

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	酒井	
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1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		教科書(光村図書)/セレクト漢字検定/ 解いて覚える中学の文法/国語便覧(浜島書店)		<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"/>
				<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"/>
				<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	朝のリレー・野原はうたう、はじまりの風、話の構成を工夫しよう、ダイコンは大きな根?、ちょっと立ち止まって、比較・分類、情報を整理して書こう	朝のリレー・野原はうたう(詩に触れる)、はじまりの風(心情の変化を捉える)、話の構成を工夫しよう(話の順序を知る)、ダイコンは大きな根?・ちょっと立ち止まって(段落の役割・構成を知る)、比較・分類・情報を整理して書こう(実際に情報を他者に伝える)		世界的視点 社会 地域 他 個人	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			
	空の詩、大人になれなかった弟たちに.....、星の花が降るころに、文法、いろは歌、蓬萊の玉の枝、今に生きる言葉、「言葉」を持つ鳥、シジュウカラ、根拠を明確にして書こう	空の詩(言語での表現を考える)、大人になれなかった弟たちに.....(心情を知りそこから戦争を知る)、星の花が降るころに(場面描写を結びつける)、文法(言葉の単位、組み立て、分類)、いろは歌・蓬萊の玉の枝(古典に触れる)、今に生きる言葉(言葉の由来を考える)、「言葉」を持つ鳥、シジュウカラ・根拠を明確にして書こう(数値やグラフを使ったレポートを書く)			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			
	少年の日の思い出、「不便」の価値を見つめ直す、二十歳になった日、1年間の学びを振り返ろう	少年の日の思い出(表現の奥深さを考える)、「不便」の価値を見つめ直す(物事の捉え方を考える)、二十歳になった日(随筆に触れる)、1年間の学びを振り返ろう(自分の学びを自分で語る)			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			
				物語・論説文の構成を理解する 必要な知識をみ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	自分が発見した学びを公の場で発表することができる ・アウトプット考査				
				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	●朝学習テスト(20%) ●単元テスト(30%)	●アウトプット考査(30%) ●課題・提出物(20%)	【教材】教科書・国語便覧・プリント・iPad			
授業での学びが実社会にどのように生きるのか?		スピーチ、レポート、動画作り、小論文など					思考力・判断力・表現力	【ICT】 ロイロノート、GoogleClassroom、Pages、Keynote、Numbers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>		Googleクラスルーム・ロイロノートNumbers		主体的に学習に取り組む態度	【備考】 必要に応じて Web動画など					

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 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1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) 地理教科書(日本文教出版)	<input checked="" 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 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	・世界の地理	・世界地理の概要や、世界諸地域の地理的特徴とそこに住む人々の生活に関して学習を行う。 ・身近な事物を取り上げることや、他者との対話の機会を増やし、地理への学習意識や興味関心を高める。	社会 ・世界的視点 ・地域的視点 ・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	
	グローバル化する世界でおこる諸事象と自分自身を結びつけて考え、学びをより深めることができる。			現在諸地域で実際に起こっている事象と学習したことを結びつけ、多角的視点から「問い」を作り出し、学びを深めることができる。		世界や日本の地理や、そこで起こる課題などの学習から、今自分に行えることを考え、行動しようとする姿勢がみられる			
	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	・日本の地理	・日本地理の概要や、日本諸地域の地理的特徴とその地域における人間の活動についての学習を行う。 ・1学期で培った地理に関する知識・技能と学習内容を結びつけ、他者に発信・表現する。	他者 ・地域的視点 ・個人的視点	ネットや実物教材を積極的に活用し、多角的視点を養い、批判的かつ論理的に分析し、学びを深めることができる。		様々な意見・価値観をもつ他者と対話をするなかで、自分自身のもつ「問い」を多角的に思考し、深めることができる。		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。	
	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	・自分が生活する地域の地理	・中野区の地理的特徴と、2・3学期で学習した内容を結びつけ、中野区が抱える地域(防災)の課題を探究する。 ・中野区の政策や、街づくりなどを通して実社会と自分自身を関連づけて学びを深める。	個人的視点	教科書を中心とした知識が身につく、地理に関する基本的な情報がわかる。		学習した内容から、世界・日本の地理と人々の生活の関連性に関して「問い」を発見し、さらに学びを深めることができる。		学習内容をまとめ、自身の意見を踏まえながら他者を意識したプレゼンテーションができる。	
	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	認知能力の評価(3割) ●単元テスト ●課題提出 ●ノート提出		非認知能力の評価(3割) ●授業内のプレゼン ●課題提出など		
・「地理」を学ぶ意味とは? ・生活と地形はどう関係しているか? ・各地の特色が抱えている課題は、どのような共通点があるか?		・学習した知識・技能を活用して表現することができる。 ・学習した内容と現実の社会の課題を重ねて考察し、自分なりの答えを出せる。			思考力・判断力・表現力	・アウトプットテスト(4割) →アウトプットテスト欠席者は要相談(条件による)		<教材> 日本教育出版社「地理」 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 ゲーグルクラスルーム 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>		・Google Classroom(進捗課題および予定の確認) ・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	西村,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1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1(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	・正負の数 ・文字と式 ・方程式	正負の数、文字と式の意味を理解し、基本的な知識を身につける。 また、具体的な場面で活用できる。		社会 ・世界的視点	A3 実社会から学びを得る 実世界の事象から数値を比較・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。	B3 実社会の問いを生む	C3 社会貢献のデザイン			
	2 学期	・比例と反比例 ・データの活用 ・平面図形	比例と反比例、データの活用、平面図形の意味を理解し、基本的な知識技能を身につける。 また、具体的な場面で活用できる。		他者 ・地域的視点	A2 本物の素材から学びを得る 日常の事象から問いを発見し、解を導くことができる。	B2 対話から問いを生む	C2 学外に向けて発表		
				3 学期		・空間図形 ・中1の復習	空間図形の意味を理解し、基本的な知識技能を身につける。 また、具体的な場面で活用できる。	個人的視点	A1 教科書から学びを得る 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。	B1 個人の問いを生む
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	●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 ●提出物(10%) ●コアチャレ提出(10%)	【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			
・実生活で正負の数がどんなところで使われているのか ・文字と式を使うとどのように便利になるのか		・文字と式を使うとどのように便利になるのかを劇で表現する ・日常にあるものの形をとらえ、面積や体積を求め、その意味を考察する								
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	秋山流飛
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1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		
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			<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	・体育祭ダンス ・剣道	・体育祭に向けてダンスを覚え、体育祭当日に発表する。 ・剣道の基本的な技術と礼儀作法について学ぶ。	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	・バレーボール ・陸上(短距離走・ハードル走)	・バレーボールのルールとオーバーハンドパスやアンダーハンドパスなどの基本的な技能を習得し試合を展開できるようにする。 ・短距離走のフォームやスタートを習得し記録が向上できるようにする。 ・ハードル走の踏切足を決めリズムカルに走るなどの基本的な技能を習得し記録が向上できるようにする。	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		
			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	・サッカー	・サッカーのルールとインサイドキックやインステップキックなどの基本的な技能を習得し試合を展開できるようにする。	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		
			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 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		試合や発表会など学んだ基礎技能を実践で使うことができる。		思考力・判断力・表現力			【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1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
3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	・体育祭ダンス ・創作ダンス	・体育祭に向けてダンスを覚え、体育祭当日に発表する。 ・道具を使い、基本的なステップを交えて自分たちでダンスを創っていく。		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。				
2 学期	・剣道 ・器械運動	・剣道の基本的な技術と礼儀作法について学ぶ。 ・マット運動を中心とした基本的な技術を学習する。		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			
					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	・バスケットボール	・バスケットボールの基本的な技術とルールを学習し、試合でできるようにする。		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			
・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。					【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>		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	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						
中学1年		音楽		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		教育芸術社:中学生の音楽 I		<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	・校歌斉唱 ・歌唱 ・鑑賞	・歌唱の基本 姿勢、発声、歌詞の意味を理解、実践しグループ活動、グループ発表ができるようになる。	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	様々な楽曲を形づくっている音楽の諸要素を理解し、意思をもって音楽で表現したり、言葉で表すことができる。	(A3、B2より派生する場合もある)		
				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				
				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	・日本の伝統音楽に親しもう、声による表現の多様性	・伝統音楽—音楽の特徴、多様性、背景となる文化や歴史、社会における意味、役割を理解できる。 ・表現の多様性—音色や響き、言葉の特性、曲の種類に応じた発声、声や響きを聴き確認し合う。作曲の基礎、アプリの音素材の特徴や組み合わせの理解、音楽の構成を理解し曲を創造する。	他者の視点	楽曲成立の背景を自分なりに考察したり、調べたり、音楽を形づくっている要素を発見し、表現することができる。	・音楽の表現について対話し、アンサンブル発表などアウトプットを共創することができる。	(B2、C1より派生する場合もある)	"	"		
				音色やテクスチャ、リズムの理解につとめ、表現することができる。	表現について自分の言葉で語るとともに、表現方法の違いなど他者の考えの理解に努め、学び合に向き合う姿勢がみられる。また、それらを自己評価することができる。	歌唱や創作について学習を演奏発表したり、相互評価することができる。				
3 学期	音楽アプリの活用、音や音楽のイメージをもち、それぞれの表現を創造する	・作曲の基礎、アプリの音素材の特徴や組み合わせの理解、音楽の構成を理解し曲を創造する。	個人的視点	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		創造的な活動およびアウトプットの例		評価方法			学びのリソース(教材・ICT)			
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。		歌唱課題の理解に歌詞を可視化したり、身体表現を用いたり、他者の表現理解をする。模倣から自身の表現につなげる。		知識・技能	●単元テスト ●まとめテスト(30%) ●授業プリント ●ドリルなど ●学習の進捗状況(30%)"	●創作活動 ●協働や発表 ●活動の貢献度(40%)	【教材】 ・授業プリント 【ICT】 ・教科サイトおよびiPad Appなど 【備考】 必要に応じてGarageBand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1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
1.5 時間/週		日文		<input checked="" type="checkbox"/> 課題発見	<input type="checkbox"/> 戦略的学習力	<input 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 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 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	・自分の気質を色と線と面積に	・自分の性格や気質を表現する ・面積、線、色に変換できる ・自分で工夫を語れる ・互いに鑑賞する	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				
				色や形がもたらすイメージ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。	色や形について、日常の事象もしくは実社会の問題に対し、役割分担を行い解決するための手段・方法を試行錯誤できる。	実社会において、色や形が笑顔を生むアイデアを提案、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	・折りの形	・keynoteで描く図形を作成できる ・想いを形にしてきた伝統や歴史について知る ・パターンの美しさや面白さを感じることができる ・自分の内にあるものを色や形にして表現できる	他者・地域の視点	身の回りにある色や形がもつ役割について観察し、感じとろうとする	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	・陶芸(テラコッタ)	・土の可塑性についての基本的な知識を身につける ・素材の特性を知り、表現したいものを形にできる	個人的視点	色や形がもつ名称、分類、感じ方・与える印象の例などを学ぶ。	色や形について、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。					
				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)		
<世界には、色や形がなぜあるのか>		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		<ul style="list-style-type: none"> 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	森・白石
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1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:4時間/週		Sunshine 1		<input checked="" type="checkbox"/> 課題発見	<input type="checkbox"/> 戦略的学習力	<input 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 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	①be動詞 (一人称・二人称) ②一般動詞 (一人称・二人称) ③名詞 ④助動詞can	・初対面の挨拶や自己紹介をする ・相手に名前や主審地などをたずねる ・ふだんしていることを表現する ・できること、できないことを表現する	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				
			他者・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				
			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命令文 ④be動詞 (三人称) ⑤一般動詞 (三人称) ⑥There is / are ~.	・身の回りの人や第三者について説明する ・紹介したい場所にあるものを説明する	社会的視点	・映画やニュースの素材を使って、聞いたり読んだりして内容を理解することができる。 ・動画や資料により異文化についての知見を深め内容を理解する。	・クラスメイトとの対話から英文の作り方や内容について考え、新たな問いが生まれる。					
			個人的視点	・基本的な文法事項を教科書から学ぶ。音読を通して音声と文字のつながりを学ぶ。個人・グループ活動を通して文法事項の定着を図る。	・単元テストごとに振り返りを実施し、どのような復習を行えばよいか計画を立てる。	・テーマにそってスライド・動画制作、プレゼンテーションを行いクラス内で発表する。				
3 学期	⑦現在進行形 ⑧過去形	・今していることについて説明する ・過去のできごとや様子について説明する	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	●単元テスト ●チェックテスト ●コアチャレテスト ●プレゼンテーション (50%)	●創作活動 ●協働や相互評価 ●発表または共有 ●学習進捗状況振り返り (50%)	【教材】 ・教科書 ・プリント 【ICT】 ・ロイロノート 【備考】 ・必要に応じて動画、洋楽、洋画など			
「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?		・ポスターや動画の制作 ・プレゼンテーション		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		・ロイロノート ・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						

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1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				
2 学期	B衣生活 衣服の手入れの仕方と基本的な縫い方 ②被服実習 B食生活 人間にとっての食事 ①食 品と栄養素 ②食 ③中学生に必要な食事	・衣類について、手入れの仕方、基本の縫い方を学ぶ・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 ・中学生に必要な栄養を満たす食事 様々な食品とその選択		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		
	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				
3 学期	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。		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 ・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					