

中島 さち子氏

(株)STEAM 代表取締役社長  
中島 さち子氏



心の声を聞くことから始まる  
「共創協奏」の喜び

インターネットの影響などで、みんなが受発信できる時代になり、人間が根源的に持っている力が発揮されやすくなっています。それを創造性の具現化と呼んでいます。STEAMの思想の背後にあるものは、私は数学と音楽が大好きです。創造的だから好きで、出来ないからこそ面白い。科学とか技術とかアートとか全部そうでしょう。創造の喜びとか自信とか力を育むというところにSTEAMがあると思います。科学とか数学を学ぶというよりは、科学や数学のよみか考えたり、芸術やエンジニアのように作り出すという、考え方や生き方みたいなもので、自分で間やコンセプトを見いだして、アイデアだけではなく自分で形にしようとする。この両方の循環が大事だと思います。日経STEAMの参加者には、自分の心の声をしっかり聞いて、自分が自分らしくやっていたいと思うことを探してほしい。そうすると、他の人の声も聞こえるようになってくるので、「共創協奏」の喜びが見えてくるはずです。

宮野 公樹氏

京都大学国際総合教育推進センター 准教授



「STEAMって何」が  
本場の目的、  
問うことの重要性を

今日、STEAM教育が重視されており、その意義は疑う余地はありません。しかし、そのSTEAM教育について安易に、通常の教育に追加プログラムやデザイン、アートをやることというように考えるのは大きな間違いです。大切なのは、「そもそもSTEAMって何」という問いを持つこと。これがSTEAMという看板を掲げておこなう目的でなければいけません。例えば、今なぜプログラミングが重視されるのか、STEAMの欠がくるとしたらそれは何か、という問いを持つ、そういう本質的な問いが出来るかがポイントなのです。日経STEAMではポスターセッションを担当します。テーマ設定から参加者と一緒に話し合いたい。チームごとに分けた討議ではなく、全員が参加し、他のチームが何を指摘されているかを見てもらいたい。イベント当日の発表が多かったチームに加え、ポスター作成の最初の段階から、成長の軌跡編が大きいチームも評価したいと思っています。

上田  
バロン氏

FOURAME CHRONICLE代表  
上田バロン氏 / AI&デザイン



STEAMのAはアートの  
そしてリベラルアーツとしての  
Aでもあります

僕の幼少期は母親の仕事を例へて多い生活で、クラスやクラスメイトは転校生の自分にとって世界の全てでもありました。人生の中でアートの世界が変わる転校生活は転校生が苦手で、そして新しい環境によっての生活の切り替えが難しく、簡単な絵でさえも、様々な変化の中で共通言語として、自身や仕事を伝えることのできる、僕にとってなくてはならないスキルであったと思います。太古の昔、文字の発明が文字で伝えたように、絵は人と人とを繋ぐ事が可能です。紙とペンさえあれば誰にも表現可能で、国境や言語の壁を越え、美しい自由が存在します。また思考を整理し、新たな創造性を生み出すことが、僕のように直接絵を仕事にしようとする人にとって他人に自分の強みの中のアイデアを効果的に伝える武器ともなり得ると思っています。ぜひ皆さんがこの機会を通じて皆さん自身に描いた絵を他人に共有することで、アイデアをカタチにする楽しさや、言葉を越えた自由で無限の可能性を感じてもらえたらと思っています。



各界からアドバイザーを迎え、学生たちと未来を描く

# 日経STEAM2023 シンポジウム始動!!

## ～新しい価値創造への挑戦～

高度に発展した科学やデジタル技術が世界を大きく変えようとしています。

一方で、多発する自然災害や終息が見えないコロナ禍など混迷を深める社会情勢に直面しています。

これら浮かび上がってきた諸問題を打開すべく、様々な分野で培われた「知識」「技術」「経験」などを再構成し人々が輝ける新たな未来社会のデザインを描くことが必要です。本プロジェクトでは、その原動力となる「人材」にフォーカスし、世代や立場、専門分野を問わず議論を交わし、常識を覆し新たな価値を生み出す力を育むSTEAMプロジェクトを立ち上げ、STEAM教育を実践する様々な分野の有識者をアドバイザーに迎え、地域や産学の皆様と連携し進めて参ります。

答えのない、誰も想像していない、そんな社会課題に挑戦する取り組みを展開します。

毎年7月、高校生と大学生・大学院生を対象にSTEAMシンポジウムを開催、議論や発表、体験の場を設けSTEAM教育の普及を図ります。

### 主なプログラム

#### 学生サミット 未来の地球会議



国内外の高校生、大学生チームが、未来の地球を守る方法を提案します。普段の生活や出来事の中から、自分たちが思う事を形にして、心の声を響かせる共創プログラムです。

steAmコースワークショップ  
テーマ: Playful Inclusive World 皆一人多様な個性がハッピーに生かされる社会  
堀野義製菓コースワークショップ  
テーマ: 感染症と社会の共存

#### ポスターセッション



本質を見抜く力を身に付けるポスターセッションです。SDGs等をテーマになぜ「問い」を立て、仮説検証の循環を体験。先人達の研究と何が違うのか?本質を捉え違いを述べ発表を目指します。

#### デジタルアート展示会



各チームのシンボルキャラクターをデジタルアートで制作します。SDGsゴールへ向けた情熱をキャラクターに込め、シンポジウム会場では空間ディスプレイにて展示します。

#### DISゼミ



急速に進化するICT化の理解を深め、教育現場においてICTの活用方法を提案するコンテンツです。教科に関わらず、こんな授業や学校生活があれば最高!という思いを膨らませ各チームから発表します。

### VOICE

## 「こんなことをやってみたい」はきっと大きなうねりに ICTで新しい学びの未来を描きましょう。

いまはVUCA(変動性、不確実性、複雑性、曖昧性)の時代だと言われています。社会の仕組みやパラダイムが急激に変化する中、現代社会に生きるすべての人が未来をイメージして自ら道を切り開く力が求められています。

日本の教育シーンでは、コロナ禍の自粛期間にICT整備が大きく進みました。グローバルでは標準になりつつある「STEAM教育」に取り組み、インテル社

と協働でデジタル社会の問題発見や解決に活かすための「STEAM Lab」の普及を進めています。先進テクノロジーを体験しながら課題解決型の学習を展開しており、クラブ活動や職員会議、地域のコミュニティの場としても活用していただいています。STEAM教育にはこうした年代や地域性などの垣根を越えたつながりができるのが大きな特長です。前回の日経STEAMプロジェクトに協

賛し、「こんなことをやってみたい」という学生の皆さんの純粋な興味は大きなエネルギーを生み出すことを実感しました。小さなうねりでも大きな変革へとつながる可能性があります。今回の日経STEAMプロジェクトでのDISゼミのテーマは「ICTで未来を変える。学びの学生生活」です。当社の新規事業企画担当者になったつもりで、当社の社員と共に実現に向けたコスト感や利害関係者との

対話などを学びながら考察を進めます。当社はディストリビューターの立場から、ICTを通してメーカーや販売パートナーと共に全国の地域を元気にしたいと考えています。日経STEAMプロジェクトは学生たちが純粋な夢を語る場所です。学生の皆さん、これから起こる変化を楽しみながら一緒に未来を描きましょう。



ダイワホウの情報システム部長  
代表取締役社長 松本 裕之氏

DIS ダイワホウ情報システム株式会社

