

## 凸版印刷、新入社員在宅オンライン研修の成果について

テクノロジーを駆使しオンラインでのメリットを活かしつつ、「コンディション管理」などのトッパン独自のコンテンツを導入し実施した定期大卒新入社員研修の実施結果

凸版印刷株式会社(本社:東京都千代田区、代表取締役社長:麿 秀晴、以下 凸版印刷)は、新型コロナウイルス感染拡大を受け、2020年4月1日(水)~5月15日(金)の期間、完全オンライン形式で新入社員研修を実施しました。

新入社員研修では、テクノロジーを駆使したオンラインならではの研修プログラムや、社員のパフォーマンス向上を目指した「コンディション管理」の施策を実施しました。その結果、以下のことが見えてきました。

### 【オンライン研修における主な成果】

- 新入社員約 420 名のネットワーク化と 20 人に一人のトレーナー配置による手厚いサポートにより、コロナ禍における受講者の不安を払拭。研修満足度 99%を達成
- 独自のコンディション教育とアプリを活用し、受講生の運動量、睡眠時間を見える化。27 日間にわたる終日在宅オンライン研修でも、生産性の向上を実現
- 社内ノウハウを活用したオリジナル動画コンテンツ、音声スライド、LIVE 講義により知識教育は集合研修以上の成果、平均スコアは過去最高の 95.9 (前年比+6.5)



(左)先輩社員が新入社員とコミュニケーションを取っている様子 (右)動画研修コンテンツの収録の様子

© Toppan Printing Co., Ltd.

## ■ オンライン研修の実施内容

- ・期間：2020年4月1日(水)～5月15日(金) 計27日間
- ・対象：凸版印刷および、グループ会社の2020年度定期大卒新入社員（約420名）
- ・研修内容(一部)：
  - ・動画を用いた研修(講義)  
事前に収録した動画を用いた会社に関する基礎知識などの研修
  - ・ライブ配信セミナー  
ハーバード大学客員教授 根来秀行氏による「パフォーマンスアップに導く24時間の過ごし方」  
DAnsing Einstein 社 青砥瑞人氏による「ストレスマネジメント」「セルフマネジメント」
  - ・凸版印刷オリジナルアプリ「みんなのコンディションアプリ」を用いたコンディション管理
  - ・約20人に1人の割合で先輩社員(トレーナー)を配置するサポート体制
  - ・朝/昼/夕と1日3回、トレーナーや新入社員同士の交流を深めるためのライブコミュニケーション
  - ・各人が自宅のオンライン上でアート作品を制作し鑑賞し合う「アートサロン@HOME」
  - ・社会的課題解決に向き合うグループワーク(障がい者アーティストによる作品の付加価値を高めるワーク、福島被災地ケーススタディ、コロナ禍の中で凸版印刷にできることは何か? など)

教育ラーニングプラットフォームを活用し、従来の集合研修で蓄積したテキストをオンライン上で動画やライブ配信などを用いて学習できるように整備するとともに、新入社員約420人をネットワークで繋ぎ、約20人に一人の割合でトレーナーを配置するサポート体制を取りました。これにより、一度も会社に出社しない中で、研修に取り組む新入社員の不安を緩和し、安心して課題に取り組める環境を提供しました。

併せて、自宅で終日座学が続くことによる生産性・集中力低下の対策として、コンディション(体調管理)に関するセミナーとツール「みんなのコンディションアプリ」も揃え、毎日のウォーキングを研修プログラムとして組み込むなど、良好な「コンディション維持・管理」のための教育も実施しました。

また、凸版印刷の独自性が高いプログラムとして臨床美術を用いたプログラム「アートサロン」が挙げられます。臨床美術を用いたワークショップ「アートサロン」は美術を通じて脳の活性化、心身のリフレッシュを図るワークショッププログラムで、従来から新人研修にて実施していましたが、「講師が目の前で絵の描き方をレクチャーできない」「絵を描く部材の準備・送付が難しい」という課題を、オンライン版の独自プログラムとして再設計し「アートサロン@HOME」として、今回のオンライン新人研修に組み込みました。新入社員は、動画で撮影・編集された講師の指示に従って絵を描き進め、個性豊かな絵を描くことができ、またオンライン上にアップすることで同期の作品を鑑賞しコメントし合うことで、自己観察も深めることができました。さらに一人ひとりの作品を繋ぎ合わせ、2020年度新入社員作品として一つの作品に仕立てることで同期の絆を象徴する作品としました。



(左)可能性アートサロンの様子 (右)今回の新入社員の作品

© Toppan Printing Co., Ltd.

社会的課題解決に向き合うグループワークにおいては、障がい者アーティストと連携し、凸版印刷の持つ技術、ノウハウを使って、障がい者アーティストの作品をより価値の高いものにするワークや、福島被災地のケーススタディ、新型コロナウイルス感染拡大の中で、トッパングループに何が出来るかを先輩社員と討議するプログラムなど、社会的課題と経済的利益を両立させた持続性のあるソリューションを生み出すことの重要性を入社時より体験することで、社会的価値創造企業を目指す企業姿勢を先輩社員とともに学びました。

## ■ 結果報告

### ・オンライン研修全体について

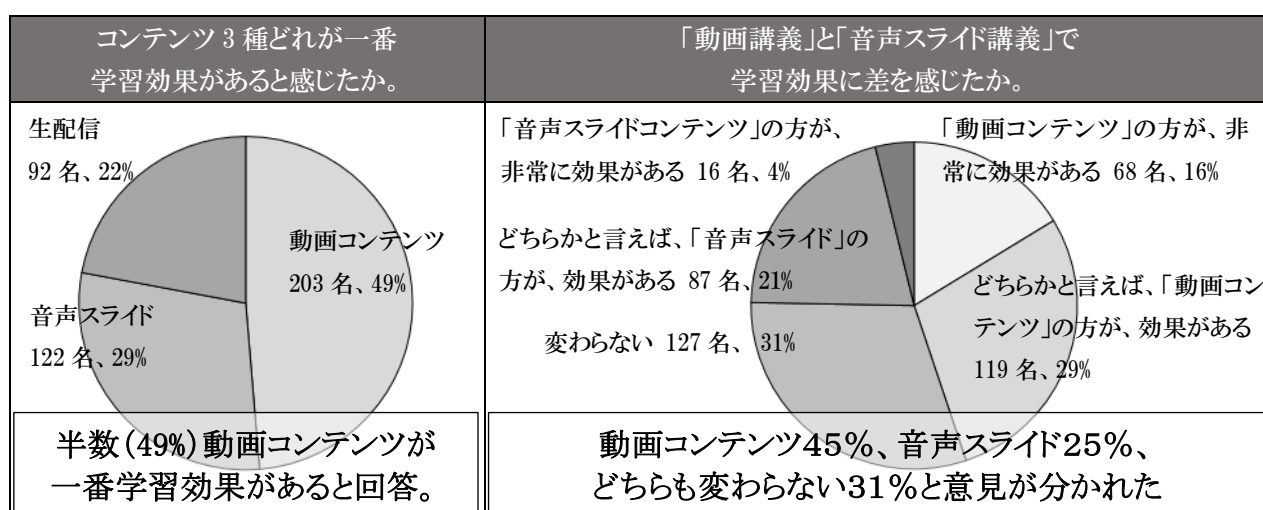
研修最終日に毎年実施している、凸版印刷に関する基盤知識や制度を問う「総括アセスメント(講義全体を包括する総合テスト)」の点数において、過去8年間の中で最も高い結果である平均95.9点(昨年比約7%増)になりました。また約92%の社員が90点以上となり、多くの新入社員が凸版印刷で働く上での基盤知識を身につけることができました。

年度	最終スコア (平均)	最終総括アセスメント
2013年	77.1	選択式
2014年	81.2	選択式
2015年	80.2	選択式
2016年	94.5	選択式
2017年	84.5	選択式 + 記述式
2018年	87.8	選択式 + 記述式
2019年	89.4	選択式 + 記述式
<b>2020年</b>	<b>95.9</b>	<b>選択式 + 記述式</b>

過去8年の総括アセスメント結果

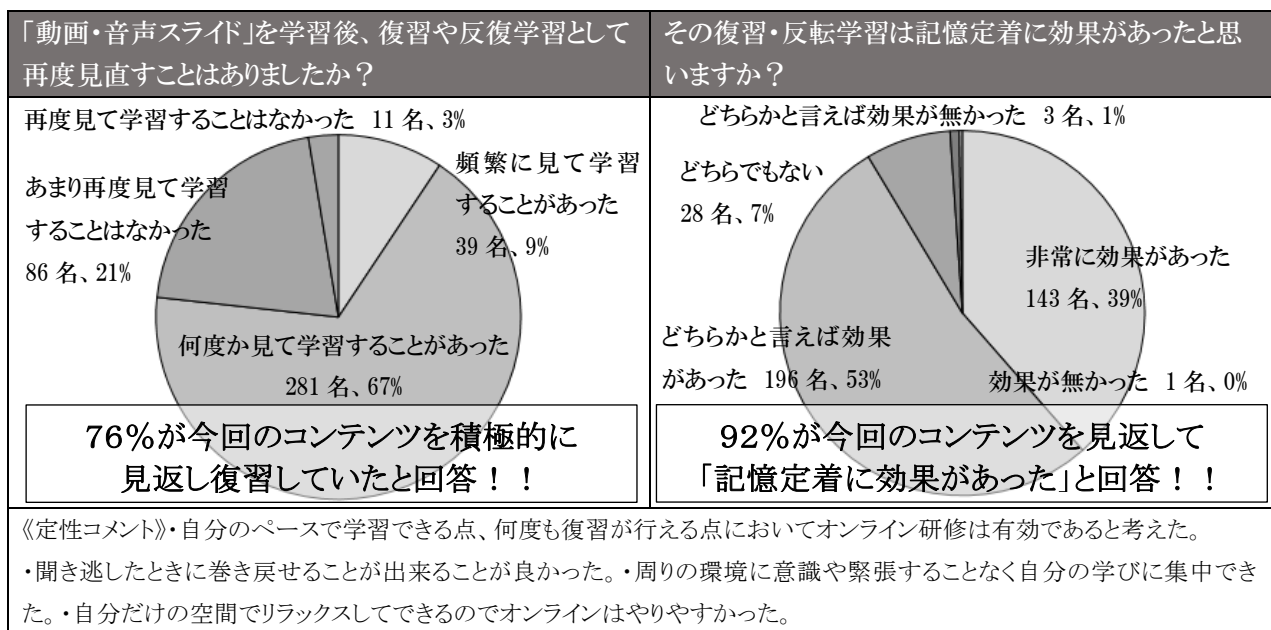
© Toppan Printing Co., Ltd.

その要因としては、受講者の約76%が復習のために動画コンテンツを見返していることが挙げられます。研修内容を何度も見返すことはリアル研修では難しく、オンライン化のメリットを活かしたと考えています。



(左)コンテンツ3種の学習効果についての結果 (右)コンテンツにおける学習効果の差について結果

© Toppan Printing Co., Ltd.



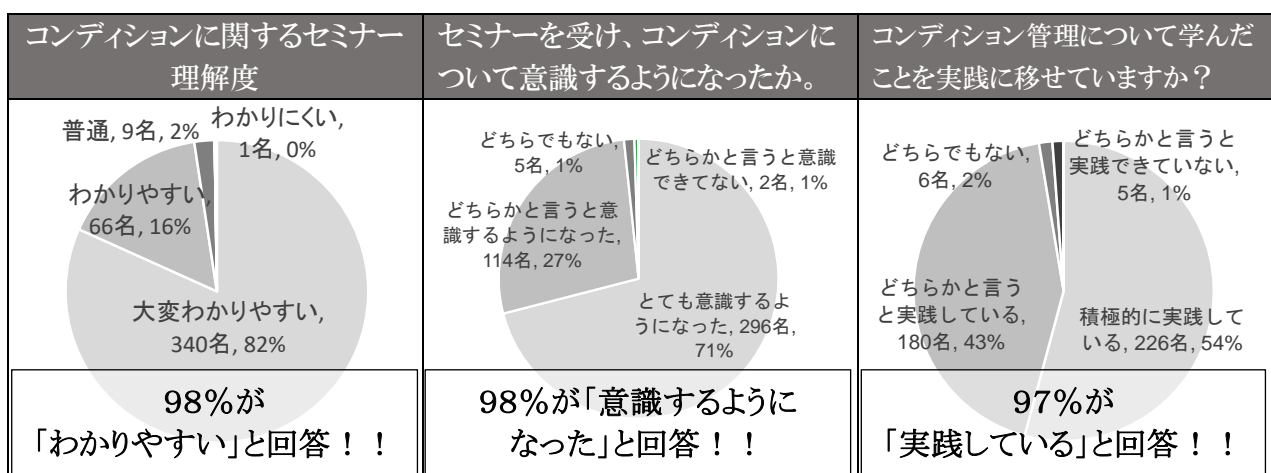
(左)アーカイブされたコンテンツの復習度合に関する結果 (右)コンテンツを活用した復習・反転学習の効果についての結果

© Toppan Printing Co., Ltd.

### ・コンディション管理の施策について

全日程、在宅でのオンライン研修が続く新入社員に対して、心身のコンディションを整えるべく、研修初期に「パフォーマンスアップに導く24時間の過ごし方」というテーマで、凸版印刷の顧問であるハーバード大学客員教授 根来秀行氏によるオンラインセミナーを実施しました。

また、在宅下において歩く機会が減ってしまうため「ウォーキングワーク」を実施。人混みを避けるなど安全に配慮しながら、運動機会を設けました。

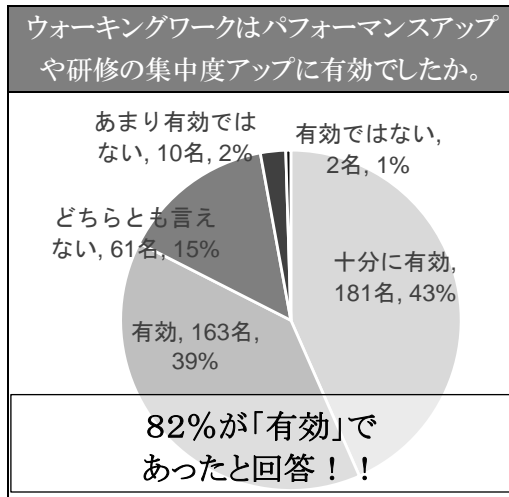


(左)コンディションに関するセミナー理解度結果 (中央)セミナーを受けて意識変化の結果

(右)コンディション管理について学んだことの実践度の結果

© Toppan Printing Co., Ltd.

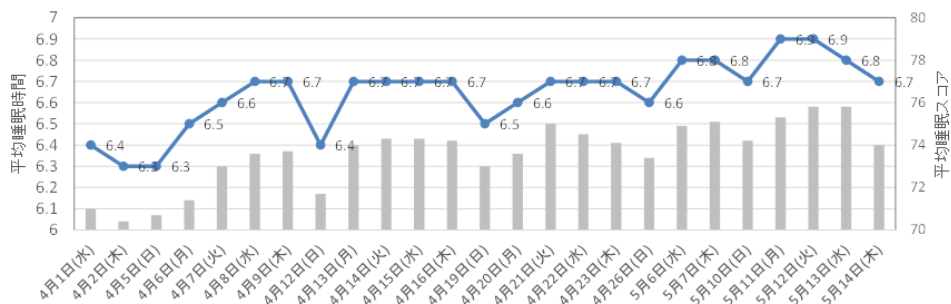
ウォーキングワークに関しては、約82%の新入社員が有効であったと回答があり、心身共に良好なコンディションで研修に臨めるよう、有効なサポートを実施することができました。



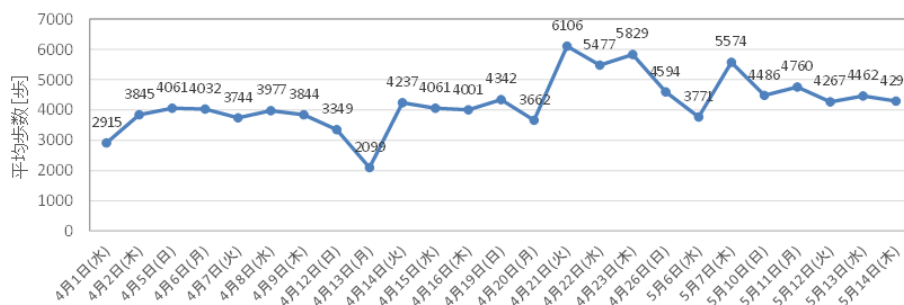
ウォーキングワークに関するアンケート結果

© Toppan Printing Co., Ltd.

根来教授によるセミナーにおいて、実践すべき生活習慣として睡眠時間は1日 7 時間、歩数は1日 9000 歩を目標と設定。結果としては、研修期間中の平均睡眠時間は 6.7 時間(昨年比 1.1 時間増)となりました。一方、平均歩数は約 4400 歩(昨年比約 3200 歩減)に留まりました。しかしながら、完全に在宅オンラインで研修を行っている状況下においては、歩くことを意識しないと達成できない歩数となっており、新入社員に対してしっかりとコンディション管理を徹底することができたと捉えています。



新入社員研修中の睡眠時間とスコア(質)の推移 © Toppan Printing Co., Ltd.



新入社員研修中の歩数の推移 © Toppan Printing Co., Ltd.

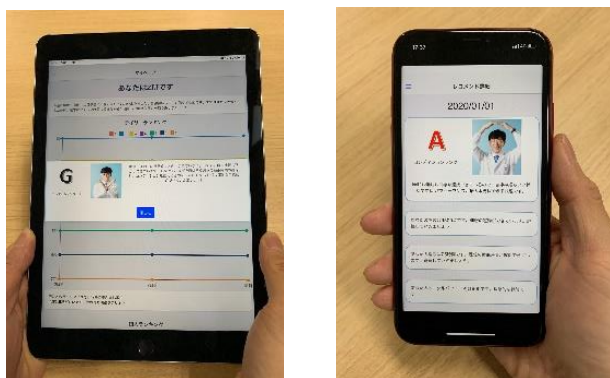
研修期間当初の平均数値は、睡眠時間が 6.4 時間、歩数が約 2900 歩という数値ではありましたが、研修終盤には、睡眠時間が約 6.9 時間、歩数が約 4500 歩程度まで上がっていることが確認できました。睡眠や歩数そして行動の結果である自律神経が、研修後半にかけて増加・向上した要因としては、「みんなのコンディションアプリ」に備わっている機能である「チームごとに競争し、お互いが高め合うというゲーミフィケーション性」が大きく影響していると考えています。実際に、班のランキングを上げるにはどう考え行

動するかを班内でディスカッションした様子が見られたことや、アンケートでは「(競争機能により)他の同期チームとの順位が表示されていたため、競争意識が生まれ、取り組みやすかった」と言う声も聞かれました。

### ・「みんなのコンディションアプリ」について

取得した「睡眠時間」「歩数」「自律神経のパワー」の数値を凸版印刷が開発したアプリケーション「みんなのコンディションアプリ」上で統合して結果を示すことにより、コンディションの自己管理を実施。また、個人のランキングや研修班でのランキングを表示することで、仲間(同期)と競い合うようなゲーミフィケーションの要素を取り入れ、良い生活習慣の継続を促しました。

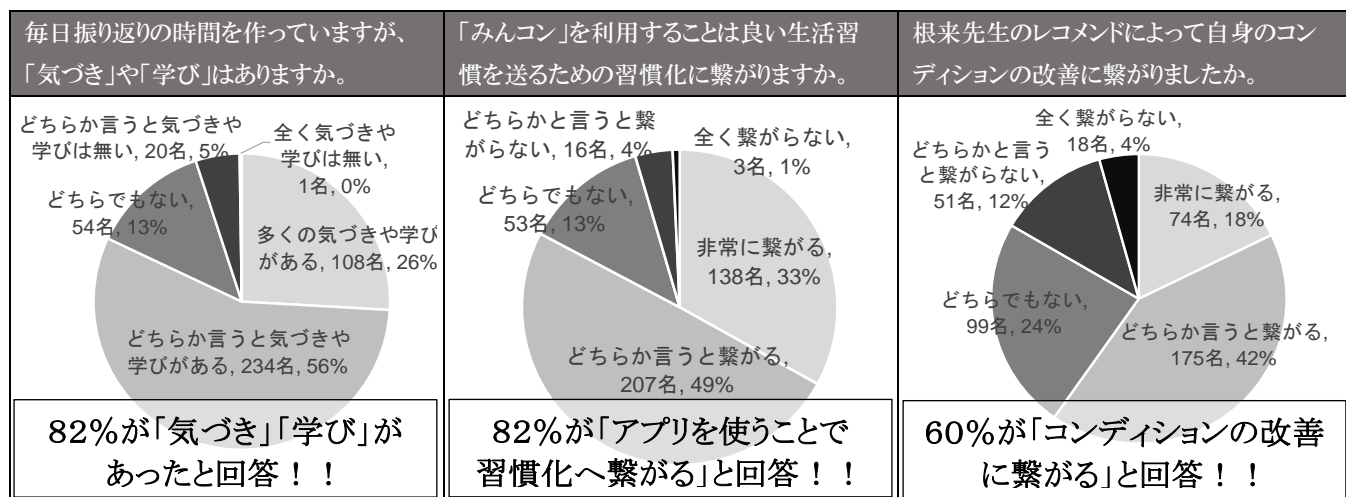
また、新入社員一人ひとりの測定結果に合わせて、根来教授が監修した具体的な改善案を表示させる機能を備えることで、正しい「良い生活習慣」への行動を促し、習慣化できるような工夫をしています。



「みんなのコンディションアプリ」利用画面

© Toppan Printing Co., Ltd.

また今回、アプリを利用した約 82%の新入社員から本アプリを利用した毎日の振り返りの中で「コンディションに関する気づきや学びがある」と回答しており、さらに約 82%の新入社員が「本アプリの利用が良い生活習慣を送るための習慣化に繋がる」と回答しています。



(左)コンディション管理に関する気づきに関する結果 (中央)「みんなのコンディションアプリ」の成果についての結果

(右)「みんなのコンディションアプリ」のレコメンド機能の効果についての結果

© Toppan Printing Co., Ltd.

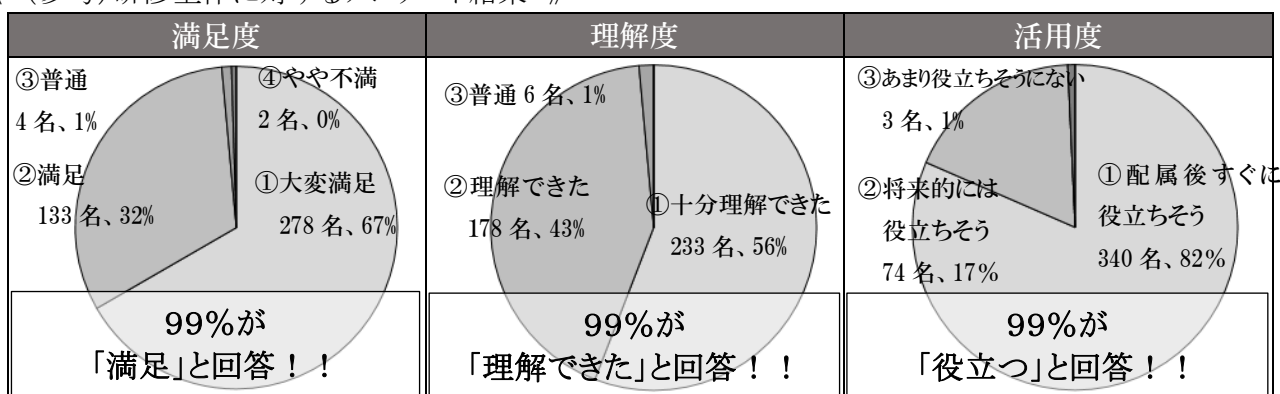
## ・コンディション管理に関する新入社員の声

- ・自分の体調が数値化されると、自分の行動の結果が分かりやすくなり、それに伴い自分の生活習慣を見直すきっかけになりました。
- ・運動した次の日や7時間睡眠をした次の日は集中力が増しているということに気づいた。
- ・他の研修チームとの順位が表示されていたため競争意識が生まれ取り組みやすかったです。
- ・レコメンドにより次の日はここを改善しようといった具体的な目標を立てることができた。
- ・根来教授からの一言で自分のコンディションを客観的にみることができた。

## ■ 今後の目標

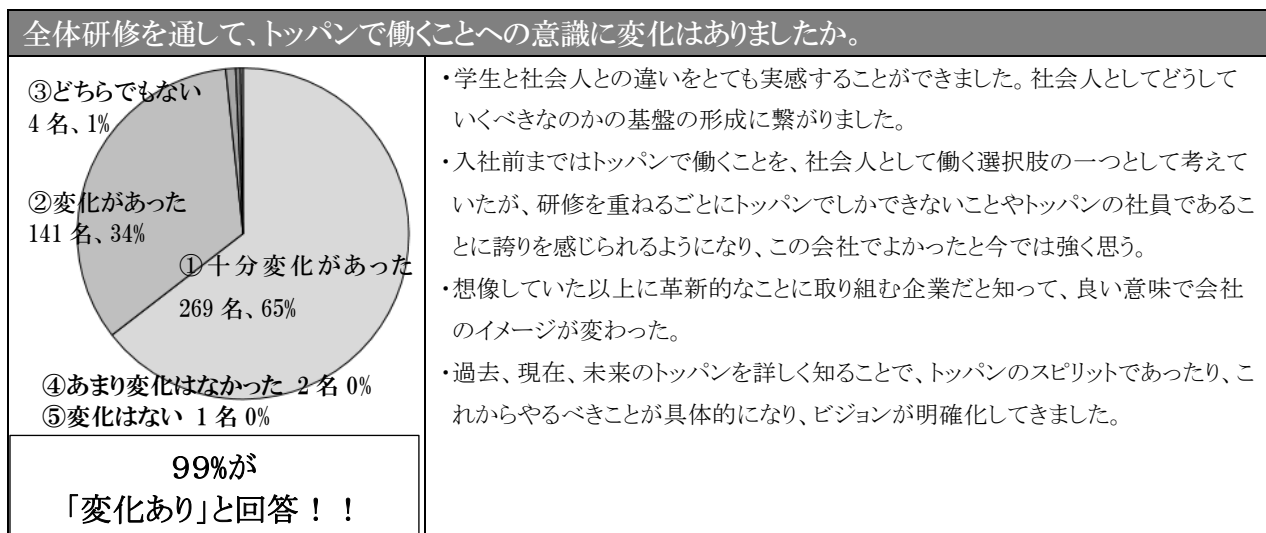
来年度に向けては、オンラインのメリットを最大限活かすべく、さまざまなテクノロジーを活用することで、今回対応できなかった工場見学やスキル訓練、フィールドワークなどもオンライン対応の可能性を追求し、ニューノーマル時代の教育革新に取り組むとともに、働き方改革にも繋げていきます。

《 (参考)研修全体に対するアンケート結果 》



(左)研修全体に対する満足度の結果 (中央)研修全体に対する理解度の結果

(右)研修全体に対する活用度の結果 © Toppan Printing Co., Ltd.



新入社員の意識変化についての結果 © Toppan Printing Co., Ltd.

※ 調査結果は端数四捨五入をしているため合計が100%にならない場合があります。

\* 本ニュースリリースに記載された商品・サービス名は各社の商標または登録商標です。

\* 本ニュースリリースに記載された内容は発表日現在のものです。その後予告なしに変更されることがあります。

以上