

マインクラフトの世界で デジタルなものづくりに 挑戦しよう！



Minecraftカップ 2022 全国大会

教育版マインクラフトを使った作品コンテスト



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
プロマイクラフター、
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ト者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！



浅利 美鈴

京都大学地球環境学堂 準教授

「SDGs・社会課題を学んで解決することを考えてくれている皆さん。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、豊かになれる事を創造しながら、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、無限です。



Kazu

動画クリエイター

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どもたちから、その自由は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のもポイントです。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し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・深くなっています。創造力が重要な時代と言わ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」をなるべく多くの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な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。



畠 紗羅

Micro:bit Educational Foundation Japan
Community Lead

皆様知ってるのとおり、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…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、それを追い求める事は大人になってからも生きてい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と一緒に考え、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法人いたまユースサポートネット 代表理事



博林 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



笠川 順平

日本財団 常務理事



佐々木 勇治

株式会社インプレス
こどもとIT プロフェッショナル



田中 要

BIPROGY株式会社 BS推進部
CDOLabセンター長



爲井 清文

農林中央金庫 営業第二部長



千葉 均

ボプラ社 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
文教事業統括本部 総括本部長



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



三菱地所 農林中央金庫



ポプラ社

シルバーパートナー

SEKISUI HOUSE

積水ハウス株式会社

BIPROGY

三菱地所 農林中央金庫

Poplar

ポプラ社

ブロンズパートナー



こどもとIT

UUUM



Microsoft



CoderDojo Japan



文部科学省
MIC



総務省

メディアパートナー

SEKISUI HOUSE

積水ハウス株式会社

BIPROGY

三菱地所 農林中央金庫

Poplar

ポプラ社

特別パートナー

SEKISUI HOUSE

積水ハウス株式会社

BIPROGY

三菱地所 農林中央金庫

Poplar

ポプラ社

協力

SEKISUI HOUSE

積水ハウス株式会社

BIPROGY

三菱地所 農林中央金庫

Poplar

ポプラ社

後援

SEKISUI HOUSE

積水ハウス株式会社

BIPROGY

三菱地所 農林中央金庫

Poplar

ポプラ社

後援

SEKISUI HOUSE

積水ハウス株式会社

BIPROGY

三菱地所 農林中央金庫

Poplar

ポプラ社

後援

SEKISUI HOUSE

積水ハウス株式会社

BIPROGY

三菱地所 農林中央金庫

Poplar

ポプラ社

後援

SEKISUI HOUSE

積水ハウス株式会社

BIPROGY

三菱地所 農林中央金庫

Poplar

ポプラ社

後援

SEKISUI HOUSE

積水ハウス株式会社

BIPROGY

三菱地所 農林中央金庫

Poplar

ポプラ社

後援

SEKISUI HOUSE

積水ハウス株式会社

BIPROGY

三菱地所 農林中央金庫

Poplar

ポプラ社

後援

SEKISUI HOUSE

積水ハウス株式会社

BIPROGY

三菱地所 農林中央金庫

Poplar

ポプラ社

後援

SEKISUI HOUSE

積水ハウス株式会社

BIPROGY

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、上手くいかなかったりすることもあるでしょう。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。



総合賞



最優秀賞



優秀賞

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。



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

1 構想力

大会のテーマについて考え、他のひと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るか。

2 調査力

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ゃべったかしっかりと伝えられるか。

3 技術力

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ったかどうか、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けを作ることができたか。

4 計画力

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成できるかどうか。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。

5 テーマ性

今年の大会のテーマをワールドの中でたくさんの表現できているか、プレゼンのときにテーマについてなにを作ったかしっかりと伝えられるか。

6 作品完成度

ワールドが設計図どおりに完成したか、しかけがきちゃんと動いているか、さらに何も作成し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られているか。

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。

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趣して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。



北海道海外ブロック

沖縄ブロック

北陸ブロック

中国ブロック

南九州ブロック

四国ブロック

近畿ブロック

東北ブロック

北関東信州ブロック

南関東ブロック

東京ブロック

東海ブロック

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決めてください。

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、ビアボーディングの権利、アカウントの利用申請が行なえます。

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。