

---

---

第13章

# 教育施策カードまとめ

---

---



1

## 魔法の粉



## ゲーミフィケーション

<説明>ゲーミフィケーションを取り入れることでつまらない研修も面白くできる魔法の粉。(単体で使いすぎると中毒性あり)。

<使い方(例)>集合研修のワークショップに取り入れる、eラーニングのコンテンツをゲーム風に制作する、など。

(例) 集合研修のワークショップに取り入れる、eラーニングのコンテンツをゲーム風に制作する、など。

2

## きらきらの粉



## ARCSモデル

<説明>学習意欲を刺激できる4要素をまとめた「ARCSモデル」。研修に組み合わせると、ゲーミフィケーションの効果が期待できる。

3

## おぼろげな鏡



## 簡易アンケート

<説明>取り急ぎ作ったアンケート。社員のコンプライアンス意識の現状をなんとなく把握できる。

<使い方(例)>研修効果の検証、意識調査など。目的に応じた質問文を作り、選択肢から選んでもらうか自由回答を書き込んでもらう。アンケートフォームや学習管理システム(LMS)の機能などを使うと便利。

<使うタイミング(例)>研修の後や、コンプライアンス月間などの時期に定点観測するなど。

4

## ピカピカの鏡



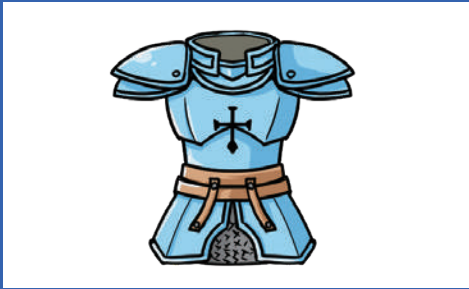
## 精度の高いアンケート

<説明>統計解析できるよう上手に設計したアンケート。社員のコンプライアンス意識の現状をしっかりと把握でき、得られたデータは、ほかのデータとの比較分析に活用できる。

<使い方(例)>研修効果の検証、意識調査など。目的に応じた質問文を作り、選択肢から選んでもらうか自由回答を書き込んでもらう。アンケートフォームや学習管理システム(LMS)の機能などを使うと便利。

<使うタイミング(例)>研修の後や、コンプライアンス月間などの時期に定点観測するなど。

## 5 鋼の鎧



### コンプライアンスの基礎知識の学習

- <説明> 最低限、身を守ることができる鎧。コンプライアンス基礎的な考え方や、各法令の基本知識を教育す
- <効果> 知識不足による違反のリスクを取り除く
- <やり方> 各法令(9～13章)を参照

## 6 分別の剣



### 業務プロセスの見直し

- <説明> 切れ味の鋭い剣。業務プロセスを見直す
- <効果> 業務ミスによる違反リスクを取り除く
- <やり方> 幹部社員向けの研修で議論の題材にするなど

## 7 孔明の扇



### メッセージ発信

- <説明> 皆に方向性を示す軍配扇。経営トップが明確なメッセージを社内外に発信する
- <効果> 違反リスクを無視してはいけない企業風土を作る
- <やり方> 定例のMTGや朝会などの場での話に盛り込む

## 8 和睦の水晶



### 職場懇談会

- <説明> 社員の気持ちに働きかける
- <効果> 話し合いの場で、社員の率直な考えを聞き、会社のメッセージを伝えることができる
- <やり方(例)> コンプライアンス意識に問題のある課(小規模)で集まり、当該のコンプライアンス問題をテーマに話し合う

## 9 ひみつの鍵



### ヒアリング

- <説明> 隠れた問題を把握する
- <効果> アンケートやテストのスコアからは見えない要因を知り、対策をうつ手がかりを得る
- <やり方(例)> 幹部社員に聞き取りをする

## 10 鍛冶



### 教育資料の材料づくり

- <説明> 事例から教訓を抽出し、教材として加工できる状態にする。ケーススタディの問題にしたり、研修で行う議論の題材にしたりすることができる
- <やり方> 情報収集し、4～5人のグループでブレインストーミング、議論をして教訓を抽出する

## 11 知恵の剣



### ケーススタディ

- <説明> 事例から抽出された教訓を学ぶ(全社員向け)
- <効果> 問題を発見する知恵がつく
- <やり方> 基礎知識を学習した後、ビジネスシーンの記述から正誤問題や選択式問題などを解く。eラーニングのカード(7章)と組み合わせると教育の質が安定し、かつ学習履歴などのデータを得られる

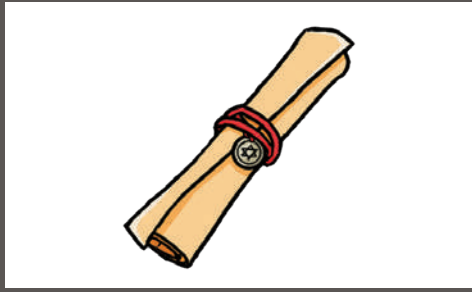
## 12 ないものを見出す水晶



### ケースメソッド

- <説明> 事例から学ぶべきことは、自ら見出す。お膳立てされた学習ではなく、学習者同士の議論により、単純な正解のない問題を主体的に考え抜く学習(経営幹部、幹部社員向け)
- <効果> 問題解決力が身につく
- <やり方> 集合研修が基本だが、事前に基礎知識を学習してから議論に臨む「フレンディッドラーニング」のカード(7章)と組み合わせると効果が上がる

## 13 五輪の書



### eラーニング

**<説明>** 知恵の伝承ができる。同一の内容をもれなく伝えられるのが強み  
PCやタブレット、スマートフォンなどの電子端末を使った学習のこと。eラーニング教材を配信するシステム(LMS)を使って運用。時間や場所を選ばずに学習でき、学習内容が平準化できるのが特徴  
**<使い方>** 講義やマニュアルなどをeラーニング教材化し、受講対象者に配信する。教材は実際の講義を収録したり、スライド資料などをもとに作成したりする

## 14 道場



### 集合研修

**<説明>** 師から弟子へとワザの伝承ができる。対面で伝えられるのが強み  
受講対象者を会場に集めて行う学習のこと。講義だけでなく、演習、議論などをする学習に向いており、対面で教育できることや、対象者同士の交流の場としての機能もメリットとされる  
**<使い方>** 講師と受講者が会場に集まり、講義や演習を行う

## 15 サムライ



### ブレンディッド・ラーニング

**<説明>** 恵とワザを合わせ、心技体をもった実践者を作る  
eラーニングと集合研修を組み合わせた学習方法。知識学習(インプット)はeラーニングが向いており、議論や演習などのアウトプットには集合研修が向いているため、この利点を生かして、効率や学習効果を上げることができる  
**<使い方>** eラーニングなどで事前学習をしてから、対面の研修では応用的な演習などを行う

## 16 狭き道を拓く剣



### ○×△演習(グループ討議)

**<説明>** 通ってよい道(○)か悪い(×)かの2択ではなく、条件付きで通れる第三の道(△)を切り開く  
**<やり方>** 事前学習で基礎知識を学習しておき、集合研修で過去の違反事例をもとに、グループ討議する  
**<効果>** コンプライアンスの実践方法が身につく。討議した○×△の結果は、自分の業務のガイドラインとして活用できる

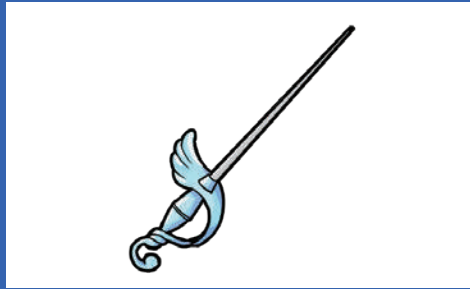
## 17 秩序の杖



### シミュレーション・トレーニング (間違い探しゲーム)

- <説明>間違いを見つけ出して正す
- <やり方>事前学習で基礎知識を学習しておき、集合研修では、間違いだらけの書面(発注書など)のサンプルを見て、できるだけ多くの間違いを指摘し正す。競い合う形式にすると、ゲーム性が出て◎
- <効果>下請法への理解が深まり、実際のビジネスシーンでの間違いを防ぐ力がつく

## 18 隙をつく針



### チェックリスト作成演習

- <説明>注意すべき点を見逃さないようにする
- <やり方>事前学習で基礎知識を学習しておき、集合研修では、下請法違反にならないためのチェック項目を考え、業務フローに沿ってチェックリストを作成する
- <効果>下請法への理解が深まる

## 19 予見の杖



### シミュレーション・トレーニング (模擬記者会見)

- <説明>説明と質疑攻防のシナリオを描く
- <やり方>事前学習で基礎知識を学習しておき、集合研修では、作戦会議と模擬記者会見の演習を行う
- <効果>現実に問題が起こった際に説明すべきことや、質疑応答に対応する力がつく

## 20 無知を照らす杖



### Q&A作成演習

- <説明>分からないことに答えを与える
- <やり方>事前学習で基礎知識を学習しておき、集合研修では、自部門がどういふときに違反となり得るか、疑問を持ち寄り、それに対する答えを考える
- <効果>PL法への理解が深まる。作成したしたQ&A集は業務にそのまま活用できる

## 21 ソロモンの杖



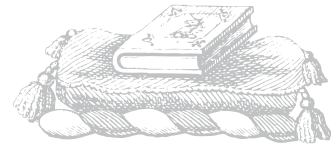
### ケース・スタディ(事例学習)

**<説明>** 今あるものは、すでにあったものであり、後にあるものも、すでにあったものである。過去の事例を用い、現在において学習し、未来に備えて判断力を身に付ける

**<やり方>** 事前学習で基礎知識を学習した後、事例(ケース)ごとに質問をし、選択肢から選んでもらう

**<効果>** 過去と同じ間違いを犯すのを防ぐ。事例を疑似体験し、当事者意識をもたせることができる

# エピソード



## 山田は「ピカピカの鏡」を使った!

山「先輩、アンケートをとったら、A事業部のスコアが低くなっています!」

高「内部監査などの情報と付け合せて、原因を調べるのよ!」



## 山田は「ひみつの鍵」を使った!

山「ヒアリングしてみたところ、どうやら先日、B事業部と合体して、部長が変わったことが影響しているようです。とにかく売上のノルマ達成が最重視されていて、現場ではコンプライアンスは二の次になっています!」

高「それならば、新しい部長に説明して、お願いしましょう!」



## 山田は「孔明の扇」を使った!

山「新しい部長に、当社のコンプライアンス方針を理解していただき、定期的にコンプライアンスについてのメッセージを発信してもらうことになりました。そのためには、まめにネタ提供もしなくてはですね……!」



## 山田はカードの素材「鍛冶」を「孔明の扇」と組み合わせた!

山「いや～、事例から教訓を洗い出す作業をしたら……最近、C社に公正取引委員会が捜査に入ったというニュースの意味がよくわかりました。怖いっすね…! A事業部の部長によく説明してメッセージ発信してもらわなきゃだ～～」





謎の声「ふふふ……、高橋君、そして山田君。楽しくやっているようだね。コンプライアンス・ゲームを構想した甲斐があったよ。」

山「あ、あなたは……室長！？」

高「室長！ もうお加減はいいのですか？」

室長「すっかりさ！ さあ、これからが本番だ！ いくぞみんな～！」

山&高「おー！」

コンプライアンス室メンバーの戦いはまだ始まったばかり。

「見えない敵」を相手に、「何も起こらない状態」を作り、維持するのだから、成果も見えづらく、もしかしたら誰からも感謝されないかもしれない。

しかし、さまざまな施策カードがありうることを知った彼らにとって、コンプライアンスは「クリエイティブでやりがいのある仕事」となった。(おわり)

## 本書をお読みになった方へ

いかがでしたでしょうか。

本書では、コンプライアンス教育において大切なこととして、次の点を解説してきました。

- ・ 学習意欲を刺激すること（ARCSモデル、ゲーミフィケーション）
- ・ 施策を考える前に現状分析をすること（アンケートの活用）
- ・ 原因別・階層別にアプローチすること
- ・ 法令だけでなく、CSRとリスクマネジメントの視点も押さえること
- ・ 事例を盛り込んだ教材を使うこと

また、効果的な教育方法として、学習管理システム（LMS）の活用や、eラーニング、ブレンディッド・ラーニングについても触れてご紹介しました。

eラーニングの使用イメージを知りたい場合は、下記リンクから教材のデモをお試しいただけますので、ご活用ください。

### コンプライアンスの基礎を効率的に学習できるeラーニング教材

LMSの活用イメージを知りたい方は、以下のページにて課題別に紹介していますので、ご参照ください。

### LMS「CAREERSHIP<sup>®</sup>」成功事例（ライトワークス）

コンプライアンス教育の必要性はますます高まっています。経営環境の変化スピードがますます速まり、対応すべき分野もますます増えていくでしょう。

これからの時代を勝ち進むためのコンプライアンス教育体制づくりに、本書で紹介したノウハウをぜひお役立てください。

制作：Lightworks BLOG編集部／監修：一色 正彦