

## 審査員



### タツナミ シュウイチ

Minecraftカップ全国大会 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。今年もインクラフトカップの季節がやってきました。私も長くインクラフトをやっていますが、ご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、ただただイン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!



### 浅利 美鈴

京都大学地球環境学堂 准教授

「SDGs・社会課題を学んで解決する」ことを考えてくださっている皆さん。私たち大人がため込んだ課題に、真正面から向き合ってください、本当に感謝感激です。皆さんの責任は小さいです!背負わず、楽しみながら、自分が楽しく、豊かになれることを創造しながら、わくわくドキドキするような宿題を、大人に課してください!でも、皆さんの可能性は大きく、無限大。



### Kazu

動画クリエイター

大人が考える事ができないような自由な発想。このマイクラカップでは全国の子供たちから、その自由な発想を具現化し更には学習をして成長していく様子まで感じ取れる素晴らしい大会だと思っています。決して建築が上手でなくても決して回路が上手でなくても得意な人がそれを担当して補うなどチームワークが育っていくというポイントです。今年もみんなの参加お待ちしております!



### 小宮山 利恵子

スタディサプリ教育AI研究所所長  
東京学芸大学大学院准教授

Minecraftは、小さなお子さんから大人まで、年齢に関わらず楽しみながらこれから必要な力を伸ばせるゲームです!昨年は小学校1年生の生徒さんも受賞されていました。Minecraftカップを通じて創造力を爆発させてみませんか?!皆さまからのご応募をお待ちしています。



### 正頭 英和

立命館小学校教諭  
株式会社Edutainment Education 代表

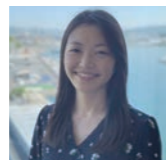
Minecraftは「新しい勉強道具」です。この道具を使うことで、子どもたちの発想・思考はさらに広く・深くなっていきます。創造力が重要な時代と言われてもう何年にもなりますが、大人である私たちが子どもたちに提供するべき環境は「時間」と「道具」です。想像・創造するには、時間が必要です。今の子どもたちはとても忙しいです。そんな時代だからこそ、時間をいかに確保するかが大事であると考えています。そして道具。時代が変われば道具も変わります。道具が変われば、想像・創造するものも変わります。Minecraftはその道具の最先端をいくものです。時間と道具という「環境」をなるべく多く子どもたちに提供し、子どもたちの創造力を邪魔しないことが大人の私たちのミッションであると考えています。



### 高崎 正治

王立英国建築家協会名誉フェロー建築家

既存の枠組みにとらわれない自由な発想でオリジナリティ溢れた未来的思考のある作品を創造し社会に変化をもたらす作品を期待しています。自分の目と足で調査し、体験し、考え、自分にしかできない創造的で個性的な作品に出会えることを建築家として楽しみにしています。



### 畑 紗羅

Micro:bit Educational Foundation Japan  
Community Lead

皆様知ってのとおり、Minecraftでは材料や場所の制限なく、どんなアイデアも形にすることができます。Minecraft が大好きでなんでも作れる!という方も最近始めたばかりで...という私と同じような方も、自分の「好き」を存分に表現してほしいと思っています。「好き」を見つけること、それを追い求めることは大人になってからも生きていく上で大事なことです。そして少し視野を広げて、今回の大会が皆様が新しい世界に出会うきっかけにもなればと思っています。



### 堀内 容介

積水ハウス株式会社 代表取締役 副会長執行役員  
財務・ESG 部門、TKC 事業担当、ESG経営推進本部長

住宅分野から論理的思考を養うプログラミング教育を応援します。具体的には、家、まち、自然について調べ、考えるきっかけとなる「SDGsの学習プログラム」で、住まいづくりの楽しさを伝えます。人と自然といきものが幸せに暮らすネイチャーポジティブな未来を一緒に考え、創っていきましょう!

## アドバイザー



### 青砥 恭

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



### 榎林 康治

三菱地所株式会社  
サステナビリティ推進部長



### 後藤 大輔

UUUM株式会社 執行役員



### 笹川 順平

日本財団 常務理事



### 佐々木 勇治

株式会社インプレス  
こどもITプロデューサー



### 田中 要

BIPROGY株式会社 BS推進部  
CDO Lab センター長



### 為井 清文

農林中央金庫 営業第二部長



### 千葉 均

ポブラ社 代表取締役



### 中井 陽子

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



### 若宮 正子

特定非営利活動法人  
ブロードバンドスクール協会理事

## 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



BIPROGY 三菱地所 農林中央金庫

## ブロンズパートナー



ポブラ社

## メディアパートナー



こどもとIT UUUM

## 特別パートナー



Microsoft

## 協力



2029 CoderDojo Japan 全国子どもの貧困・教育支援団体協議会

## 後援



文部科学省 総務省



Minecraftカップ全国大会運営委員会 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  
デジタルなものをづくりに  
挑戦しよう!

# Minecraftカップ 2022 全国大会

## 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、研究者の方々とも協力し、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、地方や困難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。

# 世界中で人気のゲーム 「Minecraft」を利用した 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、問題解決能力やコラボレーションといった、不確かな時代を生きるために必要なスキルを身につける必要があるといわれています。日本でも、2020年から小学校においてプログラミング教育が必修化され、プログラミング体験を通してプログラミングの思考を育み、また身近な問題発見・解決にコンピュータやソフトウェアの働きを活かし、よりよい社会をつくっていく態度を養成することが期待されています。

本大会のコンセプトは、「ひとりひとりが可能性に挑戦できる場所」。多種多様な環境に置かれている子どもたちが協働を通じて、自らのコミュニティづくりに積極的に参加できる体験をこのコンテストを通じて行ってまいります。

## 運営委員長の挨拶



鈴木 寛

Minecraftカップ全国大会 運営委員長  
東京大学教授、慶應義塾大学教授、  
元文部科学副大臣、前文部科学大臣補佐官

インターネットがあれば、全国どこからでも、18歳以下なら誰でも挑戦できます。たくさん調べて、考えて、皆さんの創造性をMinecraft内で存分に表現してください。試行錯誤をしたり、上手いかなかったりすることもあてでしょう。その時間こそが、人を成長させてくれます。今年も皆さんの参加を楽しみにしています。



## 作品テーマ

# 生き物と人と自然が つながる家・まち ～生物多様性を守ろう～

みなさんがネイチャーポジティブ(自然を優先する、良い影響をもたらすこと)な未来での暮らしを考えるために、生き物と自然に関連するゴールから2つをピックアップし作品テーマに設定します。SDGs目標の中から生物多様性保全の要素を入れてワールドを作ってください。



## 審査基準

<b>1 構想力</b> 大会のテーマについて考え、他のひとりの作品には無い自分の作品だけにある要素やポイントを考えだし、設計図にすることができたか。	<b>2 調査力</b> 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でしらべて、さらに発表動画やプレゼンのときに何をしたらべたかしっかりと伝えられるか。	<b>3 技術力</b> 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れたかどうか、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きかけを作ることができたか。
<b>4 計画力</b> 制作のはじめのときにスケジュールカレンダーやチーム計画表を作ることができるかどうか。さらに最後はスケジュールどおりに完成させることができたか。	<b>5 テーマ性</b> 今年の大会のテーマをワールドの中でたくさん表現できているか、プレゼンのときにテーマについてなにを作ったかをしっかりと伝えられるか。	<b>6 作品完成度</b> ワールドが設計図どおりに完成したか、しきかけがきちんと動いているか、さらに何も作っていない空き地や空白部分が無くスクリーンショットや動画が綺麗に撮れているか。

## 参加対象

以下の3部門の内、1つの部門に参加できます。チーム編成はすべて1名以上30名以下となります。

<b>ジュニア部門</b>	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
<b>ミドル部門</b>	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
<b>ヤング部門</b>	チームの最年長が高校生以下(満18歳以下)で編成されたチーム

※チームでの参加はオンラインでの共同作業を推奨しております。物理的に集まる際はお住いの自治体がお選んでいる感染予防対策を遵守した上で共同作業を行ってください。

## アワード



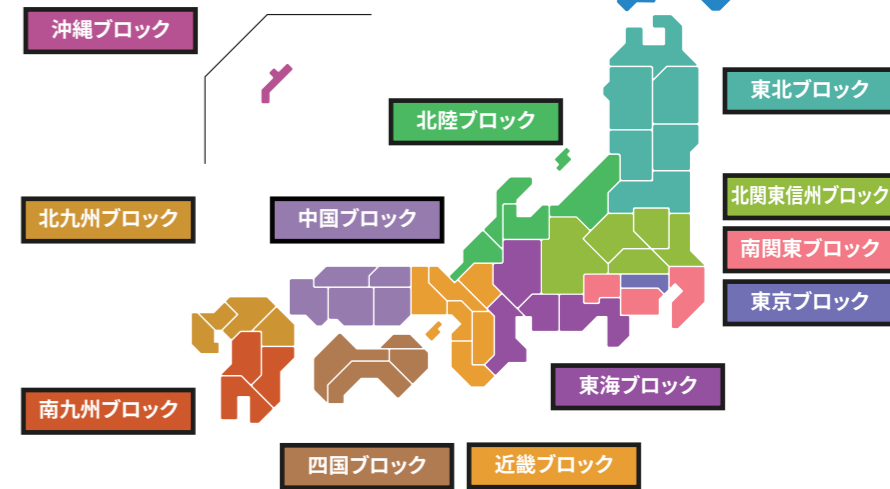
その他、各種特別賞は公式サイトに掲載しています。  
※各賞について、「該当なし」の場合もあり  
※本パンフレットは2022年5月末時点での情報です。最新情報や詳細は公式サイトをご確認ください。

## スケジュール



## 地区ブロック

全国13の地区ブロックに分けて行う一次～二次審査と、各ブロック代表の作品で競う最終審査が行われます。



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



エントリー期間内に専用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。参加には保護者の同意が必要です。

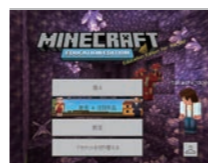
エントリーすることで、イベント参加方法のお知らせ、大会のお知らせ、ビデオモデリングの権利、アカウントの利用申請が行なえます。

### STEP 2 チームを作る



エントリー後マイページから、チームを作ることができます。チームを新しく作るか、誰かがつくったチームに参加することができます。ひとり1チームにしか参加できないのでご注意ください。

### STEP 3 環境を用意する



教育版マインクラフトの利用に必要な環境

- 1 PC/タブレット Windows 10、Windows 11、Mac OS、iPad、Chromebook
- 2 通信インターネット環境
- 3 教育版マインクラフトのライセンス (Minecraft: Education Edition) ※1 ※2

### 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駆使して、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、教育版マイン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、専用ページからアップロードしてください。必要なデータは公式サイトよりご確認ください。応募方法は動画でも解説しています。ぜひご覧ください。



※1 学校などの教育機関では、既に教育版マイン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。  
※2 本年度より、一部の例外を除き、教育版マインクラフトの無条件での無償貸与はいたしません。