

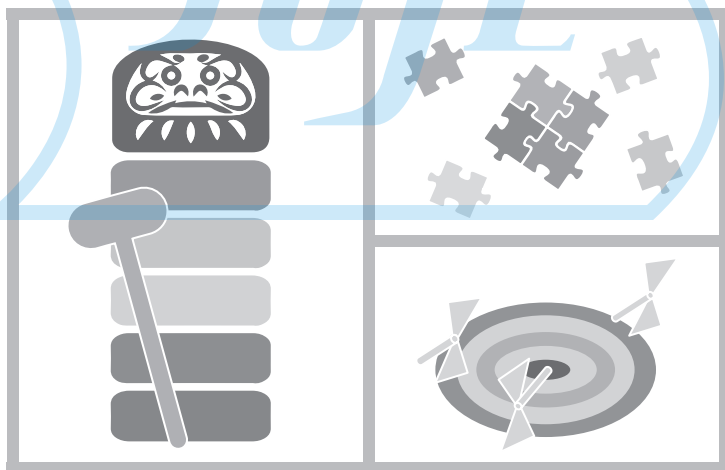
無断使用をお断りします。日科技連出版社

QCサークルのための すぐに使える 研修ゲーム

QCサークル東海支部 監修

平井勝利 鬼頭 靖 編

鬼頭 靖 QCサークル愛知地区・岐阜地区・静岡地区・三重地区 著



日科技連

はじめに

1960年代に製造現場で始まったQCサークル活動は、年月を経て、現場の作業者だけではなく、スタッフ部門にまで広がり、現在では全国で約60,000サークル(QCサークル本部登録)が活動しています。

各企業や団体、組織では、活動の活性化に向けて、発表会や交流会、研修会などが実施されています。中でも研修会は、QCサークルを活性化するために必要な知識・技術を習得するための重要な活動です。

しかしながら、研修会は、講師が一方的に講義をする、受講者にとっては極めて退屈でつまらないという意見も少なからずあります。また、運営者側にとっても、どのような教え方がよいか苦勞しているといった意見もたくさんあります。

元来、QCサークル活動は自主的な活動であり、サークルリーダーをはじめメンバー全員が楽しく活動することが大切ですが、現状は必ずしもそのような状況になっていないように感じています。

本書は、『QCサークルのための研修ゲーム入門』(今泉益正監修、杉浦忠・金子憲治・山田佳明・纒田隆著、日科技連出版社、1993年)をアップデートする目的で、編著者の一人である故平井勝利氏より引き継ぎ、2013年にスタートしましたが、一度、企画そのものが立ち消えとなってしまいました。

その後、2018年に世間の声を受けて企画が再度始動となり、筆者が引き継ぐ形で進めていましたが、今度は新型コロナウイルスの影響を受け、どうなることかと思いましたが、無事刊行することができました。

コロナ禍など、時代の変遷で研修会の開催に困っている QC サークルのメンバー・リーダー・推進事務局・アドバイザーの方に活用いただくため、QC サークルの研修会を楽しみながらできるよう、QC サークル東海支部の愛知、静岡、岐阜、三重地区の各地区で実際に使用している研修を、「研修ゲーム」として紹介しています。Web 研修でも使える事例や、「問題解決型」だけではなく、「課題達成型」の研修も掲載しました。皆様のご参考になれば幸いです。

本書を刊行するにあたり、長年にわたり東海支部の研修にご尽力された故平井勝利氏、「研修ゲーム」事例をご提供いただきました、愛知地区宮崎毅氏、今枝いち子氏、静岡地区齋藤正洋氏、岐阜地区河島和美氏、三重地区佐脇由幸氏に深くお礼申し上げます。また、刊行までにご尽力いただきました愛知地区鈴木康仁氏、藤吉博司氏、三重地区田中信弥氏に深くお礼申し上げます。

2022年8月

編者代表 鬼頭 靖

QCサークルのためのすぐに使える研修ゲーム 目次

はじめに	iii
本書の読み方・使い方	v
第1章 楽しく、効率的に学べる研修会にするために	1
1.1 QCサークルとは	2
1.2 QC手法について	4
1.3 問題解決型QCストーリーと課題達成型QCストーリー	4
1.4 QCサークル研修会	6
1.5 アイスブレイク	8
第2章 問題解決型ジグソーパズルゲーム	9
2.1 ゲームのねらい	10
2.2 ゲーム(研修)の準備	11
2.3 ゲーム(研修)の進め方	13
2.4 ゲームの終了後	23
第3章 問題解決型ダルマ落としゲーム —QCサークル活動への参加の仕方を学ぼう!—	27
3.1 ゲーム(研修)のねらい	28
3.2 ゲームの背景	28
3.3 ゲームの手順	31
3.4 発表	55

第4章 問題解決型紙コプターゲーム 一めざせ日本代表 フラ イトチャンピオンシップー	57
4.1 ゲームのねらい	58
4.2 ゲームの背景	58
4.3 ゲームの準備	59
4.4 ゲームの進め方	63
4.5 まとめと発表、講師による講評	79
第5章 課題達成型ジグソーパズルゲーム 一穴埋め資料でス トーリーの考え方・進め方を学ぶー	81
5.1 ゲームの概要	82
5.2 ゲームの準備	83
8.3 ゲームの手順	85
第6章 課題達成型紙コプターゲーム 一コンテスト連覇ー ...	99
6.1 ゲームの概要	100
6.2 ゲームの準備	104
6.3 ゲームの手順	106
6.4 発表と実際のスケジュール	124
引用・参考文献.....	129

的の的中率向上

第4章

問題解決型

紙コプターゲーム

一めざせ日本代表

フライトチャンピオンシップ

QC サークル 静岡地区

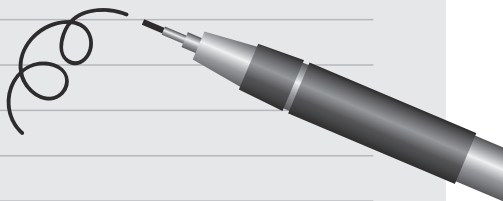


表 4.1 全体スケジュール

時間	分	項目	内容
9:30 ~ 9:55	25	自己紹介・役割分担	一人1分で自己紹介
		役割分担	全員が役割をもってください
9:55 ~ 10:10	15	体験学習背景説明	背景説明
			ステップ1: テーマ選定理由説明
10:10 ~ 10:30	20	FCの進め方	FCとは何
			紙コプターの作り方
			紙コプターの飛ばし方
			FCの手順
		必要な用具	
10:30 ~ 11:20	50	ステップ2 現状把握と目標の設定	紙コプター作成
			第1回目FCの実施
			現状把握(データ取り、グラフ作成、問題点の絞り込み)
			目標値を決める
		ステップ3 活動計画の作成	(本ゲームでは実施しません)
11:20 ~ 12:00	40	ステップ4 要因の解析	問題は何かを話し合い追究
			なぜその問題になるのか解析する
12:00 ~ 13:00	60	昼食・休憩	
13:00 ~ 14:00	60	ステップ4の続き	
14:00 ~ 15:40	100	ステップ5 対策の立案と対策実施	問題を解消する対策を考える
			対策後の第2回目FC実施
15:40 ~ 16:00	20	ステップ6 効果の確認	1回目とどのように変わったか確認する
16:00 ~ 16:10	10	ステップ7 標準化と管理の定着	対策内容を標準化する
16:10 ~ 16:20	10	反省と今後の進め方	問題解決の手順ごとによかった点、悪かった点、今後の進め方を話し合う
16:20 ~ 16:40	20	代表グループ発表	最高得点と向上したグループ
16:40 ~ 16:55	15	解説・講評・閉会	

「的の得点が低い」という問題を解決するため、紙コプターや飛ばし方の改良に取り組みます。フライトチャンピオンシップに必要な器材(1グループ分)を表4.2に示します。

さおは、先端にヘリポートを貼り付けるので、片方は平らになっているものを使用します。

ヘリポートは、不要になった名刺でかまいません。最初は切り込みが入っているものを使用します。

紙コプター用紙は、専用の型紙(ダウンロード資料)を使用します。サイズ変更は不可ですが、一般的なコピー用紙を使ってもOKです。なお、表4.2に示したように、各ステップで紙コプターの色を変えるとわかりやすくなります。

落下点の的の用紙は、型紙をダウンロードして作成してください。

表4.2 必要な器材(1グループ分)

器 材	現状把握 第1回FC	要因解析・検証	改善後 第2回FC
さお(園芸用) 長さ:180mm 太さ:φ12mm	2本	←	←
ヘリポート	2枚(スリット入り) 最初は切り込みあり	3枚(解析用に切込みをいれる)	2枚 2枚同じ切り込みとする
紙コプター	1機/人	トライ & エラー用 数機検討	対策機 1機/人 グループ内すべて 同じもの
紙コプター用紙	指定用紙(青)	指定用紙(黄)	指定用紙(ピンク)
クリップ(おもり) 28mmサイズ	3個/人以内	←	←
セロテープ	自由	←	←
両面テープ	さお先端	←	←
落下点のま	指定サイズ	←	←

4.4 ゲームの進め方

いよいよ、ここから実際に紙コプターを飛ばしてデータをとります。なお、前述の背景から、「ステップ1 テーマの選定」は省略します。

ステップ2 現状把握と目標の設定

(1) 紙コプターの作成

まず、メンバー全員がそれぞれ紙コプターを作成します。羽部分・おもり部分の切る長さは各自で自由に切って下さい。また、おもりの数、おもりの付け方(たて、よこ)は自由です。この違い・ばらつきが要因になります。

紙コプターおよびヘリポートの作り方を図 4.2、図 4.3 に示します。

ワンポイント

- ヘリポートは、運営側であらかじめ作成しておき、それを参加者に使ってもらっています。
- 竿を2本・ヘリポートを2枚ずつ用意しておくと、競技がスムーズに進みます。

(2) フライト

全員が紙コプターを作り終わったら、いよいよこれから実際に飛ばしてもらいます。ここでの手順とルールを図 4.4、図 4.5 にまとめています。

図 4.6(ワークシート 3)に、飛ばす順番に氏名を記入してください。飛ばし方は図 4.7～図 4.9 を参照してください。

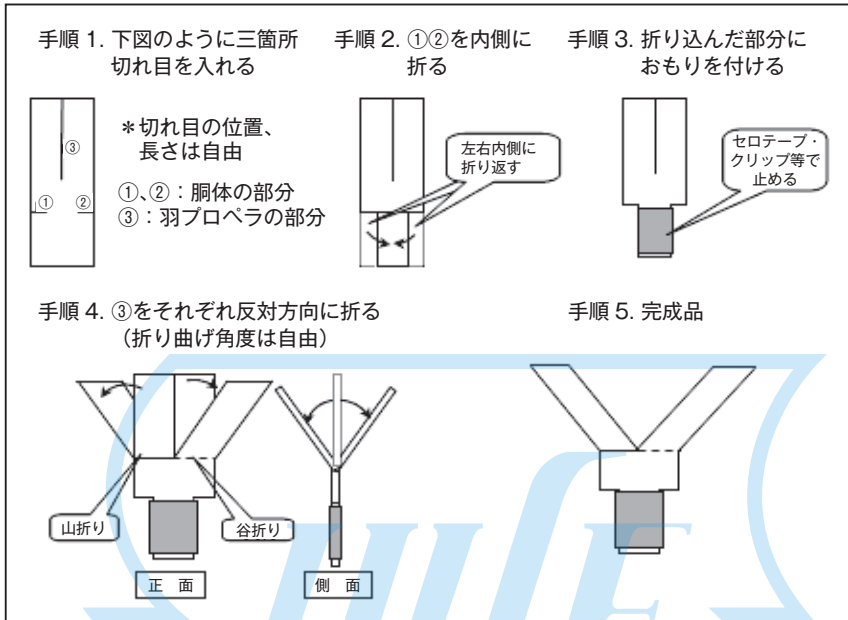
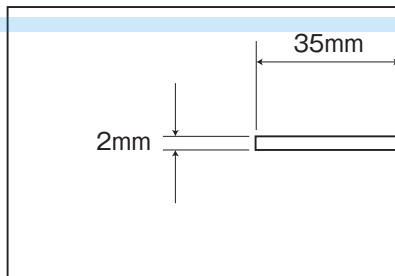


図 4.2 紙コプターの作り方

ヘリポートの切り込み寸法

標準仕様 (現状把握で使用)

ヘリポートの材料は不用
となった名刺を利用する。



ハサミで切り込みを入れる。
検証では、切り込みを自由に変更してもよい。

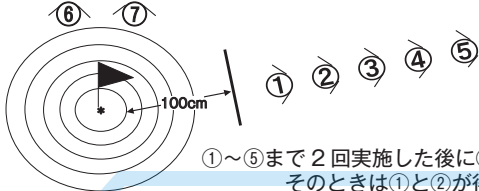
図 4.3 ヘリポートの作り方

フライトチャンピオンシップの手順

(1) 飛行場に紙コプターを持って集合する。
(各グループの配置は以下のとおり)

⑥: 得点測定 ⑦: 得点記録

①~⑤フライト準備



①~⑤まで 2 回実施した後に⑥⑦が 2 回繰り返す
そのときは①と②が得点測定・記録者となる

各グループの役割

- ① リーダー
- ② 書記
- ③ タイムキーパー
- ④ 発表者
- ⑤ 質問者
- ⑥ 得点測定者
- ⑦ 得点記録者

(2) 各グループとも、役割 No. 順に投げる。

注意事項

* 定位置に立つ前に離陸(落下)してしまった場合はやり直してもよい
この場合、制限時間内に含まれる

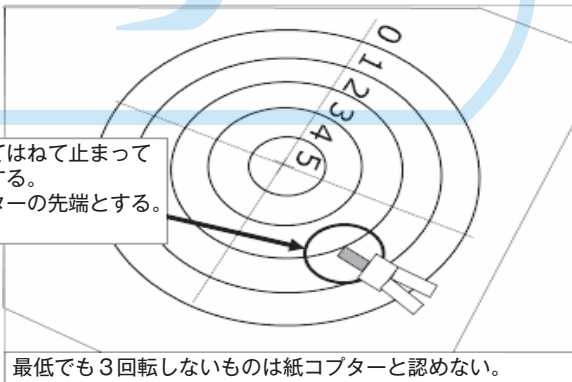
図 4.4 フライトチャンピオンシップの手順

計測ルール: 測定の仕方

全体の制限時間を設定する。
(1人 30 秒 × 2 投:
7人グループで7分)

着地点は、紙コプターの先端とする

着地点は、着地してはねて止まって静止した状態で計測する。
位置着地点は紙コプターの先端とする。
(本図の場合は2点)



最低でも 3 回転しないものは紙コプターと認めない。

※判断できない場合はアドバイザーが判断する。

図 4.5 計測ルール

ステップ2. 現状の把握と目標の設定

製作者	着地得点		合計	特記事項、特徴、ポイントなど
	1回目	2回目		
①				
②				
③				
④				
⑤				
⑥				
⑦				
合計				
グループの得点(平均)				←グループ平均点は少数点以下、第3位まで算出

図 4.6 現状把握①(ワークシート 3)

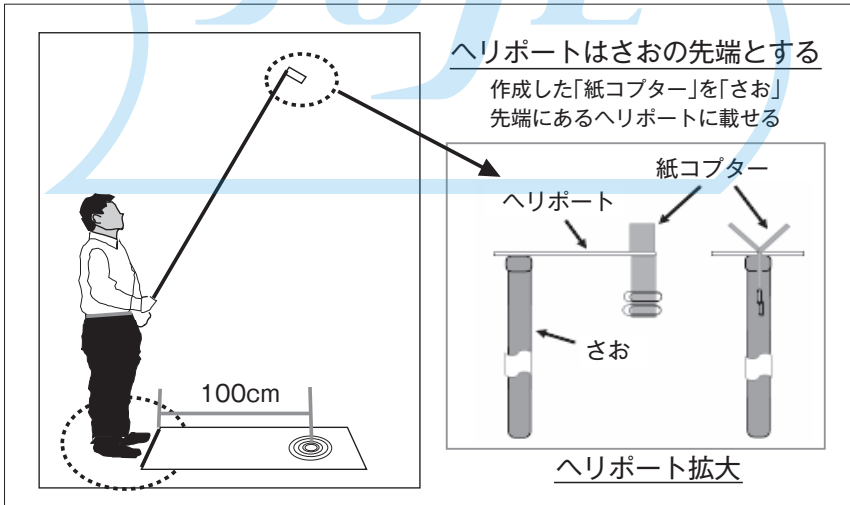


図 4.7 紙コプターの飛ばし方①

編者・著者紹介

編者

平井 勝利(ひらい かつとし)

元 トヨタ自動車(株)、平井マネジメント研究所 所長。元 QC サークル東海支部顧問。2019年逝去。

鬼頭 靖(きとう やすし) 第1章執筆担当

(株)アイシン TQM・ISO 推進部 主査。QC サークル東海支部 顧問。

著者

QC サークル愛知地区

今枝 いち子(いまえだ いちこ) 第5章執筆担当

愛知製鋼(株) 品質保証部 TQM 推進グループ 主任職。QC サークル愛知地区 幹事。

宮崎 毅(みやざき たけし) 第6章執筆担当

元 豊田合成(株)。QC サークル愛知地区 副世話人。

QC サークル岐阜地区

河島 和美(かわしま かずみ) 第2章執筆担当

オンダ国際特許事務所 改善推進室。QC サークル本部 幹事。

QC サークル静岡地区

齋藤 正洋(さいとう まさひろ) 第4章執筆担当

ジヤトコ(株) 品質保証部。QC サークル静岡地区 幹事。

QC サークル三重地区

佐脇 由幸(さわき よしゆき) 第3章執筆担当

元 本田技研工業(株)。QC サークル三重地区 世話人。

無断使用をお断りします。日科技連出版社

QC サークルのためのすぐに使える研修ゲーム

2022年9月28日 第1刷発行

監修者 QC サークル東海支部

編者 平井勝利 鬼頭 靖

著者 鬼頭 靖 QC サークル愛知地区・
岐阜地区・静岡地区・三重地区

発行人 戸羽 節文

検 印
省 略

発行所 株式会社 日科技連出版社
〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-15-5
DSビル
電話 出版 03-5379-1244
営業 03-5379-1238

Printed in Japan

印刷・製本 (株)中央美術研究所

© Yasushi Kitou et al. 2022

ISBN 978-4-8171-9765-8

URL <https://www.juse-p.co.jp/>

本書の全部または一部を無断でコピー、スキャン、デジタル化などの複製をすることは著作権法上での例外を除き禁じられています。本書を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内での利用でも著作権法違反です。