

難攻不落のアナログ城を攻略せよ ～堅く閉ざされた門をこじ開ける「AI×遊び心」の奇策～

徳島支部：三好市立西井川小学校

主任主事 清水 一斗

（事務職員経験2年目）

【背景と目標】

本校は全校児童 32 名の小規模校です。校務分掌が多岐にわたる教職員の提出物等を管理するため、昨年度までは前校長により、壁面ボードを使ったアナログなタスク管理が行われていました。前校長の異動により運用が一時的に停止した際、業務の抜け漏れを懸念する声が相次ぎ、私が業務を担うことになりました。この機に DX 推進を考えましたが、職場の実態は長年培われたアナログ文化への信頼が厚く、ICT 活用をイメージすることが難しい状況でした。そこには技術的な課題だけでなく、「デジタルは難しい」という高く厚い「心理的な壁」が立ちはだかっていました。そこで、正面突破（高度な効率化）ではなく、「まずはデジタルに慣れること」を最優先としました。堅牢な「アナログ城」の門を突破するため、以下の2点を目標としました。

- ① アナログの課題を解消しつつ、業務の中で日常的にデジタルツールを使う環境をつくる。
- ② 遊び心あふれる体験を通じ、全教職員の ICT スキルの底上げを目指す。

【協働・取組】

<取組1>タスク管理の Web アプリを独自開発

課題解決のため、生成 AI と Google Apps Script を活用して Web アプリ（※別添資料1）を開発しました。アプリの導入を校長に相談したところ快諾していただき、「紙との併用期間」として2か月程度の試験運用を開始しました。改善を重ねたことで、「紙の掲示は不要」との合意が得られ、2学期からは完全に Web アプリへ移行しました。移行後も周囲の意見を参考に、以下の機能を追加しました。

- ① ユーザーの意見を反映した画面表示の改善
- ② タスク追加時及び締切り前のリマインドメール自動送信機能
- ③ URL 入力欄の設置によるメール等の関連資料へのアクセス簡略化

令和8年2月現在、運用開始から半年以上が経過していますが、安定稼働を続けています。

<取組2>授業準備への AI 活用の提案

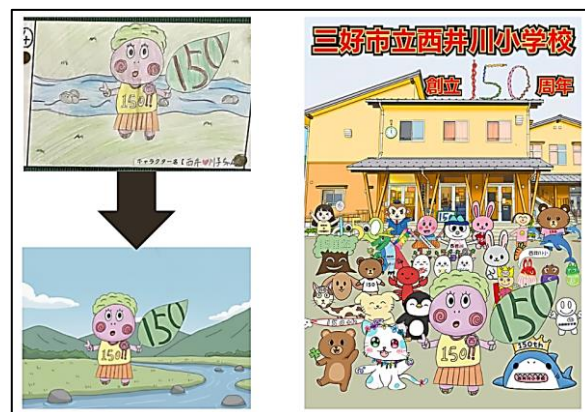
校内の学力向上実行プランを見直す際、一緒に考える機会をいただき、生成 AI の授業への活用を提案しました。具体的には、徳島県教育委員会が作成した「『徳島版読解力』を構成する『5つの力』」の資料を AI に分析させ、児童に習得させたい思考力を可視化したカード（※図1）を作成しました。また、授業での活用方法も併せて具体案を提示することで、AI が授業準備の強力なサポート役になることを示し、賛同を得ることができました。



【図1】思考力カード

<取組3>手書きキャラクターのデジタル化

創立 150 周年を迎えた本校は、児童からマスコットキャラクターを募集することになり、先生方の知的好奇心を喚起する絶好のチャンスであると考えました。児童が考案した 27 作品全てをデジタル化して共有したことで、先生方の生成 AI への関心が劇的に高まりました。



【図2】手描きイラストをデジタル化

学校事務実践事例（令和7年度）コピー・転載禁止

次のステップとして画像生成や編集方法を伝えたところ、先生方は自発的に150周年記念グッズや授業、掲示物へ展開し始めました。「キャラクターを動かしてみたい」という遊び心が原動力となり、普段の業務への自発的な活用につながりました。



【図3】先生方のアレンジによりグッズ化した
150周年記念式典の記念品

<取組4>職員研修で基本の再確認

研修担当からの依頼を受け、「生成AI活用」をテーマに、職員研修を実施しました。生成AIの活用が進まないことの背景として、「業務で具体的にどのようなことに役立つかわからない」ということが大きな障壁になっているのではないかと考えられます。この障壁を取り除くため、以下の内容で、実際に先生方が操作を体験することに重点を置いた研修を実施しました。

- ① 生成AI活用の基礎（※別添資料3）
- ② PDF資料を分析して関連イラストを生成（取組2の活用方法）
- ③ 生成AIを用いたスライド作成

研修資料として使用したスライドも、大部分は生成AIで作成しました。授業準備への活用例を示しながらも、内容が明らかに不完全な部分もあえて残しておきました。AIの特性や苦手な部分を見てもらい、先生方の実務への直結を意識した構成としました。

【成果と課題】

最大の成果は、デジタルツールが単なる「効率化の道具」ではなく、組織風土に前向きな変化をもたらした点です。Webアプリの導入は、自動リマインドやアクセス性の向上等、アナログでは実現できなかった利便性を提供しました。また、マスコットキャラクターのデジタル化においては、「新しいことを覚える負担」を「活用する楽しさ」が上回り、生成AI活用のハードルを下げることにつながりました。普段はICTを敬遠している先生が「こんな仕事はAIで楽しよう」と笑顔で話している姿を見た時

は、「やらされるDX」から「自ら取り組むDX」へと転換しつつあることに手応えを感じました。

一方で、持続可能性の面では課題が残ります。アプリの保守・管理が属人化しているため、複数人での運用や将来的な異動を見据えた引継方法の確立を進めていく必要があります。また、教職員にICTの利用を促すに当たり、スキルの習得と並行して情報モラルやリスク管理に関する知識のアップデートも不可欠です。

校長からは「本校にAI活用の流れが来ていると感じる。うまくいくことは引き継ぎ、課題があれば改善を図りながら学びを進めていきたい。」というコメントをいただきました。

【教訓】

実践を通じ、「遊びから入り、慣れてから学ぶプロセスこそが確実なスキル定着につながる」という教訓を得ました。ICT研修といえば操作習得が先立つイメージですが、本校で最も効果が感じられたのは、マスコットキャラクターの編集のような「楽しさ」をきっかけとした事例でした。先生方の「業務だから」という義務感ではなく、「おもしろそう」という遊び心をきっかけに生成AIの活用が広がり始めました。よく「ICTは手段であり、目的ではない」という批判があります。しかし、ICTを手段として当たり前のように使いこなす段階に到達するためには、ICTの活用そのものを目的化して成功体験を積ませるプロセスを戦略的に組み込むことにより、心理的な障壁を払拭する期間が不可欠であると推察されます。「習うより慣れろ。慣れるために楽しめ。」というアプローチは、デジタルアレルギーをもつ層にも無理なくDXを推進する鍵であると実感しました。この大胆な実践が奏功したのは、校長をはじめ先生方の強力なサポートと、小規模校ならではの機動性により、「まずはやってみる」という動きが取れたからこそです。

本実践を経て、私の中に「事務職員は学校の空気さえも変えられる」という確信が生まれました。しかし、これは「アナログ城」の門をほんの少しこじ開けたに過ぎません。これから目指すべきなのは、ICT活用を一過性のイベントで終わらせず、学校の文化として定着させることです。今後も自身のスキル向上に努めるとともに、遊び心を取り入れた柔軟な発想で現場の負担軽減に直結するような挑戦を続けてまいります。

学校事務実践事例（令和7年度）コピー・転載禁止

【別添資料1】紙とボードでタスク管理（左）とタスク管理Webアプリ（右）



【別添資料2】自作Webアプリの概要と導入効果

自作Webアプリで職員室の「うっかり」ゼロへ！

～覚えるストレスを手放して心にゆとりを～

<開発の背景>

Before

紙の掲示はわかりづらい...
多くなると見落とす...

After

通知が来るから安心！
スマホでいつでも確認！

<5つのアピールポイント>

- ①自動リマインド**
締切前にメールでお知らせ。
見落とし防止。
- ②リンク機能**
URL記載で関連メール探しの
時間を大幅短縮。
- ③マルチデバイス**
職員室でも、出張先でも。
スマホ・PC・タブレットで。
- ④現場直結のUI**
「ここが使いにくい」
現場の声をすぐに反映。
- ⑤完全無料**
開発費も運用費もゼロ！
予算がなくてもできる！

<組織にもたらした効果>

- 脳のメモリ解放**
「覚えておかなきゃ」
というストレスをシステムが代行。
- アジャイル開発**
「言え変わる」を体験
することで、みんなで変
えていく意識が向上。
- デジタルアレルギー緩和**
「難しい」を「便利」が
上書き。生成AI活用へ続
く土台となった。

【別添資料3】取組4の職員研修で使用したスライド（※一部イラストが公開に不適切なため削除）

生成AI活用時間 R7.10.30（木）

1

生成AIの超かんたん説明

2

生成AIは悪なのか？

1. 情報を抜き取られない心配
2. AIを使うと考えるようになるんじゃない？
3. AIって嫌じゃない？

※このページの内容はすべて清水の個人的な意見です。

3

（参考）日本の現状

「AIを使わない」ことが最大のリスクだ！
と何回か言っています...

4

注意ポイント

個人情報をしっかり守ろう！
プライバシーの取り扱いに注意が必要です。

5

著作権とマナー

著作権とマナー
生成AIは「自分から作っていい」ものではないので、著作権やマナーに気をつけて使う必要があります。

6

小学校教員の業務改善に期待できる生成AI活用法

業務改善の期待
生成AIは、小学校教員の業務改善に期待できるツールです。

7

事務作業の効率化

事務作業の効率化
生成AIは、事務作業の効率化に役立ちます。

8

楽しい授業準備支援

楽しい授業準備支援
生成AIは、楽しい授業準備支援に役立ちます。

9

児童の学習支援

児童の学習支援
生成AIは、児童の学習支援に役立ちます。

10

まとめと今後

まとめと今後
生成AIは、上手に使えば仕事の効率を上げる強力なツールになります。

11

【別添資料4】職員研修の概要

職員研修で伝えなかった「AI活用」の真実 ～「AIが作ったものは使えない」という噂の正体～

ひと手間プラスで可能性が広がる！

<あえてボロを見せる研修>

AI作
AI作
AI作

AI作
AI作
AI作

AIのダメなところを隠さず提示。過度な期待と恐怖心を取り除く。

<より良いものにするために手間を加える>

AIの仕事（60%）
スピード・網羅性

人間の仕事（40%）
ファクトチェック・責任・感情

情報の正しさチェックと「自分らしさ」の上乗せでより良いものに！

＝ 100 完成！

とりあえず形にするのはAIに任せて！

<上手に使って働き方改革>

Before
よく見たら間違いだらけ...

After
少し直して使う！
わかっていれば便利！

「ゼロから作る必要がない」が働き方改革につながる！