



MINECRAFT EDUCATION EDITION

CUP

教育版マイクラフトで創る
ワールド作品コンテスト

Minecraftカップ2021 全国大会

公式サイトはこちら



<https://minecraftcup.com/>

< 募集作品テーマ >

SDGs時代のみんなの家、未来のまち

SDGsってなに？
調べてみよう！



SDGs は、この地球上で、人々がずっと暮らし続けていくために、2030 年までに達成しないとけない17の目標です。左の3つのうち、1つ以上のSDGsを取り入れて、全ての人々が充実した暮らしを送ることができるワールドを制作してください。

期 間 エントリー：2021年7月12日(月)～9月16日(木)

作品応募：2021年9月1日(水)～9月30日(木)

参加対象 18歳以下 (2022年4月1日時点)
1人(個人)もしくは30人以内のチーム*

*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出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。

審査基準 構想力 (既存の枠にとらわれない発想で作品テーマを構想できているか)
調査力 (テーマに対して様々な調査を行えているか)
技術力 (プログラミングやレッドストーンが活用されているか)
計画力 (計画を立てて取り組むことができるか)
作品完成度 (上記をふまえて総合的に作品のクオリティが高いか)

必要環境 ① PC/タブレット (Windows 10, Mac OS, iPad, Chromebook)
② 通信インターネット環境
③ 教育版マイクラフト (Minecraft: Education Edition) のライセンス*

*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。また、ライセンスをお持ちでない場合でも、公式サイト上の教育版マイクラフトのライセンスをお持ちでない場合、公式サイト上のエントリーフォームからエントリー期間内のライセンス貸与申請することで、大会期間中に限り無償で使用できるライセンスを借用することもできます。

参加費 無料* ※別途インターネット通信費がかかる場合があります。

最終審査会
表彰式

2022年1月30日(日)

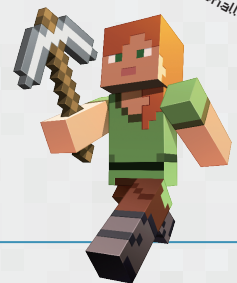
<アワード> 大賞



優秀賞 (チーム部門/個人部門)

アイデア賞、クリエイティブ賞、建築賞、
コーディング賞、積水ハウス賞、
インプレス こどもIT賞
Microsoft賞

アワードの数だけ
チャンスもたくさん！
Let's Challenge!



<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>

UNISYS

<メティアパートナー>

UUUM

こどもとIT

「Minecraft カップ 2021 全国大会」とは

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的思考を育み、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。

Minecraft カップでは、プログラミング体験および、デジタルなもののづくりを通じた問題発見・解決を目指すツールとして、世界的に人気のある「Minecraft」を活用し、全ての子どもたちがプログラミング教育や、デジタルなもののづくりに触れることのできる機会創出を行っていくことを考えました。コンセプトは、「ひとりひとりが可能性に挑戦できる場所」としています。

子どもたちの置かれている状況は多種多様です。全ての子どもたちが、多様な協働を通じて、自らのコミュニティ創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。

また、本年度はパートナーの積水ハウスも加わり、より SDGs に深く取り組んだテーマとなっております。

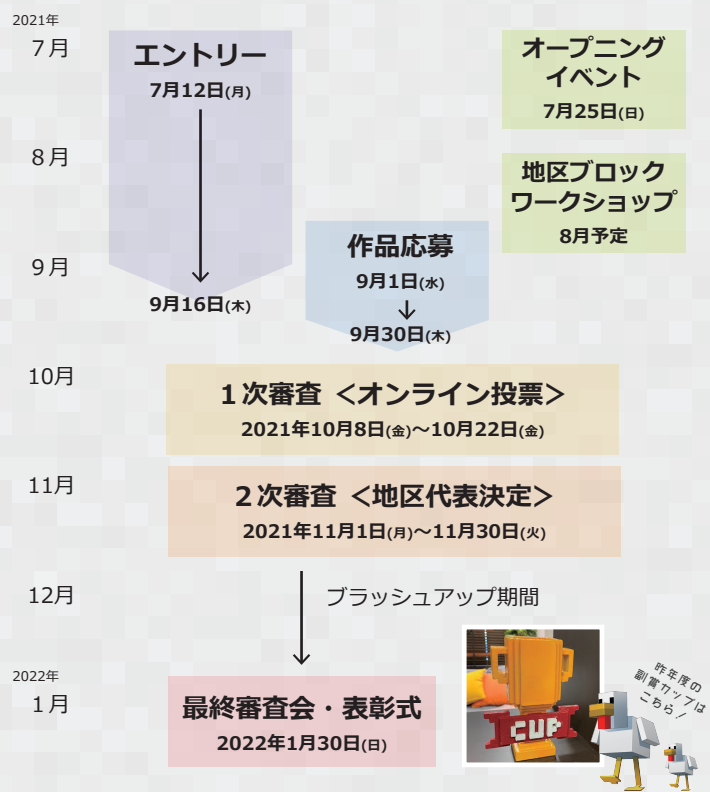
事務局のユニバーサル志縁センター、ICT CONNECT 21、特別パートナーの日本マイクロソフトもそれぞれ、教育・支援・IT と強みが異なりますが、このような専門性をもつ機関との連携を通じて、全ての子どもたちの可能性を最大限にするお手伝いが出来たらと考えています。



↑ Minecraftカップ2019全国大会 表彰式の様子

Minecraft カップ全国大会運営委員長 鈴木 寛

スケジュール



地区ブロック

ワークショップや1次/2次審査は、地区ブロックごとに行われます。



審査員

鈴木 寛 東京大学教授 慶應義塾大学教授

Kazu 動画クリエイター

正頭 英和 立命館小学校教諭 Cross Education Lab代表

高崎 正治 王立英国建築家協会 名誉フェロー-建築家

タツナミ シュウイチ マイクロソフト認定教育 イノベーター (MIEE)

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

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 代表幹事 NPO法人さいたまユースサポートネット 代表理事

赤堀 侃司 全日本教育情報化振興会 名誉会長 ICT CONNECT 21 会長

大西 一平 プロフェッショナルラグビーコーチ

岡田 武史 元サッカー-日本代表 監督

鎌田 和樹 UUUM株式会社 代表取締役 社長執行役員 兼 CEO

中井 陽子 日本マイクロソフト株式会社 業務執行役員 文教営業統括本部長

若宮 正子 NPO法人ブロードバンドスクール協会 理事

キミが創る 未来のまちは？ 作品応募を お待ちしております！

