

2026年度 新渡戸文化中学校・高等学校		Unit Plan(年間シラバス)						担当	鈴木	
学年/コース		教科[中学]もしくは科目[高校]		重視される学びの自律型コンピテンシー						
中学2年		国語		自分をコントロールする Self-Control		他者とつながる Communication		新しい価値を創造する Creation		
時間数		使用教科書		目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機
4時間/週		光村図書 国語2		<input checked="" type="checkbox"/> 課題発見	<input checked="" type="checkbox"/> 戦略的学習力	<input checked="" type="checkbox"/> 言語スキル	<input checked="" type="checkbox"/> 協働性	<input checked="" type="checkbox"/> データサイエンス	<input checked="" type="checkbox"/> クリエイティブティ	未来志向
<input checked="" type="checkbox"/> 可能性発見	<input checked="" type="checkbox"/> 自己修正	<input checked="" type="checkbox"/> 双方向コミュニケーション	<input checked="" type="checkbox"/> ソーシャルティ	<input checked="" type="checkbox"/> 批判的思考	<input checked="" type="checkbox"/> 論理的表現力	他者尊重				
<input checked="" type="checkbox"/> パersonライズな学び	<input checked="" type="checkbox"/> レジリエンス	<input checked="" type="checkbox"/> 感情のコントロール	<input checked="" type="checkbox"/> 教科と社会を紐づける力	<input checked="" type="checkbox"/> 情報リテラシー	<倫理観><双方向コミュニケーション><自己修正>	自己承認				
単元		単元の概要		学びの羅針盤(活動内容と評価基準)						
1 学期	・アイズプラネット ・文法 (品詞 名詞・副詞) ・枕草子・熟語 ・クマゼミ増加の原因を探る	・登場人物の関係性に目を向け、心情を考える。 ・文法の基本から品詞ごとの働きを知る。 ・古文に触れ、歴史的仮名遣いを覚える。 ・情報の整理の仕方・思考の視覚化を学び、実践する。	社会的視点	A3 実社会から学びを得る	B3 実社会の問いを生む	C3 社会貢献のデザイン	作者の意図や物語の世界の視点を持ち、実社会でも活かすことができる。	図示資料やエッセイなどの実社会での役割について考える。古典的作品などの教養を身につける実社会においての意義を考える。 ・課題、クリエイション		
	2 学期	・文法 (連体詞・接続詞・感嘆詞) ・平家物語 ・漢詩の風景 ・仁和寺にある法師 ・短歌に親しむ ・聞き上手になろう	・文法において、品詞ごとの働きを知り、これを活かした文章を作成する。 ・短歌に触れ、創作する楽しさを知る。 ・古典に触れ、学びの可能性を広げる。 ・他者の短歌に触れ、インタビューし記事にまとめる。	他者の視点	A2 本物の素材から学びを得る	B2 対話から問いを生む	C2 学外に向けて発表	国語便覧やその他資料を用いることができる。 ・課題	自分の学びを他者と共有し、相違点や共通点に気が付ける。課題を他者と共有しながら進めることができる。 ・課題、クリエイション	漢字検定などの外部機関への挑戦 ・漢字検定等
		・文法(用言) ・走れメロス ・見えないだけ	・漢詩の世界に触れ、世界観を広げる。 ・人間の本質を考える。 ・作文	個人的視点	A1 教科書から学びを得る	B1 個人の問いを生む	C1 校内で発表をする	物語・論説文の構成を理解する。必要な知識を身につけることができる。 ・単元テスト・課題	課題を通して文章に込められた問いを理解し、それに取り組むことができる。 ・課題、クリエイション	自分が考察したこと発見したことを公の場で発表することができる。 ・課題・クリエイション
本質的な問いまたは単元を貫く問いの例 Heart		創造的な活動およびアウトプットの例 Hands		関わり Engage		探究 Investigate		行動 Act		
自分が感じていることを伝えるために必要なものは何か、相手が感じていることを理解するために必要なものは何か。		(1学期)自分流枕草子の創作。 (2学期)短歌制作と解説文。 (3学期)メロス現代版を作成し劇にて発表。		知識・技能		●単元テスト(30%) ●コアチャレ(20%) ☆なお欠席の場合の再テストは実施しない。(単元テスト・コアチャレ)欠席・出席停止の場合は、取り組んだ課題の到達点をもとに見込み点で評価する。		●アウトプットテスト(30%) ●活動の貢献度・課題等の取り組み(20%)		<教材> 国語便覧(浜島書店) 解いて覚える中学生の文法(東京法令出版) <ICT> iPad・ロイノート・Classroom <備考> 要に応じて書籍・web動画等を参考・活用する
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化> Head		Googleclassroom(予定の確認) ロイノート(進捗課題および作品の共有)		主体的に学習に取り組む態度						

2026年度 新渡戸文化中学校・高等学校		Unit Plan(年間シラバス)						担当	吉田 茂	
学年/コース		教科[中学]もしくは科目[高校]		重視される学びの自律型コンピテンシー						
中学2年		社会		自分をコントロールする Self-Control		他者とつながる Communication		新しい価値を創造する Creation		
時間数		使用教科書		目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機
3時間/週		オリジナルテキスト 地図帳(帝国書院) 歴史教科書(日本文教出版)		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
単元		単元の概要		学びの羅針盤(活動内容と評価基準)						
1 学期	・現代の社会問題 ・現代政治の特色	・現代の社会問題について興味関心を持てるようになる ・地方自治、三権分立、日本国憲法、国際連合について調べ学習・プレゼンをすることで、学習したことを自分ごと化して考えることができるようになる	調 点 ・世 界 的 視 点 ・社 会 的 視 点 ・他 者 的 視 点 ・地 域 的 視 点	A3 実社会から学びを得る	B3 実社会の問いを生む	C3 社会貢献のデザイン				
	・戦後史 ・戦前～大正	・学習範囲:2000年代以降、1990年代、1980年代、1970年代と公民分野、1960年代、1950年代～戦後直後と公民分野、15年戦争、政党政治の展開3つの戦争 ・学習範囲に取り組むことで、学習理解をし、それぞれのセクションにおいて提示した本質的な問について、自分なりの考えを持つことができる		A2 本物の素材から学びを得る	B2 対話から問いを生む	C2 学外に向けて発表				
	・明治時代	・学習範囲:大正・昭和初期の文化、明治維新、明治の文化 ・学習範囲に取り組むことで、学習理解をし、それぞれのセクションにおいて提示した本質的な問について、自分なりの考えを持つことができる		A1 教科書から学びを得る	B1 個人の問いを生む	C1 校内で発表をする				
2 学期				現代社会の出来事・仕組みと学習したことを結びつけ、学びを深めることができる。	学習した内容と現実社会を相関させ、新たな疑問点を言語化することができる。	学習した内容で生まれた「問い」「課題」などから、今自分にできることを考え、行動しようとする姿勢がみられる				
3 学期				画像データや実物教材などから、教材などで学習したことを結び付けて、学びを深めることができる。	学習した内容を自分の言葉としてアウトプットし、疑問など新たな学びにつなげることができる。	学習した内容を学外を対象に発信し、新たな学びにつなげることができる。				
本質的な問いまたは単元を貫く問いの例		創造的な活動およびアウトプットの例		知識・技能		思考力・判断力・表現力		主体的に学習に取り組む態度		
・その時代は今とどうつながっているのか？ ・大正時代とはどんな時代だったのか？ ・あなたが思う一番大事な人権問題とは？ ・あなたが見つけた「パーソナライズポリティカル」とは？		授業の基本的な進め方 ①グループで調べ学習→プレゼン ②補填学習 ③単元まとめ学習		●単元テスト ●Googleクラスルームの課題 ●ノートチェック ●プレゼンによる評価		●Googleクラスルームの課題 ●ICTアプリによる創作学習 ●プレゼンによる評価 ●その他創作活動学習		<教材> 日本教育出版社「歴史」 帝国書院「地図帳」 新渡戸文化オリジナルテキスト「社会」 <ICT> ipad Googleクラスルーム 他、ICTアプリ <備考> 実物教材		
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化>		・パドレット(進捗状況及び、調べ学習の成果) ・GoogleClassRoom(調べ学習の評価及び課題提出の成果) ・ノートの記録		・基礎学習など認知分野30% ・表現、考察など非認知分野30% ・アウトプットテスト40% で評価 →アウトプットテスト欠席者は要相談(条件による)						

2026年度 新渡戸文化中学校・高等学校		Unit Plan(年間シラバス)						担当	浜田・山崎		
学年/コース		教科[中学]もしくは科目[高校]		重視される学びの自律型コンピテンシー							
中学2年		数学		自分をコントロールする Self-Control		他者とながら Communication		新しい価値を創造する Creation			
時間数		使用教科書		目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機	
4時間/週		これからの数学2(数研出版)		<input checked="" type="checkbox"/> 課題発見	<input checked="" type="checkbox"/> 戦略的学習力	<input type="checkbox"/> 言語スキル	<input checked="" type="checkbox"/> 協働性	<input checked="" type="checkbox"/> データサイエンス	<input checked="" type="checkbox"/> クリエイティブティ	未来志向	
				<input checked="" type="checkbox"/> 可能性発見	<input checked="" type="checkbox"/> 自己修正	<input checked="" type="checkbox"/> 双方向コミュニケーション	<input type="checkbox"/> ソーシャリティ	<input checked="" type="checkbox"/> 批判的思考	<input checked="" type="checkbox"/> 論理的表現力	他者尊重	
				<input checked="" type="checkbox"/> パーソナライズな学び	<input checked="" type="checkbox"/> レジリエンス	<input checked="" type="checkbox"/> 感情のコントロール	<input checked="" type="checkbox"/> 教科と社会を紐づける力	<input checked="" type="checkbox"/> 情報リテラシー	<倫理観><双方向コミュニケーション><自己修正>	自己承認	
単元		単元の概要		学びの羅針盤(活動内容と評価基準)							
1 学期	<ul style="list-style-type: none"> 連立方程式 1次関数 	<ul style="list-style-type: none"> 単元の意義を考え、概念を理解し、基本的な原理・法則を用いた処理ができる。 式の性質を理解し、事象を数学的に捉えて簡潔・明瞭・的確に表現できる。 本質的な問いに従って、問題解決の過程における粘り強さ・数学的論拠・表現のよさに気づき、評価・改善ができる。 	世界の視点	A3 実社会から学びを得る	B3 実社会の問いを生む	C3 社会貢献のデザイン	社会的視点	実社会や世界のデータを検索し事象の数値を比較・分析したものを選択した方法で表現できる。※リアルな体験を通してB3につなげる可能性もある。			
			地域の視点	A2 本物の素材から学びを得る	B2 対話から問いを生む	C2 学外に向けて発表	他者の視点	日常の事象から問いを発見し、解を導くことができる。	日常の事象もしくは実社会の問題に対して、役割分担を行い、解決や創造のアウトプットを共創する。		
			個人的視点	A1 教科書から学びを得る	B1 個人の問いを生む	C1 校内で発表をする	個人の視点	基本事項の本質的な理解につとめ、基本問題を解くことができる。	手順の違う解法など他者の意見の理解に努め、学び方に向き合う姿勢が見られる。また、それらを自己評価することができる。	学習成果を共有・プレゼンテーションおよび相互評価することができる。	
2 学期	<ul style="list-style-type: none"> 平行と合同 三角形と四角形 図形の合同 図形の相似(中3) 円(中3) 	<ul style="list-style-type: none"> 単元の意義を考え、概念を理解し、基本的な原理・法則を用いた処理ができる。 式やグラフの性質を理解し、事象を数学的に捉えて簡潔・明瞭・的確に表現できる。 図形の性質を理解し、事象を数学的に捉えて簡潔・明瞭・的確に表現できる。 本質的な問いに従って、問題解決の過程における粘り強さ・数学的論拠・表現のよさに気づき、評価・改善ができる。 									
3 学期	<ul style="list-style-type: none"> 確率 四分位数と箱ひげ図 	<ul style="list-style-type: none"> 単元の意義を考え、概念を理解し、基本的な原理・法則を用いた処理ができる。 確率やデータの性質を理解し、事象を数学的に捉えて簡潔・明瞭・的確に表現できる。 本質的な問いに従って、問題解決の過程における粘り強さ・数学的論拠・表現のよさに気づき、評価・改善ができる。 									
				関わり Engage		探究 Investigate		行動 Act			
				評価方法				学びのリソース(教材・ICT)			
本質的な問いまたは単元を貫く問いの例 Heart		創造的な活動およびアウトプットの例 Hands		知識・技能	●単元テスト(40%) ●Checkテスト(10%)	●創作活動(30%) -協働や相互評価 -発表または共有、成果物 -活動の貢献度	【教材】 ●OKRAおよびQubena ●演習用プリント 【ICT】 ●教科サイトおよびiPad Appなど ●NHK for School「マスと！」 【備考】 必要に応じて Web動画、Webソフトを活用する				
<ul style="list-style-type: none"> 連立方程式は実生活でどのように用いるのか 場面によって適したデータの分析とは何か 		<ul style="list-style-type: none"> 連立方程式を使う場面に対して、自分の考えを動画でまとめることができる データの分析をNumbersで行い、考察内容を発表することができる 		思考力・判断力・表現力		●提出物(10%) ●コアチャレ提出(10%) ●Qubena(10%)					
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化> Head		<ul style="list-style-type: none"> Google Classroom(進捗課題および予定確認) Padlet(進捗共有および作品共有) ロイロノート(進捗共有および作品共有) 		主体的に学習に取り組む態度							

2026年度 新渡戸文化中学校・高等学校

Unit Plan(年間シラバス)

担当 蓮沼一美

学年/コース		教科[中学]もしくは科目[高校]	重視される学びの自律型コンピテンシー						
中学2年		理科	自分をコントロールする Self-Control		他者とつながる Communication		新しい価値を創造する Creation		
時間数		使用教科書	目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機
4時間/週		啓林館 未来へ広がるサイエンス 1,2,3	<input checked="" type="checkbox"/> 課題発見	<input checked="" type="checkbox"/> 戦略的学習力	<input checked="" type="checkbox"/> 言語スキル	<input checked="" type="checkbox"/> 協働性	<input checked="" type="checkbox"/> データサイエンス	<input checked="" type="checkbox"/> クリエイティブティ	未来志向
			<input checked="" type="checkbox"/> 可能性発見	<input checked="" type="checkbox"/> 自己修正	<input checked="" type="checkbox"/> 双方向コミュニケーション	<input checked="" type="checkbox"/> ソーシャルティ	<input checked="" type="checkbox"/> 批判的思考	<input checked="" type="checkbox"/> 論理的表現力	他者尊重
			<input checked="" type="checkbox"/> パーソナライズな学び	<input checked="" type="checkbox"/> レジリエンス	<input checked="" type="checkbox"/> 感情のコントロール	<input checked="" type="checkbox"/> 教科と社会を紐づける力	<input checked="" type="checkbox"/> 情報リテラシー	<倫理観><双方向コミュニケーション><自己修正>	自己承認
単元		単元の概要	学びの羅針盤(活動内容と評価基準)						
1 学期	・身のまわりの物質	・物質の性質を利用して、物質を区別する。 ・気体の性質を利用して、気体を区別する。 ・水溶液の性質を利用して、物質を区別する。 ・物質の状態を変化して、物質を区別する。	社会的視点	A3 実社会から学びを得る	B3 実社会の問いを生む	C3 社会貢献のデザイン			
			社会・世界的視点	実社会での状態変化や密度について学ぶことができる。	実社会に用いられている化学分野の現象について疑問をもち、検証する。	身近な化学を活用した、日常生活を便利にするためのアイデアを提案できる。			
			他者・地域的視点	A2 本物の素材から学びを得る	B2 対話から問いを生む	C2 学外に向けて発表			
2 学期	・化学変化と原子・分子 ・化学変化とイオン	・物質の成り立ち。物質の表し方。 ・さまざまな化学変化。 ・化学変化と物質の質量。 ・水溶液とイオン。	個人的視点	日常の事象から物質との関連を発見し、課題を解決することができる。	対話により新たな問いを見出し、解決に向けて探求することができる。	自らの問いを学外に向けて発表・発信することができる。			
			社会的視点	A1 教科書から学びを得る	B1 個人の問いを生む	C1 校内で発表をする			
3 学期	・化学変化とイオン ・地球の大気と天気の変化	・電池とイオン。 ・酸・アルカリと塩。 ・地球をとり巻く大気の様子。 ・大気中の水の変化。 ・天気の変化と大気の動き。 ・大気の動きと日本の四季。	個人的視点	物質についての本質的な理解につとめ、基本問題を解くことができる。また正しい実験技能を身に着けることができる。	実験手法や操作手順等、他者と意見が異なる際には相互理解に努め、学び方に向き合う姿勢が見られる。また、それらを自己評価することができる。	身のまわりの物質に関連した研究について、学習成果をポスターにまとめ、プレゼンテーションおよび相互評価することができる。			
			関係性	関わり Engage	探究 Investigate	行動 Act			
			評価方法				学びのリソース(教材・ICT)		
本質的な問いまたは単元を貫く問いの例 Heart		創造的な活動およびアウトプットの例 Hands	知識・技能	●ミニテスト ●単元テスト ●アウトプット型テスト(研究活動・ポスター作成・プレゼンテーション) ●日々の振り返り内容		●ロイロノートによる課題提出 ●プリントの記入内容、提出状況 ●クラスルームへの課題の提出内容、提出状況		【教材】 教科書・問題集・授業プリント 【ICT】 クラスルーム・ロイロノート・Keynote ほか	
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化> Head		・授業プリント(手書き記入) ・ロイロノート、クラスルームによる画像・動画・スライド、ポスター作成、授業の振り返り・目標設定	主体的に学習に取り組む態度						

2026年度 新渡戸文化中学校・高等学校		Unit Plan(年間シラバス)						担当	吉田未央	
学年/コース		教科[中学]もしくは科目[高校]		重視される学びの自律型コンピテンシー						
中学2年		[中学]保健体育		自分をコントロールする Self-Control		他者とつながる Communication		新しい価値を創造する Creation		
時間数		使用教科書		目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機
1時間/週		最新 中学校 保健体育		<input checked="" type="checkbox"/> 課題発見	<input checked="" type="checkbox"/> 戦略的学習力	<input checked="" type="checkbox"/> 言語スキル	<input checked="" type="checkbox"/> 協働性	<input type="checkbox"/> データサイエンス	<input checked="" type="checkbox"/> クリエイティブティ	未来志向
<input checked="" type="checkbox"/> 可能性発見	<input checked="" type="checkbox"/> 自己修正	<input checked="" type="checkbox"/> 双方向コミュニケーション	<input checked="" type="checkbox"/> ソーシャルティ	<input checked="" type="checkbox"/> 批判的思考	<input checked="" type="checkbox"/> 論理的表現力	他者尊重				
<input checked="" type="checkbox"/> パーソナライズな学び	<input checked="" type="checkbox"/> レジリエンス	<input checked="" type="checkbox"/> 感情のコントロール	<input checked="" type="checkbox"/> 教科と社会を紐づける力	<input checked="" type="checkbox"/> 情報リテラシー	<倫理観><双方向コミュニケーション><自己修正>	自己承認				
単元		単元の概要		学びの羅針盤(活動内容と評価基準)						
1 学期	・調和のとれた生活 ・水難事故	・食事、休養、身体活動が健康にどのように影響するのかを学習する。 ・自らの生活を振り返り、よりよい健康習慣を身につける。 ・水辺の安全の学び、水難事故の実態を知り、正しい知識を身に付ける。	視点 社会的 地域的 個人的	A3 実社会から学びを得る	B3 実社会の問いを生む	C3 社会貢献のデザイン				
	・心身の発達	・第2発育急進期での発育、発達について学ぶ。 ・脳の働きを理解し、心の発達について学ぶ。 ・発達の段階や程度には個人差があることを理解し、心身の発達の面からソーシャルティを身につける。		A2 本物の素材から学びを得る	B2 対話から問いを生む	C2 学外に向けて発表				
	・応急手当	・怪我の処置や心肺蘇生法についての基本的な知識を学習し、実践できるスキルを身につける。		A1 教科書から学びを得る	B1 個人の問いを生む	C1 校内で発表をする				
3 学期				・教科書やプリントから基礎知識を学習し、内容が理解できる。	・教科書やプリントからの情報をもとに自分の考えを表現することができる。	・アウトプット型テストの他に校内でポスターやスライドを発表することができる。				
				関わり Engage		探究 Investigate	行動 Act			
				評価方法			学びのリソース(教材・ICT)			
本質的な問いまたは単元を貫く問いの例		創造的な活動およびアウトプットの例		知識・技能	知識技能(40%) 思考判断表現(30%) 主体的な態度(30%) アウトプット・単元テストの公欠や出席停止は追試をする(点数はそのまま)、普通の欠席は追試はしない。	<ul style="list-style-type: none"> ●単元テスト(40%) ●アウトプット型テスト(30%) ●スライド作成・提出物(20%) ●授業態度(10%) 	【教材】 ・教科書、プリントなど 【ICT】 ・クラスルーム、ロイロノート、keynote 【備考】			
生涯を通して健康で過ごすことの重要性。個人差を大切にすると人生の歩み方とは。		自らの健康に向きあった生活習慣の見直し。周囲への健康習慣の提案。						思考力・判断力・表現力		
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化>		ロイロノート		主体的に学習に取り組む態度						

2026年度 新渡戸文化中学校・高等学校		Unit Plan(年間シラバス)						担当	秋山、釜石	
学年/コース		教科[中学]もしくは科目[高校]		重視される学びの自律型コンピテンシー						
中学2年/男子		[中学]保健体育		自分をコントロールする Self-Control		他者とつながる Communication		新しい価値を創造する Creation		内発 動機
				目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	
時間数		使用教科書		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	未来 志向
2時間/週				<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	他者 尊重
				<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	自己 承認
単元		単元の概要		学びの羅針盤(活動内容と評価基準)						
1 学期	・剣道 ・体力テスト	・剣道の基本的な技術と礼儀作法について学ぶ。 ・今後の体育活動で身体機能を向上させるための目標を作り、現在の自身の体力レベルを認識する。		社会的視点	A3 実社会から学びを得る	B3 実社会の問いを生む	C3 社会貢献のデザイン			
					プロや大学生などのプレーの様子を動画等で学び、自分のプレーに生かすことができる。		スポーツにまつわる様々な課題について、興味や問いを持ち提案することができる。			
					A2 本物の素材から学びを得る	B2 対話から問いを生む	C2 学外に向けて発表			
2 学期	・バスケットボール ・器械運動	・バスケットボールの基本的な知識、技能を身に付ける。 ・それぞれの技の習得や体の動かし方を理解する。また、仲間と教え合う場面を設け、コミュニケーション能力の育成を図る。		他者・地域的視点	友達のプレーから良い点・悪い点を見つけ、自分のプレーに生かすことができる。		自他のプレーについて課題を見つけ、技能を高めるためのアドバイスをすることができる。			
					A1 教科書から学びを得る	B1 個人の問いを生む	C1 校内で発表をする			
3 学期	・卓球	・卓球の基本的な技能を身に付ける。また、技能習得に向けて、練習方法を工夫する力を身に付ける。		個人的視点	基本ルール・技術について、教科書から学ぶことができる。		自分のプレーについて課題を見つけ、技能を高めることができる。			
					関わり Engage		探究 Investigate		行動 Act	
				評価方法			学びのリソース(教材・ICT)			
本質的な問いまたは単元を貫く問いの例 Heart		創造的な活動およびアウトプットの例 Hands		知識・技能	●技能・筆記テスト(50%) ●授業参加度(20%) ●アウトプット・単元テストの公欠や出席停止は追試をする(点数はそのまま)、普通の欠席は追試はしない。	●アウトプット型テスト(30%)	【教具】 ・体育用具			
・生涯を通してスポーツとどう関わることができるか ・自他の課題解決のためにどう行動するか		試合や記録会で学んだ基礎技能を実践で使うことができる。					【ICT】 ・iPad ・ロイロノート ・クラスルーム			
ドキュメント(記録化)の方法 ＜共有と振り返りの日常化＞ Head		ロイロノートなど		主体的に学習に取り組む態度			【備考】			

2026年度 新渡戸文化中学校・高等学校

Unit Plan(年間シラバス)

担当 吉田未央

学年/コース		教科[中学]もしくは科目[高校]	重視される学びの自律型コンピテンシー						
中学2年/女子		[中学]保健体育	自分をコントロールする Self-Control		他者とつながる Communication		新しい価値を創造する Creation		
時間数	使用教科書	目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機	
2時間/週		<input checked="" type="checkbox"/> 課題発見	<input checked="" type="checkbox"/> 戦略的学習力	<input checked="" type="checkbox"/> 言語スキル	<input checked="" type="checkbox"/> 協働性	<input type="checkbox"/> データサイエンス	<input checked="" type="checkbox"/> クリエイティブティ	未来志向	
		<input checked="" type="checkbox"/> 可能性発見	<input checked="" type="checkbox"/> 自己修正	<input checked="" type="checkbox"/> 双方向コミュニケーション	<input checked="" type="checkbox"/> ソーシャリティ	<input checked="" type="checkbox"/> 批判的思考	<input checked="" type="checkbox"/> 論理的表現力	他者尊重	
		<input checked="" type="checkbox"/> パーソナライズな学び	<input checked="" type="checkbox"/> レジリエンス	<input checked="" type="checkbox"/> 感情のコントロール	<input checked="" type="checkbox"/> 教科と社会を紐づける力	<input checked="" type="checkbox"/> 情報リテラシー	<倫理観><双方向コミュニケーション><自己修正>	自己承認	
単元		単元の概要	学びの羅針盤(活動内容と評価基準)						
1 学期	・アルティメット ・ラグビー	・ニュースポーツの特性を理解し、スポーツを楽しむ ・基本的な知識、技能を身につける。また、ゲームの中で積極的に動く力を身につける。 ・仲間と支え合う場面を設けてコミュニケーション能力の育成を図るほか、競技を通して、公平性、尊重性を学ぶ。	世界的視点	A3 実社会から学びを得る	B3 実社会の問いを生む	C3 社会貢献のデザイン			
			社会的視点	プロや大学生などのプレーの様子を動画等で学び、自分のプレーに生かすことができる。	スポーツにまつわる様々な課題について、興味や問いを持ち提案することができる。				
2 学期	・剣道 ・バドミントン	・それぞれの競技の基本的な技能を身につける。また、技能習得にむけて練習方法を工夫する力を身につける。 ・剣道の基本的な技術と礼儀作法について学ぶ。	地域的視点	A2 本物の素材から学びを得る	B2 対話から問いを生む	C2 学外に向けて発表			
			他者視点	友達のプレーから良い点・悪い点をみつけ、自分のプレーに生かすことができる。	自他のプレーについて課題を見つけ、技能を高めるためのアドバイスをすることができる。				
3 学期	・陸上(長距離・高跳び)	・基本的な知識、技能を身につける。また、自身の記録更新に向けてや技能習得に向けて練習方法を工夫する力を身につける。	個人的視点	A1 教科書から学びを得る	B1 個人の問いを生む	C1 校内で発表をする			
				基本ルール・技術について、教科書から学ぶことができる。	自分のプレーについて課題を見つけ、技能を高めることができる。	試合や発表会など学んだ基礎技能を実践で使うことができる。			
				関わり Engage	探究 Investigate	行動 Act			
			評価方法				学びのリソース(教材・ICT)		
本質的な問いまたは単元を貫く問いの例		創造的な活動およびアウトプットの例	知識・技能 思考力・判断力・表現力	●技能・筆記テスト(50%) ●授業参加度(20%) アウトプット・単元テストの公欠や出席停止は追試をする(点数はそのまま)、普通の欠席は追試はしない。	●アウトプット型テスト(30%)	【教具】 ・体育用具 【ICT】 ・iPad ・ロイロノート ・クラスルーム 【備考】			
・生涯を通してスポーツとどう関わることができるか ・自他の課題解決のためにどう行動するか		・試合や記録会で学んだ基礎技能を実践で使うことができる。							
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化>		ロイロノートなど	主体的に学習に取り組む態度						

2026年度 新渡戸文化中学校・高等学校		Unit Plan(年間シラバス)						担当	川村祥子
学年/コース	教科[中学]もしくは科目[高校]	重視される学びの自律型コンピテンシー							
時間数	使用教科書	目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機	
中学2年	音楽	自分をコントロールする Self-Control	他者につながる Communication	新しい価値を創造する Creation					
1時間/週	教育芸術社:中学生の音楽2・3上	<input checked="" type="checkbox"/> 課題発見	<input checked="" type="checkbox"/> 戦略的学習力	<input checked="" type="checkbox"/> 言語スキル	<input checked="" type="checkbox"/> 協働性	<input checked="" type="checkbox"/> データサイエンス	<input checked="" type="checkbox"/> クリエイティブティ	未来志向	
		<input checked="" type="checkbox"/> 可能性発見	<input checked="" type="checkbox"/> 自己修正	<input checked="" type="checkbox"/> 双方向コミュニケーション	<input checked="" type="checkbox"/> ソーシャリティ	<input checked="" type="checkbox"/> 批判的思考	<input checked="" type="checkbox"/> 論理的表現力	他者尊重	
		<input checked="" type="checkbox"/> パーソナライズな学び	<input checked="" type="checkbox"/> レジリエンス	<input checked="" type="checkbox"/> 感情のコントロール	<input checked="" type="checkbox"/> 教科と社会を紐づける力	<input checked="" type="checkbox"/> 情報リテラシー	<倫理観><双方向コミュニケーション><自己修正>	自己承認	
単元		学びの羅針盤(活動内容と評価基準)							
1 学期	・アンサンブルを楽しもう	・曲にふさわしい歌唱歌唱表現を創意工夫する曲想、音楽の構造、歌詞の内容、曲の背景曲種に応じた発声 ・音色や響き、言葉の特性、曲種に応じた発声 ・音楽史(バロック、古典派、ロマン派、近代、現代)、特に作曲家について演技を通して理解する。	社会的視点	A3 実社会から学びを得る	B3 実社会の問いを生む	C3 社会貢献のデザイン			
	・日本や世界の音楽、音階や言葉の特徴	・(日本や世界の音楽)音楽の特徴や多様性、背景となる文化や歴史、社会における意味 ・役割(音階や言葉の特徴)特徴、音のつながり方の特徴、音の選択と組み合わせ	他者・地域的視点	A2 本物の素材から学びを得る	B2 対話から問いを生む	C2 学外に向けて発表			
	・曲想を生かして表情豊かに歌おう、合唱しよう	・パートの役割や旋律の理解、曲の雰囲気、響きや美しさ、曲に込められた思い	個人的視点	A1 教科書から学びを得る	B1 個人の問いを生む	C1 校内で発表をする			
3 学期				音楽や楽器の響きを自身の心と身体によく取り入れる態度を持ち、自分の身体の動きや声と音楽をよく協調させたり、同調させたりできるようになる	音楽と同調し、協調する自分自身が、音楽のどのような要素と繋がっているのかを分析し、また、どのような要素を捉えたり、表現したりすることの楽しさや困難さを把握するようになる	実技発表の中で、自身のことや、他者のことを、評価することができるようになる			
				関わり Engage	探究 Investigate	行動 Act			
				評価方法			学びのリソース(教材・ICT)		
	本質的な問いまたは単元を貫く問いの例 歌唱や器楽、鑑賞をとおして、音楽や芸術と、生活などの人の営みに興味、関心をもち、自らのテーマを探す。	創造的な活動およびアウトプットの例 歌唱や器楽課題の理解に既存の動画を利用したり、身体表現を用いたり、他者の表現理解をする。自身の表現の確立につなげる。	知識・技能	●単元テスト(30%) ●授業提出物(30%)	●創作活動 ●協働や発表 ●活動およびGWの貢献度(40%)	<教材> 音楽ドリル 授業プリント iPad <ICT> Garage Band <備考> 必要に応じてWeb動画等を活用する			
	ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化>	・Google Classroom(進捗課題および予定の確認)	主体的に学習に取り組む態度						

2026年度 新渡戸文化中学校・高等学校		Unit Plan(年間シラバス)						担当	川島	
学年/コース		教科[中学]もしくは科目[高校]		重視される学びの自律型コンピテンシー						
中学2年		美術		自分をコントロールする Self-Control		他者とつながる Communication		新しい価値を創造する Creation		
時間数		使用教科書		目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機
1時間/週		日文		<input type="checkbox"/> 課題発見	<input type="checkbox"/> 戦略的学習力	<input checked="" type="checkbox"/> 言語スキル	<input checked="" type="checkbox"/> 協働性	<input type="checkbox"/> データサイエンス	<input checked="" type="checkbox"/> クリエイティビティ	未来志向
<input checked="" type="checkbox"/> 可能性発見	<input checked="" type="checkbox"/> 自己修正	<input checked="" type="checkbox"/> 双方向コミュニケーション	<input type="checkbox"/> ソーシャルティ	<input checked="" type="checkbox"/> 批判的思考	<input checked="" type="checkbox"/> 論理的表現力	他者尊重				
<input type="checkbox"/> パーソナライズな学び	<input checked="" type="checkbox"/> レジリエンス	<input checked="" type="checkbox"/> 感情のコントロール	<input checked="" type="checkbox"/> 教科と社会を紐づける力	<input checked="" type="checkbox"/> 情報リテラシー	<倫理観><双方向コミュニケーション><自己修正>	自己承認				
単元		単元の概要		学びの羅針盤(活動内容と評価基準)						
1 学期	・名画大喜利 ・自分の～な1日をオノマトペと色や幅で表現	・物理的な余白や関係性の中に見える余白を無ではなく有と捉えることができる ・オノマトペと色や幅で自分の1日の感情を表現する	世界的視点 社会	A3 実社会から学びを得る	B3 実社会の問いを生む	C3 社会貢献のデザイン				
				抽象化が世界でどう活用されているのか、文化や人種を超えた視点でその可能性について視点をもつことができる。	具体的な日常の事象もしくは実社会の問題に対し、抽象的な視点を用いて解決するための手段・方法を試行できる。	実社会において、余白が笑顔を生むアイディアを提案、対話し実現に向けて行動できる。フィードバックを元により良い在り方について試行錯誤できる。				
				A2 本物の素材から学びを得る	B2 対話から問いを生む	C2 学外に向けて発表				
2 学期	・レタリング ・透視図法	・コンセプトに沿った文字を表現する ・透視図法(1点、2点、3点)について基本的な技法を理解する ・透視図法を使った作品を鑑賞し合い、抽象から想像することを楽しむことができる	他者 地域 視点	身の回りの余白がもつ役割について観察し、感じようとする。	自分とは違う他者の視点の理解に努め、学び方に向き合う姿勢が見られる。また、それらを自己評価することができる。					
				A1 教科書から学びを得る	B1 個人の問いを生む	C1 校内で発表をする				
3 学期	・ZINEづくり	・限られたページの中で絵と文字で物語を表現できる ・正しく伝えることよりも観察してもらう、想像してもらうことの面白みを感じ試すことができる	個人 視点	余白がもつ名称、分類、感じ方・与える印象の例などを学ぶ。	余白について、自分の観察眼を用いて、自分が惹かれるものを他者に伝えることができる。	学習成果をプレゼンテーションおよび相互評価することができる。				
				関わり Engage	探究 Investigate	行動 Act				
本質的な問いまたは単元を貫く問いの例 Heart		創造的な活動およびアウトプットの例 Hands		評価方法			学びのリソース(教材・ICT)			
<見えないものを、見る>		個人またはグループで実践(制作活動)を伴った試行錯誤をまとめ、プレゼンする。		知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> 作品 コンセプト 問いへの向き合いかた プレゼンテーション 	<ul style="list-style-type: none"> 主体的に取り組む態度 仲間に還元しようとするアプローチのありかた 相互評価 	【教材】 ・教科書 ・授業プリント ・動画資料 【ICT】 ・iPadアプリ 【備考】			
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化> Head		・Padlet(進捗共有、作品共有) ・クラスルーム(予定の確認、課題共有)		主体的に学習に取り組む態度						

2026年度 新渡戸文化中学校・高等学校		Unit Plan(年間シラバス)							担当	齋木・森・岸
学年/コース		教科[中学]もしくは科目[高校]		重視される学びの自律型コンピテンシー						
中学2年		英語		自分をコントロールする Self-Control		他者とつながる Communication		新しい価値を創造する Creation		
時間数		使用教科書		目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機
基礎学習:2時間/週 探究学習:2時間/週		Sunshine2		<input type="checkbox"/> 課題発見	<input checked="" type="checkbox"/> 戦略的学習力	<input checked="" type="checkbox"/> 言語スキル	<input type="checkbox"/> 協働性	<input type="checkbox"/> データサイエンス	<input checked="" type="checkbox"/> クリエイティブティ	未来志向
				<input checked="" type="checkbox"/> 可能性発見	<input type="checkbox"/> 自己修正	<input checked="" type="checkbox"/> 双方向コミュニケーション	<input type="checkbox"/> ソーシャルティ	<input checked="" type="checkbox"/> 批判的思考	<input checked="" type="checkbox"/> 論理的表現力	他者尊重
				<input checked="" type="checkbox"/> パーソナライズな学び	<input type="checkbox"/> レジリエンス	<input checked="" type="checkbox"/> 感情のコントロール	<input checked="" type="checkbox"/> 教科と社会を紐づける力	<input type="checkbox"/> 情報リテラシー	<倫理観><双方向コミュニケーション><自己修正>	自己承認
単元		単元の概要		学びの羅針盤(活動内容と評価基準)						
1 学期	①不定詞 ②比較	①動詞の名詞・形容詞・副詞化 how to / what to ~ など名詞句 ②基本の変化(-er, -est)と同等比較 better/bestやin/ofの使い分け		社会的視点	A3 実社会から学びを得る	B3 実社会の問いを生む	C3 社会貢献のデザイン			
				他者・地域的視点	A2 本物の素材から学びを得る	B2 対話から問いを生む	C2 学外に向けて発表			
				個人的視点	A1 教科書から学びを得る	B1 個人の問いを生む	C1 校内で発表をする			
2 学期	③時制 ④文型 ⑤受け身	③過去進行形、未来形 ④品詞の整理 ⑤be動詞+過去分詞の理解		社会的視点	洋画や洋楽で使用される実践的な語句を知り、どんな場面で使えるかを考える	同じ語句でも言い方(声色や体の動きなど)がなぜ変わるのか？ この場面でのニュアンスとは？				
				他者・地域的視点	音読教材としての利用や、会話の場面設定の分析	なぜ私は英語を学ぶのか？ 自分の現在の英語学力は？次のステップは？	OUTPUT型テストにおける成果物の共有と、相互評価をつける			
3 学期	⑥助動詞	⑥will, must, have to, should, shallの活用		個人的視点	中学基礎英語としての語句の網羅的な理解と演習	自分の現在の英語学力は？次のステップは？				
				社会的視点	関わり Engage	探究 Investigate	行動 Act			
				評価方法			学びのリソース(教材・ICT)			
本質的な問いまたは単元を貫く問いの例 Heart		創造的な活動およびアウトプットの例 Hands		知識・技能	・単元テスト(基礎) ・タスクシート(基礎) ・OUTPUT型タスク(探究) ・OUTPUT型テスト(学期末) ・ワークシートファイル(学期末)			【教材】 ・教科書 ・洋画や洋楽		
・人は言語があって初めて世界を認識しているのか？ ・「英語を学ぶこと」には、私にとってどのような価値があるのか？		・映像制作 ・プレゼンテーション ・英語劇創作 ・Teacher's Roleの実践		思考力・判断力・表現力				【ICT】 ・ロイノート		
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化> Head		・タスクシートによる自分の学習選択の可視化 ・日々のワークシートのファイリング		主体的に学習に取り組む態度				【備考】 探究学習では、3つに展開されるクラスにおいて、それぞれの英語学習方法を生徒自ら選択して、クラスに所属		

2026年度 新渡戸文化中学校・高等学校

Unit Plan(年間シラバス)

担当

五月女

学年/コース		教科[中学]もしくは科目[高校]	重視される学びの自律型コンピテンシー							
中学2年生		家庭科	自分をコントロールする Self-Control		他者につながる Communication		新しい価値を創造する Creation			
時間数		使用教科書	目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機	
2時間/週		開隆堂出版『技術・家庭 家庭分野』	<input checked="" type="checkbox"/> 課題発見	<input checked="" type="checkbox"/> 戦略的学習力	<input type="checkbox"/> 言語スキル	<input checked="" type="checkbox"/> 協働性	<input checked="" type="checkbox"/> データサイエンス	<input checked="" type="checkbox"/> クリエイティブティ	未来志向	
			<input checked="" type="checkbox"/> 可能性発見	<input checked="" type="checkbox"/> 自己修正	<input checked="" type="checkbox"/> 双方向コミュニケーション	<input checked="" type="checkbox"/> ソーシャルティ	<input type="checkbox"/> 批判的思考	<input checked="" type="checkbox"/> 論理的表現力	他者尊重	
			<input checked="" type="checkbox"/> パーソナライズな学び	<input checked="" type="checkbox"/> レジリエンス	<input checked="" type="checkbox"/> 感情のコントロール	<input checked="" type="checkbox"/> 教科と社会を紐づける力	<input type="checkbox"/> 情報リテラシー	<倫理観><双方向コミュニケーション><自己修正>	自己承認	
単元	単元の概要									
1 学期	A家族・家庭生活 ①今の自分とこれから 家庭の働きと家族の仕事② 様々な家族 ④幼 児の生活と家族 ⑤幼 児が安心出来る関わり⑥か わり合う地域と家族	・家族や地域とのかかわりと自分自身について理解する・家族の働きや機能も知り様々な家族を理解する ・自分自身の成長を振り返り幼児期の理解と関心を深め「思い出の1ページ」を作成と発表 ・幼児期の発達の特徴、生活習慣や衣生活と食生活を理解し「幼児のためのおもちゃ製作」と「幼稚園ふれあい実習」でより理解を深める ・子どもの権利、地域や高齢者について学ぶ	社会 ・世界の視点 ・他者の視点 ・個人的視点	A3 実社会から学びを得る	B3 実社会の問いを生む	C3 社会貢献のデザイン		家庭や地域社会の役割や課題を理解する	家庭生活と食生活に関する社会の問題を取り上げ、実社会の問題に気づき、意見を持つことが出来る	幼児が安全に生活できる工夫を考える
	B衣生活 縫い方の基本と応用 ① ②被服実習 B食生活 ② ①人間にとっての食事 食品と栄養素 ③中学生に必要な食事	・基本の縫い方の復習をし、新しい縫い方を学ぶ ・生活に役立つ小物の「デザイン計画を立て、被服実習を行う」目的に応じたデザイン計画と縫い方や製作方法を理解する ・食事の役割と食習慣 学生に必要な栄養を満たす食事 様々な食品とその選択		A2 本物の素材から学びを得る	B2 対話から問いを生む	C2 学外に向けて発表		幼児とのふれあいや被服実習を通して実生活との関連を理解する	他者との対話を通して新たな視点や課題を発見する	幼児との交流活動を通して学びを深める
	B食生活 ①日常食と地域の食文化 ②調理実験 ③1 年間の学習まとめ	・色々な食材の扱い方と日本の郷土料理 ・[実験]手作りドリンクと市販のドリンクの味を比べてみよう(糖分量・成分表示・価格・栄養価を比較する ・1年間学習した内容を基に、自分の生活で実践したいことをまとめる。		A1 教科書から学びを得る	B1 個人の問いを生む	C1 校内で発表をする		教科書や資料から必要な情報を収集し活用する	自分の家庭生活や食生活を振り返り、生活の課題を発見し問いを設定する	クラス内で課題の発表を行い、相互評価することができる
			関わり Engage		探究 Investigate		行動 Act			
			評価方法				学びのリソース(教材・ICT)			
本質的な問いまたは単元を貫く問いの例 Heart		創造的な活動およびアウトプットの例 Hands		知識・技能	●ハンドノート ●ワークシート ●振り返りシート	●課題(思い出の1ページ、手作りおもちゃ、作品デザイン計画、被服実習の製作物、実験レポート等)	●振り返りの内容 ●授業への参加状況 ●課題への取組状況 ●学習計画の修正や改善の様子 ●協働活動への貢献	【教材】 ・教科書・ハンドノート・授業まとめプリント・ワークシート[ICT] ・WEB動画 ・ロイロノート 【備考】 必要に応じて補助プリント配布		
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化> Head		・Google Classroom・ロイロノート(進捗課題および予定の確認) ・振り返りシート・ワークノート・ワークシート・作品のレポート		思考力・判断力・表現力						
				主体的に学習に取り組む態度						