

No.08

テーマ

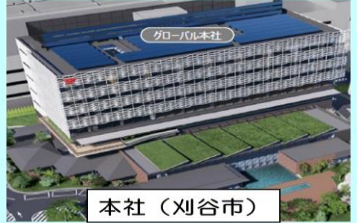
人生経験を活かした成長記録

～チームを笑顔にする為に～

会社・事業所名（フリガナ）トヨタボウショクカフシキガイシャ
トヨタ紡織株式会社

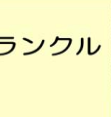
発表者名（フリガナ）タケシタ ワタル・ヤマグチ ウタ
竹下 亘・山口 詩

1. 会社紹介



拠点数：国内 25工場 海外 73拠点

自動車内装部品



2. 職場紹介

1) 組織



内装製造部

工務部

品質管理部

設備保全課

藤岡工場

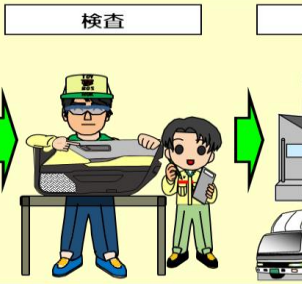
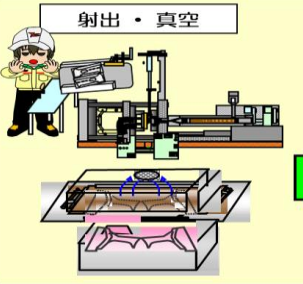
藤岡内装製造課

FUT1係

FUT2係

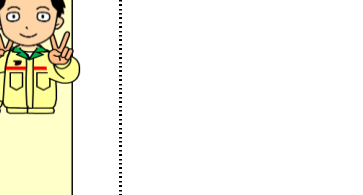
FUT3係

2) ドアトリム工程概要



3. 自己紹介

1988年 1991年 2000年 2007年 2009年 2012年 2018年 2019年 2020年



4. 新規サークル立ち上げ ～挑戦～

TOYOTA BOSHOKU



Q C サークル紹介	サークル名（フリガナ）		発表形式	
	DURA-ACE（デュラエース）		プロジェクト	
本部登録番号	25-158	サークル結成年月	2020年 4月	
メンバー構成	13 名	会合は就業時間	内・外・両方	
平均年齢	38歳（最高 48歳、最低 22歳）	月あたりの会合回数	2 回	
テーマ暦	本テーマで 1件目 社外発表 1件目	1 回あたりの会合時間	1.25 時間	
本テーマの活動期間	2020年 4月 ～ 2023年 4月	本テーマの会合回数	72 回	
発表者の所属	トヨタ紡織 藤岡工場 内装製造部 藤岡内装製造課		勤続	16 年

5. リーダー像 ～理想～

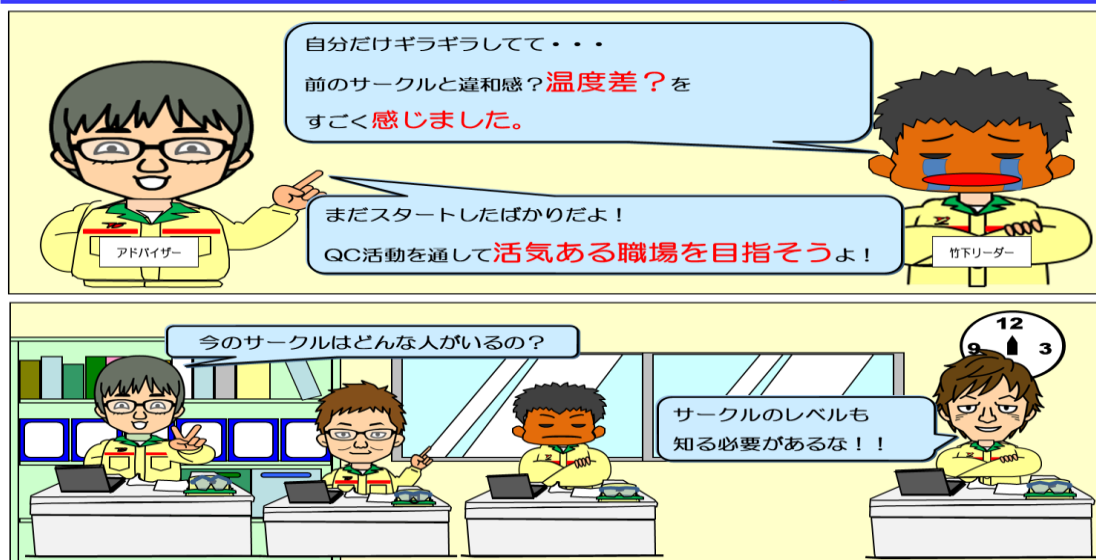
TOYOTA BOSHOKU



【リーダー像】
ここから頑張るぞ！と意気込んでいると、アドバイザーから活動の前に「自分の思いを伝えてみたら？」と助言され、メンバーに自分の描く理想のチームを伝える事にしました。
・活気ある職場にする
・全員のレベルアップ
・感動を教えたい！
リーダーとしての熱い想いを伝えましたが、メンバーの反応は薄くメンバーとのギャップを感じました。

6. 肌で感じた違和感 ～ギャップ～

TOYOTA BOSHOKU

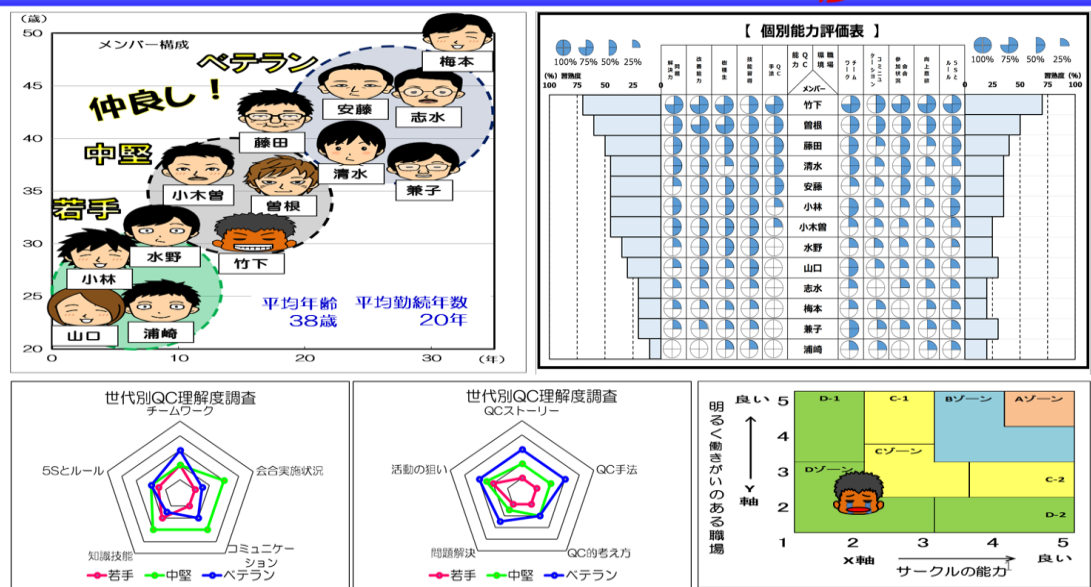


【肌で感じた違和感】
メンバーに想いを伝えましたが、自分だけギラギラしていて、前回所属のサークルとの温度差をすごく感じました。
まだスタートしたばかり
『QC活動を通じて活気ある職場を目指そう！』
まずはコミュニケーションを取り、チームを受け止める事にしました。

7. サークル紹介

(2020年)

TOYOTA BOSHOKU



【サークル紹介】
私たちのチームは、平均年齢38歳 平均勤続年数20年。
2020年に立ち上げた新規サークルです。
若干、年齢層は高めですが先輩方の熱意ある指導、教育の元、メンバー全員の仲も良く、最高のチームです。
しかし、サークルレベルはDゾーン。
世代別でQC理解度調査を行うと、各世代での強みはあるもののチームとして上手く機能していませんでした。

9. 計画準備

～作戦～

TOYOTA BOSHOKU

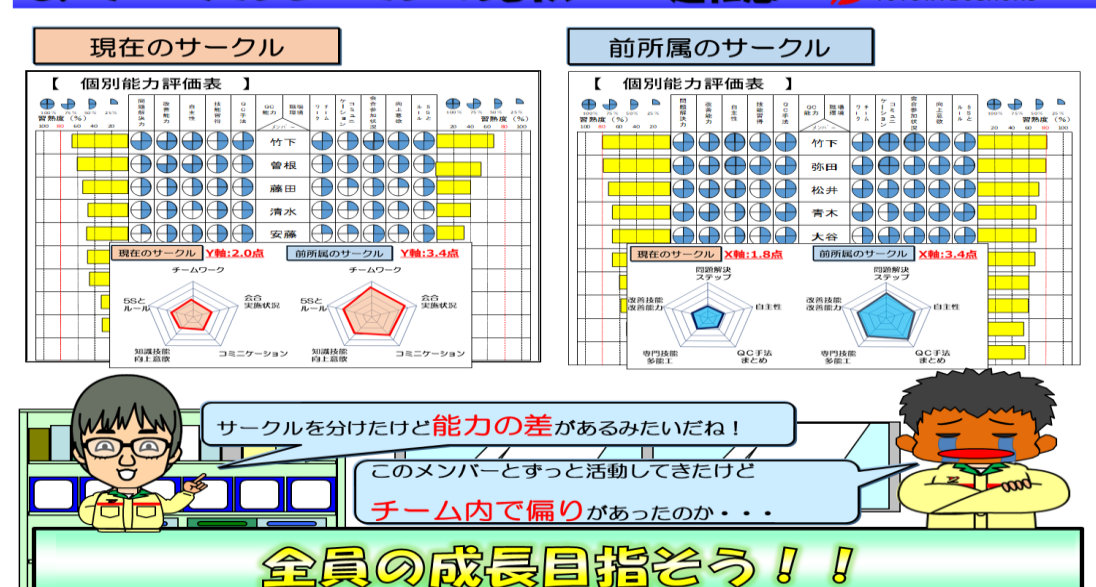


【計画準備】
現状のサークルレベルを受け止める事が出来、いよいよスタートです。
まずは、QCを知る、興味を持たせる！
何事もスタートが肝心だから頑張るぞ。
自分の経験、長所を出しながらメンバーに伝えて行こう。
これだ！私の大好きなサッカーの指導経験を活かして!!

8. サークルレベルの比較

～違和感～

TOYOTA BOSHOKU



【サークルレベルの比較】
リーダーの想いを伝えてみましたが、メンバーとのギャップを感じ、前回のサークルとレベルを比較してみました。
Y軸では1.4点、X軸では1.6点と能力の差を痛感。
サークル全員の成長と笑顔を目指し、くじけるわけにはいきません。

10. 振り返りからの気づき

～活動の進め方～

TOYOTA BOSHOKU



【振り返りからの気づき】
私はサッカーの指導者となり、もうすぐ11年目。
この新規QCサークルのリーダー就任と同じタイミングでコーチの立場から監督に昇格し、チームの3ヶ年活動計画を立てたのです。
チームの現状を受け止め、トラップ、コントロールする1年目。
チームを前進させ、ドリブルとパスでゴールへと進め導く、2年目。
チームを勝たせる、シュートを決め、勝利を呼び込む3年目。
これを、QC活動の3ヶ年計画に当てはめ伝えてみよう！

11. 身近なヒント

～トラップ～

TOYOTA BOSHOKU



【身近なヒント】

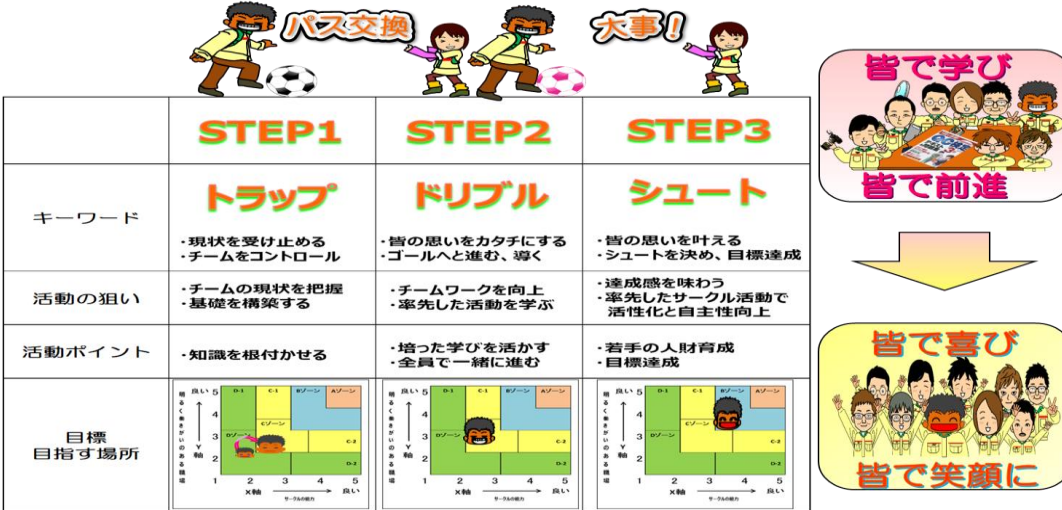
サッカーの基本となる『トラップ』では、皆の話を聞き、受け止める『ドリブル』では、皆の思いをカタチにし、全員で前に進む。『シュート』では、皆の思いを叶え、目標を達成させる。そして、どんな場面でもコミュニケーションを交わす、『パスワーク』この活動こそ、私の大好きなサッカーそのものです。

12. 活動方針

～3ヶ年計画～

TOYOTA BOSHOKU

新チームで挑む 成長の3STEP



【活動方針】

サークルの活動計画を3STEPに分けました。『トラップ』『ドリブル』『シュート』と、私の大好きなサッカーに例え活動の狙い、活動ポイントを明確に決め、サークルリーダーとして、サークルメンバーと一緒に成長して行く事を目指し、活動を進めて行きます。

13. 基礎理解度調査

～前半①～

TOYOTA BOSHOKU



【基礎知識理解度確認】

まずメンバーのレベルを受け止める為に、リーダーオリジナルの理解度テストを行う事にしました。また、理解度テストの結果を若手、中堅、ベテランで評価を行いました。その結果・・・『このチーム、伸びしろしかないね！』みんなで助け合い、教え合い成長して行く事を目標に、これからの活動でみんなのレベルアップが楽しみだ！

14. 基礎知識計画

～前半②～

TOYOTA BOSHOKU



【基礎知識勉強会】

サッカーにも、QC活動にも基礎が大切なんだよ！理解度テストの結果を踏まえ、基礎知識をつける為の特訓メニューを立てる事にしました。チームの基礎を作るには、分かり易く、教えていく事が大切。メンバーをしっかり受け止め活動して行く、私の得意分野です。

15. 知識注入改革

～前半③～

TOYOTA BOSHOKU



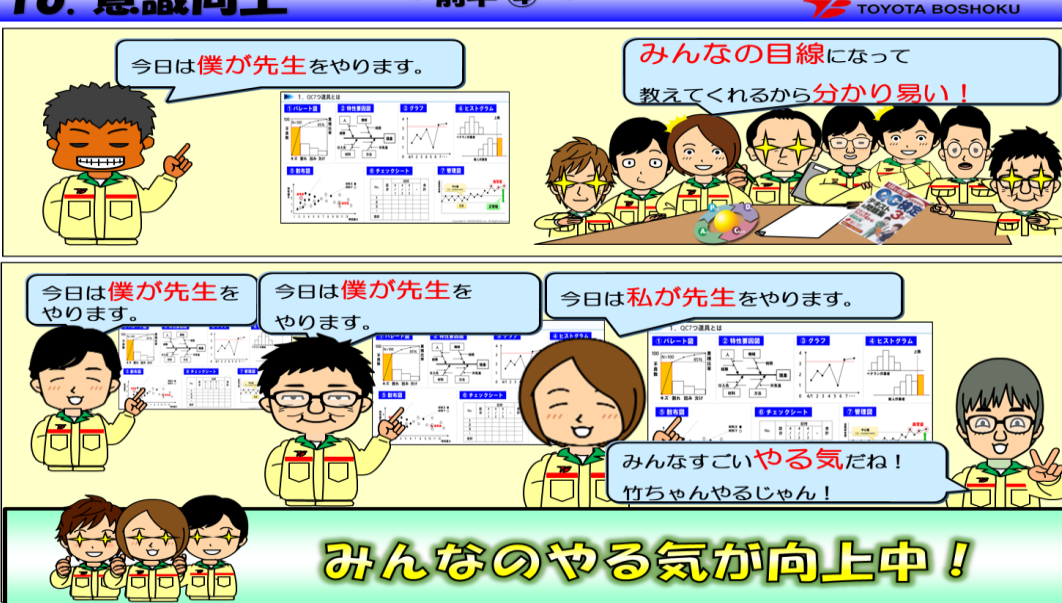
【知識注入改革】

講師を招き、勉強会の開始です。しっかりと知識をトラップして活動していくよ！特性要因図を、魚の骨で例えメンバーに教えて行くとさっきみたいに『楽しく教えてほしい』とメンバーに変化が見られました。みんなが楽しく、興味を持ってくれる教え方、それは私のサッカー指導経験を活かす出番が来たのです。

16. 意識向上

～前半④～

TOYOTA BOSHOKU



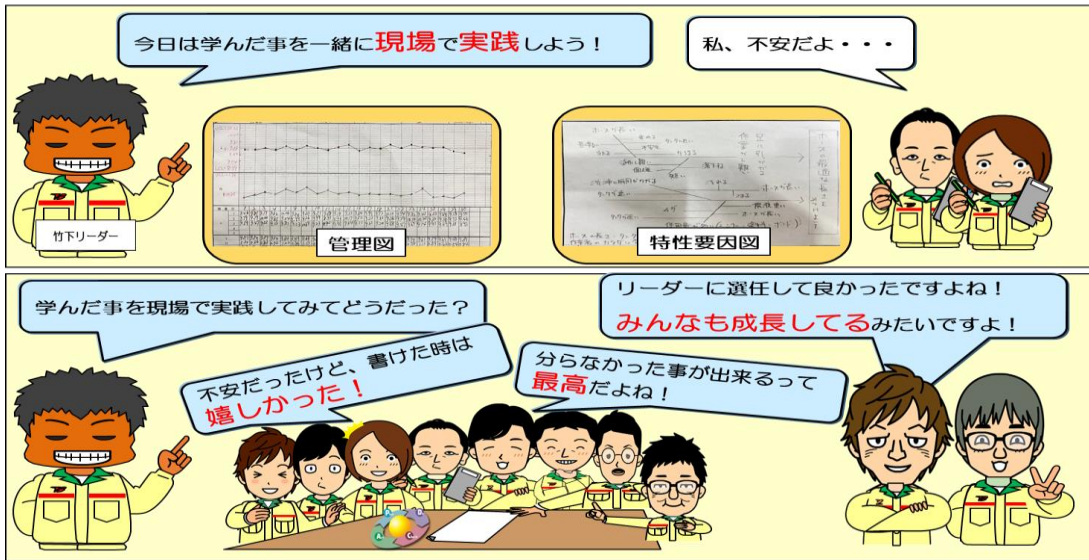
【意識向上】

自分が先生となり、やって見せ、教えて見せ、みんなの目線に立ち教えていく事で、メンバーの理解度もアップ。次は、メンバーが先生役となり、やって見せ、教えて見せ。みんなのやる気が向上して行きました。

17. 意識向上 II

～ 前半 ⑤ ～

TOYOTA BOSHOKU



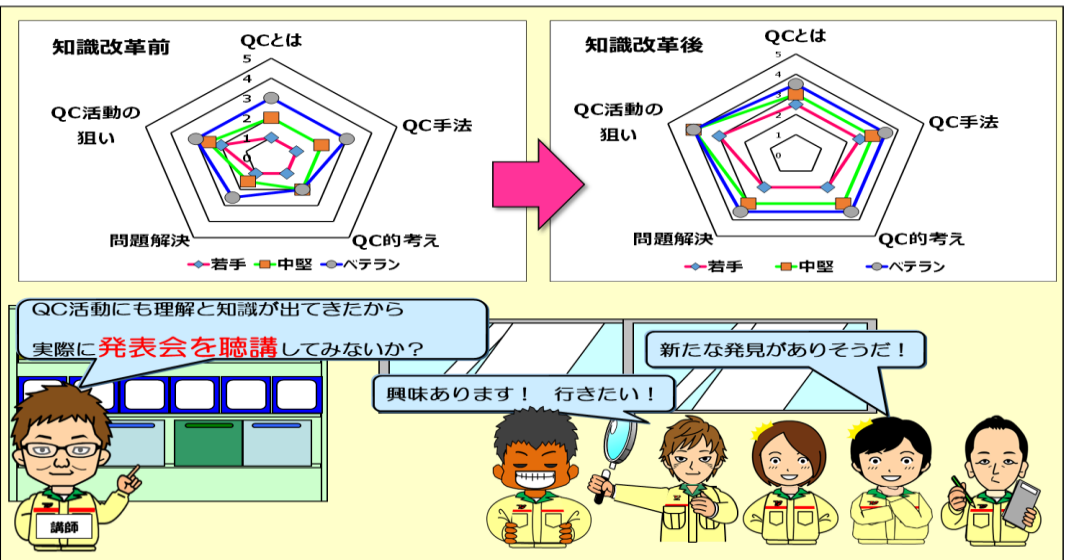
【意識向上II】

今日は、学んだ事を一緒に現場で実践しよう！
不安がちな、メンバーでしたが、管理図や特性要因図を書けた時の達成感を感じる事が出来ました。
メンバーの理解して行く姿や、分からない事を聞いてくる、私が目指していた活気あるチームに一步前進しています。

18. 理解度基礎知識構築

～ 前半 ⑥ ～

TOYOTA BOSHOKU



【基礎知識中間確認】

勉強会を重ねる事に、チームの成長を実感。
理解度テストの結果も、大きくレベルアップ！
QC活動を少しずつ理解している事から、次のステップに進もうと計画を立てました。
実際にQC発表を聴講し、活動意欲と意識向上を目指し、活動を進めて行く事にしました。

19. QC発表聴講会

～ 前半 ⑦ ～

TOYOTA BOSHOKU



【QC発表聴講会】

事例を聴講し、身近な仲間の改善発表を聴き、肌でQC活動を実感。
『勉強してきたから、話が理解出来た』
『僕たちも発表出来る様になりたい』などの声を聞く事が出来ました。
知識を身に付けて行く中で、以前のチームとは思えないほどの活気が湧いてきました。

20. 勉強会

～ 前半 ⑧ ～

TOYOTA BOSHOKU



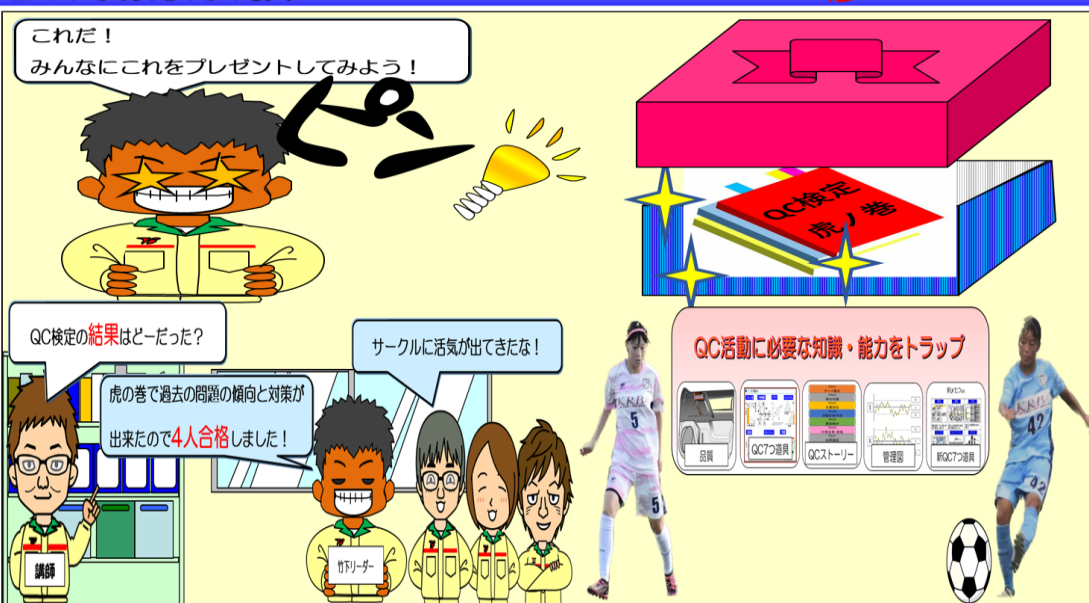
【勉強会】

勉強して来た事の成果を発揮させる為に、QC検定の勉強会を行う中で、積極的に分からない事を聞きに来てくれるメンバーたち。
メンバーの頑張りに、もっともっと力になりたいリーダー！
アドバイザーから、自分が合格した時はどんな事をしてきたのか思い出してごらん！とアドバイスを頂き、活かす事にしました。

21. 成果実績

～ 前半 ⑨ ～

TOYOTA BOSHOKU

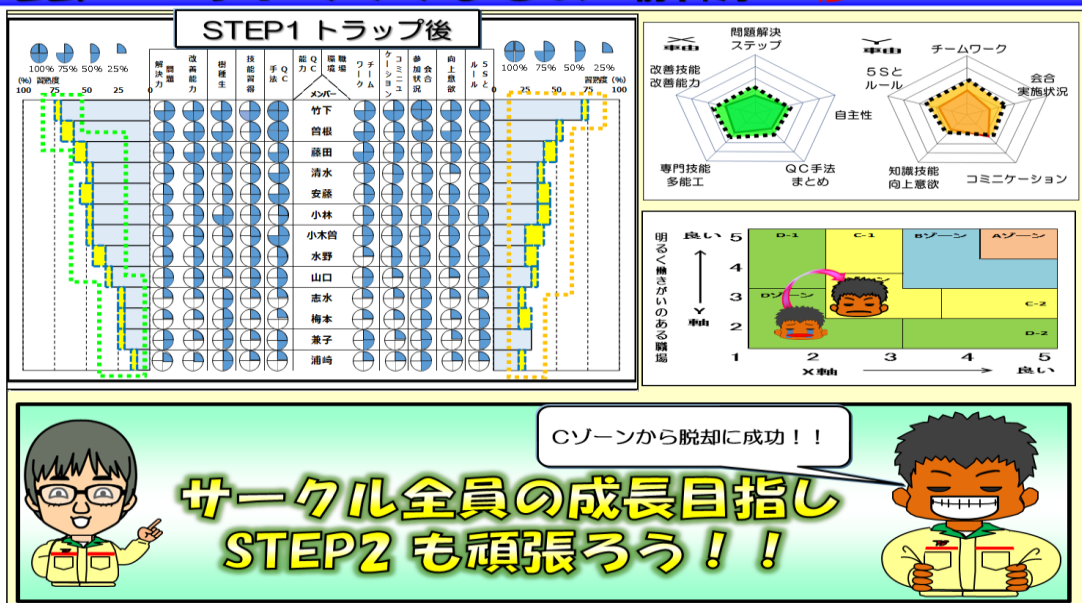


【成果実績】

自分がQC検定に合格した時、勉強会での学びや気付きを独自にまとめ、何度も読み書きした事を思い出しました。
メンバーにオリジナルの『QC検定虎ノ巻』をプレゼントしラストスパート。
過去の問題や、傾向と対策を行う事が出来、4人合格者を輩出。
QC活動に必要な知識と能力をトラップする事が出来、更なるレベルを目指しメンバー全員で努力を続けています。

22. STEP1 トラップまとめ～前半終了～

TOYOTA BOSHOKU



【STEP1まとめ】

STEP1のトラップでは、個別評価能力表を活用し分析。
ひと回り成長出来た事を実感しました。
チームの弱みを強さに変え活動する事が出来ました。
しかし、サークルレベルはCゾーン。
まだまだ思い描く、夢には届きませんが、チーム全員の更なる成長を目標にステップアップを目指し、活動していきます。

23. 実践

～ 後半 ① ～

TOYOTA BOSHOKU

1年目で勉強した事を実際に現場に出て試してみないかい？

いよいよ、現場で挑戦か・・・

学んだ事を、チームで前に進むこれこそドリブル！

今回の活動はリーダーが手本となりチームを引っ張って行こう！

ドリブルとパスの会話でゴールを目指そう！

活動2年目も張り切ってスタート！

【STEP2 ドルブル 実践】

STEP1で基礎を学び、更なる成長を期待！

1年目で勉強した事を実践で試してみないか？

現場での挑戦に不安なメンバーたち。

活動での成長を期待しSTEP2の活動スタートです。

今回の活動は、リーダーが手本となりチームを引っ張って行こう！

『ドリブルとパスの会話でゴールを目指す』を合言葉に実践をスタート。

25. 調査解析

～ 後半 ③ ～

TOYOTA BOSHOKU

藤田さんの作業を観察

作業15 部品棚からフェルトを取り出す

15. フェルトを部品棚から取り出す

作業の観察と体験をしてくれてありがとう

藤田さんのやりにくい作業を全員で共有しよう！

【調査解析】

今回取り組む組付け治具での作業を、メンバー全員で現地・現物・現実で作業の観察を行う事にしました。

作業の観察を行っている中藤田さんから、組付け治具の作業でも特に『フェルトを取り出す』がやりにくいとの意見がありました。

観察しているだけでは、やり難さは分かりません。

これは、サッカーの指導と同じだ。見ているだけでは伝わらない。

メンバー全員で作業の体験を行い、やり難さを共有する事が出来ました。

27. 会合

～ 後半 ⑤ ～

TOYOTA BOSHOKU

「高い」「遠い」がでたね！この先はどうやって進めて行けば良いと思う？

【作業観察での気付き】

- ・ 遠い作業はやりにくい
- ・ 部品が取りにくそう
- ・ 姿勢が辛そう

「高い」「遠い」「やりにくい」目に見えないし・・・

みんなで作成した作業姿勢を測れる道具あるよね？

ありますよ！大切に使うからね！

前サクルメンバー

僕、チカラになりますよ！

【会合】

作業観察で『高い』『遠い』『やりにくい』は分かったけど目に見えないし、この先どう進めて行けばいいのか。

前回のサクルでの学びと経験を活かし、チームのみんなに伝達して行こうと閃き！

みんなで作成した『作業姿勢を測れる治具』あるよねと尋ねました。

仲間の繋がりを大切にチームを助ける事にしました。

24. テーマ選定

～ 後半 ② ～

TOYOTA BOSHOKU

活動テーマを決めていくよ！身近な困り事はあるかな。

困り事の解決はメンバーの笑顔が見れてうれしいよね！

みんな僕の困り事を解決してくれよ～

問題点一覧

No.	困りごと	提案者	全員参加	重要性	生産性	安全性	総合評価
①	組付け治具での作業がやりにくい	藤田	◎	◎	◎	◎	20
②	順達て台車が重たい	小林	○	△	○	○	14
③	製品が重く格納しにくい	山口	△	△	◎	◎	12

メンバーの困り事を解決目指して頑張るぞ！

【テーマ選定】

今回のテーマ選定では、会合を行う中で『メンバーの困り事に取り組もう』『困り事の解決は笑顔になれて嬉しいよね』と意見がありました。

評価点の高かった、①の組付け治具の作業がやりに決める全員参加で困り事を解決し、レベルUPと、笑顔を取り戻そう！と活動を進めて行きました。

今回取り組む工程は仮組工程での組付け治具作業となります。

26. 現状把握

～ 後半 ④ ～

TOYOTA BOSHOKU

実際に作業観察をしてみよう！

みんなで意見交換をしてみようか！

【作業観察での気付き】

- ・ 遠い作業はやりにくそう
- ・ 部品が取りづらそう
- ・ 姿勢が辛そう

僕はフェルト取りだし！

皆の出した意見をQC7つ道具でまとめてみよう！

これは…パレート図ね！

作業別やりにくさ件数

作業別	件数	割合
フェルト取り出し	6	46%
ドライバー回し	4	77%
外側内側回し	2	92%
ビス締め	1	100%
リテーナー回し	0	100%

n=13

【現状把握】

作業の観察と体験の結果を、メンバー全員にアンケートを実施。

1年目で学んだ、QC道具を活用しまとめる事にしました。

パレート図でまとめた結果、メンバーの意見も『フェルトを取り出す』が上位に。

28. 「エリー」の紹介

～ 救世主現わる～

TOYOTA BOSHOKU

僕の友達エリーちゃんです。

エリーちゃんの特徴

1. 人間の関節部分にはかりを取付けはかりの色で作業者のやりにくいが一目でわかる
2. 作業者の身長にも対応でき肘・腰・首の長さまで自由自在に変更可能
3. はかりにはチェックシートで必要な数値も表示してあり簡単に良否の判断ができる

エルゴノミクスツール

藤田さんの作業チェック表

エルゴ評価ツールとは

身体の4つの部位の作業姿勢のリスクを測定できる計測器

部位の角度や位置でリスクを測定判定ができる

藤田さんの作業のリスク評価点

部位	リスク評価点
フェルト取り出し	9
ドライバー回し	7
外側内側回し	3
ビス締め	2
リテーナー回し	1
製品回し	1

テーマ『取り出し作業の作業リスク低減』に決定！

『エリー』の紹介

ここで、この状況を打破してくれる救世主の登場です。

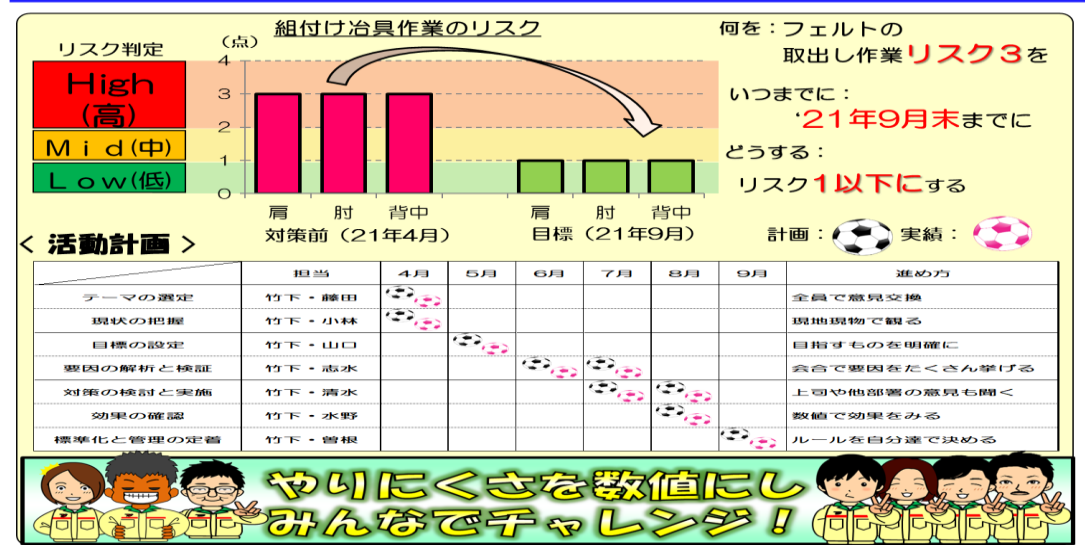
エリーちゃんは、関節部に測りを取り付け、作業姿勢をひと目で分かる治具です。

また関節の可動だけでなく、作業者の身長差に応じて自在に高さを変更できる優秀な仲間です。

藤田さんの作業姿勢をチェック表で確認した所、フェルト取り出し作業リスクが高い事が分かりました。

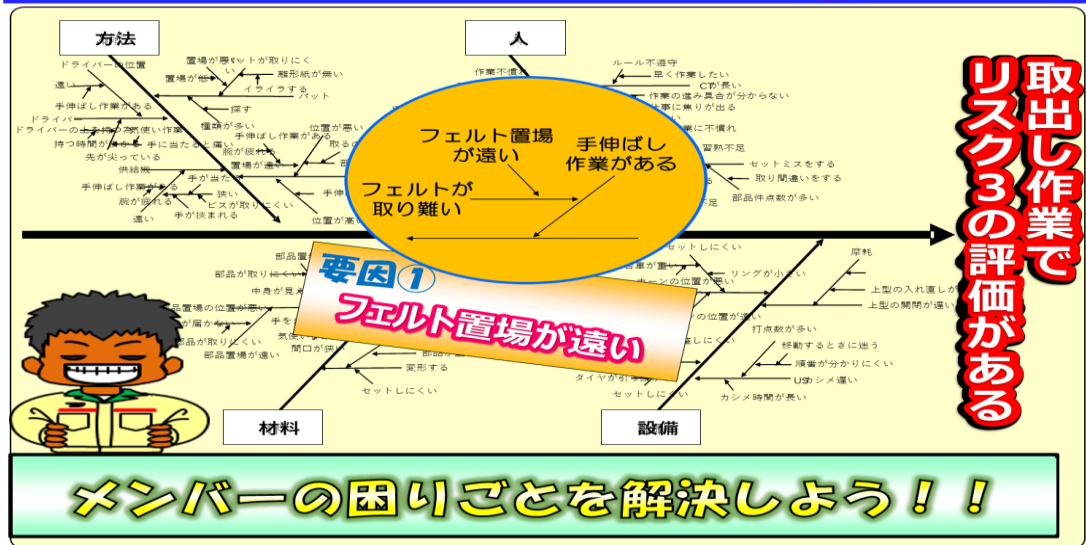
テーマ『取り出し作業のリスク低減』に決め、活動開始です。

29. 目標設定と活動計画 ～ 後半 ⑥ ～



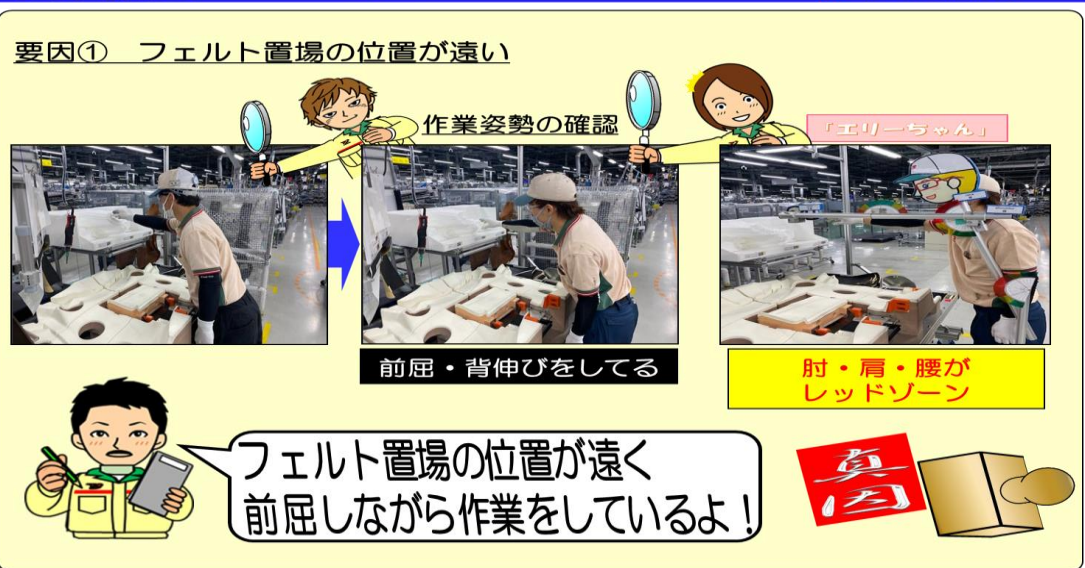
【目標設定と活動計画】
目標設定は、フェルト取り出し作業のリスク3を
21年9月末までにリスク1以下にする事に決め、活動計画を立てました。
やりにくさを数値に変え、メンバー全員でチャレンジです。

30. 要因解析 ～ 後半 ⑦ ～



【要因解析】
特性要因図を用いて、洗い出しを行いました。
『要因① フェルト置場が遠い』が上がり、検証する事にしました。

31. 検証 ～ 後半 ⑧ ～



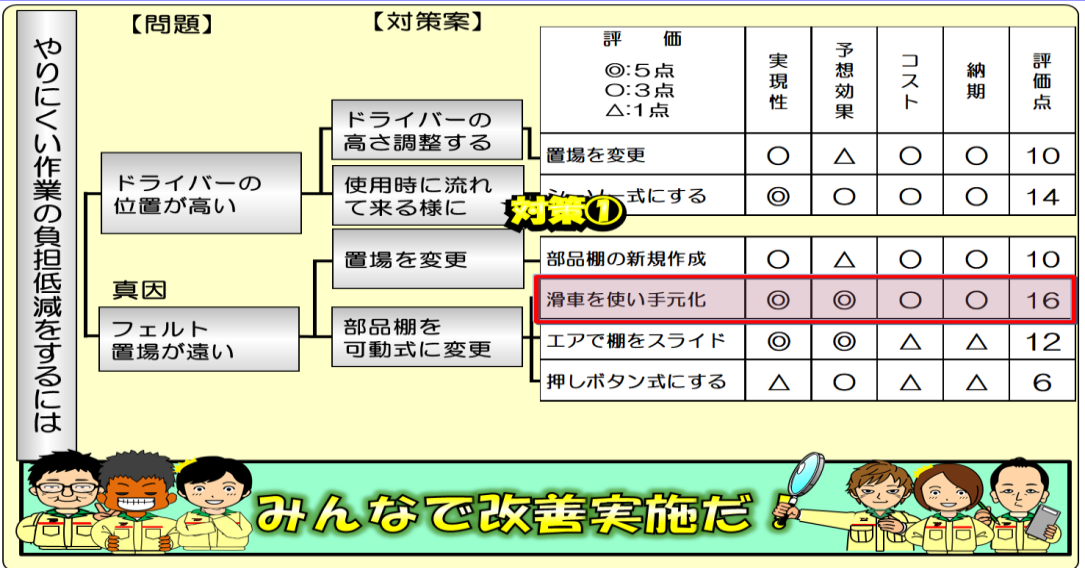
【検証】
絞り込んだ検証方法は再度メンバー全員で作業姿勢の確認を実施。
フェルト置場の位置が遠く、前屈しながら背伸びをしている事から
やり難い作業である事が判明。
メンバー全員が、『遠い』『やり難い』と言う、共通の認識を持ち
真因と判定しました。

32. 対策案検討 ～ 後半 ⑨ ～



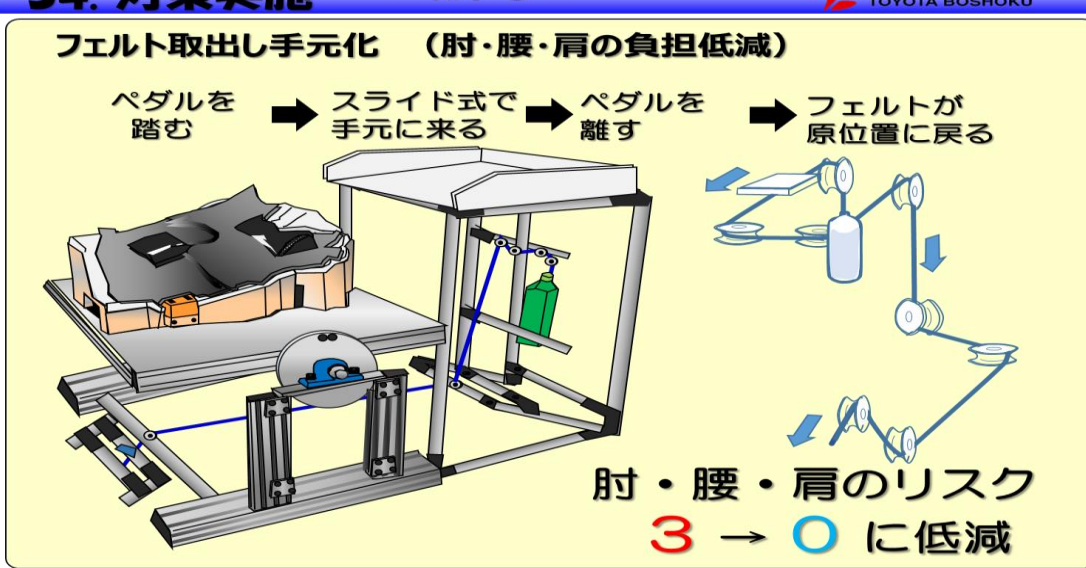
【対策案検討】
対策案の検討では、フェルト置場が、背伸びをしなくても取れる位置に
置けないかを考える必要があります。
チームが笑顔になる工程を目指し意見を出し合い、考えました。
日常生活の中にも、改善で使えるヒントはあるぞ。
『紐を引っ張れば動く日差し除けのブラインド』
職場だと『重い物を運び、動かしてくれるクレーン』
そーだ！滑車を活用し、やり難い作業を解決出来ないか考えました。

33. 対策の立案 ～ 後半 ⑩ ～



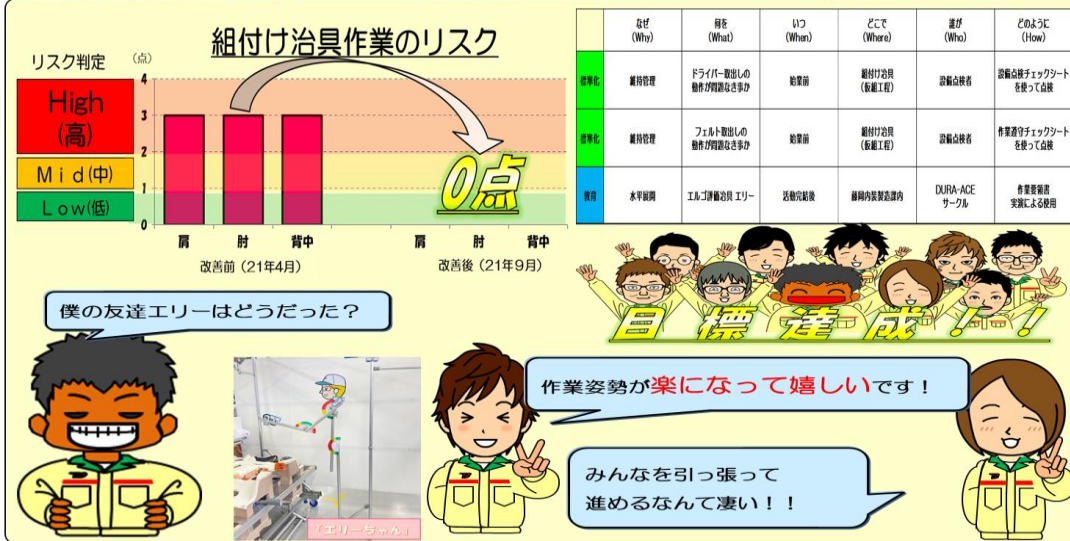
【対策の立案】
すべての検証を終え、メンバー全員で、系統マトリックス図を用いて、
対策案を評価し点数の高い項目を改善する事にしました。

34. 対策実施 ～ 後半 ⑪ ～



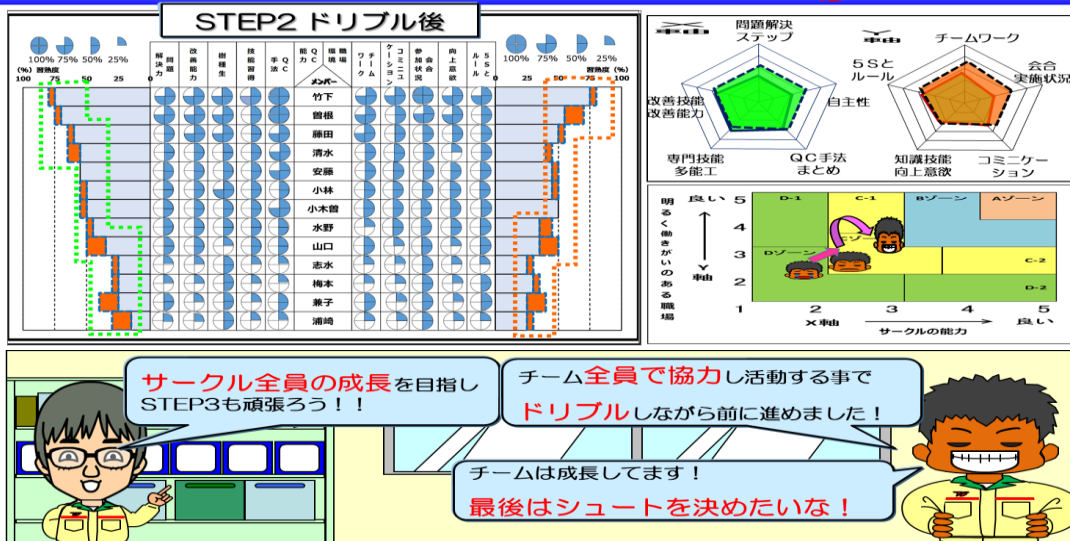
【対策実施】
対策 フェルト置場が遠い問題については
(改善前) フェルトを背伸びしながら、取り出していましたが
(改善後) 滑車を利用し、足元のペダルを踏むと部品棚が手元に
スライドして来る様に改善しました。

35. 効果確認 ～ 後半 ⑫ ～



【効果確認】
効果確認として、フェルト取り出し作業でのリスク3を、改善後はゼロにする事で、リスク作業を廃止しました。メンバーの困り事をリーダー主導で導き、解決する事で笑顔を取り戻す事が出来、目標を達成しました。

36. STEP2 ドリフルまとめ ～後半終了～



【STEP2のまとめ】
STEP2のチームの成果は、全員で活動を行う事で
X軸の弱みであった問題解決、QC手法のレベルが向上し
Y軸では、パス交換を多く取る事で、チームワークの向上に繋げ
チーム全員で協力し、ドリブルで前へ進む事ができ、サークルレベルを
Bゾーン手前まで上げる事が出来ました。

37. STEP1.2の振り返り ～ 延長戦突入 ～ TOYOTA BOSHOKU



【STEP1.2の振り返り】
 いよいよ3年目のスタートです。チームは形になってきたかな？
 活動を通して、チームの成長を感じています。
 3年目の集大成でシュートを決めたいものの、このまま活動を進めても
 メンバーがシュートを決める事が出来るのだろうか。
 STEP1・2のサークルレベルを見てみると、自主性とコミュニケーション
 能力がまだまだ低い。いまこそ、チームを一つにするチャンスの時。
 そして、チームに勢いをつけるには若手のチカラが必要！
 STEP3はキャプテンを選任しての活動に作戦変更！
 メンバーの自立と、積極的な活動を期待しスタートです

38. 会合 ～新たな試み～



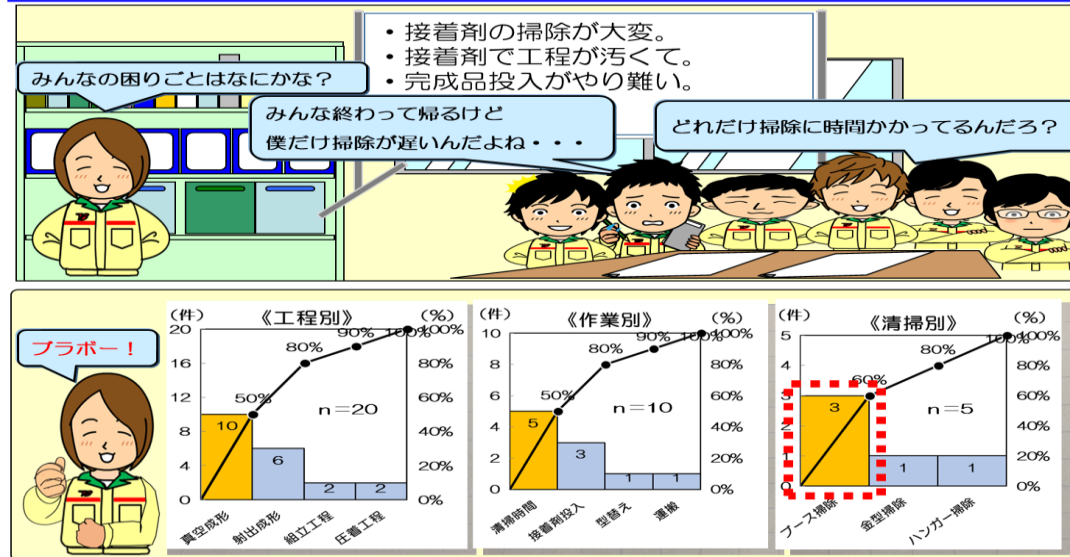
【STEP3 キャプテン選任】
今回の活動でチームをもう1段階成長させる為に、キャプテンを選任して活動を進めて行こうとスタートしました。
山口さん、今回の活動でキャプテンに挑戦してみない？と打診。
このチームに勢いをつけるのに、山口さんの明るい性格が必要なんだよ！
選ばれる事は嬉しいけど・・・キャプテン未経験で不安そうな 山口さん。
チーム皆のサポートを受けながらキャプテンとしても
成長してほしいと粘り強く、熱く想いを伝え続けました。

39. テーマ選定 ～キャプテン任命①～



【テーマ選定】
 みんなの架け橋となって山口さんもチームも成長してほしい！
 私なりのキャプテンを目指して頑張ります！
 メンバーに紹介。
 STEP3の活動でキャプテンに任命した山口さんです！
 キャプテンに挑戦してみます
 メンバー全員で、キャプテンを支えて頑張る事を胸に、活動スタートです。

40. テーマ選定 ～キャプテン任命②～

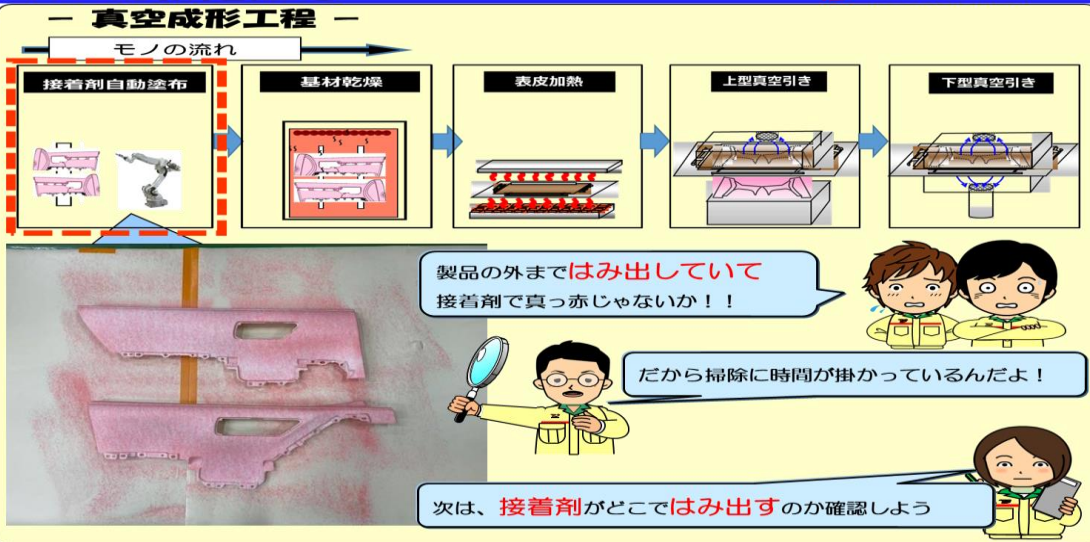


【テーマ選定】
 テーマ選定での会合を行う中『僕の所だけ帰るのが遅くて困ってるんだよ』とメンバーから意見が。
 メンバーの困り事を解決する事で仲間の笑顔を目指し、活動を進めて行きました。
 今回の勉強で、学んだパレート図を活用して困り事である清掃時間が長い事で帰るのが遅くなっている事が分かりました。

41. 現状把握① ～延長①～

～延長①～

TOYOTA BOSHOKU



【工程の概要】

取り組む真空成形工程の流れは、接着剤の塗布から始まり、基材の乾燥、表皮の加熱、シボの転写、表皮の圧着工程の中の接着剤の自動塗布工程の清掃時間短縮となります。

【現状把握①】

あれ?! 何で塗布工程ってこんなに真っ赤なの?
接着剤が製品の外にはみ出している事で清掃時間が掛かっているんだね
じゃ～なんで、はみ出しているのかなあ～
目で見て分かる方法はないのかなあ～

42. 現状把握② ～延長戦②～

～延長戦②～

TOYOTA BOSHOKU



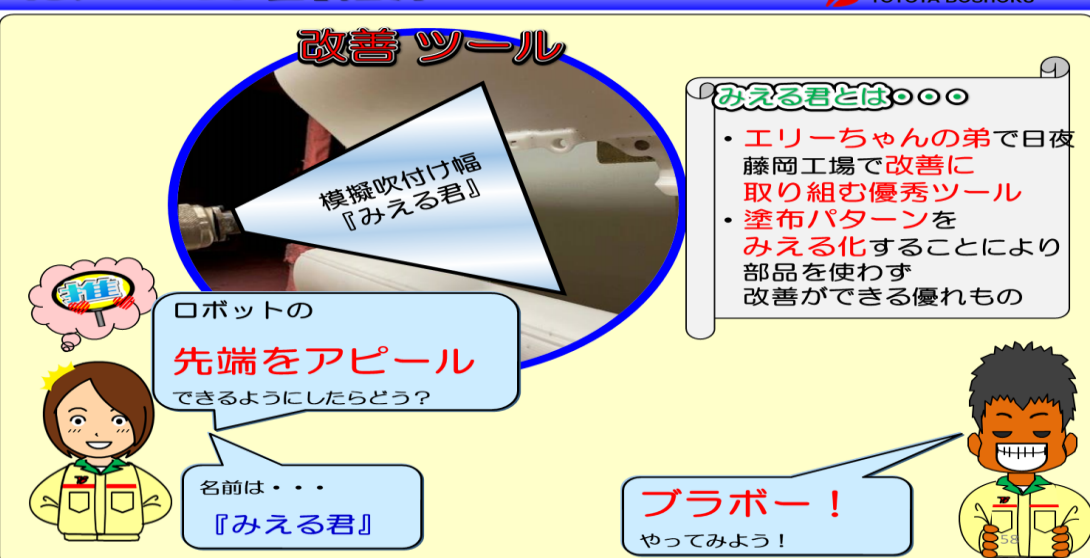
【現状把握②】

リーダーってさ、活動の中で、どんな工夫をしてきたかな？
大好きなサッカーの経験を活動に取り入れてたよ！
サッカーの指導での工夫をリーダーに相談した所
例えば練習で、相手をコーンに想定して、ドリブルやシュート行ろぞ！と
アドバイスを頂きました。
私の趣味の音楽だから、うちわみたいに、アピール出来たら
目で見て分かる様になるかもと考えました。

43. 「みえる君」紹介 ～延長戦③～

～延長戦③～

TOYOTA BOSHOKU



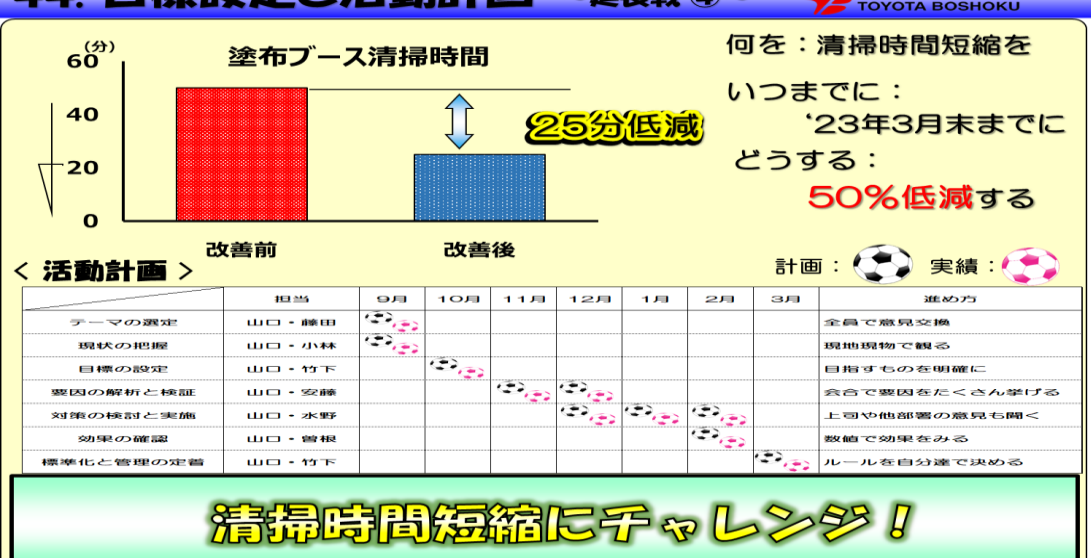
【みえる君】の紹介

ロボットの先端をアピール出来る様に模擬吹付け幅『みえる君』を作成。
みえる君の特徴は、吹付け幅を視える化する事により、
接着剤塗布をイメージする事が出来る様になります。
また、吹付けしている『位置』が見える事でムダを見つける事の出来る
優秀な仲間です。
ナイスだよ！ブラボー！

44. 目標設定と活動計画 ～延長戦④～

～延長戦④～

TOYOTA BOSHOKU



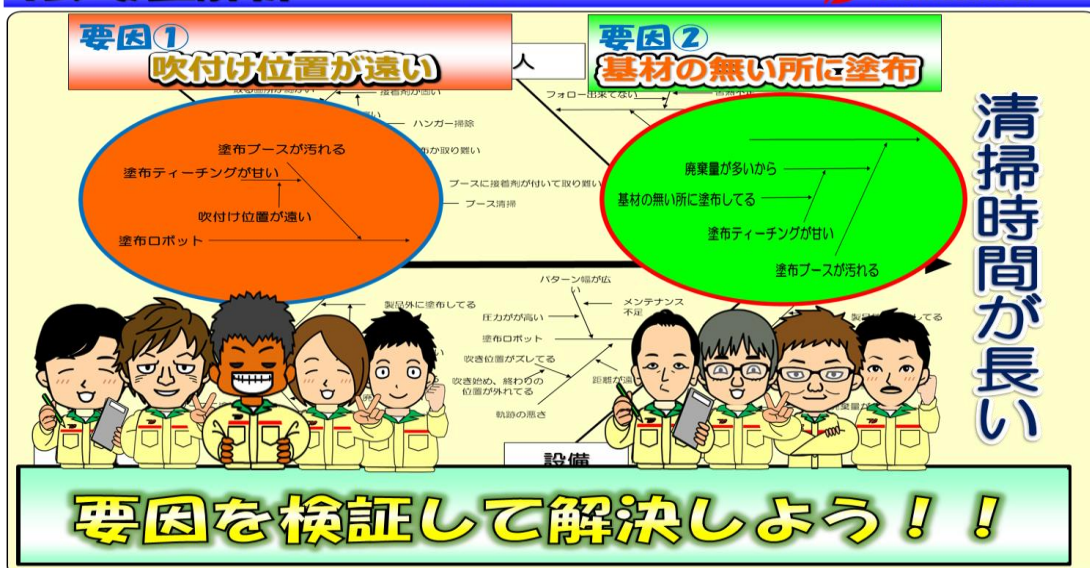
【目標設定と活動計画】

目標設定は、塗布ブースの清掃時間50分を23年3月末までに
25分に決め活動計画を立てました。
この活動でのシュートを決める為、清掃時間短縮を目指し
メンバー全員でチャレンジです。

45. 要因解析 ～延長戦⑤～

～延長戦⑤～

TOYOTA BOSHOKU



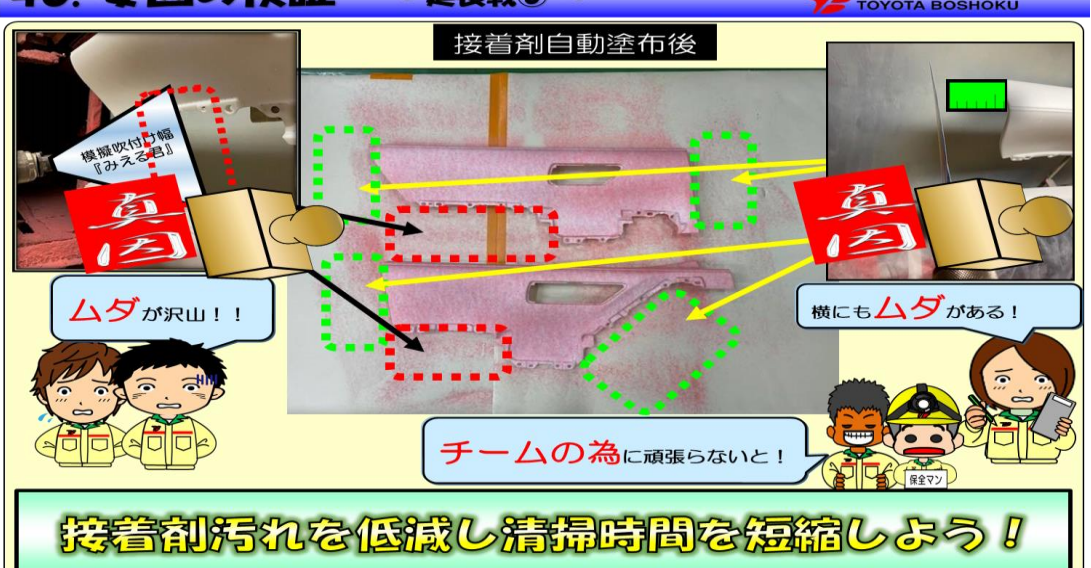
【要因解析】

特性要因図を用いて、洗い出しを行いました。
『要因① 基材の無い所に塗布している』
『要因② 吹付け位置が基材から遠い』
2つの要因があがり、検証する事にしました。

46. 要因の検証 ～延長戦⑥～

～延長戦⑥～

TOYOTA BOSHOKU



【要因の検証】

絞り込んだ2つの検証方法を考案した『みえる君』を使用し、
確認を行いました。
要因①では、吹付け位置が製品から離れている事を確認。
要因②では、製品の外に吹付けしている事を目で見て確認。
ムダを確認する事が出来、結果2項目すべてを真因と判定しました。
チームの為に、清掃時間短縮を目指して頑張ろう！

47. 対策案検討

～延長戦 ⑦～



チームが笑顔になる綺麗な工程をつくる！

自分たちで基準を作成し標準化しよう！

【問題】	【対策案】	評価 ◎:5点 ○:3点 △:1点	実現性	予想効果	改善費用	期間	評価点
真因① 吹付け距離が遠いく吹き始め位置と終わりの位置	吹付け距離の見直し	◎	◎	◎	◎	◎	10
	吹付け距離の標準化を決める	◎	◎	◎	◎	◎	18
真因② 基材の無い所への塗布軌跡がある	吹付け位置の変更	◎	◎	◎	◎	◎	12
	塗布軌跡の最適化	◎	◎	◎	◎	◎	18

みんなで対策実施だ！

【対策案の検討会】

目指すはチームが笑顔になる綺麗な工程作り！
みんなの思いを一つにし、自分たちで基準を作り、対策を進めようと話し合いました。
すべての検証を終え、メンバー全員で対策の立案を行いました。
真因である2つの要因を系統マトリックス図を用いて行い
2つの対策案の評価点が高い項目の対策を進める事にしました。

48. チームの結束

～延長戦 ⑧～



知識はついてきたけど改善技能がまだ弱いんだよね・・・

付着してるところまで分かったんだけど・・・

キャプテン！やっぱり今回は難しかったかな

動きが遅くなってきたよね・・・

みんな・・・頼りなくてごめんね・・・でも、まだ諦められないの！

リーダー！！って寝てるし・・・

ありがと！！いいヒント頂いた！！

今回は繋がりが大切な活動だ！困った時は仲間が助けてくれる！

キャプテン！やっぱり今回は難しかったかな

僕も力になるよ！なにを困ってるんだい？

私たちだけではできないことがあるんです。手伝ってください！

横のつながりができてきたな！パスをつないでゴールを目指してほしい

【チームの結束】

知識は付いてきたけど改善技能に自信がなく困っているキャプテン。
今回は、テーマも難しく活動が停滞してるよ。とメンバーから。
みんな！私 最後までやり抜くよ。諦めたくないの！
リーダー！私にヒントを頂戴！
今回の活動は、横の繋がりが必要になってくるよ。
保全マンの力を借りようか。これで、横の繋がりを築く事が出来るよ。
さあ、パスを繋いで、ゴールを目指そう！

49. 対策 ① の検討会

～延長戦 ⑨～



吹付ける時の**スタート位置**

ってなんで**遠い**んだろ

スタート位置の**決めごとが無い**んだよ！！

吹付けの幅

約22mm

吹付け時の厚みをヒントに**スタート位置**を**変更**できないかな

【対策①の検討会】

吹付ける時の、スタート位置が遠い理由って何だろう。
保全マンに相談すると、スタート位置の決め事が無い事が判明。
吹付け時の厚みをヒントに、スタート位置の変更を検討しました。

50. 対策 ① 吹付け距離

～延長戦 ⑩～



まずは吹付け幅まで**縮めてみよう！**

大成功！でもまだまだ**チャレンジしようよ！**

22mm

50mm

今までの吹付け面積

吹付け幅22mm

幅にもセンターラインがある・・・

もっと**製品に近づければ・・・**

距離	吹付け
12	○
11	○
10	×

ブラボー！

【対策①吹付け距離】

吹付け幅の厚みである22ミリの位置まで製品に近づけて、トライを実施。
大成功だけど、まだまだ高みを目指してチャレンジ！
吹付け幅にも、センターラインがあるから、もっと製品に近づける事ができるはず。
結果、11ミリまで近づける事が出来ました。
ブラボー！諦めずにやり切ったね！

51. 対策 ② の検討会

～延長戦 ⑪～



吹付け位置

見て下さいよ！ロボットが**製品の無い所**まで吹いてて

まだ**ムダな吹付け**をしているね

改善はしたんだけど、**はみ出しがひどくて**目標の清掃時間に届かないんだよ！！

改善前

改善後

【対策②の検討会】

見て下さいよ！ロボットの吹付け位置が製品の無い所まで塗布してるよ。
まだまだムダな吹付けをしているみたいだね。
改善はしたけど、製品の外へのはみ出しが酷くて、目標の清掃時間に届かないんだよ。

52. 対策 ② 吹付け位置

～延長戦 ⑫～



『みえる君』の効果を**出す時だ！！**

効果が**楽しみ**だな！

対策前

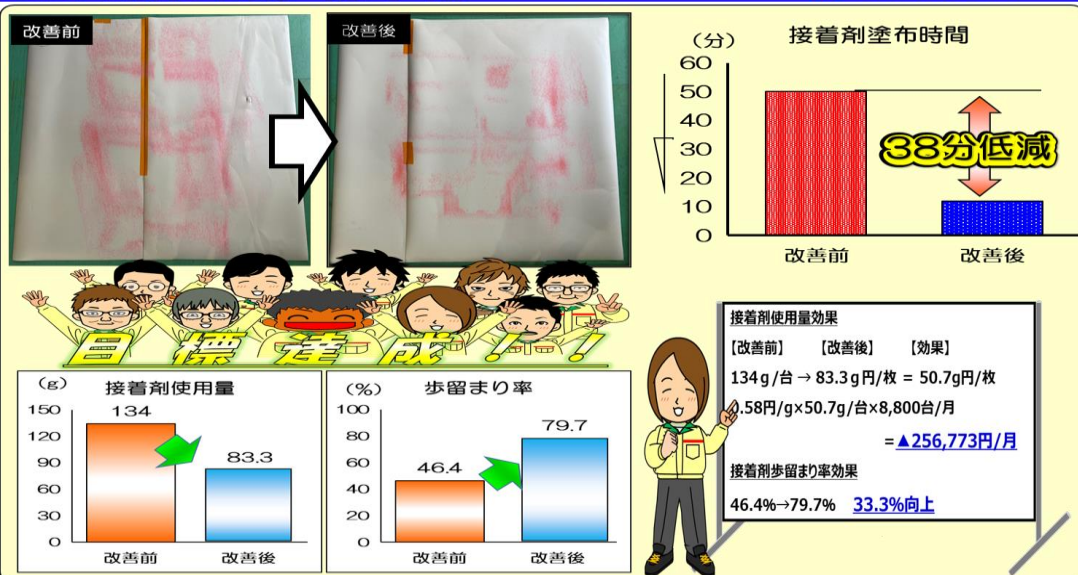
対策後

製品の外に不付けていた接着剤の**はみ出しが低減**したぞ！

【対策②吹付け位置】

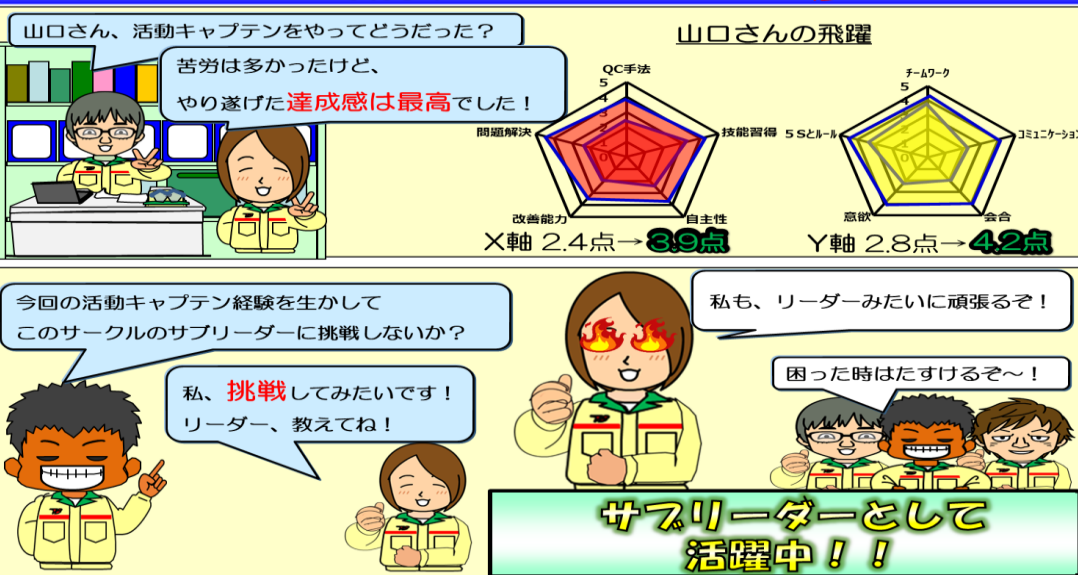
『みえる君』を用いて、吹付け位置の修正を実施。
みえる君を使用する事で、塗布パターン幅を視える化出来、
どこを塗布しているか明確になりました。
『みえる君』のおかげで、製品の外に接着剤はみ出しの低減出来たぞ！
効果が楽しみだな。
どんな活動も、最後の最後まで諦めずにやり抜く事が成長に繋がるんだよ！

53. 効果確認・標準化 ～ゴール！！～



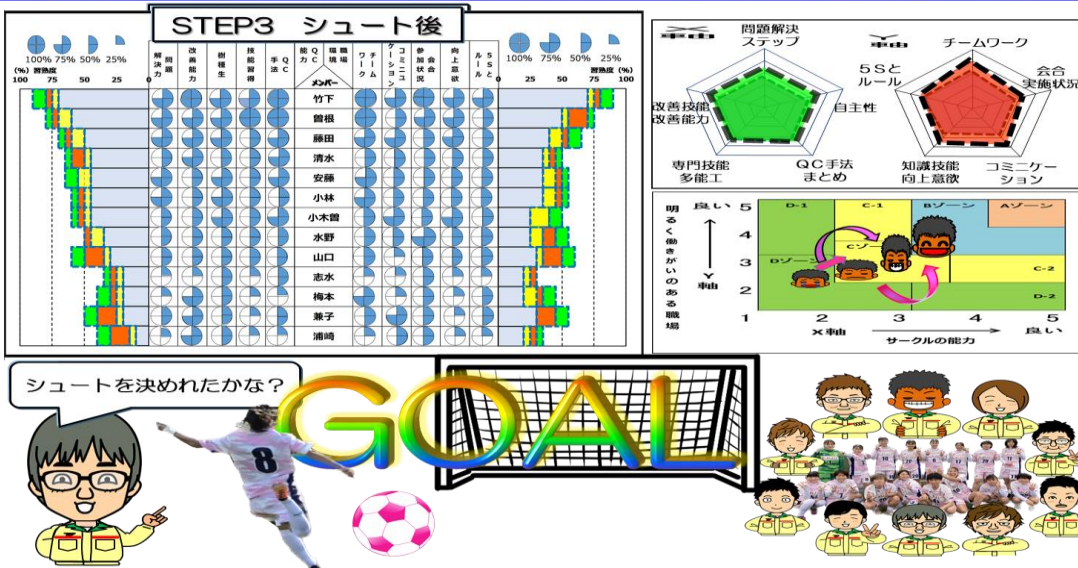
【効果確認】
効果確認ですが、改善前50分だった清掃時間を、改善後12分にする事ができ、目標を上回り達成する事が出来ました。副効果では、接着剤の使用量を低減することが出来、歩留まり率向上に。自分たちの困り事を解決する事で、自分の為、仲間の為、会社の為に活動出来るなんてすごいぞ！

54. 山口さんの成長



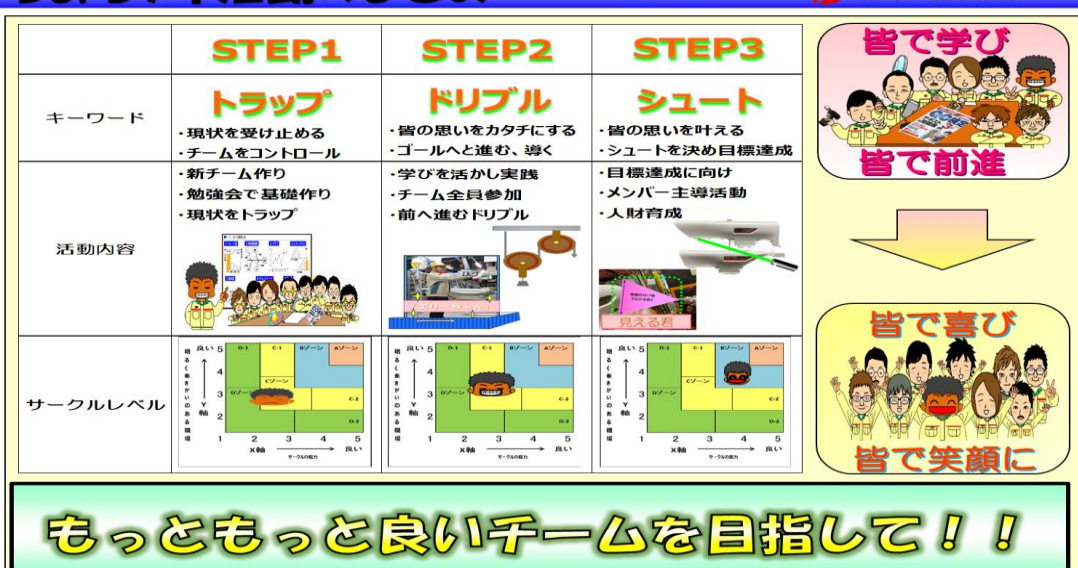
【キャプテンの成長】
今回の活動でキャプテンをやってみてどうだったかな？
初めての事ばかりで苦労は多かったけど、みんなの助けと支えがあって
頑張る事が出来ました！
問題を解決した時の達成感は最高でしたよ！
STEP3の活動を通して、キャプテンの成長を実感する事が出来ました。
今回の活動の経験を活かし、サブリーダーに就任。
リーダーを目指し、現在活躍中です。

55.STEP3 シュートまとめ～試合終了～



【STEP3のまとめ】
STEP3のチームの成果は、キャプテンを中心としてメンバー主導の活動を行う事で一人一人に責任と自覚が芽生えました。
X軸では、期待していたメンバーの自主性の成長を実感。
Y軸では、パス交換を多く行う事でチームワークの向上に繋がりました。
また、サクルレベルもBゾーンに上げることが出来、STEP3の活動で見事なシュートを放ち、ゴールを決め感動を味わう事が出来ました。

56. 3ヶ年活動のまとめ



【3ヶ年の活動のまとめ】
 今回の活動を、私の大好きなサッカーに例え活動させて頂きました。
 『トラップ』チームを受け止め、多くの事を全員で学び、基礎固め。
 『ドリブル』チームの想いをカタチにし、全員参加で前へ進む。
 『シュート』チームの想いを叶え、目標を達成し、感動を味わう。
 この3ヶ年での活動を通じ、チーム全員での成長を感じることが出来
 自慢のチームを作る事が出来ました。
 更なる成長を目指しこれからも活動し続けます。

57. 仲間の成長記録 ～ 軌跡 ①～



【仲間の成長記録】
この3ヶ年を通し、メンバーのQC検定合格や、継続した勉強会など現状に満足せず目標達成に向け頑張り、成長して行く姿を見る事が出来ました。サークル活動においても、メンバーからチームに、チームから仲間になる事が出来ました。
自分の為、仲間の為、会社の為に頑張る事で、活気ある職場にする事が出来ました。

58. リーダーの成長記録



【リーダーの成長記録】
リーダーとして、不安と希望に満ち溢れたスタートでしたがサッカーでの指導経験や、QC活動での経験や学びを活かし、活動を行う事が出来ました。
多くの方々と繋がりを大切にし、助けと支えを感じながら信頼関係を築く事が出来、成長出来た事をとても実感しています。
これからも、先頭に立ち、チーム全員で夢に向かい挑戦し続けます。