**ＱＣサークル**

**事務・販売サービス入門・初級研修会**

**【課題達成型コース(ジグソーパズル)】**

**（入門）**

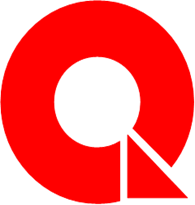
**Dコーステキスト**

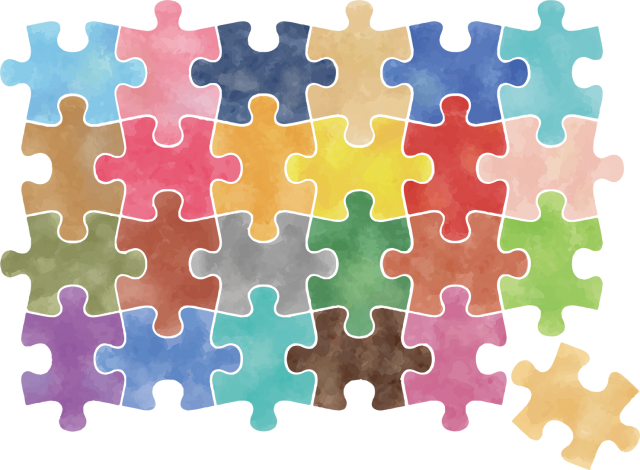
≪研修のポイント≫

●パズルゲームを通して「課題達成型ＱＣストーリー」を学んで  
いただきます。

　＊皆で話し合ってアイデアを生み出す過程や、そのアイデアを

うまく活かして目標を達成できた、あるいは近づくことが出来た時の  
喜び ＝ 「ＱＣサークル活動の喜び」を味わってください。

****



**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について、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．グループ意思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グループの特徴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

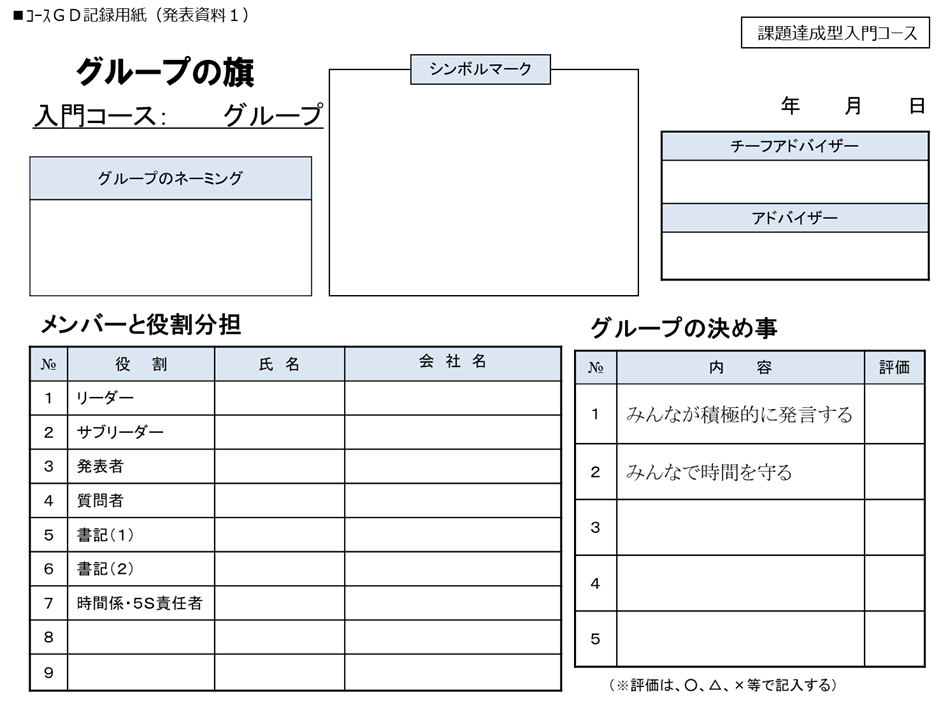
　 　３項目以上決める。（守られている事が誰にでも分かること）

　　　　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**

****

**２．QCストーリー、ＱＣ手法の説明**

**３．ジグソーパズルゲーム**

(1)ねらい

体験学習を通じて、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を学びとります。同時に、『QC的課題達成型の手順』、『ねらいを達成するために、新たにやり方を造り出して達成しようとする活動』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)テーマ選定（背景）と進め方

皆さんは、昨年のジグソーパズル競技会の優勝チームです。今年は『大会連覇』が大きな課題です。歴代の優勝タイムは２３～２５分と、これまでの力量なら十分連覇は可能です。ところが最近の交流戦では、大会記録（２０分）に迫るタイムを叩きだすチームも出現しており、決して楽観視できる状況ではありません。『大会連覇』を達成するためにも、大会記録更新（２０分以内）を目指すことに。

競技内容：全グループが同じジグソーパズル（1５0ピース）を使い一斉にスタート。  
全ピースを完成させるまでの時間を競います。

(3)現状把握（トライアル実施）

①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。

②２５分以内で完成できないグループは、完成できるまで実施する。

③完成したらチーフアドバイザーに申告してください。時間をお知らせします。

④トライアルの現状（力量）把握として、気づいた点を３現主義「現地(現場)・現物・現実」で３ム「ムダ・ムラ・ムリ」を全員で話し合って、共通認識してください。〔発表資料２〕

【現状（力量）把握】破線枠の語群

　　　・パズルの状態　　　・人の様子　　　・作業場の状態（環境）

(4)攻め所と目標の設定

「大会記録を更新して大会連覇（優勝）」を目指すため、攻め所選定シートで ”攻め所”を決める。〔発表資料３〕

(5)方策の立案

”攻め所”に対して出された方策案（アイデア）を「期待効果」で評価し、順位をつける。  
〔発表資料４〕

(6)成功シナリオの追究と実施

シナリオ案に対して「障害・悪影響」を排除の上、成功に至るシナリオを総合的に判定し、  
実施する。〔発表資料５〕

(7)競技会開催

成功シナリオの実施後、競技会を行います（トライアルと同様の進め方）。

(8)注意事項

①パズルのピースを紛失させたり、別グループのパズルに混入しないように注意してください。

②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。

③メンバーの増員、入れ替えはしないでください。

**４．まとめと発表〔発表資料１～７を発表〕**

(1)効果を確認後、効果があった方法は標準化し、管理を定着させます。〔発表資料６〕

(2)この研修で「分かった事」をグループとしてまとめます。〔発表資料７〕

(3)全グループの討議結果を発表します。

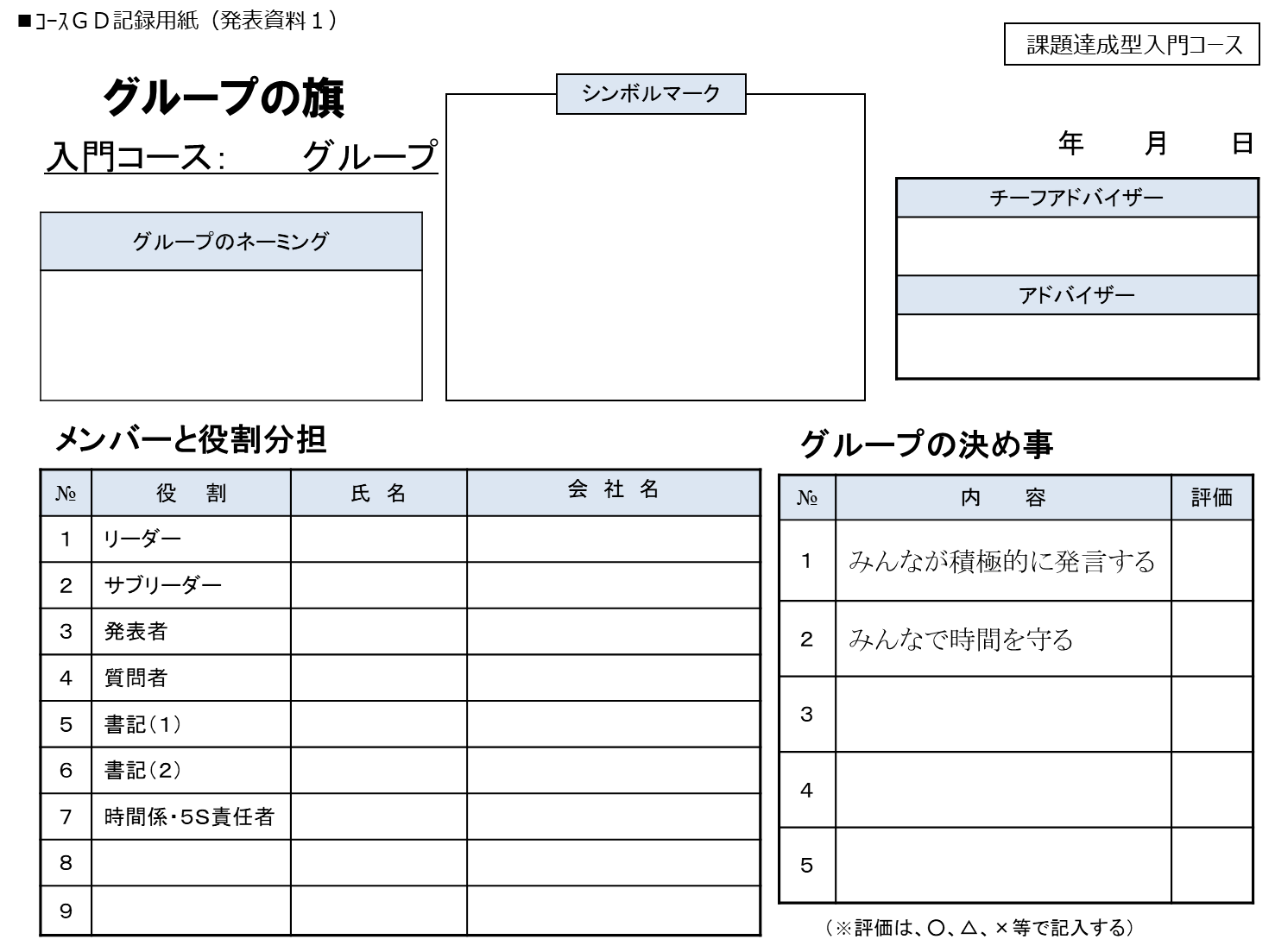
（時間の目安は以下の通りです。進捗状況によってアドバイザーから変更の指示があります）

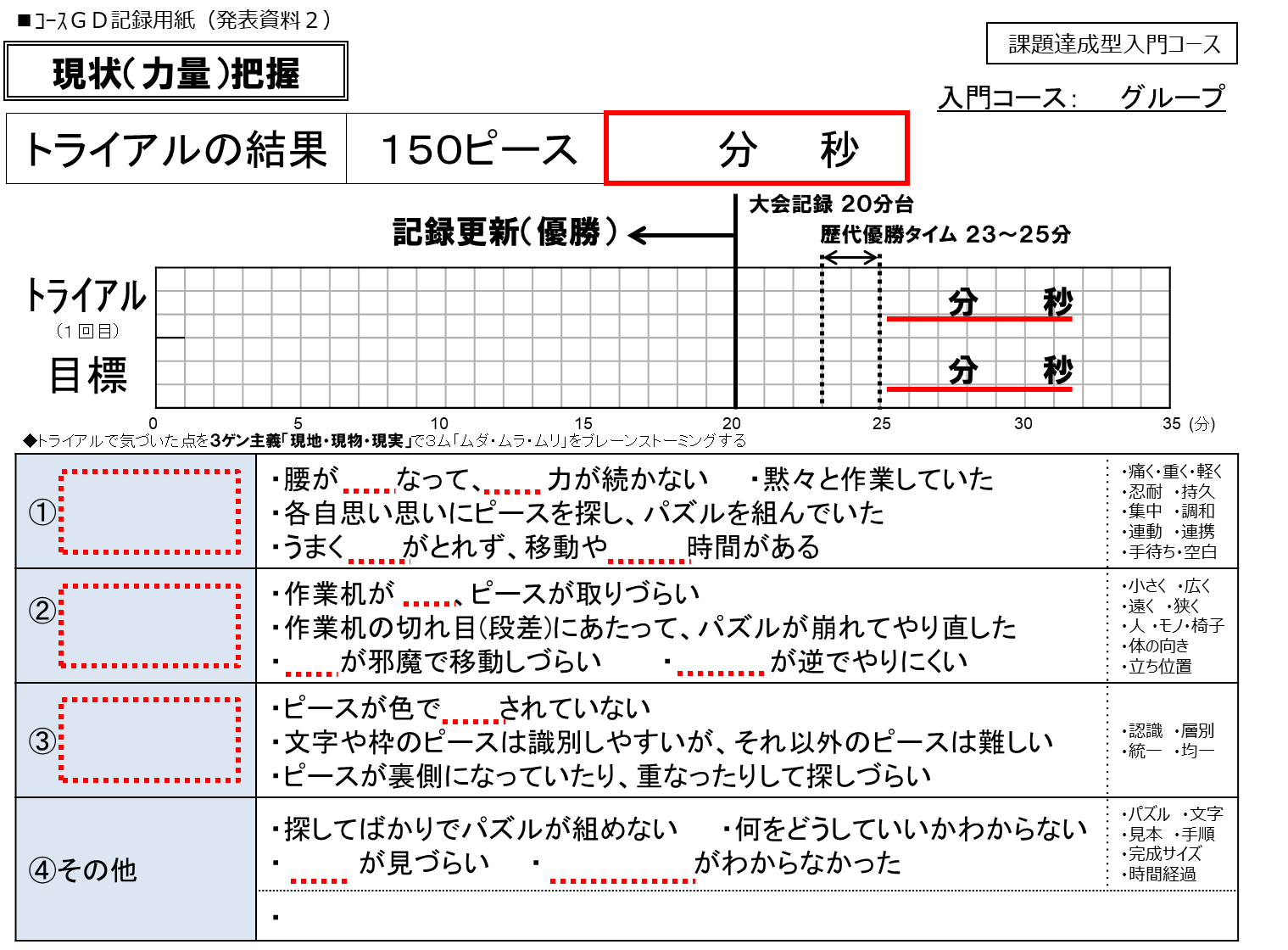
発表：7分、質疑応答：2分、講評：1分（各グループアドバイザー）合計10分／グループ

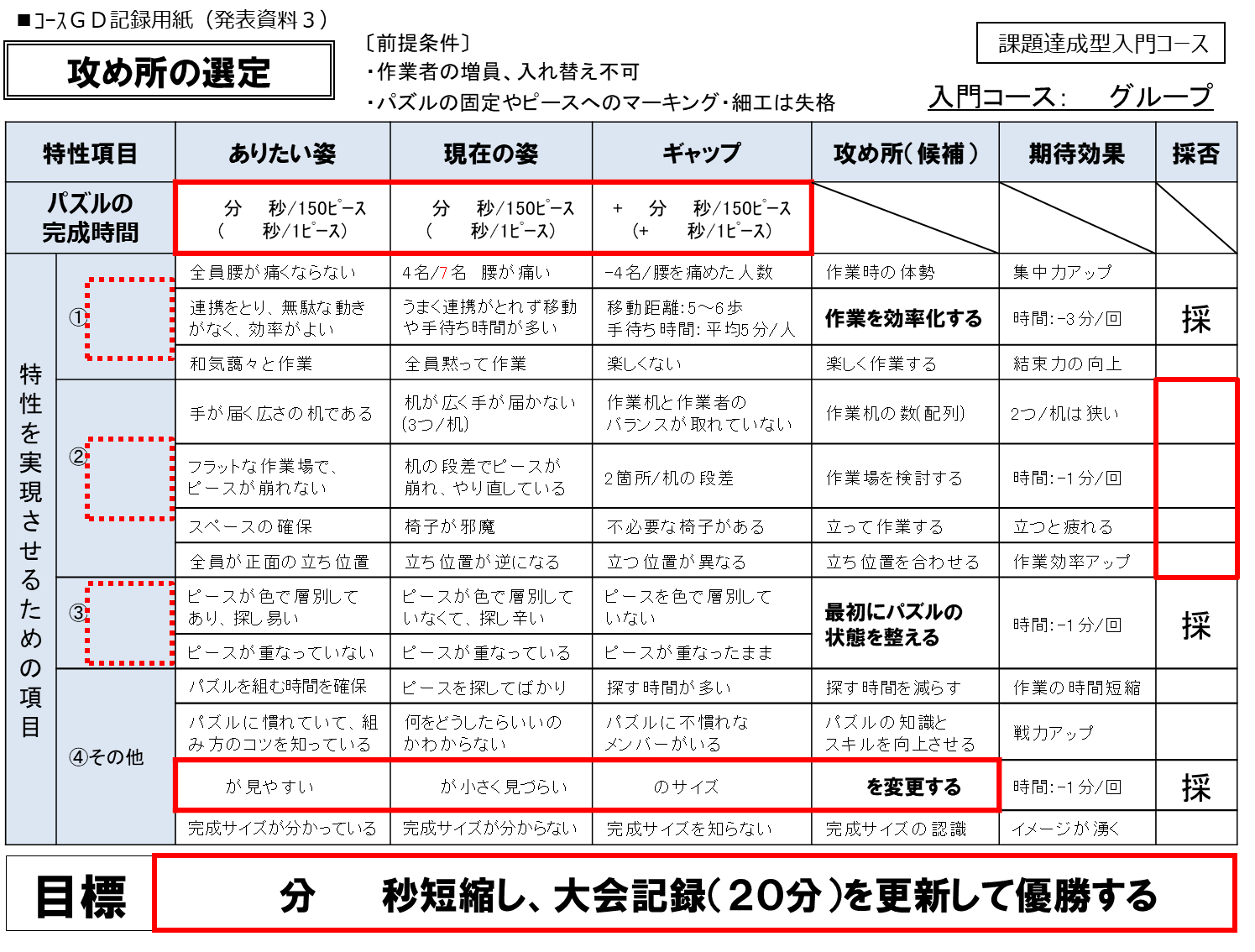
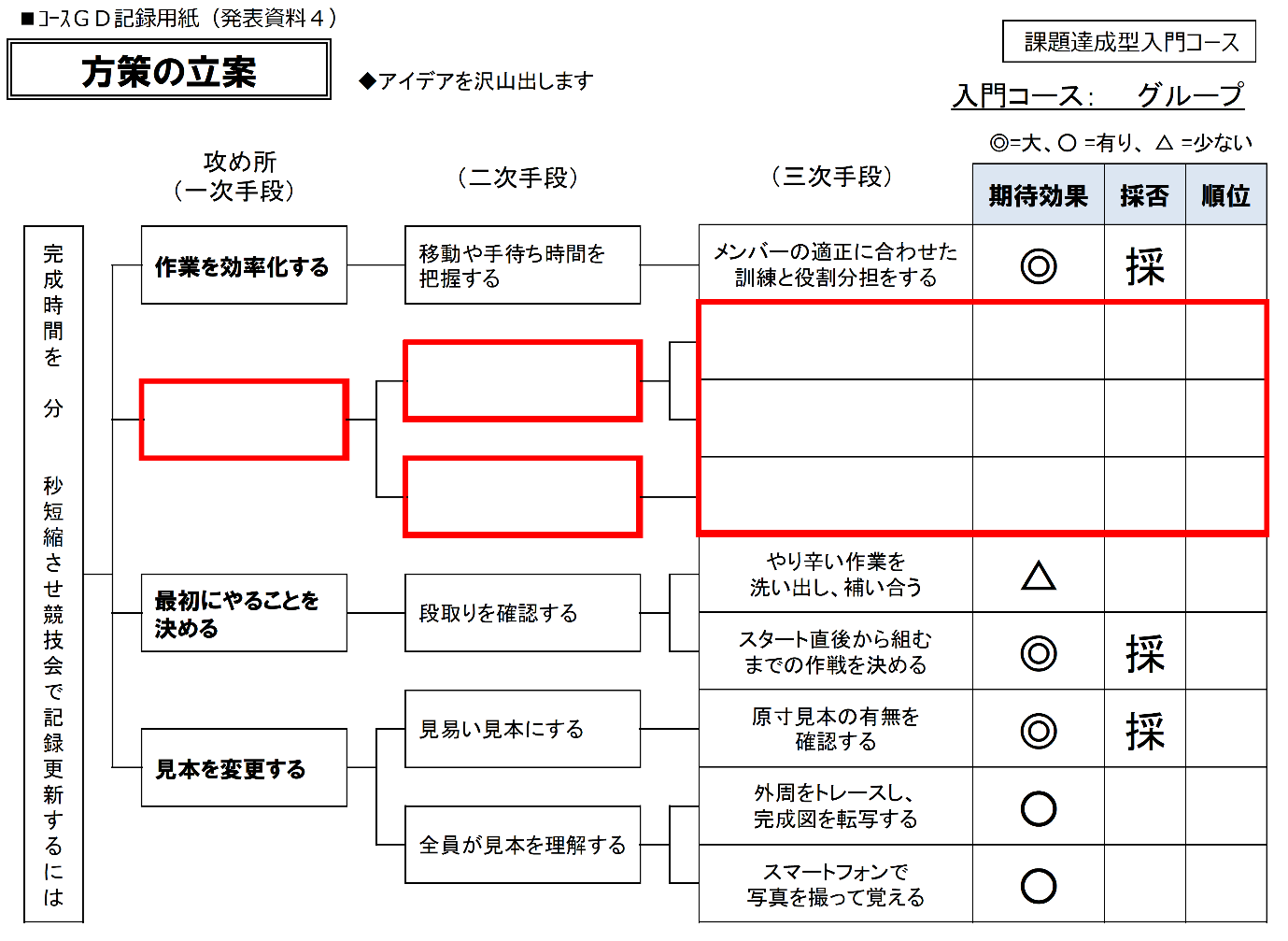
(4)全グループ発表後に会場世話人が総合講評を行います。

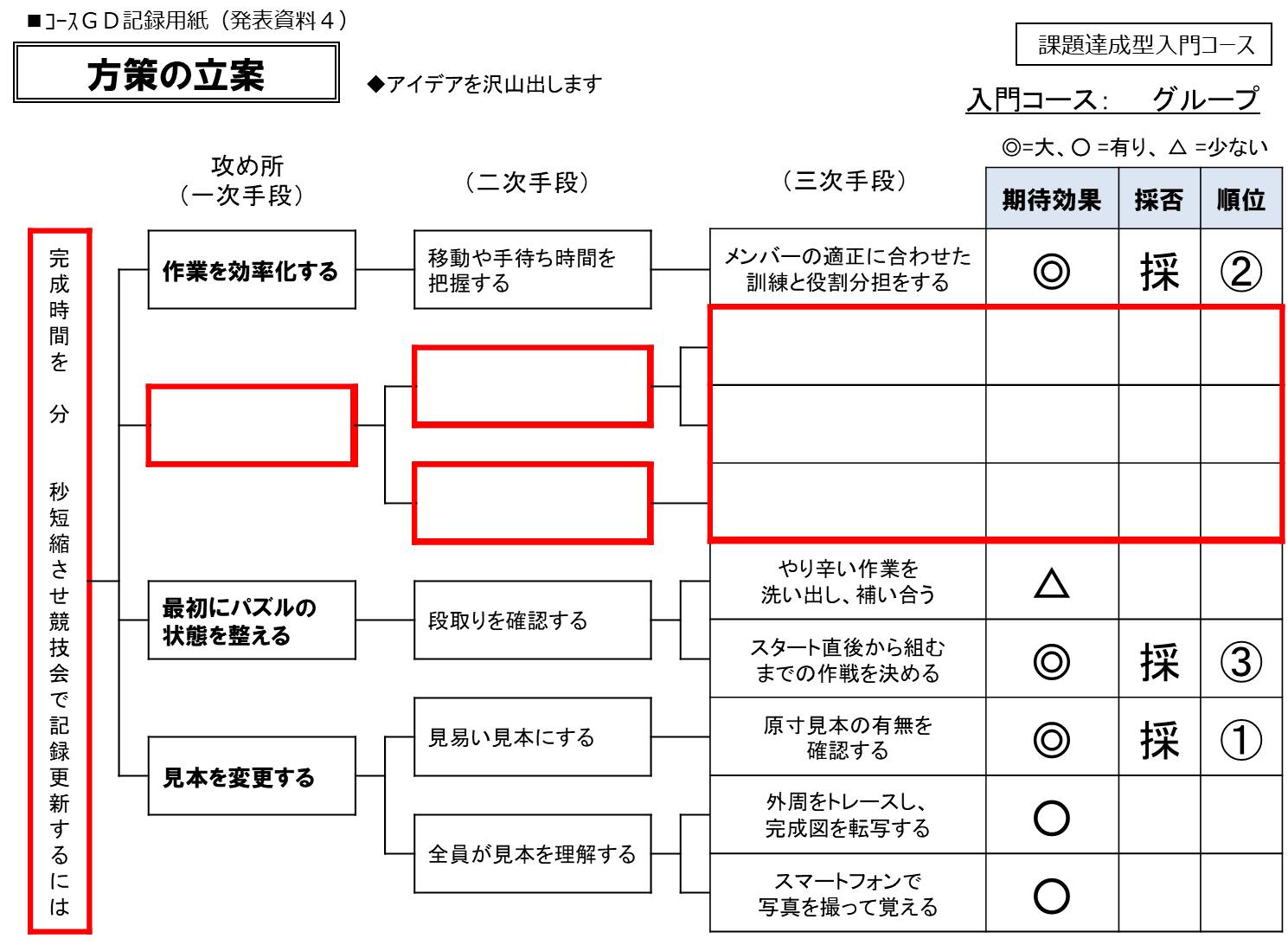
**５．なんでも相談会**

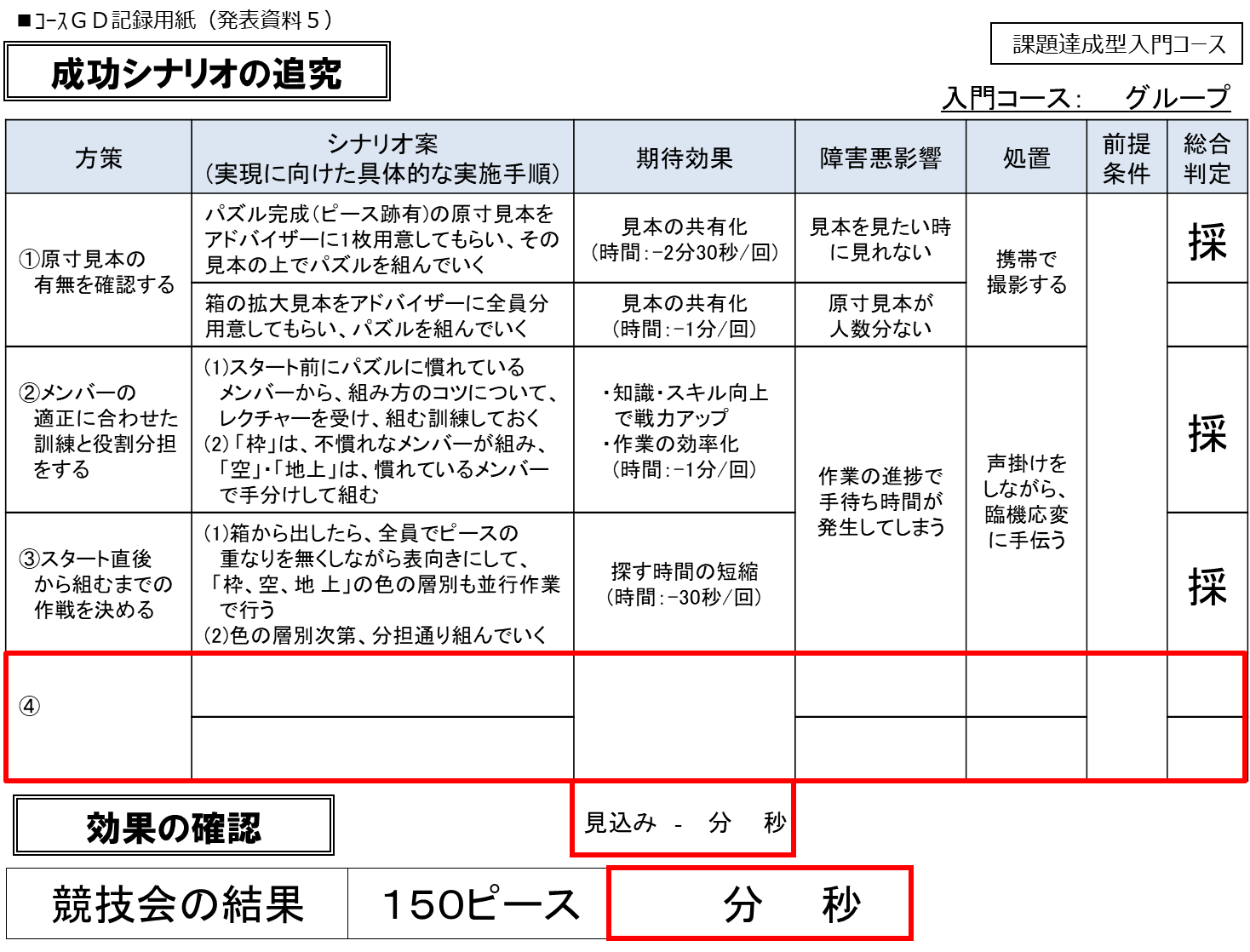
皆さんが日頃活動を進める中での悩み事、わからないことや研修会中に発生した問題点や質問などに愛知地区の役員・幹事がアドバイスをします。

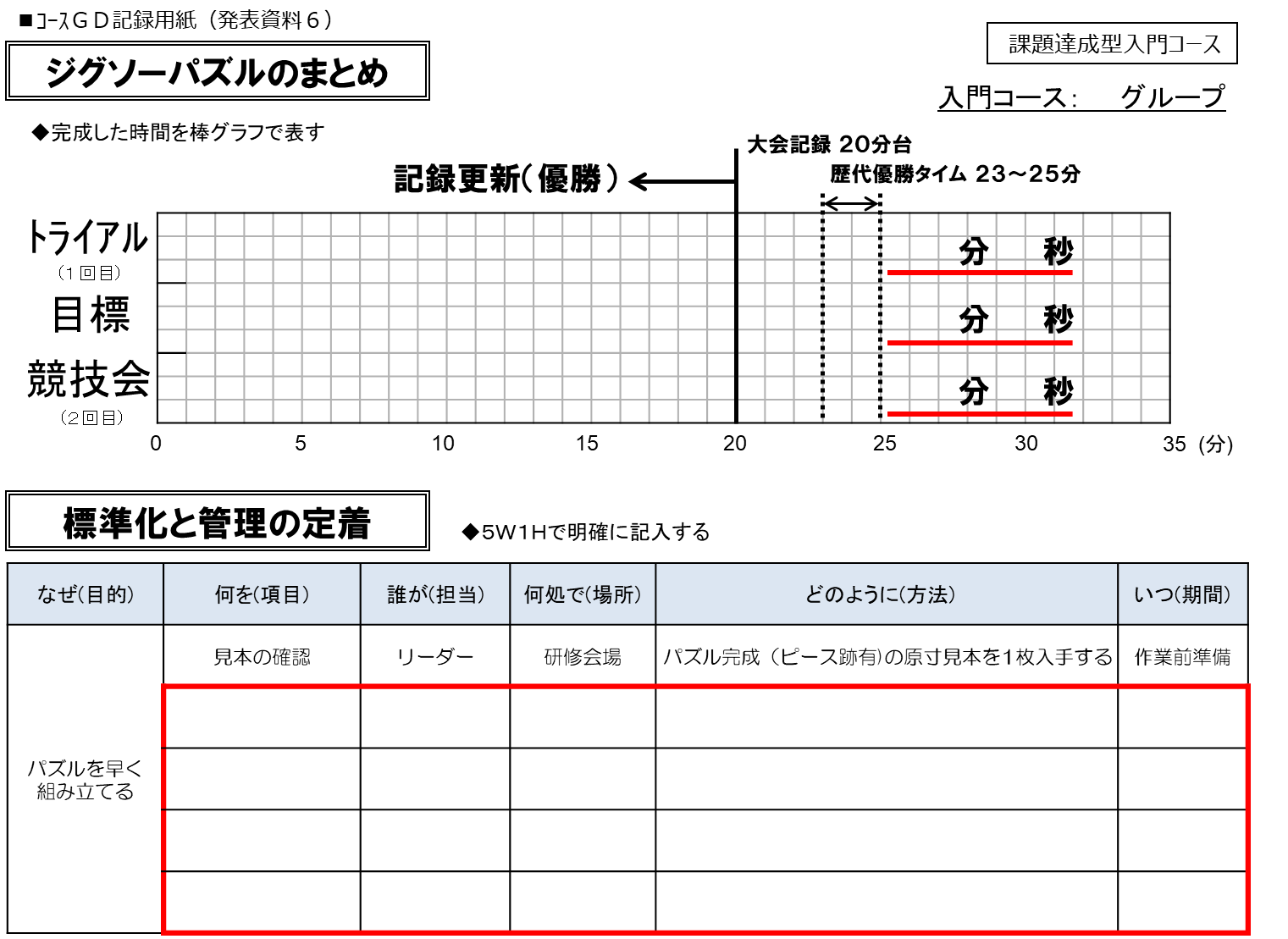


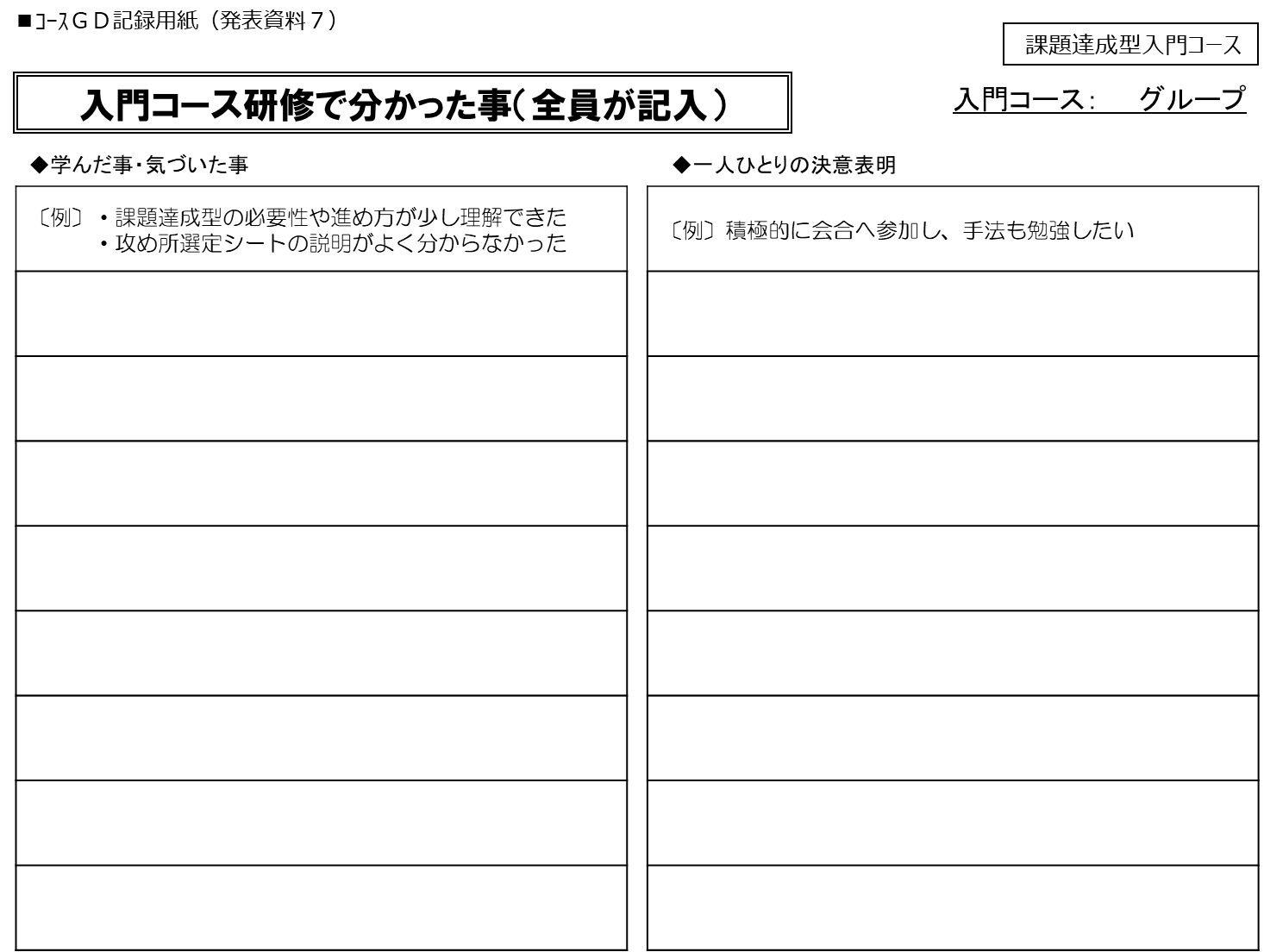












【QCサークル 愛知地区 活動方針】



※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）