

Canvaで広がる、豊かな学びと働き方の未来

～教師・子ども・評価、それぞれに広がる可能性～

提案者 宇都宮市立御幸が原小学校 五十嵐太一

1. はじめに

「主体的・対話的で深い学び」が求められる現代の教育において、子どもたち自身が思考・感情・表現を、わかりやすく、豊かに可視化する力が必要とされています。Canvaは、こうした学びを強力に支援するツールです。直感的な操作性、豊富なテンプレート、多様なビジュアル表現は、子どもたちの発想を可視化し、他者と共有することを可能にします。教師にとっても、教材づくりや学びの振り返り支援に活用しやすく、ICT活用のハードルを下げる力があります。

本資料では、Canvaを活用した学びの広がりを「提示」「共同」「評価」の3つの観点から紹介し、県内へのさらなる普及に向けた可能性を共有します。

2. Canva 活用実践の3分類

① 提示：教師がわかりやすく伝える手段として

Canvaは、教師自身が授業スライド、掲示物、配布資料を視覚的に整理・作成する手段として非常に効果的です。テンプレートや素材を活用することで、わかりやすく、伝わりやすい資料が短時間で作成でき、教師の働き方改革にもつながります。

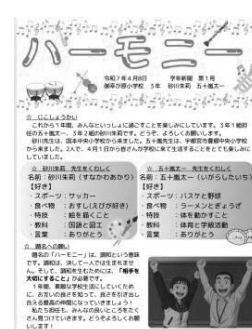
- ・ 授業スライド（国語・社会・理科・総合的な学習の時間など）
- ・ 掲示物（学級目標・委員会・係活動ポスター・校内掲示物）
- ・ 保護者向けのお知らせ文書や学校・学級だより
- ・ CanvaのWebサイト機能によるポータル化：学級・学年のリンク集や学習ツールをまとめたクラスポータル、職員室内の校務ポータルを作成。迷子にならない導線設計で、学びやすさと時間の効率化を実現。



〇〇小ポータルサイト



学級目標掲示

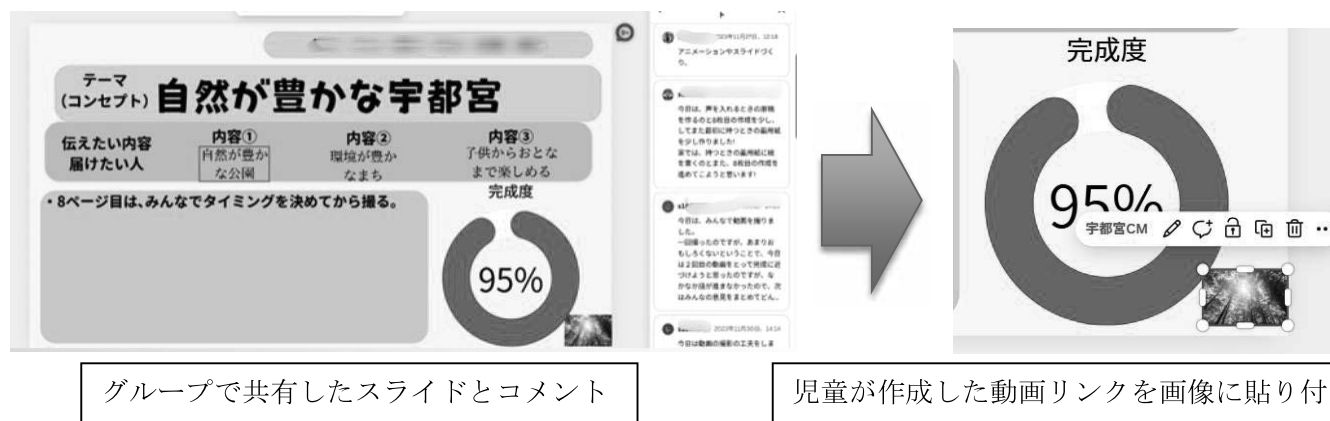


学年通信

② 共同：子どもたちの共同編集と相互評価による学び合い

Canvaの共同編集機能により、子どもたち同士がアイデアを出し合いながら、互いの作品にコメントを入れるなど、学び合いと相互評価が自然に生まれます。話し合いや表現の工夫を通して、対話的で深い学びを構築していきます。

- ・国語「町の幸福論」で、それぞれの考える豊かな「宇都宮市」の提案：グループ活動



③ 評価：形成的評価・総括的評価を支える学びの可視化

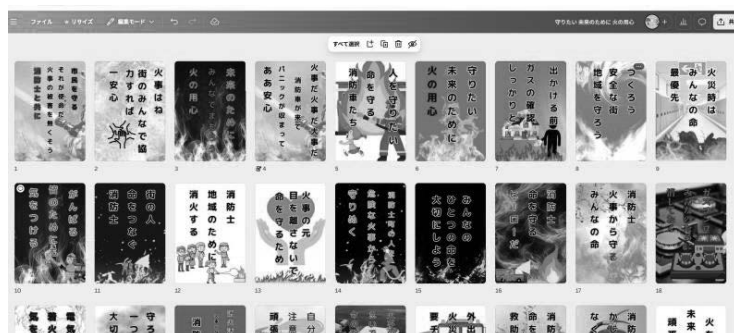
Canva は「今ここでの学び」を可視化し、形成的評価と総括的評価の両方に活用できるツールです。児童が活動している様子をリアルタイムで把握し、タイムリーにアドバイスができるだけでなく、全員分の成果物を一覧で確認できることで、総括的評価もスピーディに行えます。

【形成的評価】

- ・活動中のスライド・ワークシート・ホワイトボードをリアルタイムで把握可能
- ・コメント機能により、思考の途中に対話を促しやすい
- ・気づきや学びの修正がその場で行える

【総括的評価】

- ・全員の作品がクラウド上に保存され、一覧で比較・振り返りが可能
- ・ポートフォリオとして蓄積・共有でき、成長記録として活用できる
- ・評価コメントもタイムスタンプ付きで残せる



社会科の学習のまとめの標語の一覧



付せんで意見を出し合う活動を

リアルタイムで見合うことができる

3. おわりに

Canva は、「わかりやすく伝えること」「共同ですること」「振り返って深めること」を可能にするツールです。子どもの学び、教師の働き方、学校の発信力を一気に高める力を持っています。これから、全国の学校のあらゆる場面に Canva が活用されていくことを願っています。

1 はじめに

今回の発表では、小学校での2年間の勤務の際に、英語の授業を子どもたちが楽しめるように、私が意識した授業づくりと教材づくりについてお伝えしたいと思います。

英語（英語の授業）を好きになるためには、「授業が楽しいこと」、そして「達成感や成長実感が得られること」が不可欠であると考えました。以下、具体的な授業パーツと教材を紹介していきます。

①フラッシュカード

使用したのは教育技術研究所のフラッシュカードです。(画像は教育技術研究所 HP より)

ペアで協力して、教師が指定したカテゴリーの英単語を１０個言う活動です。１０個言うまで座れないので、「すわれまてん」として楽しみました。頭の中の英単語知識をアウトプットする活動です。活動の後には、ピクチャーディクショナリーを使って単語の再インプットを行います。

BOMB ゲームは、対戦型のゲームです。教師が指定したカテゴリーの英単語を交互に言います。タイマーがなった時に、爆弾（としたもの）を持っていた方が負けとなります。ハラハラしながらアウトプットを楽しむことができます。この活動のあとも、単語の再インプットを行います。

どれくらいの英単語が言えるのかどうかを可視化する方法として、ピクチャー
ディクショナリー（東京書籍 New Horizon Elementary 付属）にシールを貼るとい
う活動を行いました。例えば、月名は12個あります。教師の前で12個全部言え
たら金色のシールを、半分の6個言えたら銀色のシールを貼ってもらうというルー
ルで進めました。

NEW HORIZON Elementary English Course My Picture Dictionary

Words フラッシュカードで単語を覚えることができます。

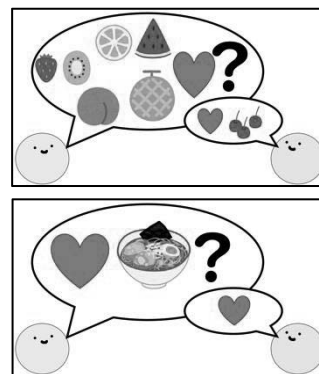
単語の読み方と700語の単語をイラストで説明する辞書です。

数詞	8	動物	17
動	9	月	18
形	10	日付	18
形	10	星	19
スポーツ	11	星	19
動物・樹木	12	天竺	19
動物・樹木	13	天竺	20
動物・樹木	13	天竺	20
動物・樹木	14	天竺	21
動物・樹木	15	天竺	22
動物・樹木	15	天竺	22
動物・樹木	16	天竺	24
動物・樹木	16	天竺	24
動物・樹木	17	天竺	25

(2) やりとり力を高める活動

①やりとりフラッシュカード

導入したやりとり (Q と A のセット) も、使わないまま放置すればすぐに忘れ去られてしまいます。それを防ぐためには、繰り返し練習することです。とても手軽な方法は、右のようなフラッシュカードを見せての発音練習です。英単語の練習と同じように、教師の後について発音します。



②ペアでのやりとり活動

・ Speed QA

その名の通り、高速でやりとりを行えるようにするトレーニングです。制限時間を設定して、その時間でいくつのやりとりができるか測定する活動です。

・ TF-QA

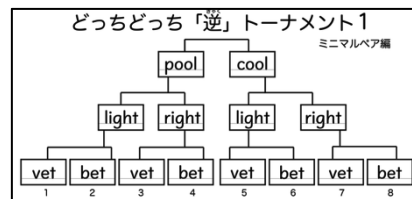
スピーディなやり取りを行うと、尋ねっぱなしで相手の答えを聞いていないことがあります。そこでおすすめなのが、「騙し合い」の要素を取り入れた活動です。質問に答える側に時々嘘をついて、相手を騙すように指示します。質問をしたほうは、答えが正しいと思ったら T、嘘だと思ったら F と言います。

・ QAA

会話は単発のやり取りでは終わりません。情報を追加することが自然です。これは、質問された際に、一つの A で終わらずに、関連する情報を足す活動です。

・ QAQA

相手の答えを聞いて、関連する質問をするのがこの活動です。QAA や QAQA がスムーズにできるようになるとかなり自然な会話に近づくことができます。



(3) 音と文字をつなぐ活動

・ アルファベット BINGO

・ どっちどっち逆トーナメント

・ ワードサーチ

・ レベル別英単語の完成シート

(4) ICT 機器を活用した活動

・ DeepL を使った文字起こし

・ Claude AI で作った学習ゲーム

※ (3) (4) の詳細は夏期研修会で紹介させていただきます。

1 pink	g	o	s	i	l	v	e	r	x	r
2 purple	y	e	s	i	l	i	n	j	p	e
3 brown	h	c	u	w	h	i	t	e	w	q
4 black	x	i	u	h	m	b	i	a	c	k
5 blue	b	k	o	r	e	p	b	w	n	d
6 red	r	o	a	b	r	o	w	n	p	f
7 yellow	g	r	v	u	y	e	l	l	o	w
8 green	o	h	p	i	n	k	j	a	c	k
9 white	j	p	v	o	r	a	n	g	e	e
10 orange										
11 gold										
12 silver										

P10 色 レベル I			
白	()ite	ピンク	()ink
赤	()ed	むらさき	pur()le
オレンジ	()range	茶色	brow()
黄色	()ellow	黒	bla()
緑	()reen	青	()lue

3 成果と今後の課題

小学校では、授業づくり・教材づくりに真剣に取り組み、「英語の授業が楽しい」「英語を話せるようになって嬉しい」といった子どもたちの声を数多く聞くことができました。このような実践を通して得られた成果や学びを生かし、今後は現在勤務している中学校 1 年生を対象に、英語を「読める・書ける」力の育成を目指した研究と実践を進めていきたいと考えています。