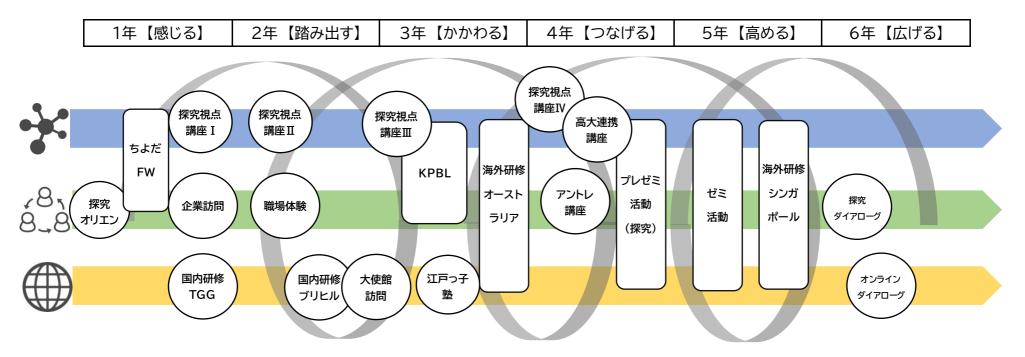
# 6年間のプログラム分類マップ

## ◆ 共通プログラム



## **STEAM**



#### 育成したいコンピテンシー(資質・能力)

#### 【創造的思考力】

→創造力、イノベーション能力、知的好奇心(ワクワク)、課題発見力(問いを立てる力)、論理的思考力、批判的思考力

#### 【課題解決力】

→整理して分析する力、判断する力、情報活用能力

## アントレプレナーシップ

,8, 8,8

#### 育成したいコンピテンシー(資質・能力)

#### 【課題解決力】

→計画、マネジメント、自己管理力

#### 【人間関係形成力】

→チームで協働する力、コミュニケーション能力、発信力

#### 【意思決定力】

→自己理解、社会との関連を自覚しつなげる力

## グローバル



### 育成したいコンピテンシー(資質・能力)

#### 【創造的思考力】

→多面的思考力

## 【人間関係形成力】

→コミュニケーション能力、傾聴力、質問力

#### 【意思決定力】

→多様性の理解、伝えたいことを伝える言語能力

## ◆ 共通プログラムと選択プログラムの連関

## 総合的な学習・探究の時間、各教科等(共通プログラム)

図6年間の系統的なプログラム
図STEAM・アントレプレナーシップ・グローバルの
3つの領域での学びで4つの資質・能力を育成

自分らしさを見つける

## 海外大学研修

## ☑UCLA 研修

- →語学力のさらなる向上、異文化体験
- ☑バンガー大学研修
- →異文化交流

広い世界を知る

## 放課後セミナー

TRY!

九段サイクル

☑生徒の興味・関心に応じた特別講座を月1回程度実施 →外部講師や、教員による企画を予定。

実施例)国立科学博物館ツアー、起業家講座 地域創生ワークショップ、生成 AI 活用講座 etc

自分らしさを磨いていく

## 有志団体の活動

☑外部の方を招聘する企画の運営・補助☑ホームページの更新☑学校説明会での学校見学ツアー企画☑各種コンテスト・フォーラムへの応募、参加

オーナーシップを生徒に