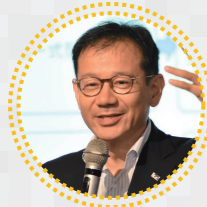


審査員



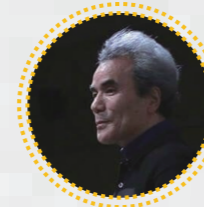
鈴木 寛
東京大学教授
慶應義塾大学教授



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-建築家



タツナミ シュウイチ
マイクロソフト認定
教育インベーター (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

昨年度に引き続き、今年もアドバイザーという形で参加できることを大変嬉しく思っています。新型コロナウイルス感染拡大の影響で、今までとは違った生活を送らざるを得ない状況が続いているかと思いますが、是非お友達と一緒に作品作りを楽しんでください。皆さんの想像力豊かな作品と出会うのをとても楽しみにしています。



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

Minecraftカップに応募した子供たちの作品を見ると、審査員の先生方から、この子供の世界という言い方をよく聞きますが、私はこの言葉が大好きで、そうだ、作品ではなく世界なのだ、と納得します。誰も思い描く世界、好きな学校、やってみたい仕事、創ってみたい乗り物、住んでみたい家庭など、それは、その子どもの哲学と言ってもよいのです。コロナ禍であっても、君の世界を描いてみませんか。



大西 一平
プロフェッショナルラグビーコーチ

この度はMinecraftカップ2021全国大会の開催おめでとうございます。私も審査員として2回、そして今回はアドバイザーとして参加できることを光栄に思っております。毎年進化する参加者たちのクリエイティビティには驚かされるばかりですが、今年は何んか未来を切り開く新たな発想が飛び出すか楽しみにしております。



岡田 武史
元サッカー-日本代表 監督

子どもたちが自ら想像し未来を描くことは簡単な事ではありません。自分が想像した未来に悩んだり、描き始めてもやり直してみたりと描き進めることによって新たな想像が膨らんでくるとは思いますが、普段では味わえない達成感を感じることが出来ると思います。皆さんが描き描いて描いた作品に出会えることを楽しみにしています。



鎌田 和樹
UUUM株式会社
代表取締役
社長執行役員 兼 CEO

子どもたちが「教育版マインクラフト」で楽しみながら、自身の力で作品を作りあげ、同時にプログラミング的思考を身につけることができるという、本大会の教育貢献の理念に共感し、2019年大会よりアドバイザーとして協力させていただいております。大会を通じて、UUUMの経営理念「セカイにコードゴコロを」につながる、新たな文化・価値創造の担い手となる未来世代の皆さんのお手伝いができればと考えています。参加者の皆さん、楽しみながら頑張ってください！



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

GIGA元年を経て、いよいよ教育の場でICT一台環境が始まりました。生徒たちの持つ想像力、好奇心、思考力そして協働するチカラを最大限に発揮し、未来へとつながられるよう、この大会がその一助となれば幸いです。君たちの無限大の可能性を引き出せるように！応援しています。



若宮 正子
NPO法人フロンティアスクール協会
理事

何かを作るって楽しいね。どうしてだろう。きっと私たちが人間だからだと思ふの。動物も、人工知能も、誰かに指図されないの自分で考えて何かを造ったりはしないもの。そして、何であれ、自分で何かを作り出すことは、とても楽しいことよ。自分の思うようにならないところを何度もやり直し、更に工夫をして、修正し、思っていたようなものが出来たときの嬉しさは本人にしか分からない。そんななかから生まれた作品を、ぜひこのコンテストに送ってね。楽しみに待っています。

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



メディアパートナー



「Minecraftカップ2021全国大会」概要

募集作品のテーマ	SDGs時代のみんなの家、未来のまち 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いけない17の目標です。「3：すべての人に健康と福祉を」「7：エネルギーをみんなにそしてクリーンに」「15：陸の豊かさを守ろう」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。
必要な環境	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 教育版マインクラフト (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みてください。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費申請することで、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。

詳しい内容と資料はこちら



<https://minecraftcup.com/>

Minecraft カップ

検索

Support

技術サポート : <https://minecraftcup.com/support/>
FAQページ : <https://minecraftcup.com/faq/>
お問い合わせ : info@minecraftcup.com

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

特別パートナー

日本マイクロソフト株式会社

お困りごとはこちら!!
Please refer to here first!!



MINECRAFT
EDUCATION EDITION

CUP

教育版マインクラフトで創る
ワールド作品コンテスト

Minecraftカップ2021 全国大会

<https://minecraftcup.com/>

Minecraft: Education Edition (教育版マインクラフト) の教育効果

マインクラフトは、すべてが立方体のブロックで構成された世界の中で、ものづくりはもちろん、プログラミングによる自動化や仕掛け作り、複数のユーザーが一つの世界を作り上げる協同作業ができます。マインクラフトが一般的なゲームと異なるのは、決められたゴールやストーリーに沿って遊ぶだけではなく、一人ひとりの創意工夫で多様な楽しみ方ができることにあります。教育版マインクラフトでは、そうした特徴に加え、指導者が見守る世界の中で、複数の児童生徒による協同作業ができるようになっています。クラスの仲間で協力して世界を作る過程で、主体性や協調性が高まった、お互いの理解が深まった、創造力が豊かになった、という声が数多くの指導者から寄せられています。

Minecraftカップ全国大会運営委員会

Minecraftカップ2021全国大会の目的

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。



↑ Minecraftカップ2019全国大会 表彰式の様子

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 カップ全国大会運営委員長 鈴木 寛

募集作品テーマ

SDGs時代のみんなの家、未来のまち

SDGs（持続可能な開発目標）とは、この地球上で人々がずっと暮らし続けていくために、国連サミットで採択された、2030年までに持続可能でよりよい世界を目指す17の目標から構成された国際目標です。現在、新型コロナウイルス感染症の世界的な流行により、人々のライフスタイルは変わり、住宅のあり方、家族とのつながり方が見直されてきています。コロナ禍は、SDGsの達成への挑戦であると同時に、大きな機会でもあります。

3回目を迎える本大会は、SDGs目標17「パートナーシップで目標を達成しよう」に基づき、多様なパートナーによる参画から大会運営を進めており、作品テーマは大会パートナーの積水ハウスに設定していただきました。

大会パートナーの積水ハウスでは、SDGsの目標に向かい合い、達成に向けて様々な取り組みを行っています。この中で、家とまちに関連する目標から次の3つをピックアップし「SDGs時代のみんなの家、未来のまち」を作品テーマに設定します。

以下の3つのうち、1つ以上のSDGsの目標を取り入れてワールドを制作してください。

3 <small>すべての人に健康と福祉を</small> 	すべての人に健康と福祉を 新しい生活様式において、おうち時間に注目が集まっています。積水ハウスでは、みんなが笑顔で幸せになるための、家族のつながりと健康を考えた住まいづくりを提案しています。
7 <small>エネルギーをみんなにそしてクリーンに</small> 	エネルギーをみんなにそしてクリーンに 積水ハウスは、快適な暮らしを維持しながら、高い断熱性と省エネ設備でエネルギーを大幅に減らす一方、太陽光発電などでエネルギーを創り、家全体でエネルギー「ゼロ」を目指しています。
15 <small>陸の豊かさも守ろう</small> 	陸の豊かさも守ろう 積水ハウスには、庭づくり提案として「5本の樹」計画というものがああります。3本は鳥のために、2本は蝶のために、という思いを込めて、地域の在来樹種を庭に植えることで、人と自然が共に暮らす豊かな環境をつくるものです。

審査基準

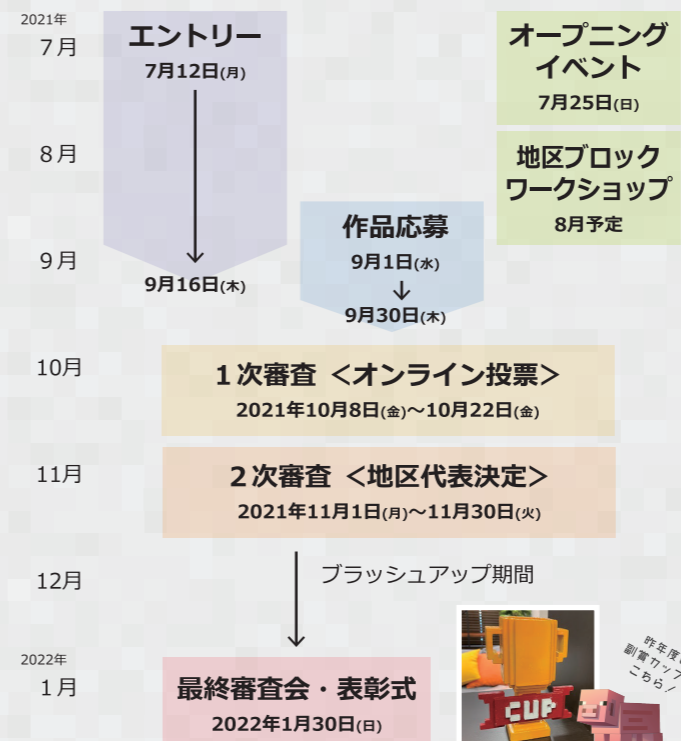
- 構想力** 既存の枠にとらわれない発想で作品テーマを構想できているか
- 調査力** テーマに対して様々な調査を行っているか
- 技術力** プログラミングやレッドストーンが活用されているか
- 計画力** 計画を立てて取り組むことができるか
- 作品完成度** 上記をふまえて総合的に作品のクオリティが高いか

アワード

	大賞 総合的に判断して、最もすぐれたものに与えられる最高の賞		優秀賞 【チーム部門】		優秀賞 【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		積水ハウス子どもIT賞		インプレス		Microsoft賞

※本パンフレットは2021年6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



※日程は予定につき変更する場合があります。最新情報や詳細は公式サイトをご確認ください。

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。

- 北海道・東北ブロック: 北海道星置義護学校ほしみ高等学校 小林 義安 先生
- 関東6県・中部ブロック: 那須町教育委員会 学校教育課 星野 尚 先生
- 関西・中国ブロック: 兵庫県立視覚特別支援学校 園井 健史 先生
- 東京ブロック: 八王子市立第八小学校 川上 尚司 先生
- 四国・九州・沖縄ブロック: 多岐市東原産舎西沢校 福島 学 先生

募集から参加の流れ

- 大会にエントリーする**
2022年4月1日時点で18歳以下の、1人（個人）もしくは30人以内のチームが参加対象です。公式サイトのエントリーフォームに必要事項を入力し、エントリー期間内にお申し込みください。参加には保護者の同意が必要です。
- 環境を用意する**
教育版マイクラフトを利用するには、①PC/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のライセンスが必要です。ライセンスは大会期間中に限り、無償で借用することもできます（公式サイトのエントリーフォームから貸与申請が必要）。
- 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。
- 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。
- 大会に応募する**
制作したワールドデータに作品名を付けて、作品名が入った作品の顔となる画像1点、その他スクリーンショット数点（座標表示ありの状態のもの）、スクリーンショットに対しての工夫点や紹介文、そして作品のワールド内の映像（60秒間）などを、公式サイトに応募フォームから提出します。

教育版マイクラフト「Minecraft: Education Edition」の使い方

教育版マイクラフト (M:EE) の利用方法等は、公式サイトにて動画で技術サポートをしています。基本的な操作やプログラミングをつかったワールド作成など、様々な説明動画をご用意していますので、ぜひご利用ください。

▶ <https://minecraftcup.com/support/>