今こそ、大人こそ、STEAM。

AI時代、「人間にしかできないこと」とは？

感性・身体性・問い・遊び・協奏・創造から人材育成を考える

2026年 10/14水 OSAKA 定員50名
15木 TOKYO 定員50名

対象 企業や組織で、経営・人事・人材開発・経営企画・新規事業・組織開発などに携わる方

内容 AI 時代に求められる力／ STEAM・遊び・人文知と文理融合／身体と感性をひらく「協奏」体験／振り返りと人材育成・組織づくりへの展開／知と知をつなぐ発想ワーク／生成 AI を活用した創造体験／プログラム紹介・質疑応答

主催 株式会社 steAm

中島さち子
株式会社steAm 代表取締役

生成AIが急速に進化する今、求められるのは、AIを活用する力だけではありません。自ら問い、異なる知や人をつなぎ、AI とも協奏しながら、まだない価値を生み出す力が、これからの人材育成や組織づくりの鍵となります。そこで注目したいのが、「遊び × 学び × 創造性」。未知を面白がり、身体や感性をひらき、周囲の声や変化に耳を澄ませ、異なる人と協奏しながら、自由に試し、つくってみる。これこそが、steAm の考える STEAM です。

本セミナーでは、音楽や身体表現、数学、アート、生成 AI などを横断しながら、感じる·遊ぶ·聴く·問う·つなぐ·創造するプロセスを90分に凝縮して体験。企業·教育·文化·医療福祉など、さまざまな現場で新しい人材育成や価値創造に取り組む皆さまと、ともに考えます。

OSAKA
10月14日(水) 15:00-16:30（受付14:30） **定員50名**
大阪産業創造館 6 階 会議室 E（大阪市中央区本町1-4-5）

TOKYO
10月15日(木) 15:00-16:30（受付14:30） **定員50名**
TKP 品川カンファレンスセンターANNEX カンファレンスルーム8
（港区高輪3-13-1 TAKANAWA COURT 3 階）

steAm Inc.

なぜ今、「大人こそSTEAM」なのか? そして、なぜ今、「遊び×学び×創造性 」なのか?

生成 AI が急速に進化する今、求められるのは、AI を活用する力だけではありません。科学・数学・テクノロジーと、芸術・文化・歴史・哲学などの人文知を横断し、多様な視点から問いを生み出し、新しい価値を創造する力が、ますます重要になっています。その鍵となるのが、STEAM の考え方と「遊び × 学び × 創造性」。文系・理系、職種や立場などの境界を越え、身体や感性をひらき、未知を面白がる。異なる人の声を聴き、知と知をつなぎ、自由に試しながら、まだないものを形にしていく。
「遊ぶ」と「学ぶ」、「感じる」と「考える」、「知る」と「つくる」を分けない。そんな STEAM の実践を通じて、AI 時代に必要な創造性と協奏する力を、ともに探ります。

〈 概要 〉

0. 冒頭説明

1. OPENING Talk
「AI時代、何を学ぶのか? AI時代だからこそ、人間をひらく」 ——— 中島さち子
これから必要になる6つの力 / steAm が考える「文理融合」

2. EXPERIENCE ①
「全身で聴く。違うまま、協奏する。」 ——— チェ・ジェチョル × 中島さち子
受信しながら発信する。自分の声を持ちながら、他者を聴く。新しいタイプの組織論

3. EXPERIENCE ②
「振り返り+意味づけ」 ——— 池谷陽平
体験を自分のものとして意味づけする。表面的な課題から「問い」へ。

4. EXPERIENCE ③
「知と知をつなぐ」STEAM Cards Game ——— 鈴鹿剛
イノベーションは、何もないところから突然生まれるのではなく、これまで離れていた知と知の間に、新しい関係を発見することから始まる。

5. LIVE DEMO
「思いついたら、つくれる時代へ。」 ——— 小林武文 × NICK × 中島さち子
問いやアイデアを AI を使って形にする。

6. SYNTHESIZE & IMPLEMENT / Q&A
「体験から、企業の人材育成へ」 ——— 中島さち子 × 森田修史
steAm Human Development Program の紹介。

〈 登壇者・ファシリテーター 〉

中島さち子
steAm 代表取締役
数学者・音楽家 (KURAGE Band)

音楽家・数学者・STEAM教育者。2025年大阪・関西万博テーマ事業プロデューサー(シグネチャーパビリオン「いのちの遊び場 クラゲ館」)。2027年ベオグラード万博日本館PRアンバサダー。内閣府 STEM Girls Ambassador。

鈴鹿 剛
steAm 教育部門ディレクター
四国大学 経営情報学部准教授

環境・観光・地域・科学を横断しながら、地域や社会のリアルな課題を題材とした教育・実践に取り組む。長年商業高校で教諭をつとめ、生徒の商品開発を多数サポート。消費者功労者表彰で高校としては初めて内閣総理大臣賞を受賞。

池谷 陽平
steAm
クリエイティブワークショップディレクター

大阪府で8年間英語教員として勤務したのち私立学校にて「探究」科を立ち上げ、探究専門教諭を6年勤める。身体的な体験や小さな違和感から「問い」を引き出し、探究や創造へとつなげる。「探究」の有名教師。

チェ ジェチョル
steAm 国際文化交流ディレクター
音楽家 (KURAGE Band)

韓国伝統打楽器チャンゴ奏者として世界で活躍。コミュニケーション、リーダーシップに関する身体的ワークショップを多数開催してきた。チャンゴウォークの提唱者でもあり、過去約3000kmを叩き歩いてきた。

小林 武文
steAm 音楽&メディアデザイナー
音楽家 (KURAGE Band)

ドラマー・パーカッショニスト・作曲家。音楽とものづくりとプログラミングを横断し、身近な素材や廃材などからも新しい音を生み出す。音楽やプログラミングにまつわる数々のワークショップや探究を企画・実践。

Nick (張宸赫)
steAm メディアデザイナー

アートとテクノロジーを横断するメディアデザイナー。中国国家博物館で約7年間勤務後、ニューヨーク大学ITP修士課程を修了。現在は steAm で、ARやインタラクティブメディアなどの企画・制作に携わる。

森田 修史
steAm ブランディング・経営戦略顧問
関西学院大学 客員教授
steAm BAND 理事

アパレル・ファッション分野を中心に、CG、CAD、3D 技術などの普及・事業化に長年携わる。伝統的なものづくりと最新デジタル技術を融合し、産業の変革や持続可能なものづくりを推進。技術を新たな事業価値につなげる実践経験を生かし、企業と創造性を結ぶ取り組みに携わる。

steAm Inc.
[お問い合わせ] 株式会社steAm 東京都豊島区高田1丁目14-6 UNOビル
https://steam21.com/contact/ info@steam21.com