

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	長谷川 純	
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3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		付図書・セレクト漢字検定・解いて覚える中学の		<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 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	<ul style="list-style-type: none"> 「握手」 文法(助詞) 和歌の世界 熟語の読み方 	<ul style="list-style-type: none"> ハンドサインに込められた心情を理解する 国文法のルールを身につける 和歌に触れ、基本的な知識を身につける 特別な読み方をする漢字について学ぶ 	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				
			社会	作者の意図や物語の世界の視点を持つことができる ・単元テスト ・課題	クラス外や学校外からの視点を持つ ・新たな問いを見つけ出せる ・課題、クリエイション	学びで得たものを実社会につなげた具体的なアイデアとして確立し、それを公の場で発表できる ・アウトプット考査 ・主張文、小論文、レポート等				
			世界的視点	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	<ul style="list-style-type: none"> 「故郷」 夏草～おくのほそ道 文法(助動詞) 慣用句・ことわざ・故事成語 	<ul style="list-style-type: none"> 時代と人、人間の思い・考えを読み取り、作品を批判的に読む 和歌や俳句との関連において有名な古典作品に触れる 国文法のルールを身につけることばの面白さを発見し、楽しむながら身につける 	他者・地域的視点	国語便覧やその他資料を用いることができる ・単元テスト ・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	外部コンテスト等へ応募 漢字検定などの外部機関への挑戦 ・お～いお茶俳句大賞 ・漢字検定等				
			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	<ul style="list-style-type: none"> 温かいスープ 方丈記 3年間を振り返って 	<ul style="list-style-type: none"> 真の国際性について考える。 古典の文章表現の美しさ、リズムを味わう。 3年間の中学校生活の学びについてまとめ、発表する。 	個人的視点	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 Heart		創造的な活動およびアウトプットの例 Hands		知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> 授業内テスト(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。(コアチャレ、単元テスト等)公欠、出席停止の場合は取り組んだ課題の到達点を元に見込み点で評価する。 	<ul style="list-style-type: none"> アウトプット考査(30%) 提出物・授業態度(20%) 	<教材> 教科書・国語便覧・プリント・iPad <ICT> Keynote・iMovie・Pages・ロイロ ・Canva			
				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クラスルーム・教科サイト		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							
中学3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	
4時間/週		オリジナルテキスト 歴史教科書(日本文教出版)		<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	・江戸時代	・学習範囲:幕末と世界、江戸初期～文治政治、江戸中期の諸改革、江戸時代の文化(元禄・化政)、江戸時代の産業・社会・身分・制度 ・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		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		
	・中世 ・古代(平安時代)	・学習範囲:戦国～織豊政権～桃山文化、室町時代と室町文化、・鎌倉時代のその文化、平安時代の政治、・平安時代の文化 ・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			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		
	・古代(奈良、飛鳥、大和、古墳、弥生、縄文、先土器)	・奈良・飛鳥時代、大和・古墳時代の文化、弥生・縄文時代とその文化 ・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				他者の視点	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。		
					教科書を中心とした知識が身につく、公民や歴史に関する基本的な情報がわかる		学習した内容から、疑問点や不明な点を言語化し、さらに学びを深めることができる。		学習した内容をまとめプレゼンテーションし、相互評価できる。		
3 学期				個人的視点	関わり Engage		探究 Investigate		行動 Act		
					知識・技能		●単元テスト・小テスト40%		●アウトプットテスト30%		●授業課題の取り組みおよび提出・ふりかえりシート30%
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					<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 ゲーグルクラスルーム、ロイノート、ス クールAI <備考> 実物教材		
・学んだことと社会・世界とのつながり ・その時代と今のつながりについて ・〇〇時代とは一体なんだったのか? ・歴史を学ぶ意味とは何か? ・学習した時代が一番大事だと思った事は?		授業の基本的な進め方 ①内容解説 ②資料読解・グループワーク ③単元まとめ学習			主体的に学習に取り組む態度						
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化>		・GoogleClassRoom(調べ学習の評価及び課題提出の成果) ・オリジナルプリントの配布									

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,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						
中学3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3(数研出版)		<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	<ul style="list-style-type: none"> 多項式 平方根 相似な図形 	<ul style="list-style-type: none"> 展開と因数分解、平方根の意味を理解し、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。 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 	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				
				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	<ul style="list-style-type: none"> 2次方程式 関数$y=ax^2$ 三平方の定理 標本調査 	<ul style="list-style-type: none"> 関数$y=ax^2$、三平方の定理、標本調査の意味を理解し、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。 グラフや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 	地域・他者視点	展開と因数分解・平方根・2次方程式、 $y=ax^2$ ・図形(相似と円)・三平方の定理を日常の事象から発見し、解を導くことができる。標本調査・総合問題を日常の事象から発見し、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、役割分担を行い解決や創造のアウトプットを共創する。	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。				
				展開と因数分解・平方根・2次方程式、 $y=ax^2$ ・図形(相似と円)・三平方の定理の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。標本調査・総合問題の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。					
3 学期	<ul style="list-style-type: none"> 総合問題 	<ul style="list-style-type: none"> 中学3年間の総復習として、基本的な知識技能の活用方法を考える。 また、具体的な場面で活用できる。 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	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)			
<ul style="list-style-type: none"> 2次関数、三平方の定理、標本調査が実社会でどのように使われているか 		<ul style="list-style-type: none"> 平方根が使われている場面を理解し、その意味について動画にまとめる これまで習ってきた単元からオリジナル問題を作成する 		知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> 単元テスト(40%) Checkテスト(10%) 	<ul style="list-style-type: none"> 創作活動(30%) <ul style="list-style-type: none"> -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】 <ul style="list-style-type: none"> OKRAおよびQubena 演習用プリント 【ICT】 <ul style="list-style-type: none"> 教科サイトおよびiPad Appなど NHK for School「マスと！」 【備考】 <ul style="list-style-type: none"> 必要に応じて Web動画、Webソフトを活用する 			
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化>		<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) 		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 松野さやか

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3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	・光・音・力による現象	・光による現象 ・音による現象 ・力による現象	社会的視点 世界・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	
	・運動とエネルギー	・力の合成と分解		光や音、力、エネルギー、電流などに関する事物・現象が日常生活や社会にどのように用いられているのか気づく		光や音、力、エネルギー、電流についての基本的な概念や原理・法則が実社会でどのように利用されているか疑問を持ち検証する。		光や音、力、エネルギー、電流に関する事物・現象を応用し日常生活で活用するためのアイデアを提案できる。	
	・宇宙を観る	・地球から宇宙へ		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	・電流とその利用	・電流の性質 ・電流の正体 ・電流と磁界	他者・地域的視点	光や音、力、エネルギー、電流についての観察、実験などを行い、その結果を分析できる。		光や音、力、エネルギー、電流に関する事物・現象の規則性や関係性についての仮説を立て、その検証の方法を考案することができる。		自ら学びの成果を学外に発信する。	
	・運動とエネルギー	・物体の運動		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	・宇宙を観る	・太陽と恒星の動き ・月と金星の動きと見え方	個人的視点	光や音、力、エネルギー、電流に関する事物・現象についての観察・実験から、その規則性や関係性について疑問を見出すことができる。		光や音、力、エネルギー、電流に関する事物・現象についての観察・実験から、その規則性や関係性について疑問を見出すことができる。		学習した成果をまとめ、プレゼンテーションおよび相互評価することができる。	
	・運動とエネルギー	・仕事とエネルギー ・多様なエネルギーとその移り変わり ・エネルギー資源とその利用		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 ●アウトプット型テスト ●ロイロによる課題提出 ●プリントの記入、提出	●創作活動 ●プレゼンテーション ●実験や活動の貢献度	【教材】 授業プリント		
・物理を学ぶと、世界の見え方はどう変わるの だろうか？ ・人類はこれまでどのようにエネルギーを利用 してきたのか？		物理法則や現象を組み込んだピタゴラス スイッチを作成し、各装置のどこでどのような力 がはたらき、どのような現象が利用されているの かを一つ一つ説明する。		思考力・判断力・ 表現力			【ICT】 ・教科サイト ・ロイロスクールノート 【備考】 ・必要に応じてWeb動画を活用		
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) ・ロイロノートによる画像、動画、スライド		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3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"> 生活習慣 調和のとれた生活 水難事故 	<ul style="list-style-type: none"> 生活習慣病の知識を身に付け、自分の生活習慣を振り返り、食事、休養、身体活動がどのように影響し合うのかを学習する。 がんの予防について学び、将来、より良い生活を送るために知識をつけ、向き合い方を考えてる。 水難事故の実態を知り、正しい知識を身に付ける。 		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	
				<ul style="list-style-type: none"> 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。 						
				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	
2 学期	<ul style="list-style-type: none"> 体の発達 ストレス 脳の発達 	<ul style="list-style-type: none"> 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リティを身につける。 		<ul style="list-style-type: none"> 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。 						
				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	<ul style="list-style-type: none"> 感染症 応急手当 	<ul style="list-style-type: none"> 感染症や怪我の処置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。 		<ul style="list-style-type: none"> 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。 						
				<ul style="list-style-type: none"> 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)		
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。		知識・技能	知識技能(40%) 思考判断表現(30%) 主体的な態度(30%)	●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】	
				思考力・判断力・表現力	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。					
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3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				
			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	<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"/> クリエイティビティ	未来志向		
2時間/週			<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	<ul style="list-style-type: none"> 剣道 バスケットボール 	<ul style="list-style-type: none"> 剣道の基本的な技術と礼儀作法について学ぶ。 バスケットボールの基本的な知識、技能を身に付ける。 	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	<ul style="list-style-type: none"> サッカー バドミントン 	<ul style="list-style-type: none"> サッカーの基本動作を習得し試合中に発揮できるようにする。 バドミントンの基本的な技能とゲームの進め方について理解できるようにする。また、練習方法を工夫したり、ゲームやルールの提案をしたりすることで自主性を身につける。 	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。						
				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	<ul style="list-style-type: none"> 陸上(高跳び) 	<ul style="list-style-type: none"> 陸上競技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。	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				
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					
<ul style="list-style-type: none"> 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 			<ul style="list-style-type: none"> 試合や記録会、発表会などで学んだ基礎技能を実践で使うことができる。 			知識・技能	<ul style="list-style-type: none"> 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。 	<ul style="list-style-type: none"> 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】		
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								

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3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		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"/> 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
2時間/週				<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	・卓球 ・サッカー	・卓球の基本動作、ルールを習得し、ダブルスの特性を理解して試合中に発揮できるようにする。 ・サッカーの基本動作、ルールを取得し、空間の使い方を工夫して試合中に発揮できるようにする。 ・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。		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 ・社会
				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 ・器械運動(マット運動)	・バレーボールの基本的な知識、技能を身につける。また、自らの課題発見、課題解決方法、練習法改善を繰り返し行い、スキルアップの身につけ方を習得する。 ・マット運動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。		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		地域的視点 ・他者
				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	・バドミントン	・バドミントンの基本的な技能とダブルスのゲームの進め方について理解できるようにする。また、ペアの課題発見を行い練習方法を工夫したり、アドバイスをすることで双方向のコミュニケーションを身につける。		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		個人的視点 ・個人
				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		試合や記録会、発表会などで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
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						
中学3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; 中学の音楽2下		<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 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 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	・音楽で繋がる	・即興的な声や楽器を用いたアンサンブル ・音楽的な繋がりを感じられる音楽資料の鑑賞 ・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実践をとおして理解する。		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			
	2 学 期	・日本の音楽、世界の音楽	・三味線の実践 ・世界の音楽の鑑賞(音楽的な理論の学習や演奏)		地帯的視点	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		
		・合唱	・任意の作品の合唱、もしくは短い歌の創作	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					音楽の表現活動や鑑賞を通して感じたものを、言語化しながら振り返り、その背景にはどのような音楽的な理論があるか学習する	世界に溢れる音楽と自身との接点を見つけ、自分らしい音楽表現の方法を探っていく				
				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	・学習態度 ・演奏発表 ・提出物			【教材】		
				思考力・判断力・表現力				【ICT】 ・Google classroomや各種音楽アプリ、インターネットやYouTube		
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				【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3年		美術		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
1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	・自我像	・自分の良さを見つめ、自我像に表現することを試みる ・立体を濃淡で捉えようとする可以尝试	世界・社会 ・世 ・界 ・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				
				世界で個人がどう生かされ生かしているのか、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、自分らしい視点を用いて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、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	・ポートフォリオ制作	・自分史をつくり、自分のこれまでの変容について自分らしい表現のあり方を探ることができる ・自分の生かしかたや生かされかたについて、今後の自分を想像しながら振り返ることができる	他者 ・他 ・者 ・的 ・視 ・点	他者の強みをもつ役割について観察し、感じとらえる。	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	・卒業発表会に向けて	・卒業発表会で発表するものについて自分らしい表現のありかたを探ることができる ・感謝の気持ちを持ち、プレゼンに向かえる準備ができる ・問いについての答えを自分なりに表現できる	個人 ・個 ・人 ・的 ・視 ・点	立体を表現する際の視点や、影と陰の分類、濃淡の感じ方・与える印象の例などを学ぶ。	自分と他人について、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)			
<自分を見つめることで見えてくるものとは>		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	齋木・近藤
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						
中学3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
4時間/週		NEW CROWN3		<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 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時制 ②受け身	①現在完了形、現在完了進行形 ②be動詞＋過去分詞の理解および分詞の理解	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				
			世界的視点	留学経験のある人、海外勤務の人、海外にルーツがある人らとの出会いと、その人のライフヒストリーに触れる	異文化理解に迫られる現代社会で、					
			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	③後置修飾 ④関係代名詞	③現在分詞・過去分詞による修飾 ④2つの文の接続、関係詞that, whatなど	他者の視点	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？					
			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	⑤仮定法	⑤仮定法過去(反実仮想)、過去完了(後悔)	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？	OUTPUT型テストにおける成果物の共有と、相互評価をつける					
			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？						
				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	<ul style="list-style-type: none"> 単元テスト 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				
<ul style="list-style-type: none"> 日本語を知らない人に教える言葉は？ 言語の統一に向かうことは私たちにとって幸せなことか？ なぜ私は英語を学ぶのか？ 		<ul style="list-style-type: none"> 映像制作 プレゼンテーション 英語劇創作 Teacher's Roleの実践 など 		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		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					
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3年		家庭科	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				
1時間/週		開隆堂 家庭分野	<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 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 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 type="checkbox"/> 批判的思考	<input type="checkbox"/> 論理的表現力	<input type="checkbox"/> 他者尊重	<input 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 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	消費生活 環境	家庭生活と消費 購入・支払いと生活情報	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	世界的視点	社会	売買契約や様々な支払い方法を学び将来成人した時の知識の備えをする。				
			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	地域	色んな購入方法と注意点を知り、困ったときは相談できるようにする。				
			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	個人	個人	消費生活のしくみを知り、家庭生活における収入と支出について理解する。消費者被害と消費者の自立を学び賢い消費者を目指す。				
2 学期	消費生活 環境	消費者被害と消費者の自立 災害への備え	社会的視点	世界的視点	社会	自分や地域社会でできる取り組みなどを知り、よりよい社会・環境を目指す消費者市民として行動することを目指す。	行動 Act						
			地域的視点	他者	地域	探究 Investigate							
			個人的視点	個人	個人	関わり Engage							
3 学期	消費生活 環境	持続可能な社会	社会的視点	世界的視点	社会	【教材】 ・配布プリント							
			地域的視点	他者	地域	【ICT】 ・教科サイト							
			個人的視点	個人	個人	【備考】							
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		●出席、ノート、授業配布プリントの提出 ●単元テスト		【教材】 ・配布プリント						
消費生活の知識を通して、これまで自分自身を支えてきてくれたものが何で誰なのか考える。		グループワーク、発表、作品の提出	思考力・判断力・表現力				【ICT】 ・教科サイト						
ドキュメント(記録化)の方法 <共有と振り返りの日常化> Head			主体的に学習に取り組む態度										