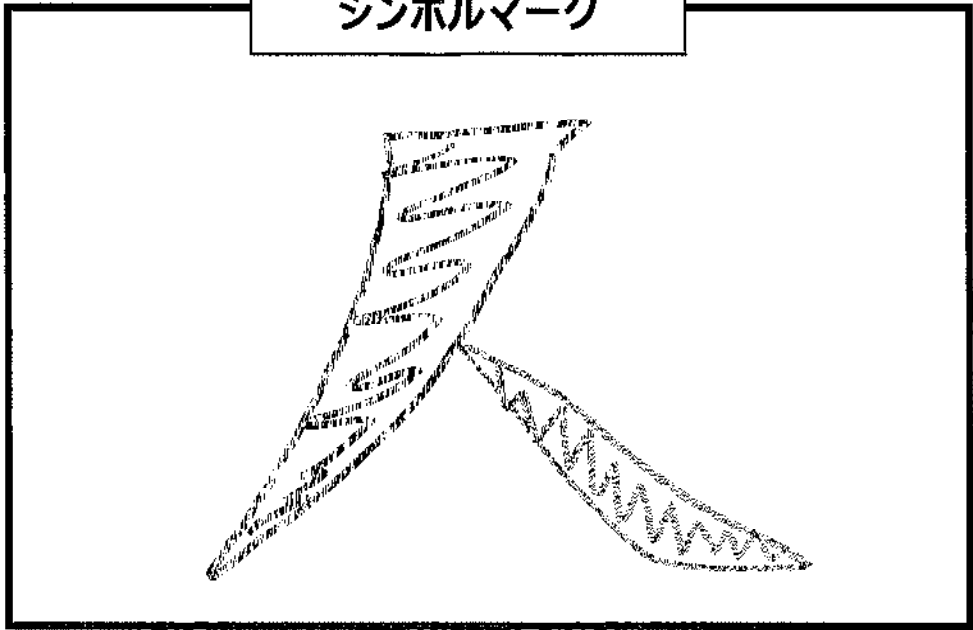


グループの旗

Cコース: 6 グループ

グループのネーミング
326

シンボルマーク



2024年 3 月 26 日

チーフアドバイザー
鈴木利哉
アドバイザー
石田 奈加夫

役割分担

No	役 割	氏 名	会 社 名
1	リーダー	山下達也	日本パソソソソ
2	サブリーダー		
3	発表者	林 雅え	トヨタ自動車
4	質問者	中島直人	デンソーウェーブ
5	書記 1	井口拓真	デンソーエレクトロニクス
6	書記 2	深見 智昭	アイシン
7	時間係・5 S	稲垣良行	伊藤精工
8			
9			

グループの決め事

No	内 容	評 価
1	みんなが積極的に発言する	○
2	みんなで時間を守る	△
3	1人1つ以上発表する	○
4	ひはんをしない	△
5		

★活動終了時に全員で評価を実施します
★評価は、○、△、×等で記入
※全ての資料は大きく濃い字で書きましょう！

2. 現状把握

《現状把握メモ》

	気になる現象(コマが上手く抜けた時と、コマが上手く抜けなかった時の違いを見てください)	
	コマが上手く抜けた時	コマが上手く抜けなかった時
人	【人では?】楽しんだ	きんちょうしていた
	前の人から学んだ	久しぶりにやった
道具	【ハンマー、机、シートでは?】	
	ハンマーを長く持っていた	ハンマーを短く持っていた
材料	【ダルマ、コマでは?】	
	ダルマのズレが小さかった	コマの順番がばらばら
方法	【積み方、たたき方では?】	
	ダルマだけをズラした	
	ダルマの中心をたたいた	ダルマの中心をたたいてない
測定	打つ速度が速かった	打つ速度が遅い
環境	【実施する場所では?】	
		一方向にしか打てない

Cコース: 6 グループ

リーダー研修会(初級)

計算表(改善前)

	回数	成功率
5段成功	2	11.1
5段目失敗	0	
4段目失敗	3	
3段目失敗	5	
2段目失敗	7	
1段目失敗	1	
合計	18	

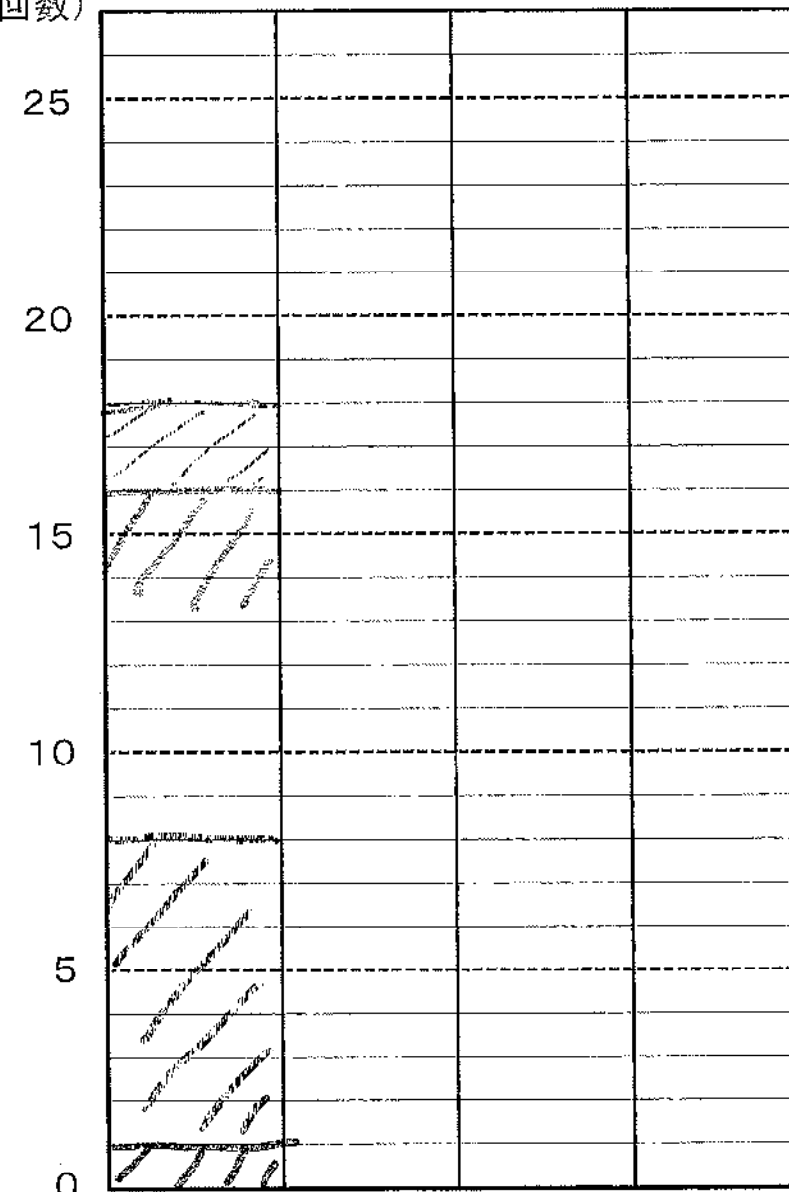
(改善前)

作成日: 年 月 日

作成者:

成功回数:

(回数)



改善前

3. 目標の設定・活動計画作成

Cコース: 6 グループ

具体的目標: なにを、いつまでに、いくらをいくつに

(※ 目標の設定根拠も記入するとよい)

なにを: ツルミ落としゲームの
1, 2段目の失敗を

いつまでに: 15:10 までに

いくらをいくつに: 8回 \Rightarrow 0回にする.

Cコース: 6 グループ

要因の絞込みと検証

- ① 観察で確かめる(現地・現物で確かめて要因を絞り込む)
- ② データや事実に基づいて確かめる(必要な要因に絞ったデータ・事実確認)
- ③ 実験・試行して、悪さ加減を確かめる(悪さの再現と要因探し)

	主要因	検証結果	採否
	打つ速度が遅い	速い方が上手くいっていた。	○
	打つ位置が安定しない	中心を打った方が良いと思う	○
	コマの状態が 不明確。	重さ、大きさを変にしていた。	○

5. 対策の検討・実施

リーダー研修会(初級)

Cコース: 6 グループ

評価の目安

- ◎ (効果は大きい) 5点
○ (まずまずの効果) 3点
△ (効果は小さい) 1点

基本目的

1次手段

2次手段

(具体的方策案)
3次手段

評価

評価点

優先順

採用

効果

実現性

コスト

納期

タールヲ落とすを成功させる

打つ速度を速くする

持つ位置を固定する

先端を持つ

◎	◎	◎	○	16	2	○
---	---	---	---	----	---	---

根本を持つ

△	◎	◎	○	14	3	
---	---	---	---	----	---	--

タールの位置を決める

◎	◎	◎	○	18	1	○
---	---	---	---	----	---	---

ハンマーの "

◎	◎	○	○	16	2	○
---	---	---	---	----	---	---

打つ位置を決める

コマの中心を打つ

狙いを2・キントする

◎	◎	○	○	16	2	○
---	---	---	---	----	---	---

水平に打つ

仮にする。

△	◎	○	○	12	4	
---	---	---	---	----	---	--

中腰

○	◎	◎	○	16	2	○
---	---	---	---	----	---	---

コマの積み順を決める

重い方を下にする

個々の重量を測る

◎	◎	◎	○	16	2	○
---	---	---	---	----	---	---

" 寸法を測る

△	◎	◎	○	12	4	
---	---	---	---	----	---	--

軽い方を下にする

個々の重量を測る

△	◎	◎	○	12	4	
---	---	---	---	----	---	--

" 寸法を測る

△	◎	◎	○	12	4	
---	---	---	---	----	---	--

6. 効果の確認

計算表(改善前)

	回数	成功率
5段成功	2	11.1
5段目失敗	0	
4段目失敗	3	
3段目失敗	5	
2段目失敗	7	
1段目失敗	1	
合計	18	

計算表(改善後)

	回数	成功率
5段成功	4	22.2
5段目失敗	0	
4段目失敗	2	
3段目失敗	5	
2段目失敗	7	
1段目失敗	0	
合計	18	

(1) 結果

Cコース: グループ

目標	結果
7人2落とし4人の 1.2段目の失敗を 8回⇒0回にする	8回⇒7回

(改善前)

作成日: 年 月 日

作成者:

成功回数:

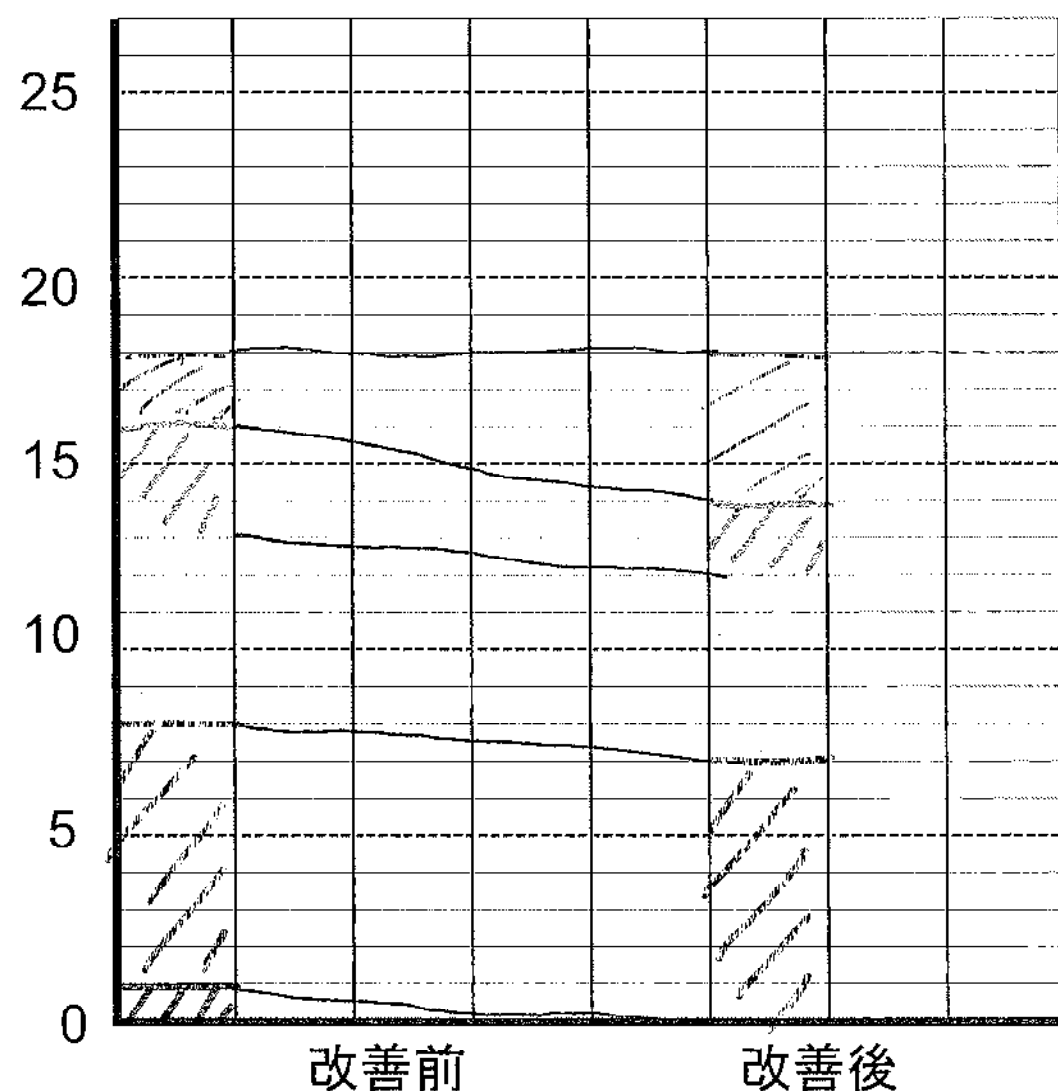
(改善後)

作成日: 年 月 日

作成者:

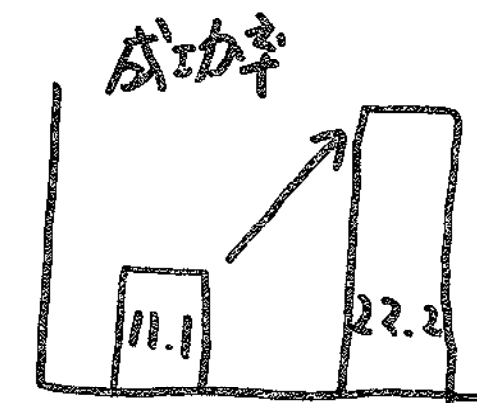
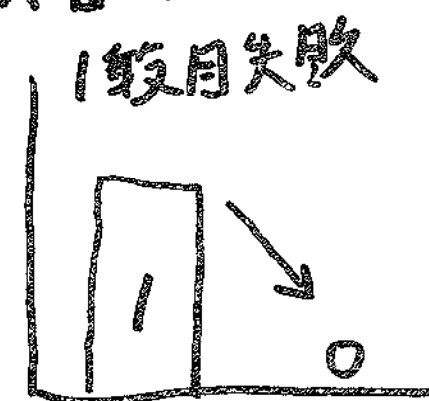
成功回数:

(回数)



(2) 目標との差分析

- ・ 1段目の失敗が0回になった。
- ・ 成功率が倍増した(11.1%→22.2%)



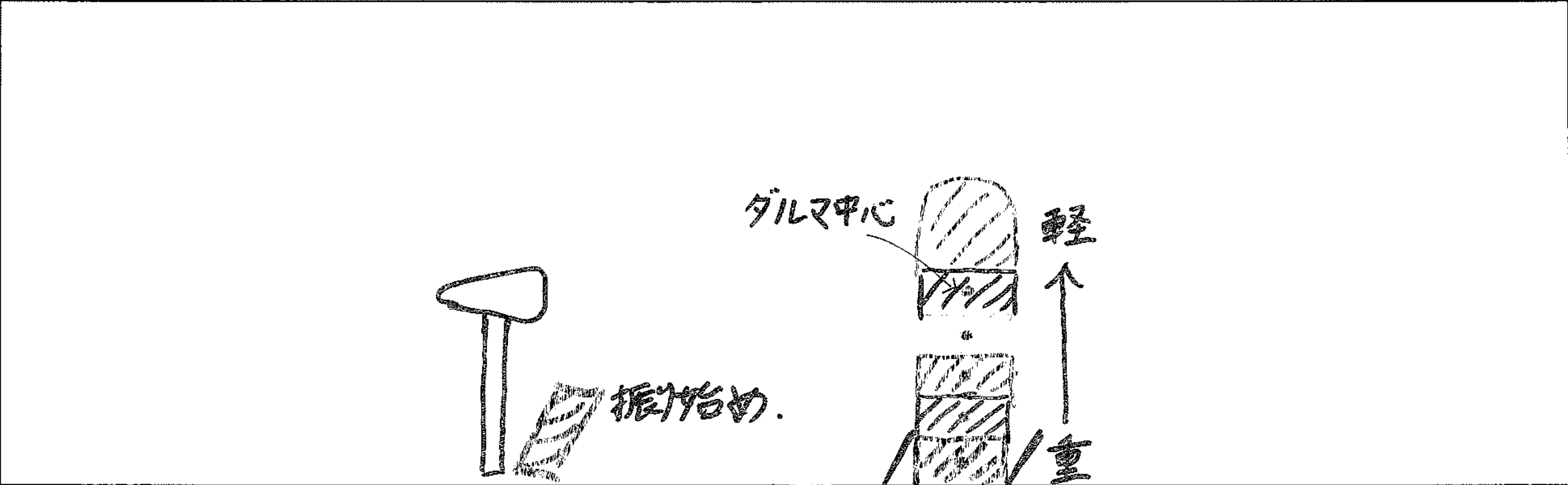
7. 標準化

Cコース: グループ

【標準化(ルール化)する】

なぜ	なにを	いつ	どこで	誰が	どのように
だれでも上手に 打てる様に	ダルの位置を統一	今日	会場	326 メンバー	置く位置に マーキング
打つ速度も 速くする為	ハンマーの振り幅を 固定	今日	会場	326 メンバー	振り始め位置に マーキング
コマの中心を 打つ為	コマの中心を 打つ	い	い	い	コマの中心に マーキング
コマを安定させる.	コマの横並び順を 決める	い	い	い	重いコマを下に 置く

図で説明する



8. 反省と今後の進め方(今後の活動の糧にする)

Cコース: グループ

※ダルマ落としの感想でなく、研修会に参加しての感想

☆ よかった点

他会社の方とグループディスカッションもある事で自分にはない考えや進め方などを知れてとても勉強になった。(稲垣)

QCを進めていく中でルールを決めた事であまりコミュニケーションを取った事のないメンバーにも活発な意見が出た。(林)

QCの進め方について分からないなりに全員が意見を出し積極的に取り組んでいた。(中島)

メンバー全員で意見を出し合い、現場で活発に進めることができた。職場でも意識した。JF

自業務でのテーマではない為、自由な発想で進められQCの流れが良くわかった。(深見)

メンバー全員で活発な意見交換をしながら進めることができた。(井口)

☆ 反省する点

特定要因図の使い方を講師の方から指摘されたのでこれからQCで使用する際の使い方を覚えていきたい。(稲垣)

メンバーの意見を聞き過ぎてしまい、最後まで聞く事が出来ない事があったので職場で意識して取り組むべき。(林)

特性要因図を行い、主要因を出したが、1~3次手段を絞っていきなり検証に入るとはい、こんどはしたので次回から流れに沿って改善を進めたい。(中島)

班と3人3人に分担して、平行作業を進めれる箇所があった。職場でも意識したい。JF

話が盛り上がりすぎると時間を忘れてしまうので、時間管理をしっかりする必要があったと感じた。(深見)

現状把握の時に各要素に対する現象をあまり考えず進めてしまった。(井口)