

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	中嶋							
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												
高校2年／探究		文学国語		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								
				目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機						
時間数		使用教科書		☐	課題発見	☐	戦略的学習力	☒	言語スキル	☒	協働性	☐	データサイエンス	☐	クリエイティビティ	未来志向
2時間／週		精選文学国語 三省堂 入試漢字2600 筑摩書房		☒	可能性発見	☒	自己修正	☒	双方向コミュニケーション	☒	ソーシャルリティ	☒	批判的思考	☒	論理的表現力	他者尊重
				☒	パーソナライズな学び	☐	レジリエンス	☒	感情のコントロール	☒	教科と社会を結ぶ力	☒	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	・『神様』 ・『ひよこの眼』ほか	表論文の読解を通して、説明方法の特徴を学び、自らの文章作成に活かせるようになる。 小説の読解を通し、表現効果に注意して人物の心情の読み取りをする。 NewsPicksを通して社会課題とのつながりを意識した問いの設定と自分の考えを表現することを試みる。		批判的思考	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							
					作品に描かれる事柄を実社会との関連で捉え、広い視野で物事を捉えられるようになる。		作品を通して様々なもののがん替え方に触れ、実社会で起こっている問題とつなげて考える。									
2 学期	・『想像し物語ること』 ・『靴』ほか	自分の読書体験から、「人に勧めたいこの一冊」をプレゼンする。限られた時間内でどれだけその魅力を相手に伝えられるかを1学期の学びを活かして実行する。 評論文読解の力を高めるため、文章構成を意識した読みをする。"		批判的思考	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							
					優れた作品に触れ、その感性やことは選びを知る。		自分の思いや考えを他者と共有し、考えを深め足り、新しい気づきについて7考える。									
3 学期	・『無情ということ』 ・『檸檬』ほか	自分の感性や感動を限られた文字数で表現すること。人の作品を味わい、その感性に触れる楽しさを味わう。		批判的思考	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							
					評論文の構成、表現技法、語彙、漢字について学ぶ。		筆者の主張を捉え、なぜその表現を使っているのか、言葉にこめられた意識を想像する。その過程で様々な表現の可能性を探る。		問いに対しての自分の考えを言語化し、他者と共有できる。それらをプレゼンテーションし、相互評価できる。							
					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	●単元テスト(30%) ●小テスト・授業課題等学習の進捗状況(20%)		●創作活動 ●協働や発表 ●活動の貢献度(50%)		<教材> 教科書、iPad <ICT> NewsPicks、keynote ほか <備考> 必要に応じて書籍・web 動画等を参考・活用する							
小説は何のためになるかを考える		NewsPicksのコメント欄に自身の考えを400字程度で論じる。		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>		NewsPicksのコメント機能、プリント利用した課題への取り組みを意識、またその振り返り		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	中嶋・西村	
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							
高校2年／探究進学コース		古典探究		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		精選古典探究(大修館書店)		課題発見	戦略的学習力	言語スキル	協働性	データサイエンス	クリエイティビティ	未来志向	
				可能性発見	自己修正	双方向コミュニケーション	ソーシャルリティ	批判的思考	論理的表現力	他者尊重	
				パーソナライズな学び	レジリエンス	感情のコントロール	教科と社会を結ぶ力	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	・枕草子 ・古典常識 ・古典文法(用言)	・古典を探究するために必要な古典の常識や文法(用言)を学び直し、知識・技能を身につける。 ・随筆を読み、当時の生活や価値観、文化に触れることで古典に親しむとともに、「古典」を学ぶ意義を考える。 ・古典常識や語句の意味に問いを立て、グループないし個人で探究し、自らの考えを表現できる。		社会的視点 社会・地域・他者	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		
					古典文学や古典芸能にあらわれる文化や価値観を学び、現代との共通点、相違点について、他者に伝えることができる。		古典文学や古典芸能にあらわれる人間の生き方考え方が、現代にどうつながっているか自分の意見を持ち、他者に伝えることができる。		古典文学や古典芸能を未来に継承するための具体的な方法を考察し、提案する。		
2 学期	・和歌 ・方丈記 ・古典文法(助動詞／助詞) ・塞翁が馬	・古典を探究するために必要な古典文法(助動詞／助詞)を学び、知識・技能を身につける。 ・古典文学にあらわれる人間の生き方、考え方を学ぶとともに、自分ごと化して思考を巡らして、自身の考えを表現する。 ・和歌の形式を理解し、その代表的作品を読み味わうことでものの見方・感じ方を広げる。 ・格言や短い漢文を読み、漢文の世界に親しむ。 ・故事成語の由来や意味と、現代の言葉へのつながりを理解する。		個人的視点 個人	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		
					古典文学を読んだり、古典芸能を自ら表現したりすることを通して、人間の生き方や価値観について気づくことができる。		グループワークを行い、自分の問いや解釈を共有できる。お互いの考えを擦り合わせながら、納得解や最適解のための対話ができる。		古典文学や古典芸能を未来に継承するために手法を考察し、提案した小論文の展示やプレゼンテーションをスタディフェスタで実施する。		
3 学期	・更級日記 ・敬語	・古典を探究するために必要な古典文法(敬語)を学び、知識・技能を身につける。 ・古典文学にあらわれる人間の生き方、考え方を学ぶとともに、自分ごと化して思考を巡らして、自身の考えを表現する。			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		
					古典文学の内容や当時の社会背景を理解する。 古文・漢文を読むための基本的な知識やスキルを身につける。		古典文学を読んだり、古典芸能を自ら表現したりすることを通して、古典事例について自分事化して思考を巡らして問いを立て探究することができる。		個人が探究した結果をクラス内でプレゼンテーション及び相互評価をし、学外の発表に向けてのブラッシュアップができる。		
					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)	
・古典を学ぶ意義とは ・古典から現代までのコンテキスト(を導き出す) ・古典を未来に継承するには(未来創造)		・日本舞踊 ・古典特有の語句を日常生活において探究し、エッセイや小論文で表現する ・古典の一事例に問いを立て、未来に継承するための手法を提案するプレゼンテーションの実施		知識・技能	●単元テスト ●小テスト ●授業プリントなど学習の進捗状況(50%)		●創作活動 ●協働や発表 ●活動の貢献度(50%)		【教材】いづな書店『古文単語330』、桐原書店『基礎から学ぶ解析古典文法』、桐原書店『基礎から学ぶ解析古典文法 演習ノート』、浜島書店『最新国語便覧』、プリントなど 【ICT】教科サイト、ロイノート、GoogleClassroomなど 【備考】必要に応じて Web 動画、Web ソフトを活用する		
				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> 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	高橋(伸)				
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												
高校2年 探究進学コース(文系)		文章演習		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								
				目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機						
時間数		使用教科書		✔	課題発見	✔	戦略的学習力	✔	言語スキル	✔	協働性	✔	データサイエンス	✔	クリエイティブティ	未来志向
2時間／週		小論文頻出テーマ解説集 現代を知るplus 小論文頻出テーマチェック&ワーク インプットシート(独自教材)		✔	可能性発見	✔	自己修正	✔	双方向コミュニケーション	✔	ソーシャルリティ	✔	批判的思考	✔	論理的表現力	他者尊重
				✔	パーソナライズな学び	✔	レジリエンス	✔	感情のコントロール	✔	教科と社会を紐づける力	✔	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	小論文に向けた演習 ①インプットシート・スライドの作成 ・テーマから「問い」を生み出す ・問いに対して「仮説」を設定する ②発表する ・社会的な事実 ・自分の考え ・問い ・問いに対する答え ③相互評価する ・褒め出し、良かった点 ・疑問、質問 ・質疑応答での受け答え	①以下を、事前にインプットシート並びにスライドにまとめておく。 ・テーマの中で、生徒が各自、トピックを決め、「問い(なぜ、～は、～か?)」を設定する。 ・「仮説(自分が設定した問いに対する答え)」を設定する。 ②左記した4つの項目について発表する。 (インプットシート・スライド) ・新聞記事を1つ以上活用し、問いの設定の起因とする。 ・可能であれば、他記事や書籍、Webにもあたり、出典を明記しながら、自分の考えの根拠にする。 ・あくまで「文章演習」であるため、アドリブだけではなく、インプットシートの記述に基づいた発表を心掛ける。 ③左記した3つの項目について評価する。 (オンライン「Padlet」でリアルタイムに) ・ここでも「文章演習」であることを意識し、「何が」「どんなふうに」など、5W1Hを意識して記述する。		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							
					新聞を活用し、記事(実社会)から、学びを得る。		新聞記事(実社会)から、問いを生む。		文章演習を通して、大学進学だけではなく、自身のキャリアや社会貢献に関するデザインを考える。希望する生徒は、プロジェクトを立ち上げ、実際にアクションしてみる。							
					書籍、Web等から学びを得る。		新聞記事をもとにした発表から、対話を通して考えを深める。		公開授業を活用し、学外に向けて発表する。							
2 学 期				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							
					書籍、Web等から学びを得る。		新聞記事をもとにした発表から、対話を通して考えを深める。		公開授業を活用し、学外に向けて発表する。							
					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				個人的視点	テーマ別の基礎知識をテキストから得る。		書籍やWeb等、新聞記事を通して、自分なりの問いを生む。		テーマごとの発表から、対話を通して考えを深める。							
					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	●「インプットシート」(30%) ●テキスト、大学過去問題の記入(20%)		●スライドの作成 ●発表・応答 ●相互評価(50%)		<教材> 現代を知るplus(第一学習社) チェック&ワーク(第一学習社) <ICT> iPad・Keynote、パドレットなど <備考> オリジナル教材「インプットシート」を使用 新聞記事を活用							
新聞から関心が強かったテーマ別で各生徒が設定した問い		毎授業での生徒によるスライド発表														
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化> Head		・Classroom(共通情報)・スライド(Keynote)等 ・Padlet(作品共有・相互評価)		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	片岡鉄平					
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												
高校2年全コース			歴史総合		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							
					目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機						
時間数			使用教科書		☒	課題発見	☒	戦略的学習力	☒	言語スキル	☒	協働性	☒	データサイエンス	☐	クリエイティビティ	未来志向
2時間／週			「わたしたちの歴史 日本から世界へ」 山川出版		☒	可能性発見	☒	自己修正	☒	双方向コミュニケーション	☒	ソーシャリティ	☒	批判的思考	☒	論理的表現力	他者尊重
					☒	パーソナライズな学び	☐	レジリエンス	☐	感情のコントロール	☒	教科と社会を紐づける力	☒	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	・近代化と私たち	・近世から近代のアジアと西洋の関係を通じて、近代化について考える。 ・市民革命を通じて、現代の世界への影響や現代に繋がる問題を考える。 ・日本の近代化の歩みを考察することで、現代に繋がる問題について考える。		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			歴史を学ぶことで、世界中どここの文化も理解できる寛容な人間を育てる。			
					現在起きている問題と歴史的事実との関連を考える。			歴史を学ぶことで、現代社会の問題の原因を考える。									
2 学期	・国際秩序の変化や大衆化と私たち	・現代に繋がる大衆運動や国際秩序を通じて、現代の諸問題の根源は何であったのか考える。 ・国際秩序の変化や両大戦に繋がる動きを考察することで、現代社会の諸問題に対して、我々はどうのような判断をしなければならないのか考える。		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						
					画像データを利用して提示する。 資料(史料)から情報を読み取る力を養う。			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。									
3 学期	・2学期と同じ	・2学期と同じ。		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						
					教科書の内容を基本にして、教科書に書かれている知識を用いて考えることができるようにする。			疑問から、話を広げて、共有化する。			グループワークで調べた内容を発表し、共有する。						
					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	●単元テスト(35%) ●アウトプット型テスト(35%)			●創作活動 ●授業まとめ ●問題ノート以上(30%)			【教材】 iPad 『歴史総合資料集』山川出版社 『わたしたちの歴史 日本から世界へ ノート』山川出版社 【ICT】 Google classroom ロイロノート 【備考】 必要に応じて Web動画や録画した番組の視聴、Webソフトを活用する。					
日本史と世界史を関連付けながら、過去と現代との繋がりを意識し、歴史を考える力、現代社会を生きる力を養う。			授業で学んだこと、自分で勉強した知識をもとに、自分の意見を発信する。 ・ディベートを通じて発信力を身につける。 ・グループワークを通じて自分の考えを構築する。														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>			Google classroom ロイロノート(アナログの提出物は全てデータ化して提出)		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	芥					
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												
				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								
高校2年探究進学コース		数学Ⅱ		目標設定		選択		対話		つながり		情報活用		創造表現		内発 動機
時間数		使用教科書		☒	課題発見	☒	戦略的学習力	☐	言語スキル	☒	協働性	☒	データサイエ ンス	☒	クリエイティビ ティ	未来 志向
				☒	可能性発見	☒	自己修正	☒	双方向コミュ ニケーション	☐	ソーシャルリティ	☒	批判的思考	☒	論理的表現力	他者 尊重
4時間／週		数研出版 数学Ⅱ		☒	パーソナライ ズな学び	☒	レジリエンス	☒	感情の コントロール	☒	教科と社会を 結ぶ力	☒	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	・図形と方程式 ・三角関数	・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。 ・数学的なグラフと処理の関係を理解し、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。		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					
					実社会や世界のデータを探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。											
2 学期	・指数関数・対数関数 ・微分と積分 ・極限(数Ⅲ)	・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。 ・数学的なグラフと処理の関係を理解し、事象を数学的に捉えて簡潔・明瞭・的確に表現できる。 ・種々の関数の性質を理解し、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。		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					
					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。								
3 学期	・微分法(数Ⅲ)	・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。 ・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。		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。					
					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	●単元テスト(40%) ●Checkテスト(10%)			●創作活動(40%) -協働や相互評価 -発表または共有、成果物 -活動の貢献度 ●提出物(10%)			【教材】 ・授業プリント ・問題集クリアー数学Ⅱ+BC 【ICT】 ・教科サイトおよびiPad Appなど 【備考】 必要に応じて Web動画、Webソフトを活用する					
・音楽と数学の関係は何か		・実社会の数学的な事象に対して考察し、動画などでまとめることができる												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>		・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)		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	内野	
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								
高校2年探究進学コース		数学B		自分をコントロールする Self-Control		他者とながる 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		数研出版 数学B		☒ 課題発見	☒ 戦略的学習力	☐ 言語スキル	☒ 協働性	☒ データサイエンス	☒ クリエイティビティ	未来志向		
				☒ 可能性発見	☒ 自己修正	☒ 双方向コミュニケーション	☐ ソーシャルリティ	☒ 批判的思考	☒ 論理的表現力	他者尊重		
				☒ パーソナライズな学び	☒ レジリエンス	☒ 感情のコントロール	☒ 教科と社会を紐づける力	☒ 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	・数列	・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。 ・数列の性質を理解し、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。		社会・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			
					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。							
2 学期	・確率分布と統計的な推測 ・ベクトル(数C)	・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。 ・確率分布の性質を理解し、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。		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			
					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。					
3 学期	・2次曲線(数C)	・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。 ・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。		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。			
						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	●単元テスト(50%)		●創作活動 ●協働や相互評価 ●発表または共有 ●活動の貢献度 ●学習の進捗状況(50%)		【教材】 ・授業プリント ・問題集クリアー数学Ⅱ+BC 【ICT】 ・教科サイトおよびiPad Appなど 【備考】 必要に応じて Web動画、Webソフトを活用する			
・自然と数学の関係は何か		・自然界の事象を数学的に捉えて考察し、資料などでまとめることができる		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>		・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)		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	椿					
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												
高校2年／全コース／科人②クラス		科学と人間生活		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								
				目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機						
時間数		使用教科書		☑	課題発見	☑	戦略的学習力	☑	言語スキル	☑	協働性	☑	データサイエンス	☑	クリエイティビティ	未来志向
2時間／週		東京書籍 科学と人間生活		☑	可能性発見	☑	自己修正	☑	双方向コミュニケーション	☑	ソーシャリティ	☑	批判的思考	☑	論理的表現力	他者尊重
				☑	パーソナライズな学び	☑	レジリエンス	☑	感情のコントロール	☑	教科と社会を紐づける力	☑	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編 生命の科学 2編 物質の科学	1編 1章:微生物とその利用 2章:ヒトの生命現象 2編 1章:材料とその再利用 2章:衣料と食品		社会・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							
			実社会において科学が活用されている製品について知ることができる。		実社会にある科学に関わる社会課題について、自分の問いを生み出すことができる。		持続可能な社会に向けて、学びを活用できる作品を作り、広めることができる。									
2 学期	3編 光や熱の科学 4編 宇宙や地球の科学	3編 1章:光の性質とその利用 2章:熱の性質とその利用 4編 1章:太陽と地球 2章:自然景観と自然災害		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							
			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。		協働学習において新たな問いや気づきを見出し、解決に向けて探究することができる。		学びの成果を学校外の誰かに発信できる。									
3 学期	5編 課題研究	自由テーマ研究		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							
			理科の4分野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。		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								
				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		思考力・判断力・表現力	●単元テスト(定期テスト) ●KPシート ●ワークシート		●共同学習活動 ●レポート ●授業態度、リフレクションカード ●提出物 ●スピーチ(ルーブリック評価)		<教材> 教科書・授業プリント ワークシート・iPad など							
・科学的思考力における疑問を持つ		・単元の内容について科学的な思考力による言語化			【70%】				<ICT> ロイロノート など							
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化>		・学習プリント ・リフレクションカード			主体的に学習に取り組む態度		【30%】		<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	釜石、秋山						
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												
高校2年			[高校]保健		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								
					目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機						
時間数			使用教科書		☒	課題発見	☒	戦略的学習力	☒	言語スキル	☒	協働性	☒	データサイエンス	☒	クリエイティビティ	未来志向
1時間／週			新高等 保健体育		☒	可能性発見	☒	自己修正	☒	双方向コミュニケーション	☒	ソーシャリティ	☒	批判的思考	☒	論理的表現力	他者尊重
					☒	パーソナライズな学び	☒	レジリエンス	☒	感情のコントロール	☒	教科と社会を紐づける力	☒	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	・喫煙 ・飲酒 ・薬物乱用 ・精神疾患		・喫煙、飲酒、薬物乱用による健康への影響について理解し、健康被害の防止に必要な個人や社会に対する対策について理解する。 ・精神疾患の特徴や症状について理解し、その予防や早期発見、治療、支援などの対応について理解する。		社会・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					
						・社会で起きている問題や課題の現実を知り、自分の考えを持つことができる。			・社会で起きている問題や課題の解決方法を仲間と共に考えて、見つけ、発表することができる。								
2 学期	・食品安全 ・保健制度 ・医療制度		・食品の安全性と健康被害の関係について理解し、行政や製造・生産者、消費者の役割について理解する。 ・保健制度や医療制度の仕組みや役割について理解し、健康の保持増進に適切な活用方法について理解する。		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					
						・教科書やプリントからの知識と社会で起こっているものを結び付けて考えることができる。			・アウトプット型テストや授業内で様々な意見があること知り、互いの意見を尊重することができる。								
3 学期	・応急手当 ・心肺蘇生		・応急手当や心肺蘇生の意義や方法について理解することができる。		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					
						・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。			●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】 ・教科書など ・AEDトレーニングキット 【ICT】 ・クラスルーム、ロイロノート、keynote 【備考】					
自他の健康のためにどんな行動を選択するか。			薬物乱用防止や食品安全に関する啓発ポスターを作成する。														
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化>			ロイロノート、クラスルーム												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、釜石、秋山			
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										
高校2年		[高校]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		新高等 保健体育		☒ 課題発見	☒ 戦略的学習力	☒ 言語スキル	☒ 協働性	☐ データサイエンス	☒ クリエイティビティ	未来志向				
				☒ 可能性発見	☒ 自己修正	☒ 双方向コミュニケーション	☒ ソーシャリティ	☒ 批判的思考	☒ 論理的表現力	他者尊重				
				☒ パーソナライズな学び	☒ レジリエンス	☒ 感情のコントロール	☒ 教科と社会を紐づける力	☒ 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	【A組】バドミントン・バスケットボール 【B組】創作ダンス 【C組】陸上(短距離走・リレー)・アルティメット	【A組】バドミントンの基本的な知識、技能を身に付ける。バスケットボールの基本的な知識、技能を身に付ける。 【B組】創作ダンスで表したいテーマにふさわしいイメージを仲間と表現できるようにする。 【C組】リレー走の基本的な技能を身に付ける。短距離走の技能を高める。アルティメットの基本的な知識、技能を身に付ける。		社会・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					
					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	【A組】陸上(短距離走・リレー)・アルティメット 【B組】バドミントン・バスケットボール 【C組】創作ダンス	【A組】リレー走の基本的な技能を身に付ける。短距離走の技能を高める。アルティメットの基本的な知識、技能を身に付ける。 【B組】バドミントンの基本的な知識、技能を身に付ける。バスケットボールの基本的な知識、技能を身に付ける。 【C組】創作ダンスで表したいテーマにふさわしいイメージを仲間と表現できるようにする。		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					
					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	【A組】創作ダンス 【B組】陸上(短距離走・リレー)・アルティメット 【C組】バドミントン・バスケットボール	【A組】創作ダンスで表したいテーマにふさわしいイメージを仲間と表現できるようにする。 【B組】リレー走の基本的な技能を身に付ける。短距離走の技能を高める。アルティメットの基本的な知識、技能を身に付ける。 【C組】バドミントンの基本的な知識、技能を身に付ける。バスケットボールの基本的な知識、技能を身に付ける。		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	●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		試合や発表会など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	笹野・四方					
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												
高校2年美術コース		美術2		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								
				目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機						
時間数		使用教科書		☒	課題発見	☒	戦略的学習力	☐	言語スキル	☐	協働性	☐	データサイエンス	☒	クリエイティビティ	未来志向
6時間／週		日本文教出版		☒	可能性発見	☒	自己修正	☒	双方向コミュニケーション	☒	ソーシャルリティ	☒	批判的思考	☒	論理的表現力	他者尊重
				☒	パーソナライズな学び	☒	レジリエンス	☒	感情のコントロール	☒	教科と社会を紐づける力	☐	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	・デッサン ・点描、コラージュ ・竹紙ファイルデザイン	・ものの捉え方、見方を学ぶ ・点と面での表現の違いを知る。 ・公共物のデザインを考えることにより、社会におけるデザインの役割を知る。 ・企業とのコラボレーションにより、社会との繋がりを意識する。		社会・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							
					・フィールド活動を通して社会の課題に目を向ける ・現代美術鑑賞		・時事問題を通して美術の在り方を問う		・社会課題を視覚化し伝えるデザインを考える							
2 学期	・表現を探る(立体) ・伝えるデザイン ・コンクールチャレンジ	・粘土素材の特性を生かした表現方法を探り、素材の持つ表情を探る。 ・本を読み表紙をデザインすることにより、想像力を育み、伝えるデザインについて考察する。 ・コンクールに出品するためにコンセプトを明確にし制作する。		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							
					・作品鑑賞、表現の多様性 ・モチーフとの対話、丁寧に観察し構造を理解する		・互いの作品を鑑賞する、また自分の作品を客観視することにより作品の質を高める ・ディスカッションし、意見を出し合うことにより、客観的に捉えることができる。		・外部コンクール ・新渡戸祭、スタフェス							
3 学期	・油彩 ・○○をプロデュースする	・油彩の特徴を生かし大作を制作する。 ・自分が好きなことや関心があるものをプロデュースすることにより、企画力をつけ、社会との結びつきを考察する。		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							
					・美素材研究、技法の確認		・何を表現し伝えたいのか内観し、エスキースを重ねコンセプトを明確にする ・好きなことや興味関心の強いものについて、他者の意見を取り入れながらより魅力ある企画を考えることができ		・プレゼン型講評会 ・校内展示							
					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	●コンセプト ●作品 ●ポートフォリオ ●プレゼンテーション		●リアクションペーパー ●提出物 ●出席、授業にのぞむ姿勢		【教材】 ・授業資料 【ICT】 ・iPad、keynote、adobe 【備考】							
・内在するものをいかに表現できるか ・課題に対して何を解決することができるか		新渡戸祭、スタフェス、外部コンクールプロジェクト発表														
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化>				主体的に学習に取り組む態度												

2025年度 新渡戸文化中学校・高等学校				Unit Plan(年間シラバス)						担当	村上・モーリス					
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												
高校2年探究コース		英語コミュニケーションⅡ		自分をコントロールする Self-Control		他者とながる Communication		新しい価値を創造する Creation								
				目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機						
時間数		使用教科書		☒	課題発見	☒	戦略的学習力	☒	言語スキル	☒	協働性	☒	データサイエンス	☒	クリエイティビティ	未来志向
4時間／週		Power On Ⅱ		☒	可能性発見	☐	自己修正	☒	双方向コミュニケーション	☒	ソーシャリティ	☒	批判的思考	☒	論理的表現力	他者尊重
				☐	パーソナライズな学び	☒	レジリエンス	☐	感情のコントロール	☒	教科と社会を紐づける力	☐	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	・Lesson 1 ・Lesson 2	・日本や海外でのストリートピアノと人々・社会とのかかわりについて ・助動詞＋動詞の原形, 受け身S＋V[be 動詞以外]＋Cを用いた文の形・意味・用法を理解している。等		社会・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							
	・海外と日本と比較検証し、多様な価値観や自分自身の主観性に気づく体験をする。		・授業題材を自分ごと化し、自分の意見を述べる(Maurice'sClass)		海外から来た生徒へのサポート動画やパンフを作成する											
2 学期	・Lesson 3 ・Lesson 4 (5)	・学期初めに文書で詳細配布予定		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							
	・海外の人との交流を通して、authenticな英語を受信しながら「伝える」「伝わる」「わかる」経験を。言語をどう使用したいのか、何が阻害となっているのか、自分の学びへと繋げる。		・Mauriceの話を聞きながら、その日のテーマについて思考を巡らし、概要を捉えることができる。また、その内容について自分なりの意見を持ち、伝えることができる。													
3 学期	・Lesson 6 ・Lesson 7	・学期初めに文書で詳細配布予定		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							
	・概要や要点、詳細を捉えたり、聞いたり読んだりしたことを活用しながら、情報や自分の考えなどを詳しく話したり書いたりして伝えている。		・自分が「何のために」「どのように」「なぜ」英語を学びたいのか自己理解を深める。 ・海外の事例に触れ、主観的客観的に問いを探究する中で、いつも思考の反芻を続ける。		・プレゼンテーマについて、事実や自分の考えを整理し、簡単な語句や文を用いてまとまりのある文章を書くことができる。また、その内容について聞き手を意識した発表をすることができる。											
				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	●単元テスト ●音読テスト ●アウトプットテスト ●単語チャレンジ ●self feedback		●プレゼンテーション ●グループワーク ●自己評価 ●クリエイション活動		【教材】教科書、プリント、音源資料、映像資料							
言葉は世界を変える力があるのか？		自分の考えや意見についてスピーチやプレゼンの形で発表する			思考力・判断力・表現力					【ICT】 ・ロイロ、Google Classroomm、						
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 Form、Microsoft forms、ロイロノート等によるデータ管理、スタサブなど		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	田中常浩					
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												
高校2年α・β		論理・表現Ⅱ		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								
				目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機						
時間数		使用教科書		☒	課題発見	☒	戦略的学習力	☒	言語スキル	☒	協働性	☐	データサイエンス	☒	クリエイティビティ	未来志向
2時間／週		Big Dipper English Logic & Expression Ⅱ		☒	可能性発見	☐	自己修正	☒	双方向コミュニケーション	☐	ソーシャリティ	☒	批判的思考	☒	論理的表現力	他者尊重
				☒	パーソナライズな学び	☒	レジリエンス	☒	感情のコントロール	☐	教科と社会を紐づける力	☐	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
				学びの羅針盤(活動内容と評価基準)												
単元	単元の概要															
1学期	Part 1 Lesson 1～5	・時制を意識しながら、適切に表現できるよう練習する。 ・センテンスパターンを理解し、自分の行動や考えなどを表現できるように練習する。		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							
							ユニバーサルデザイン、ナッジ理論を研究し、独自のデザインを提供する。									
2学期	Lesson 6～10	・不定詞慣用表現 ・完了不定詞・動名詞の完了形 ・知覚動詞、使役動詞 ・比較表現		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							
					英語を用いながら社会的テーマを学ぶ。		社会的テーマを中心に対話し、相互に気づきや課題を見つけ出す。									
3学期	Lesson 11～14	・比較・最上級の慣用表現 ・関係詞の基礎を学ぶ。関係代名詞(制限用法、非制限用法)、関係副詞を身につける。 ・関係詞の慣用表現を学び、それらを使って意見を述べたり、論理的に描写できるよう練習する。		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							
					基本的な英語表現をRepetition(繰り返し)を通して実際のコミュニケーションで使用できるようにする		身の回りのことや社会問題に触れ、自分のことばで考察できるようにする。		自分の意見をOREOで構成し、トークや対話を通して共有し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		・単元テスト・Scrumble文法語法テスト ・音読テスト ・アウトプット型テスト (30%)				【教材】 ・Lesson video ・Factbook ・Practical Reading / Listening ・Scrumble文法・語法					
場面ごとにどんな表現が適切かを考え、Repetition(繰り返し)によって身につける。英語を英語のまま理解・解釈できるように練習する。		・自分のこれまでの活動や意見をまとめ表明する。 ・ライティング作業を通して、論理的な思考をアウトプットする。			思考力・判断力・表現力		・ライティングシート ・英作文 ・アウトプット型テスト (30%)									
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(進捗課題および予定の確認) ・Loilo note(英語表現、単元テスト)			主体的に学習に取り組む態度		・レッスンビデオ視聴 ・プリント課題 ・Reflection (40%)				【ICT】 ・教科サイト、iPad など					

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	佐藤					
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												
高校2年		家庭基礎		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								
				目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機						
時間数		使用教科書		☒	課題発見	☐	戦略的学習力	☐	言語スキル	☐	協働性	☐	データサイエンス	☒	クリエイティビティ	未来志向
2時間／週		開隆堂 家庭基礎		☒	可能性発見	☐	自己修正	☐	双方向コミュニケーション	☐	ソーシャルリティ	☐	批判的思考	☐	論理的表現力	他者尊重
				☐	パーソナライズな学び	☐	レジリエンス	☒	感情のコントロール	☒	教科と社会を紐づける力	☒	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	・青年期 ・家族・家庭	・人の一生と青年期 ・自分らしく生きる ・将来を考えながらこれからを生きる ・自分が拓く人生 ・個人・家族と地域・社会 ・家族と法律 ・共生社会を生きる		社会・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							
					社会で起きていることと、自分たちの生活とのつながりを理解する。18歳からの生活に関わる課題にて学び、適切な判断や行動について考える。											
2 学期	・食生活 ・衣生活	・食の変遷とおいしさの追求 ・食べ物は健康の決め手 ・日本と世界の食文化 ・食生活をプロデュース ・持続可能な食生活 ・被服の機能・管理 ・被服実習		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							
					被服実習を通して衣生活に必要な技能を身に付ける。		意見共有を通して、多様な価値観や生活のあり方について考える。									
3 学期	・消費生活と 持続可能な社会	・生活を支える経済 ・社会・世界とつながる家計 ・消費社会を生きる ・持続可能な消費生活		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							
					教科書や資料をもとに、ライフステージ・家族・食生活・衣生活・消費生活について基礎知識を理解する。		自分の生活や将来について主体的に考え、より良い生き方や行動を探究する。									
					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	●小テスト		●授業毎の課題提出 ●レポート提出 ●被服実習作品提出		【ICT】 ・ロイロノート ・教科サイト 【備考】 ・必要に応じてプリントを配布する			
自分らしく生きながら、他者と支え合い、持続可能な社会をつくるためには何が必要だろうか。				レポート、作品の提出											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> Head								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			
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									
高校2年フードコース		調理		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		和食検定(入門編)		☒ 課題発見	☒ 戦略的学習力	☒ 言語スキル	☒ 協働性	☐ データサイエンス	☒ クリエイティビティ	未来志向			
				☒ 可能性発見	☐ 自己修正	☐ 双方向コミュニケーション	☒ ソーシャルティ	☐ 批判的思考	☒ 論理的表現力	他者尊重			
				☒ パーソナライズな学び	☐ レジリエンス	☐ 感情のコントロール	☐ 教科と社会を紐づける力	☒ 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	・和食文化の歴史やその背景を知り、和食の成り立ちを学ぶ ・和食の基本食材米、味噌、出汁の食材 ・季節の食材(春・夏)		・和食文化の成り立ちを知り、基本的な知識を身につける。 ・炊飯と出汁の基本知識を学ぶ。季節に応じた食材の知識、扱い方を理解する。		社会・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			
										和食文化についての理解を深めることで世界文化遺産に登録された和食の成り立ちや独自性や良さを他の人に説明することができる。			
2 学期	・和食の基本的な技能とおもてなしを学ぶ。 ・郷土料理を学ぶ。季節の食材(秋・冬)		・和食の基本技能を理解する。季節に応じた食材の知識を身につける。 ・日本各地の特産、特色、郷土料理について学び、まとめたものを発表する。		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			
						日常的に口にして和食についての知識を改めて学ぶことで正しい知識を身につけ、説明することができる。		郷土料理についてまとめ、発表する課題の過程において他の人のまとめかた、表現の仕方を共有し、各自の発表をより良いものにする。		2月の和食検定試験に向けて知識の習得に努め、結果を出すことができる。			
3 学期	・和室のしつらえ、和食器を学ぶ。 ・和食の現在と未来についての課題を学ぶ。 ・和食検定対策。		・各学期の学びをもとに検定試験問題の例題に取り組み、検定試験に合格できる力を身につける。 ・年間を通して学んできた和食文化について自分なりに表現発表することができる。		個人・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			
						基本事項を理解し、知識として身につけることによって、和食検定試験問題を解くことができる。		和食についての知識を改めて学ぶことで普段の食生活、食文化について自ら考えを深めようとする。		郷土料理について各自でまとめたものを作成し、相互評価を行う。			
						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(50%)出欠、授業課題の提出、内容		●創作活動 ●		・和食検定(入門)・プリント・教科サイト			
和食文化とはどういう文化なのか。		1学期に学んだ基本的な和食の知識をもとに2学期に各自担当の地方料理について調べたものをまとめてクイズで発表し、共有することができる。											
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化> Head		ロイロノート・授業プリント		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							
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																	
高校2年フードコース		調理A		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											
				目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発 動機											
時間数		使用教科書		☒	課題発見	☒	戦略的学習力	☒	言語スキル	☒	協働性	☐	データサイエ ンス	☒	クリエイティビ ティ	未来 志向					
2時間／週				☒	可能性発見	☒	自己修正	☒	双方向コミュ ニケーション	☐	ソーシャルティ	☐	批判的思考	☐	論理的表現力	他者 尊重					
				☒	パーソナライ ズな学び	☒	レジリエンス	☒	感情の コントロール	☐	教科と社会を 結ぶ力	☐	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					
				学びの羅針盤(活動内容と評価基準)																	
単元	単元の概要																				
1 学期	・出汁の基本 ・炊飯の基本		・出汁の取り方の基本を身につける。 ・炊飯の基本を身につける。 ・旬の食材(春、夏)の食材の知識、調理の仕方を学ぶ ・基本的な和食(家庭における和食)		点 社会・世界的 視点 点 社会・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									
						実習での体験をもとに社会においても 自ら書籍、商品等に関心を持って触 れようと努めることができる。															
2 学期	出汁の基本 その他 他の出汁の取り方 炊飯 (旬を活かした) 郷土料理		・旬の食材(秋・冬)の知識、技法を学ぶ。 一番だし 以外の出汁の取り方を学ぶ。 出汁の取り方と炊飯 の仕方を教えることができる。 郷土の料理と食材を学ぶ。 和食の調理技 法を学ぶ		点 社会・世界的 視点 点 社会・地域 的視点 点 他者・個人 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									
						実習で扱う食材に向き合い知識と扱い 方を学ぶことができる。			円滑な実習のために役割分担を行 い、協働することができる。			学内で学んだ和食の基本的な技術を 各家庭や学外での活動で発揮するこ とができる。									
3 学期	・出汁を活かした1品 ・行事食・料亭における和食		・飯物、汁物以外に1品作成することができる。 ・料亭における和食(手間をかけた料理)、行事食		点 社会・世界的 視点 点 社会・地域 的視点 点 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									
						各実習で必要とされる和食の基本技 術や知識を理解しようと努めるこ とができる			各実習後の振り返りの中で自らの実 習の姿勢を自己評価することができ る。実習での知識を調理(和食検定) の学びにつなげることができる。			実技試験において学んだ技術を披露 することが出来る。また、相互に評価 する事が出来る。									
					関わり Engage			探究 Investigate			行動										
					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			●実技試験(40%) ●振り返りシート(ロイロノート)			●出席・提出物・身だしなみ・実 習への取り組み			【教材】 ・和食検定試験(入門) 【ICT】 【備考】 ・実習プリント		
和食に基本である出汁を引くこと、炊飯の技 術をメインに和食の調理技術と知識を身につ ける					実技試験。																
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化> Head					ロイロノートによる授業の振り返り、授業プリント					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	戸 叶					
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												
高2フードデザインコース		調理B		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								
				目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機						
時間数		使用教科書		☒	課題発見	☐	戦略的学習力	☐	言語スキル	☒	協働性	☐	データサイエンス	☒	クリエイティビティ	未来志向
2時間／週		教育図書 フードデザインほか		☒	可能性発見	☒	自己修正	☒	双方向コミュニケーション	☒	ソーシャルリティ	☐	批判的思考	☐	論理的表現力	他者尊重
				☐	パーソナライズな学び	☐	レジリエンス	☒	感情のコントロール	☒	教科と社会を結ぶ力	☒	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	・季節の手仕事 ・味噌仕込み ・「食」の社会課題 ・和菓子作り ・高大連携授業		・味噌仕込みや梅作業など日本古来の季節の手仕事の歴史を学びながら実践する ・季節の和菓子を作る ・短大との連携授業を行う		社会・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						
						授業だけでなく、地域や外部の専門家からより専門的なことを学び、自身の学びを深める。		授業での学びから「食」への社会課題に目を向け、自分たちができる解決方法を考える。		食の社会課題など興味のある内容を放課後のプロジェクト活動につなげて、自身の学びをより深めていく。						
						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	・魚の三枚おろし ・和菓子作り ・「食」の社会課題		・魚の三枚おろしができるようになる ・季節の和菓子を作る ・食に関するニュースを調べて発表する		他者・地域的視点	外部講師から調理技術をさらに上げる授業を受け、調理スキルを上げるために必要なことを考えることができる。教科書で学んだことを実習に生かすことができる。				教科書で学んだ内容を実習のグループ内で共有し、役割分担を行いながら実習でアウトプットを共創する						
						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	・魚の三枚おろし ・和菓子作り ・「食」のレポート作成		・魚の三枚おろしができるようになる ・季節の和菓子を作る ・マイプロジェクトのレポートを作成する		個人的視点			基本的内容の理解に努めた上で、そこへの疑問など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。		和食文化について、学習効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。また、身につけた調理スキルを使って学内販売などで成果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 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 ●出欠 ●身だしなみ ●		●創作活動 ●協働や相互評価 ●発表または共有 ●活動の貢献度 ●学習の進捗状況		【教材】 教科書、プリント、iPad 【ICT】 ・教科サイト 【備考】 必要に応じてWeb動画、Webソフトを活用							
「和食」とは何か？		「和食とは何か」について、自分の意見をまとめて発表することができる										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> Head		・Google Classroom(進捗課題および予定の確認) ・ドキュメント		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	濱本					
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												
高校2年		情報Ⅰ		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								
				目標設定	選択	対話	つながり	情報活用	創造表現	内発動機						
時間数		使用教科書		✔	課題発見	✔	戦略的学習力	✔	言語スキル	✔	協働性	✔	データサイエンス	✔	クリエイティビティ	未来志向
2時間／週		日本文教出版 情報Ⅰ		✔	可能性発見	✔	自己修正	✔	双方向コミュニケーション	✔	ソーシャルリティ	✔	批判的思考	✔	論理的表現力	他者尊重
				✔	パーソナライズな学び	✔	レジリエンス	✔	感情のコントロール	✔	教科と社会を紐づける力	✔	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	・問題解決とコミュニケーション ・情報デザイン	【問い:「伝える」ってなんだ?】 ・情報とは ・コミュニケーションとは ・モラルとは ・メディアとは ・デザインとは ・デザインプロジェクト		社会・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							
					(1学期)身の回りのデザインを探す (2学期)身の回りの事象をデータを通して見つめる (3学期)身近なサービスのアルゴリズムを考える		(1学期)身近な「問題」に思っていること」を考える (2学期)データを用いて明らかにしたい「問い」を持つ		(1学期)自身の問題意識を基に、デザインで問題解決をする (2学期)「問い」に基づいたアンケート項目を考え、実際に調査し分析する							
2 学期	・データの分析	【問い:「伝える」際に、データはどのような役割を果たすのか?】 ・データと情報 ・スプレッドシート入門 ・分析入門 ・相関関係の分析 ・アンケート作成 ・レポート作成		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							
					(1学期)フィールドワークで街の中にあるデザインを見つける (2学期)国連や政府、企業などが提供しているデータを用いて、考察をする (3学期)学習する言語で構築されているサービスを利用してみて、有用性を感じる		(全学期共通)他者の活動がより豊かになるように振る舞うことができる									
3 学期	・プログラミング ・コンピュータの仕組み	【問い:プログラミングを使って「伝える」とは?】 ・プログラミングとは ・アルゴリズムとは ・コンピュータの仕組み ・二進数 ・デジタルアートプログラミング		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							
					(全学期共通) 基本的なスキルの習得(デザインの4原則、スプレッドシート・分析の基礎、プログラミングの基礎など)		(全学期共通)多様な考えを持つ他者のものの見方・考え方に触れ、自らの問いをさらに磨く		(全学期共通)自身で設定した『問い』に基づいて制作・調査した内容について、発表あるいはレポートにまとめる							
				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	●各学期に実施するクイズ ●各時間に利用するワークシート		●創作活動 ●自身で問いを設定する課題 ●ふりかえり		【教材】 日本文教出版 情報Ⅰ 【ICT】 ・Google Classroom ・Google 各サービス 【備考】 ・お助けサイトあり ・適宜紙でワークシートを配布							
「なぜ情報を学ぶのか?」 を軸に、各単元(学期)ごとに問いを設定		1学期: デザインを1つ考える 2学期: 自身の問いに基づいたレポート 3学期: 創作プログラム														
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化> Head		Google Classroom上にて配信		主体的に学習に取り組む態度												