

審査員



タツナミ シュウイチ Tatsunami Shuuichi

Minecraftカップ 審査委員長 / プロインクラフター / Microsoft Innovative Educator FELLOW

みなさんこんにちは!マイクラおじさんタツナミでございます。今年もマイクラフトカップの季節がやってきました。私も長くマイクラフトをやっていますが、ここ数年の皆さんの急激な技術の進歩には本当に驚かされています。昨年の最終選考ノミネーターは小学生から高校生までたくさんの方が勝ち残りました。そこには年齢は全く関係が無い、ただただマイクラフトが大好きで誰かに思いを伝えたいと強く考えている方が勝ち残っています。それはきっとこのパンフレットを見ている皆さんも同じだと思います。ならば、次に最終選考に勝ち進むのはあなたです!さあ、何を創りましょうか!マルチサーバーの巨大な表彰式の会場で、あなたが来てくれるのを待っています!

その他の審査員は後日発表します!

アドバイザー



青砥 恭

Aoto Yasushi

全国子どもの貧困・教育支援団体協議会 代表幹事
NPO法人さいたまユースサポートネット 代表理事



井上 秀之

Inoue Hideaki

関西電力株式会社



井上 成

Inoue Shigeru

三菱地所株式会社
エリアマネジメント企画部 担当部長
エコツェリア協会 理事



笹川 順平

Sasakawa Jumpei

日本財団 常務理事



佐々木 勇治

Sasaki Yuuji

株式会社インプレス こどもIT プロデューサー



田中 要

Tanaka Kaname

BIPROGY株式会社 プロダクトサービス第一本部長



爲井 清文

Tamei Kiyohumi

農林中央金庫 営業第二部長



千葉 均

Chiba Hitoshi

ポプラ社 代表取締役



中井 陽子

Nakai Yoko

日本マイクロソフト株式会社 執行役員
ハブリックセクター事業本部
文教営業部 統括本部長

ゴールドパートナー



積水ハウス株式会社

シルバーパートナー

農林中央金庫



BIPROGY



三菱地所



ポプラ社

メディアパートナー

こどもとIT

UUM

特別パートナー

Microsoft



3029



全国子どもの貧困・教育支援団体協議会

協力



第5回 Minecraftカップ

Minecraftカップ運営委員会構成団体

公益社団法人ユニバーサル志縁センター
一般社団法人ICT CONNECT 21

詳しい内容と資料はこちら

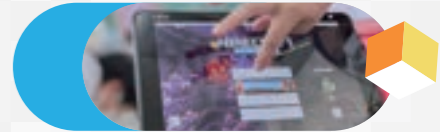
Minecraftカップ

検索

<https://minecraftcup.com/>

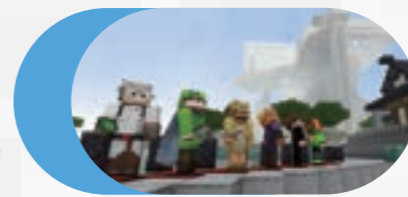
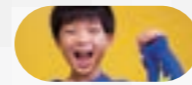


マイクラフトの世界で
デジタルなものづくりに
挑戦しよう!



第5回 Minecraftカップ

教育版マイクラフトを使った作品コンテスト



Minecraftカップは、日本財団の助成を受けて開催しています。

日本財団は「すべての子どもたちに、これからの社会を生き抜く力を育むことができるような機会や環境が提供され、未来への希望が持てるようにする」ことは、社会の責任と考えています。しかし現実には、家庭の抱える困難が複雑・深刻化し、地域のつながりも希薄になる中で、安心して過ごせる居場所がなく、孤立してしまう子どもも少なくありません。そこで、子どもたちが安心して過ごせる環境で、自己肯定感、人や社会と関わる力、生活習慣、学習習慣など、将来の自立に向けて生き抜く力を育む「子ども第三の居場所」を全国に拡げており、ここをハブとして、行政、NPO、市民、企業、研究者の方々と協力し、誰一人取り残されない地域子育てコミュニティをつくることで「みんなが、みんなの子どもを育てる」社会を目指しています。

本大会が取り扱う教育版マイクラフトは、想像力・協働性・問題解決能力・探求心・プログラミング的思考が身につくなど、高い教育効果があるため、現在多くの学校の授業として導入されていますが、地方や国窮世帯の子どもなどにはまだ充分に行き届いておらず、また指導者不足も課題となっています。

日本財団としては、未来を担う子どもたちのために、Minecraftカップの大会目的に共感し、開催を支援するとともに、教育版マイクラフトの全国的な普及展開を行う「デジタルものづくりコミュニティ」の形成に取組み、すべての子どもたちに豊かな体験プログラムが行き届くよう、大会運営委員会とタッグを組んで活動していきます。

世界中で人気がある「Minecraft」を使ったデジタルなものづくりを通して「ひとりひとりが可能性に挑戦できる場所」を創出します。

21世紀を生きる子どもたちは、不確かな時代を生きぬくために、問題解決能力や他者とのコラボレーションといった、さまざまな能力を身につける必要があるといわれています。日本でも、義務教育や高等学校教育でプログラミング教育が必修化され、身近な問題の発見や解決にコンピュータやソフトウェアを活かしていくことが期待されています。

Minecraftカップは「ひとりひとりが可能性に挑戦できる場所」をコンセプトに、子どもたちそれぞれの個性や能力が発揮される機会を生みだしていきます。

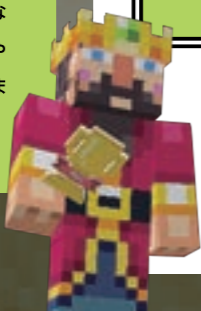
運営委員長の挨拶



鈴木 寛

Minecraftカップ運営委員長
東京大学教授、慶應義塾大学特任教授、
元文部科学副大臣、前文部科学大臣補佐官

プログラミング学習の需要が高まる中で「どうやってプログラミングを教えたらいいいのか」学校現場や家庭、地域で困っている方が多いようですが、まずマイクラフトをしてみてください。児童生徒が内側から沸き起こる「楽しくて楽しくてしょうがない」という気持ちで取り組むことで、気が付くとクリエイティブやプログラミングの資質・能力・態度が自然と養成されていきます。今年も皆さんの参加を楽しみにしています。



作品テーマ

誰もが元気に安心して暮らせる持続可能な社会

～ クリーンエネルギーで住み続けられるまち ～

異なる特徴をもつ人たちがお互いを尊重し、個性を発揮できる社会や、クリーンエネルギーを安定して活用できる持続可能な環境を実現するためには、環境や社会の変化に対応する仕掛けや仕組みが必要です。そうした仕掛けや仕組みを、教育版マイクラフトの中で自由に考え、表現してください。SDGs目標5、7、11の3つのテーマから1つ以上を選び、目標達成に近づけるアイデアを盛り込んでください。

5 ジェンダー平等を
実現しよう



7 エネルギーをみんなに
そしてクリーンに



11 住み続けられる
まちづくりを



審査基準

<p>1 構想力</p> <p>大会のテーマについて考え、他の作品にはない自分の作品だけにある要素やポイントを考えだし、文章や絵でまとめたり、設計図などにして、イメージをふくらませることができたか。</p>	<p>2 調査力</p> <p>大会のテーマについて本やネット、動画などいろいろな場所やものがしらべられているか。さらに提出物や発表時に何をしたらたかしっかりと伝えられているか。</p>	<p>3 技術力</p> <p>ワールドの建物などを手作業だけでなくMakeCodeで組んだプログラムでも作られたか。さらにレッドストーン回路やコマンドブロックをつかって新しいしりかけを作ることができたか。そのしりかけがきちんと動いているか。</p>
<p>4 計画遂行力</p> <p>作品を作る前にどのように進めていくか、考えることができたか。スケジュールやカレンダーなどを作成して計画を立てられているか。必要な情報や技術、チームの場合は仲間を集めるための努力をしているか。問題が発生したときは、どうするかを考え、予定通りに進められなかった場合も、最後まで完成させるために行動できたか。チームワークを高めるために、メンバー同士が協力して作品制作を進められたか。</p>	<p>5 テーマ性</p> <p>大会のテーマをワールドの中で表現できているか。提出物や発表時に、テーマについて何を考えて作ったかをしっかりと伝えられるか。</p>	<p>6 表現力</p> <p>動画や画像、発表時において、作品を人に見せるときに、見た目の効果や演出、表現の良さなど、作品の魅力をしっかり伝えることができているか。話し方や構成、演出、動画制作において作品を作った背景やコンセプトを説明することで、見ている側が作品をよく理解し、共感してもらえるようにできたか。</p>

参加対象

以下の3部門に沿って、1名以上30名以下のチームを編成します。 ※満年齢は2024年4月1日時点のものとなります

ジュニア部門	チームの最年長が小学校低学年以下(満9歳以下)で編成されたチーム
ミドル部門	チームの最年長が小学校高学年以下(満12歳以下)で編成されたチーム
ヤング部門	チームの最年長が高校生以下(満19歳以下)で編成されたチーム

※ヤング部門は、中学校生徒・高等学校生徒あるいはそれと同等とみなされる課程に在籍する学生であること。

アワード



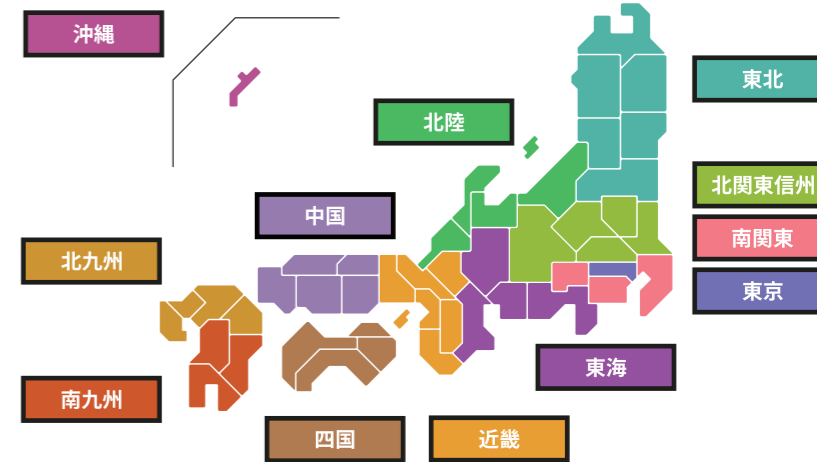
その他、各種特別賞は公式サイトに掲載しています。
※各賞について、「該当なし」の場合もあり
※本パンフレットは2023年4月末時点での情報です。最新情報や詳細は公式サイトをご確認ください。

スケジュール



地区ブロック

全国13地区ブロックで、地区大会予選～本選を実施。全国大会では、各地区ブロックの代表作品を部門ごとに審査します。



参加者は、応募の際に13地区ブロックの中から該当する地区を選択して作品応募をおこなってください。地区をまたいでチームが結成された場合、チームの中で誰の地区から応募するのか事前に話し合ってください。

募集から参加の流れ

STEP 1 大会にエントリーする



期間内に参加登録ページにアクセスし、必要事項を入力してお申し込みください。大会のお知らせ、オンライン投票、アカウントの利用申請などができるようになります。



参加登録はこちらから

※登録には保護者の同意が必要です。
※前年度大会ですでに登録が完了している場合は、新規登録の必要はありません。

STEP 2 チームを作る



チームは、マイページより1名～最大30名でつくることができます。チームは新しく作るか、誰かがつくったチームに参加することができます。参加できるチーム数は、ひとり1チームです。

STEP 3 環境を用意する



本大会に参加するためには、「教育版マイクラフト」が必要で、利用するには組織が管理している「Microsoft365」のアカウントが必要です。ライセンスの購入、利用方法はwebサイトよりご確認ください。



教育版マイクラフトのライセンスについて

STEP 4 どんなワールドをつくるか考える



作品テーマに合わせて、どんな施設をつくるか、周辺のまちをどのようにするかをチームメンバーで相談します。コードビルダーやレッドストーン回路という便利な機能を、どう活用するか検討しましょう。

STEP 5 ワールドをつくる



どんなワールドをつくるかが決まったら、教育版マイクラフトにログインして制作を開始しましょう。チームで協力しながら作業を進めるには、マルチプレイに接続する必要があります。

STEP 6 大会に応募する



作品データなどを、マイページからアップロードすることで作品の応募ができます。必要なデータは公式サイトに応募要項をご覧ください。



応募要項はこちらから

作品の応募は、6月から受付開始します。

※学校などの教育機関では、既に教育版マイクラフトのライセンスを所持している可能性があります。ライセンスをお持ちかどうか学校の管理者などに確認してください。
※一部の例外を除き、教育版マイクラフトの無条件での無償貸与はいたしません。