

【事前研修資料】

26年度 Q Cサークル入門コース

【内容】

- ① コース概要
- ② スケジュール

QCサークル 愛知地区

QCサークル入門コース概要

- ・現場の技能員が、研修を通して改善の仕方を知り、
「会社を変えるきっかけ」のヒントを持ち帰る場とする

目的	ターゲット (お客様)	(主に中小企業) QCサークル活動未浸透企業の技能員
	研修趣旨	・「QC = みんなで楽に・前向きに仕事を良くする道具」への意識浸透。 ・QCサークル活動(手法など)の実体験理解 ・「QCを説明していないのに、QCが腹落ちする研修設計」
時期	行事日程	2026年7月28日 JHS研修内 ※実施は1日目の28日のみ (6月10日午前 研修勉強会)
研修概要	研修時間	7 h (9:15~17:15)
	入門1日研修 骨格案	●体験重視・座学最小 ●知識習得 < 納得と実感 ●研修の裏ゴールor●本質的ねらい 「QC = 管理や報告のための活動」からの脱却 「QC = みんなで楽に・前向きに仕事を良くする道具」への認知転換 午前 QCを学ぶ前の土台作り 午後 QCを使ってみる、楽しいを知る

スケジュール

班AD：活性化委員会行事WGメンバー
班構成：参加者5～7人 AD1名

スケジュール	時間	担当	備考
1. 開会あいさつ	9:15～9:20	岩田幹事長	
2. QCとは	9:20～9:25	古賀委員長	
3. オリエンテーション	9:25～9:40 (15分)	全体、 各グループ	研修趣旨説明、自己紹介
話すことで気づきが増える体験 4. テーマ：仕事の違和感、困りごと	9:40～10:40 (60分)	GD	皆で話す 議論、評価、解決禁止 ・自分の気づき、人の気づき
文字で説明する限界 5. 困ったことを文章に	10:40～12:00 (80分)	↑	個別ワーク＋全体共有 ・文章だけの説明の難しさ、仲間の解釈のずれ体験
休憩	12:00～13:00		
QCを使ってみる 6. 可視化の力を知る（グラフ化）	13:00～14:00 (60分)	GD	グラフ化、図化 体験 これなら使える！ ・午前テーマを可視化 QC7つ道具を実感
7. 簡易QCストーリー体験	14:00～15:00 (60分)	↑	QCの流れを知る（文章だけより分かる） ・午前テーマで流れを作成、QCストーリーイメージ
8. 問題解決演習	15:00～16:30 (90分)	↑	コンビニフードロス演習
9. 振り返り・アンケート記入	16:30～17:10 (40分)	↑	体験共有、懇談
10. 閉会あいさつ	17:10～17:15	加藤副幹事長	

研修シミュレーション ① グループワーク

【前提：グループ分け】

年齢、性別、業種などが固まらないように配慮。様々な立場で、考えが異なることを体験し、気づきを得る。

※全員が意見を言えるように、ADがコントロール

※参加者情報が遅いことも含め、当日にGメンバーを調整しても○

3. オリエンテーション（9:25～9:40）

1. 【自己紹介：約3分/人（15分）】

・会社名、氏名、仕事内容、会社経験、趣味、好きなことや食べ物

※安全な場であることを共有するため、全項目を話す。言っていないことがあったらADがフォロー。多少の延長は問題ない

2. 【研修の狙い説明：（3分）】

① 一人で考えるより、話すと気づきが増えること

② 文章より、絵（グラフ）にすると一瞬で理解できること

③ 人に説明する方法、全員が理解できる流れを理解する

注意：

この場が和やかに話が進むかで、この後の流れに大きく影響するので、**明るく・楽しい話題をADが用意し、自己紹介すると○**

4. 話すことで気づきが増える体験（9:40～10:40）

●QCを知る前に、「サークル活動」の本質（小グループ、身近な困りごと、議論・評価禁止）を体験する

1. 【アイスブレイク：答えが一つでないことを皆で話す（5分 × G人数：約25分）】

EX「職場で、少し困っていること」

「職場の中で、ちょっとムダと感じていること」

「職場の中で、良いと思う人はどんな人」

※例を示し、話しやすいものをG内で決めても良い。答えが無く、人によって意見が違うテーマがポイント。

※同じテーマでも困っている内容が異なることは○。人によって見える世界が違うこと＝テーマ選定に答えが無いことを知る。

※5分/人 全員が話すが、議論や評価はしない。質問は○

2. 【気づきの確認（5分 × G人数：約25分）】

・人の話を聞いて、「共感したこと」「初めて知ったこと」「自分とは違うこと」などの意見交換

3. 【まとめ 10分】

ADから一人一人に感想を聞く。狙いが参加者に感じられていれば○

サークル活動を始めるにあたって「全員参加」の大切さを理解し、実活動に活かすよう促す。活動の形骸化による弊害や、特定の人だけがやっている実態など

今のサークル活動における問題を伝える。



✓ オリエンテーションでメンバーの人となりを知ったこと、少人数であること、評価しない・されないこと、で、「話す場は安全」という感覚を知る。

✓ 全員が意見することで、人によって見えている景色が違うことを実感する。

研修シミュレーション ② グループワーク

5. 文字で説明する限界を体験（10:40～12:00）

- 文章だけでは、状況や問題点が正確に伝わらないことを体感する＝モヤモヤ体験
- QCツールが必要になる「前提」をつくる



※グループワークとすることで、同一テーマであっても理解の仕方が異なることが強調され、共通認識を作る「難しさ」と「重要性」を同時に学ぶ機会とする。

1. 【4で話した自分の話を、文章にする（30分）】

EX「職場の中での、困りごと」を、第三者に伝わるように出来るだけ具体的に文章化する。具体的な困りごとと、それに対して自分の考え（対策）を文章化

実際に起きること

- ・文章が長くなり、読みにくい
- ・文章化に時間がかかる
- ・文章化が難しく、書けない
- ・事実なのか？気持ちなのか？が混同する

注意

※AD：業界、年齢、性別別の困りごと一覧表参照し、参加者の困りごとを事前理解

- ・文章化する上で、具体的に定量化した表現（回数、時間、費用など）があると○
> 午後からのグラフ化につなげる

✅参加者にとって一番ストレスがたまる時間。ADが支援しながら文章化を手伝うのも○

2. 【それぞれが書いた文章をみんなで読んでみる（30分）】

実際に起きること

- ・読む人によって解釈がズれる
- ・話したことと書いたことが異なる
- ・文章を理解するには時間がかかる
- ・どこが一番問題なのか分からない
- ・本人が思っている考え（対策）が良く理解できない。

✅雑談OK 参加者同士で、話したことと文章にズレは無いかな？ 分かりにくいところ、分かりやすいところを知る。

3. 【気づきの確認：3分×人数 15分】

- ・一人ひとりが文章化した際の感想（気づき）を述べる

✅文章力の問題ではなく、文章化は難しく文章だけでは伝わらないこと、解釈が異なることを実感できていれば○

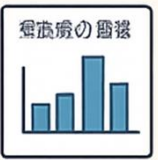


研修シミュレーション ③ 個別ワーク＋相談可

6. 可視化の力を知る（QCを使う）（13:00～14:00）

●グラフ化・図化により、一番多いところ怪しいところが一目で分かることを体感する＝目からうろこ（スッカリ）体験

QCの基本的な考え方の一つである『可視化』を体験的に学ぶ。ここでは各自の困りごとをテーマとし、個別ワークを基本としながら、隣の参加者やADに相談してもよい形とする。一人で抱え込まずに進められる安心感を保ちつつ、自分事として考えることがポイント。

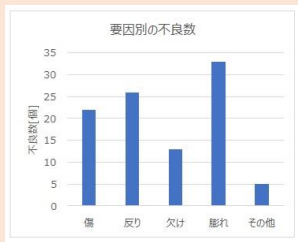


1.【各自の困りごとをテーマとして図化（50分）】

EX「困ったこと」

可視化の切り口（基本は定量的内容＝データ）

- ・作業が止まった回数（頻度）・・・時間軸と回数：折れ線グラフ
- ・止まった時間帯・・・時間帯別棒グラフ
- ・止まった要因（定性的言語データ）・・・要因解析図とはせず、回数と組み合わせて棒グラフや比率と組み合わせて円グラフ



改善点	実現性	緊急性	収益性	採算性	合計
キャンペーン企画	○	△	◎	×	10
関連商品の開発	△	○	○	◎	12
WEB広告の強化	○	○	△	○	11
接客用ツールの開発	×	○	○	◎	11
価格の見直し	◎	○	×	△	10

注意

- ・グラフを手書きした経験が無い参加者には、ADがサポート
- ・定性的テーマの場合は、マトリックス図で一覧にし、評価できるようにする（点数付けは、次のパートで実施）

例えば、作業が止まった回数を棒グラフにすると、

〇〇が最も多く、次に〇〇、更に〇〇が続く といった傾向が一目で分かる。

ここで参加者が思うことは、「**意見や印象、感情や気持ち、ではなく事実を基に話せる**」という点。文章では把握しづかった現状が、グラフを見るだけで明確になる

体験は、QCが難しい 理論ではなく、状況を分かりやすくする道具であるという認識につなげる。

また、完璧なグラフを作ることが目的ではなく、『これなら自分もできそうだ』という実感を持つことが重要。この段では、QCに対する心理的なハードルは大きく下がる。

2.【意見交換（10分）】

各自が作成したグラフを見てみて、理解できるかを話しあう。

▶ 参加者が感じるポイント

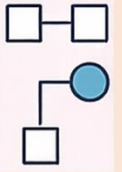
意見ではなく事実で話せる、文章よりずっと分かりやすい。



研修シミュレーション ③ 個別ワーク

7. 簡易QCストーリー体験（14:00～15:00）

- 重要なのは、百点満点の改善案を作ることではなく、明日、来週に試せるレベルの小さな行動を設定できれば十分。
- 『小さく試す』という感覚は、QCサークルを継続的な活動として根付かせる上で極めて重要。



午前からの学びを統合し、QCサークル活動の一連の流れを自分の仕事に当てはめて体験する総まとめの位置づけ。ここでは超シンプルな四つのステップに絞り、複雑な専門用語や高度な分析は扱わない。

1.【これまでの流れをステップとし、ストーリーを作る（45分）】

- 1 困りごととは何か：問題の明確化
各自の仕事上の困りごと
- 2 事実はどうなっているか：事実（実態）の可視化
6で作成したグラフ・図を使用
- 3 どこから手を付けるか：優先課題の選定
一番多い／影響が大きいところに絞る
- 4 小さく何をやってみるか：小さな実践（改善）
明日・来週から試せることは

✓ 自分事として持ち帰ることが目的

2.【全体共有 意見交換（15分）】 各参加者のQCストーリーの確認と感想

- ✓ QC = 分析手法ではない
- ✓ QC = 行動の整理、が自然に伝わる

原則、全員共有（写真撮影OK）
・作成したQCストーリーは事務局コピーし、
今後の改善に活かす。

私の改善 QCストーリー

氏名：

会社名：

グループ：

1. 私の困りごと
2. 困りごとの実態
3. 何をどこからやるの？
4. やってみる
5. 感想
6. メンバーコメント

記載フォーム（サンプル）