**2024.7.24，25**

**ＱＣサークル**

**事務・販売サービス入門・初級研修会**

**【問題解決型コース(ジグソーパズル)】**

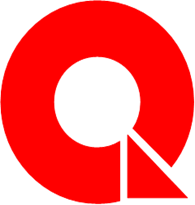
**（入門）**

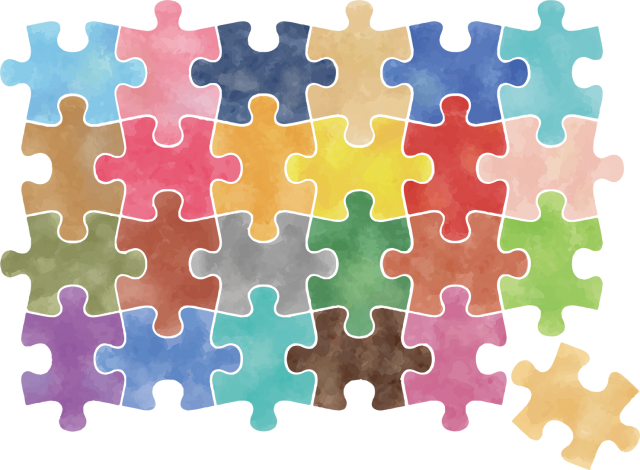
**Cコーステキスト**

≪研修のポイント≫

●本研修はグループでジグソーパズルを作成する体験を通じて、

問題解決の手順と役割分担・活動計画の重要性を学んでいただきます。

****



**主催　QCサークル東海支部　愛知地区**

|  |  |
| --- | --- |
| **会社名** | **氏名** |
|  |  |

**研修会のねらいと心構え**

**１．ねらい**

ＱＣサークルリーダーになって間もない方、間もなくＱＣサークルリーダーになる方を対象に、ＱＣサークル活動の基本を学び、日頃の困っていることついて、他社の同じような立場の人達との討議や体験学習を通して、解決策やそれにつながる情報・ヒントを見出すことをねらいとしています。

**２．心構え**

研修中は前向きに考えて、「自ら進んで職場に持って帰れるものを見つけよう！」

という心構えで研修していただくようお願いします。

1. 進んで「新しい行動」を試してみる。
2. 「開放的なコミュニケーション」を心掛ける。
3. 「気づいたこと」を討議に活かす。
4. せっかちな「価値判断」を控える。

**３．グループ意志決定の際の注意事項**

① 結論・方向づけは原則として、全員一致で決定すること。 １人でも賛成できない人がいたらグループとして充分議論を尽くしてください。

② 論争を避けるための理由だけで、容易な妥協をして、自分の答えを変更してはいけません。  
（何らかの納得のいく理由があったら自分の答えを変えましょう）

③ 前に譲ったのだから今度は譲れ、というような取り引きをしてはいけません。

④ 少数意見はグループにとって、決定する障害ではなく、むしろ他のメンバーが  
気づかなかった観点を教えてくれている、というように少数意見も大切に扱ってください。

⑤ 各個人の考え方、実情を十分に理解し、学ぶことに心掛けてください。

**１．グループの旗づくり**

（１）　自己紹介

①参加券の「情報交換メモ」を参考に、１分程度／１人で自己紹介してください。

②会社名、氏名、業務内容、サークルでの立場、趣味・特技など。

③お互いをよく知るために積極的に質問などをしてください。

（２） 役割分担

①ひとり一役、全員で役割分担をしてください。

　②リーダー（1名）、サブリーダー（1名）、発表者（1名）、書記（２名）、

発表時の質問者（1名）、時間係（1名）、５Ｓ責任者（1名）など

1. グループのネーミング・シンボルマーク

　　　 ①グループの特長を表わしてください。

　　　　②時間がない場合は、昼休み等を利用して発表までに完成させてください。

（４） グループの決め事＜指針・ルール＞

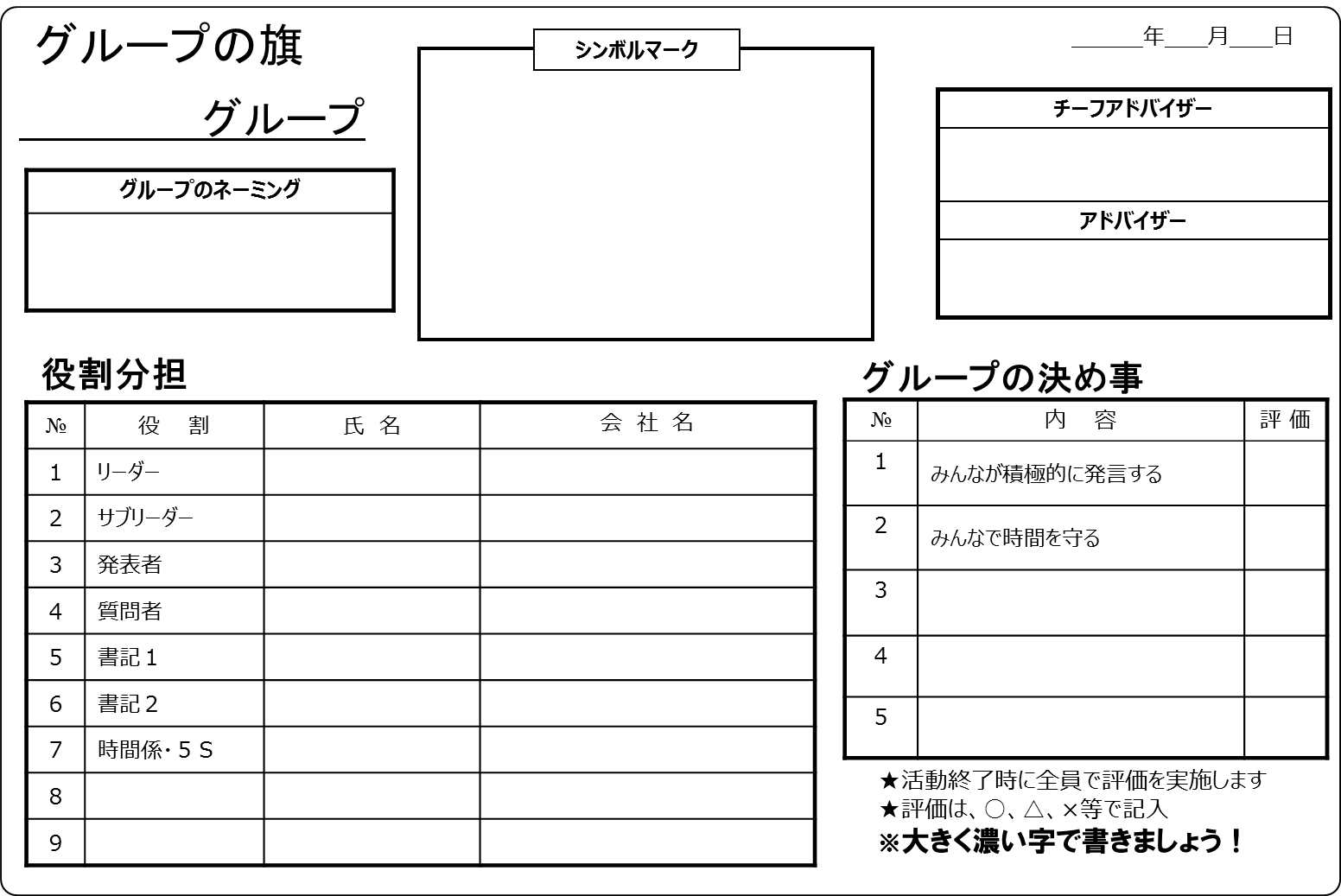
　①グループ活動を効果的に運営するための約束事を具体的に行動できるレベルで

　 　３項目以上決める。（守られている事が誰にでも分かること）

　　　　②着眼点：　意思決定はどのようにするのか。　グループの運営の仕方は。

　　　　　　　　　　行動面では何を注意するか。　　　時間管理はどうするか。

　　　　③他人の意見を批判しない。

 **（例）グループの旗**

**Cコース**

**２．ＱＣ手法の説明**

**３．ジグソーパズルゲーム**

（1）ねらい

　グループ内の活動の進め方（運営）、役割分担の仕方、リーダーシップの取り方等について

体験学習から学びとります。

　また、体験学習を通して、『QC的問題解決手順』、『活動計画の重要性』についても学びとります。

（コミュニケーション・ゲームとしても有効）

（２）進め方

　　全グループが同じジグソーパズル（ピース数は３１５)を使って、一斉にスタートし、

　完成ピース・完成タイムから得点を競い合います。

（３）第1回目実施（作成時間２５分、カウント５分）

①第1回目に実施するパズルを渡します。  
（渡すのはパズルだけ。全グループが同じ種類のパズルを使用します）

②完成条件（３１５ﾋﾟｰｽ－２５分＝２９０点）を確認してから実施します。

③開始、終了の合図はチーフアドバイザーの合図で一斉に行います。

④作成時間は２５分とします。

⑤完成したらチーフアドバイザーに申告してください。  
ただし、制限時間オーバーは、その時点で作成を中止してください。

⑥得点を計算し記入します。

⑦計算の仕方：つながっていない独立ピースを数え、完成ピース数から引きます。  
　その数が「完成・結合ピース合計」となり、「完成タイム・制限時間」を引きます。  
　※ 2ピース以上連結したピースは得点に数えます。

⑧目標値を設定します。

（４）問題点の抽出と改善案の検討

①何がどのように悪いか、意見を出し合い整理します。  
②グループとしての対策立案の検討を行い、第２回目の目標値を決めます。

③改善を織り込んだ２回目の計画書を作成します。

（５）第２回目実施（作成時間２５分、カウント５分）

①作成した計画書に従って第２回目を行います。

②作成の仕方は第１回目と同様な進め方で行います。

（６）注意事項

①パズルのピースを紛失しないように注意してください。

②改善案でパズルのピースに色や、キズを付けるなどの加工はしないでください。

**4．結果の発表と講評**

　　(1)2～3グループで討議結果と各自の決意を発表する。

　　　　発表時間はチーフアドバイザーが指示します。以下はその目安です。

発表準備１分　発表：５分　　質疑：２分/グループ　　講評＜アドバイザー＞：２分

　　(2)総合講評

　　　　・発表終了後、会場世話人が行います

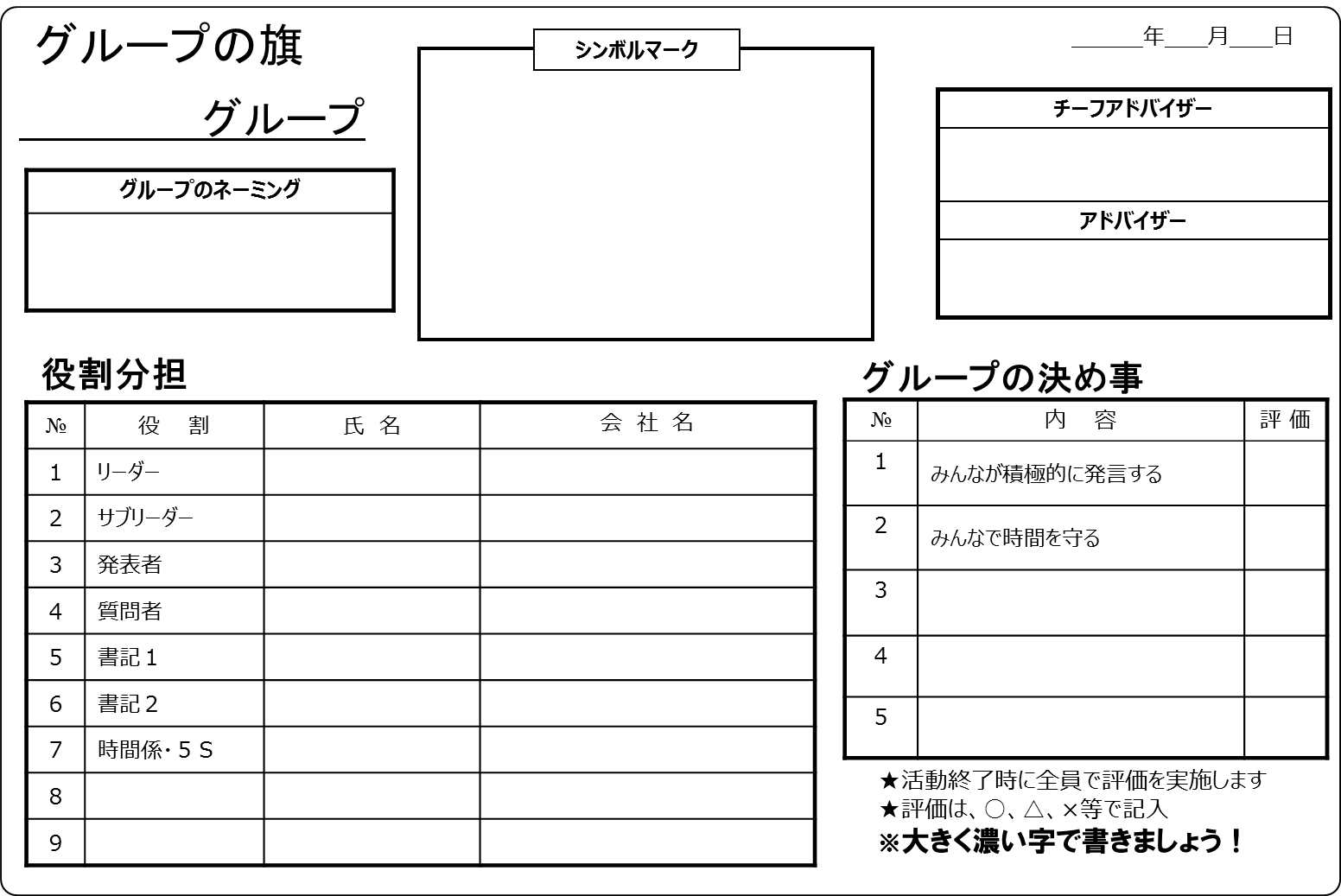
(3)発表資料は、グループアドバイザーに提出してください。

**5．なんでも相談会**

皆さんが日頃活動を進める中での悩み事、わからないことや研修会中に発生した問題点や

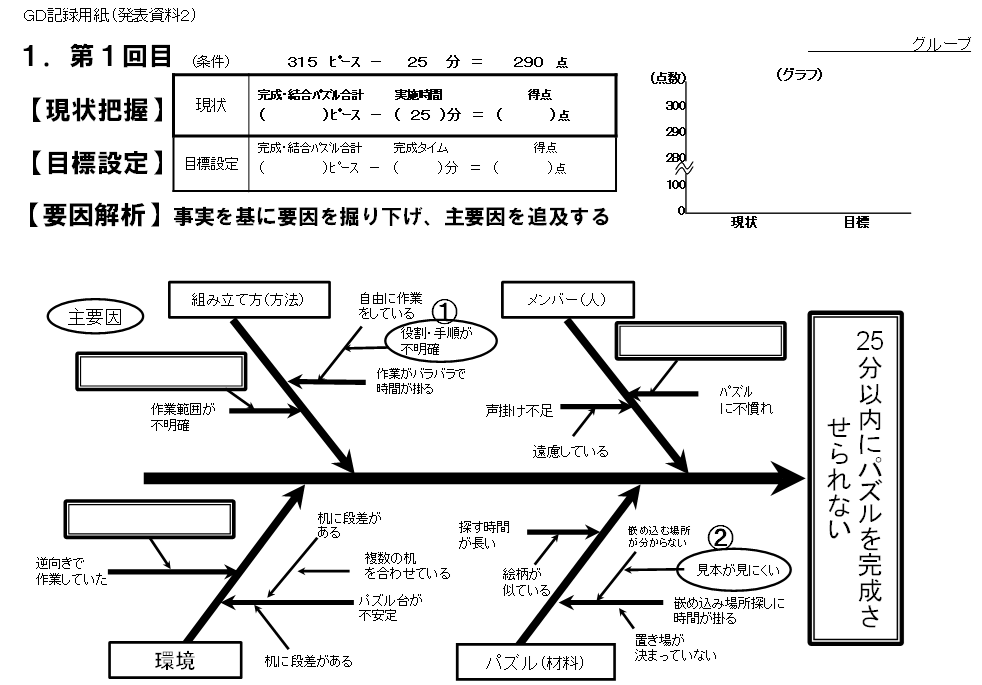
質問などに愛知地区の役員・幹事がアドバイスをします。

発表資料１

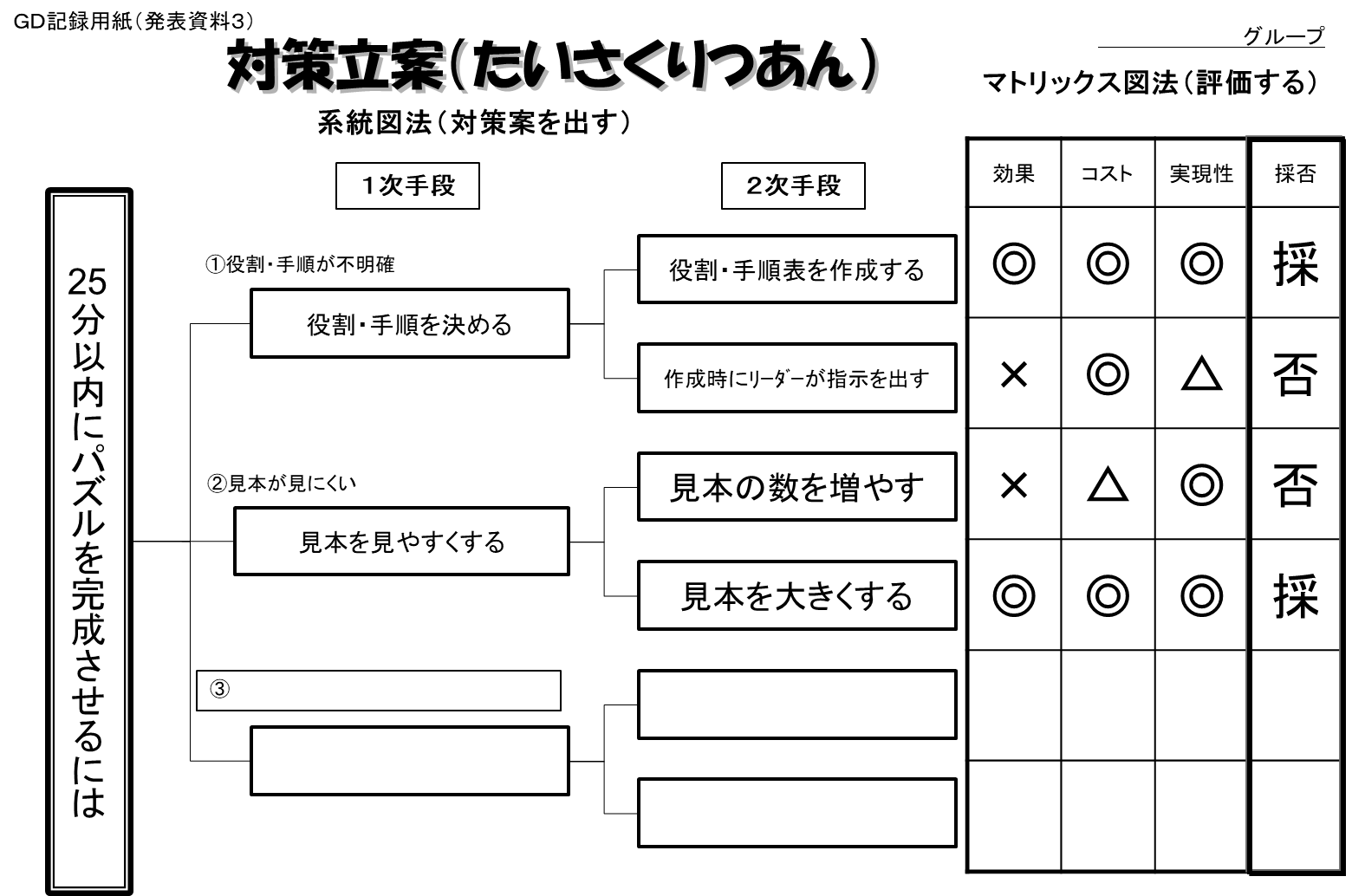


**Cコース**

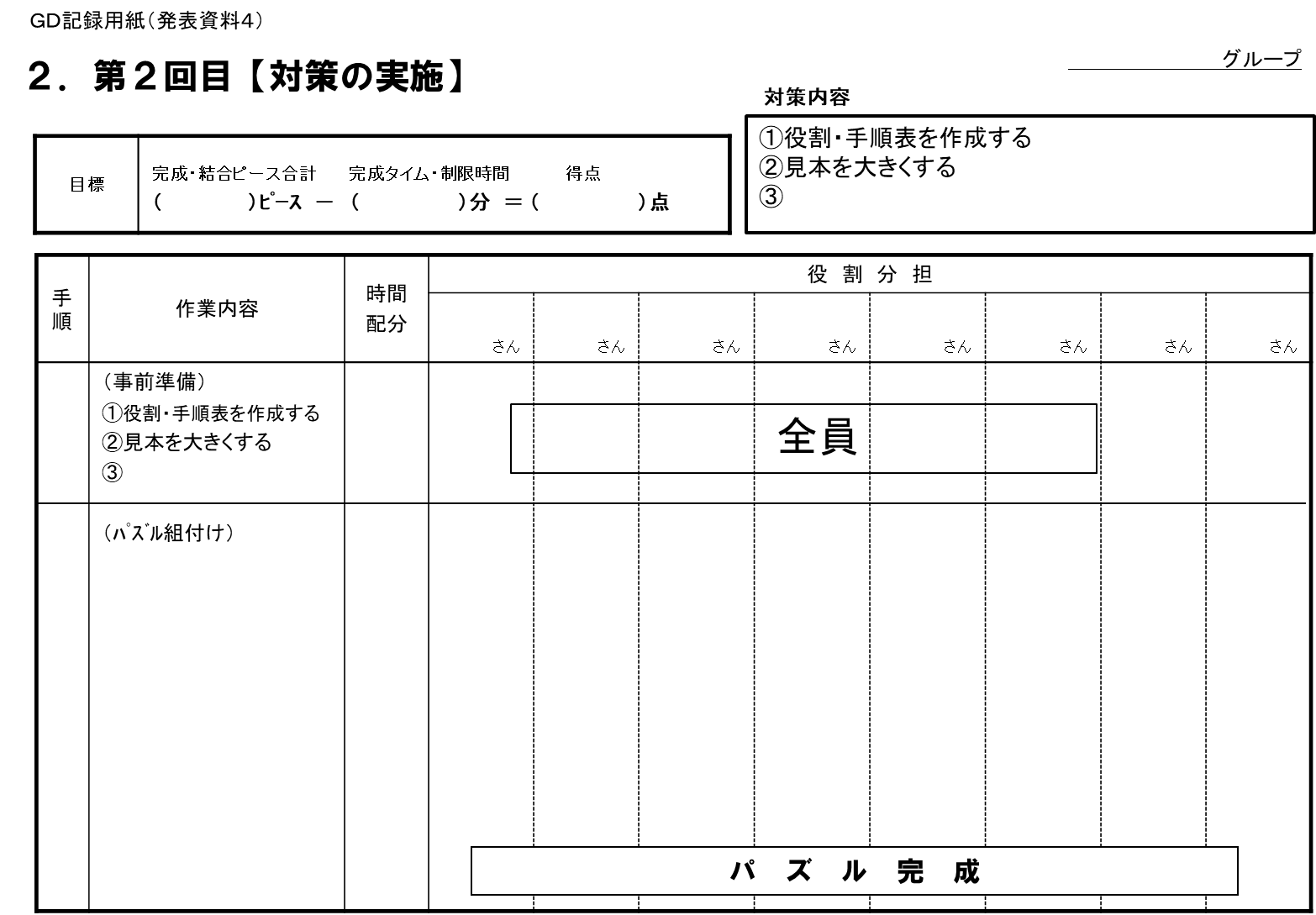
発表資料２



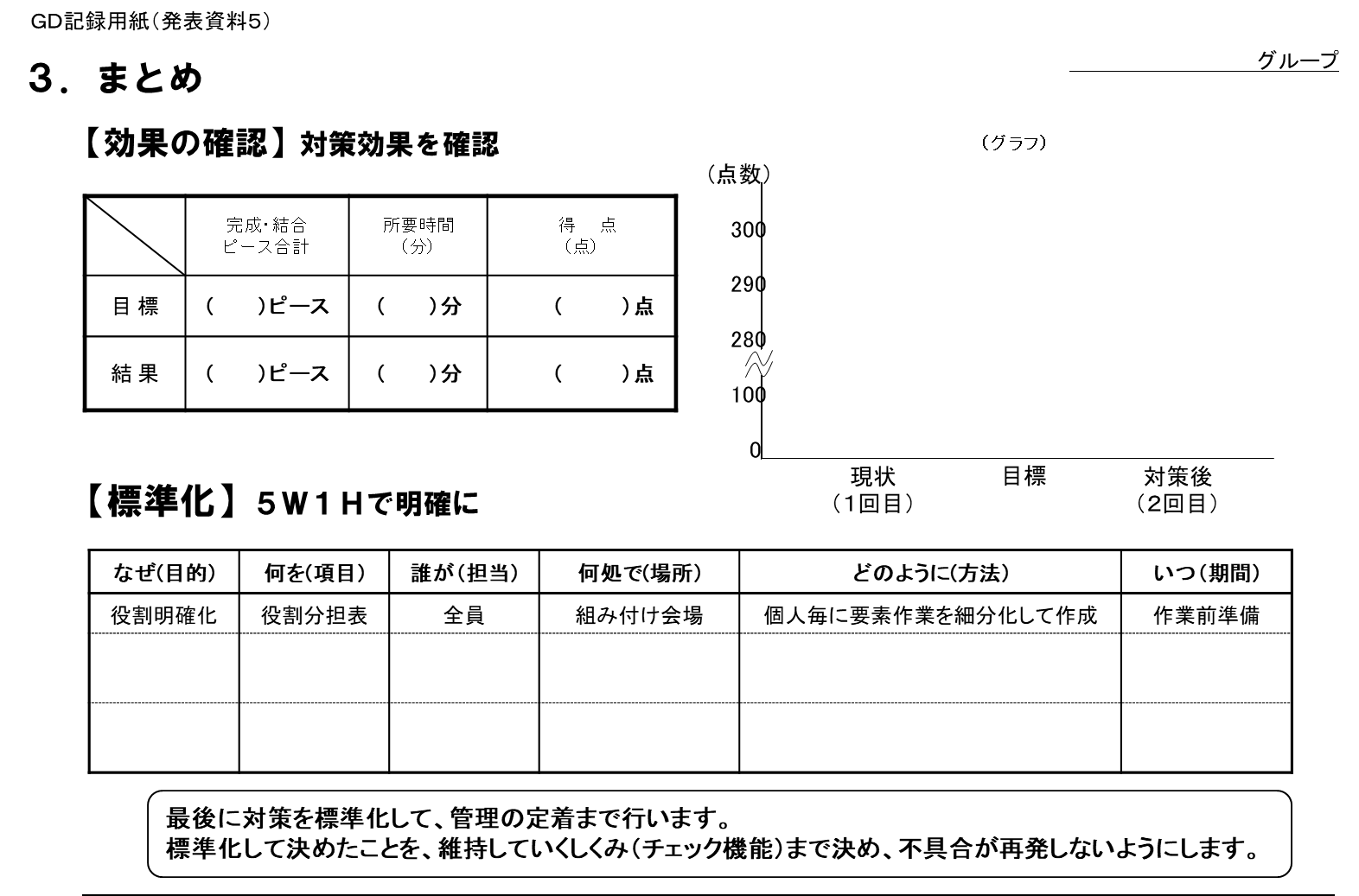
発表資料３：



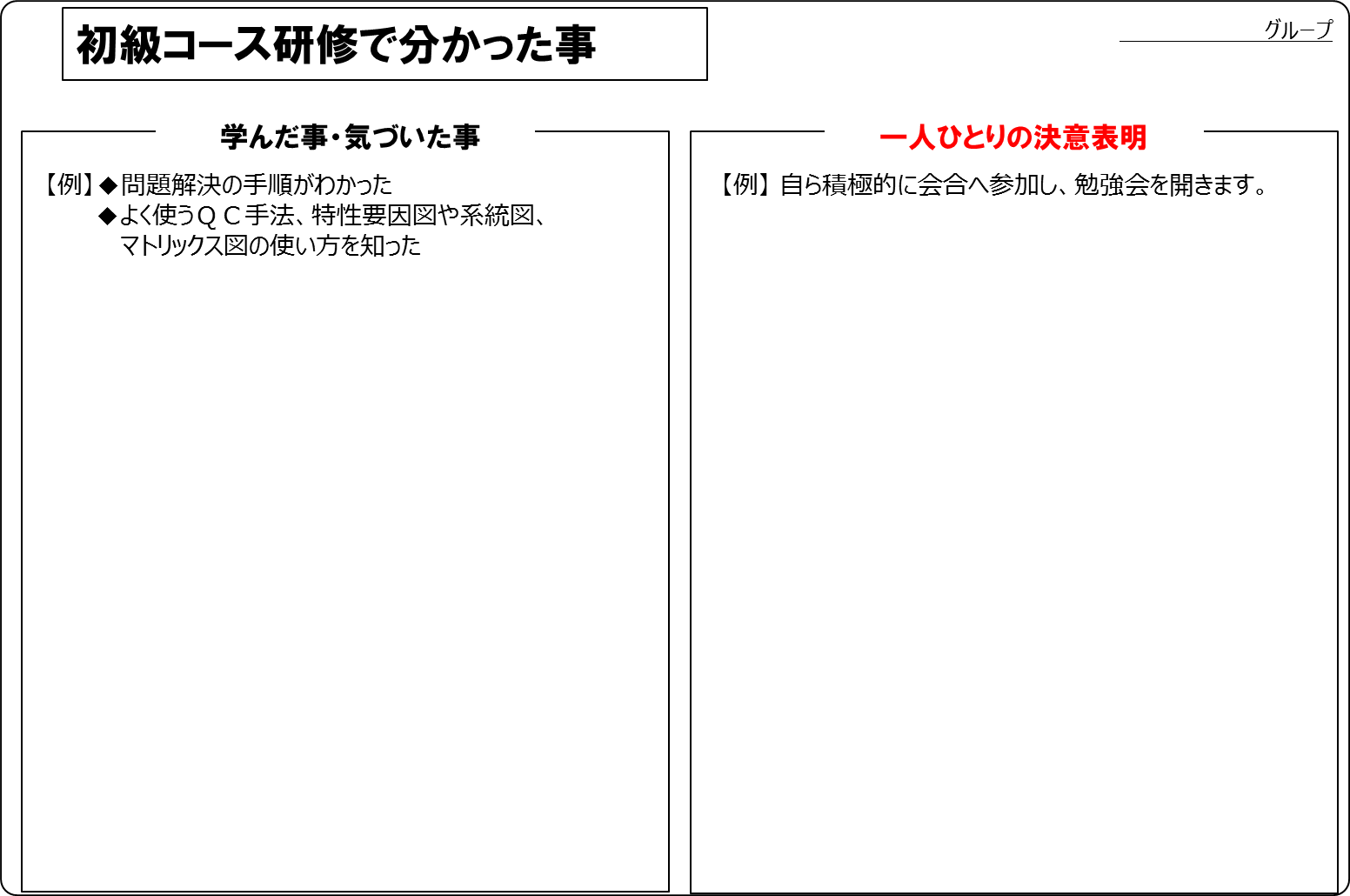
発表資料４



発表資料５



発表資料６



【QCサークル 愛知地区 活動方針】



※本テキストの全部または一部の複写・複製・転写を禁じます。

（これらの許諾については、QCサークル東海支部　愛知地区事務局にお問い合わせください）