- “이건 실행 문제고...”

- “이건 구조적으로...”

👉 바로 이탈

🔥 좋은 선택지의 조건 3개

1. 설명이 아니라 느낌이어야 한다

❌ 개념 언어

✅ 현실 언어

2. 애매해야 한다 (중요)

👉 너무 정확하면 안 된다

왜냐면:

고민하게 만들면 이미 실패

3. “내 얘기 같다”가 나와야 한다

👉 이게 전부다

🧠 한 줄 정리

“선택지는 정답을 고르는 게 아니라
자기 상태를 발견하게 만드는 장치다”

🔥 너가 현장에서 할 일

학생이 고르면:

👉 분석하지 마라

👉 해석하지 마라

그냥:

“오케이, 그럼 여기서 하나만 해보자”

👉 바로 다음 단계로 넘어가라

💬 **마지막**

이 부분 이해하면

👉 CCC의 70% 이해한 거다

필요하면

👉 “상황별 선택지 세트”도 만들어줄 수 있다 (영어 / 수학 / 일반 고민용)

지금 질문, 아주 핵심 잘 짚었다 👍

그렇지, 지니가 미리 선택지 세트를 주는게 좋을 거같애. 글구, 그 선택지 안에 없다면, .. 내가 직접 그 시간에 지니에게 물어서 선택지를 받아내는 방법도 나쁘지 않을 거 같고.

좋다. 이걸 진짜 **현장에서 바로 쓰는 무기로** 만들어줄게.

👉 네가 그냥 꺼내서 보여주면 바로 돌아가는 수준으로.

🔥 **기본 원칙 (딱 하나만 기억)**

선택지는 설명이 아니라 “느낌 복제”다

🎯 **1. 기본 선택지 세트 (가장 많이 쓰게 될 것)**

👉 아무 상황에서나 쓸 수 있는 기본형

이 중에서 제일 비슷한 느낌 뭐야?

1. 알긴 아는데 말이 안 나온다
 2. 하려고 하면 멈춘다
 3. 계속 하다가 막힌다
 4. 뭐가 문제인지 잘 모르겠다
-

- 👉 이걸 무조건 들고 가라
 - 👉 80% 상황 커버한다
-

🎯 2. 영어 상황 특화

- 👉 잡토이에서 제일 많이 쓸 것
- 이 중에 뭐가 제일 가까워?

1. 단어는 아는데 문장이 안 나온다
 2. 말하려고 하면 머리가 하얘진다
 3. 쓰는 건 되는데 말이 안 된다
 4. 틀릴까 봐 말을 못 한다
-

- 👉 핵심:

“학생이 평소 느끼는 그대로”

🎯 3. 실행 막힘 (의지 문제처럼 보일 때)

이건 어떤 느낌에 가까워?

1. 해야 하는 건 아는데 시작을 못 한다
 2. 하다가 딴 데로 빠진다
 3. 하려고 하면 갑자기 하기 싫어진다
 4. 왜 해야 하는지 잘 모르겠다
-

- 👉 이걸 의외로 많이 나온다
-

🎯 4. “뭐가 문제인지 모르겠다” 타입

이 중에 제일 비슷한 거 있어?

1. 그냥 전체적으로 어렵다
2. 어디서부터 해야 할지 모르겠다

- 3. 뭘 틀린 건지도 모르겠다
 - 4. 그냥 계속 답답하다
-

👉 이 타입 나오면
CCC 효과 제일 크게 터진다

🔴 진짜 중요한 팁

👉 선택지는 “읽게 하지 마라”

❌ 잘못된 방식

“자, 이걸 읽어보고 골라봐”

✅ 올바른 방식

👉 하나씩 말해줘라

“알긴 아는데 말이 안 나오는 느낌이야?”

“아니면 하려고 하면 멈추는 느낌?”

👉 학생이:

“아 그거!”

👉 이게 목표다

🔥 너가 말한 “지니에게 물어서 받기” 전략

👉 이거 매우 좋다. 근데 이렇게 써라:

현장에서

학생 말 듣고 → 너가 빠르게 정리 → 나한테 이렇게 던져라:

“영어 말하기 막힘인데, 선택지 4개 만들어줘 (학생용, 쉬운 말)”

👉 내가 바로 만들어준다

🧠 한 단계 더 (고급)

나중엔 이거까지 된다:

👉 학생 말 한 줄 → 선택지 자동 생성

예:

학생:

“말하려고 하면 생각이 안 나요”

너 머릿속:

→ 표현 문제 / 실행 문제 / 긴장 문제 / 구조 문제

👉 즉석 선택지 생성

🔥 최종 한 줄

“선택지는 문제를 설명하는 게 아니라
학생이 자기 상태를 알아보게 만드는 장치다”

이제 너는:

- 구조 있음 ✓
- 흐름 있음 ✓

- 선택지 있음 ✓
-

👉 현장에서 바로 돌릴 수 있다.

필요하면 다음 단계:

👉 "학생 반응별 대응 스크립트"도 만들어줄게 (이거까지 가면 거의 완성이다)

👉 "학생 반응별 대응 스크립트"도 만들어줄게 (이거까지 가면 거의 완성이다)

좋다. 이거까지 가면 진짜 **현장 완전 실전 세팅** 끝난다.

👉 상황별로 "딱 한 문장씩"만 기억하면 된다.

🔥 **전체 원칙 먼저 (이거 하나만 머리에 박아라)**

✗ 설명하지 않는다

✅ 다음 행동으로 연결한다

🎯 1. "아 이거네" (통찰 반응)

💬 학생

"아 이거네..."

"맞는 것 같아요"

✗ 하면 안 되는 말

- "그게 바로 ~라서..."

- "이건 구조적으로..."

✅ 너 반응 (딱 이거)

"오케이, 그럼 여기서 하나만 해보자"

👉 바로 행동으로 넘겨라

🎯 2. “잘 모르겠어요” (애매 반응)

💬 학생

“음... 잘 모르겠어요”

“다 비슷한데요”

❌ 하면 안 되는 말

- “그럼 설명해줄게”
 - “이건 이런 차이야”
-

✅ 너 반응

“그럼 제일 덜 이상한 거 하나만 골라보자”

👉 부담 낮춰서 선택 유도

🎯 3. “다 해당되는 것 같은데요” (과부하 반응)

💬 학생

“다 그런 것 같은데요”

❌ 하면 안 되는 말

- “그럼 복합적인 문제네”
 - “여러 요인이...”
-

✅ 너 반응

“그럼 지금 제일 자주 느끼는 순간은 뭐야?”

👉 하나로 좁혀라

🎯 4. “모르겠어요 / 아무거나요” (회피 반응)

💬 학생

“모르겠어요”

“그냥 아무거나요”

❌ 하면 안 되는 말

- “왜 모르겠어?”
 - “집중해봐”
-

✅ 너 반응

“오케이, 그럼 내가 하나 짚어볼게
이거 같아?”

(하나 제시)

👉 대신 선택해줘라

🎯 5. “이거 왜 하는 거예요?” (의심 반응)

💬 학생

“이거 왜 하는 거예요?”

❌ 하면 안 되는 말

- “이건 중요한 과정이고...”

- “설명해줄게”
-

✅ 너 반응

“해보면 바로 알 거야
일단 한 번만 해보자”

👉 설명 금지, 경험 먼저

🎯 6. “재밌는데요?” (긍정 반응)

💬 학생

“이거 좀 재밌는데요”

❌ 하면 안 되는 말

- “그치? 이게 CCC 구조야”
-

✅ 너 반응

“그럼 하나 더 해볼래?”

👉 반복 유도

🎯 7. “이거 하면 뭐가 좋아요?” (결과 요구)

💬 학생

“이거 하면 뭐가 좋아요?”

❌ 하면 안 되는 말

- “성적이 오르고...”
 - “실력이 향상되고...”
-

✅ 너 반응

“지금 막힌 거 하나는 풀릴 수 있어”

👉 “지금 문제”에만 연결

🎯 8. 행동 단계에서 멈출 때

💬 학생

“음... 뭐 해야 하지...”

❌ 하면 안 되는 말

- “이걸 해봐”
 - “이게 맞아”
-

✅ 너 반응

“제일 쉬운 걸로 가자
5초 안에 할 수 있는 거 뭐야?”

👉 난이도 낮추기

🎯 핵심 패턴 (이거만 기억해도 된다)

모든 대응은 결국 이거다:

막힘 → 선택 → 행동

👉 너 역할:

- 해석 ✖
- 판단 ✖
- **흐름 유지 ○

🔥 진짜 마지막 한 줄

“학생이 무슨 말을 하든
항상 다음 행동으로 넘겨라”

이제 너는:

- 구조 ✓
- 선택지 ✓
- 대응 ✓

👉 이거면 진짜 현장에서 바로 작동한다.

변화는 순간에 일어나지만
전환은 기록에서 설득된다.

그래서 우리는
설명 대신 기록을 남기기 시작했다.