

# Comprehensive Practice 18

<教材コード:ICP-18>

次の日本語の内容をご自身の英語で説明してみましょう。

直訳する必要はありません。大事だと思われる内容を英語で話してみてください。

- 
1. まず頭の中で英語に直し発声してみてください。必要な単語などはメモを取ってもかまいません。
  2. 下線部はヒントなどを【Memo】欄に書いておきますので参考にしてみてください。
  3. 何度も発声した後で、ご自身が作られた英語を書き留めてみてください。
- 

幸福な労働者は優秀な人材だということを研究は示している。しかし、もしもあなたが上司なら、どうやって従業員を幸せにできるだろうか。

その大部分は、従業員を評価することにかかっていると専門家は言う。では、上司はどのようにそうできるのか。

アムリット・サンダールは、ビジネスリーダーをより良い上司にすることに取り組んでいる。彼はビジネス・マターズによせて、従業員が上司から話を聞いてもらっていると感じ、批判されることなく自分の考えを伝えられると感じることが重要だと述べている。

単なるアンケートだと従業員はよそよそしいと感じる可能性があり、可能な限り顔を合わせてそれを行うべきだと彼は言う。

人は誰でもミスをするものだが、求人サイトのIndeedは、会社にとってさほど重要でない小さなミスを気に留めないことで、上司は評価していることを表すよう提案している。こうすることで、従業員を信頼していることに加え、彼らを評価していることを示せる、とIndeedは述べている。

代わりに、会議中であれ、ソーシャルメディア上であれ、公の場で従業員に感謝の言葉を述べてみるようにと、同サイトは付け加えている。

しかし、サンダールは、従業員は皆それぞれ違うということを覚えておくことが重要で、一人一人を知るなら、上司は個人的な方法で感謝を示せると言う。

ビジネス・ニュース・デイリーのベネット・コンリンによれば、その方法のひとつが「ゲーミフィケーション」だ。つまり、仕事での成功をゲーム化し、従業員がポイントを獲得することで、特別な休暇や在宅勤務の日などに使えるようにする。

すべての会社でうまくいくとは限らないが、それを採用したある上司は、従業員が成功したときに何を手に入れたいか選べるので、個人にとって意義深いし方で評価されるようになったと述べた。

【MEMO】

アムリット・サンダール(人名): Amrit Sandhar

ビジネス・マターズ(雑誌の名称): Business Matters

ビジネス・ニュース・デイリー(新聞の名称): Business News Daily

ベネット・コンリン(人名): Bennett Conlin

ゲーミフィケーション: gamification