

**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。

**審査員長からのメッセージ**



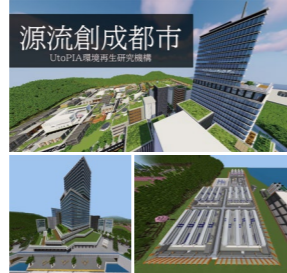
**タツナミ シュウイチ**

Tatsunami Shuichi

Minecraftカップ 審査員長 / 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達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!

**前回大会受賞チームからのメッセージ**



ユートピア  
**UtoPIA 広報部**

UtoPIA kohobu

ヤング部門  
**最優秀賞**

作品No.1179 地区ブロック: 南関東  
作品名: 源流創成都市~源創京~

この大会はテーマについて考えたことを自由に表現できる素敵な大会でとても楽しく活動できました。私たちの考えるこの大会で1番大切なことは「楽しむこと」です。どんなときも全力で楽しめれば必ず素晴らしい作品ができます!

**ゴールドパートナー**



**ブロンズパートナー**



**メディアパートナー**



**特別パートナー**



**協力**



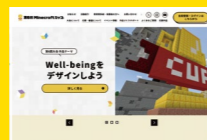
**後援**



まずは公式WEBサイトから会員登録をしよう! / 保護者や先生も登録OK!

応募締切 **2024. 8/31 23:59**まで

**参加無料**



詳しい内容と資料はこちら

マイクラカップ 検索 <https://minecraftcup.com/>



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。

**第6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

プログラミングや  
デジタルものづくりに  
チャレンジしよう



**第6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 対象:高校生以下の子どもたち



**参加無料**

保護者や先生も登録OK! 応募締切: 2024. 8/31 23:59まで

公式WEBサイトから会員登録をしよう!

マイクラカップ 検索 <https://minecraftcup.com/>



さくひん  
作品テーマ

# Well-beingを デザインしよう

未来を楽しむために、  
今できることを考えてみよう

Well-being (ウェルビーイング)とは、みんなが心地よい暮らしを送り、楽しさや安心感を感じ、「幸せ」に過ごすこと。  
“幸せ”は、文化や環境によって一人ひとり感じ方が違います。  
Well-being を考える際には、以下をヒントにしてみてください。

- 一人ひとりの価値観や感性によりそう
- 持続可能な社会を作るゼロカーボンエネルギー
- 社会の発展のための魅力的な先端技術
- 自然との共生を実現する
- 平和でだれもが受け入れられ、法や制度で守られる社会
- 自由な移動を楽しめるモビリティとまちづくり



## まちづくり部門

部門テーマ

未来のまちを共創しよう

私たちが暮らす地球をもっと楽しく、幸せにする“まち”をチームで表現してください。

チーム人数

2名～40名まで

参加資格

19歳までの  
高校生以下



## たてもの部門

初心者  
向け!

部門テーマ

未来の技術でパビリオンを創造しよう

未来を豊かにする技術を使って、2025年に開催される大阪・関西万博のパビリオンを考えてみてください。

チーム人数

1名～10名まで

参加資格

12歳までの  
小学生以下

満年齢は2025年4月1日時点のものとします。提供:2025年日本国際博覧会協会

## 審査基準

### 1 構想力

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。

### 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がしらべられているか。さらに提出物や発表時に何を述べたかしっかりと伝えられているか。

### 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つけを作ることができたか、そのしつけがきちんと動いているか。

### 4 計画遂行力

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。

### 5 テーマ性

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たかをしっかりと伝えられるか。

### 6 表現力

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、動画作り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。

## 全国大会 賞について

### 🏆 最優秀賞

🏆 ヤング賞\*

🏆 ミドル賞

🏆 ジュニア賞

🏆 特別賞

🏆 学校賞

🏆 新人賞\*

🏆 オーディエンス賞\*

🏆 奨励賞

\*ヤング賞、特別賞、新人賞、オーディエンス賞はまちづくり部門のみです。地区大会の賞については公式サイトに掲載しています。※各賞について、「該当なし」の場合もあります。※本パンフレットは2024年4月15日時点での情報です。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

2024年

4月

4月1日(月)  
参加登録の受付開始  
(テーマ発表)

4月1日(月)  
第6回大会  
オリエンテーション  
動画公開

6月

6月3日(月)  
作品の応募受付開始

4月～8月  
教育版  
マインクラフト  
体験イベント

8月

8月31日(土)  
作品の応募受付終了

大会パートナー  
コラボイベント開催

9月

9月4日(水)～11日(水)  
予選(まちづくり部門・たてもの部門)

10月

10月～12月  
地区大会(まちづくり部門のみ)

12月

2025年

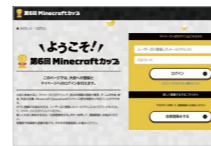
2月

2月16日(日)  
全国大会(発表はまちづくり部門のみ)  
表彰式(まちづくり部門・たてもの部門)

## 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

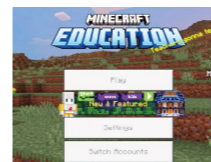
### チームを作る



参加する部門ごとにチームの人数が異なります。同じ人が同じ部門で複数のチームに参加することはできませんが、同じ人が別の部門のチームに参加することは可能です。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。

### STEP 3

### 環境を用意する



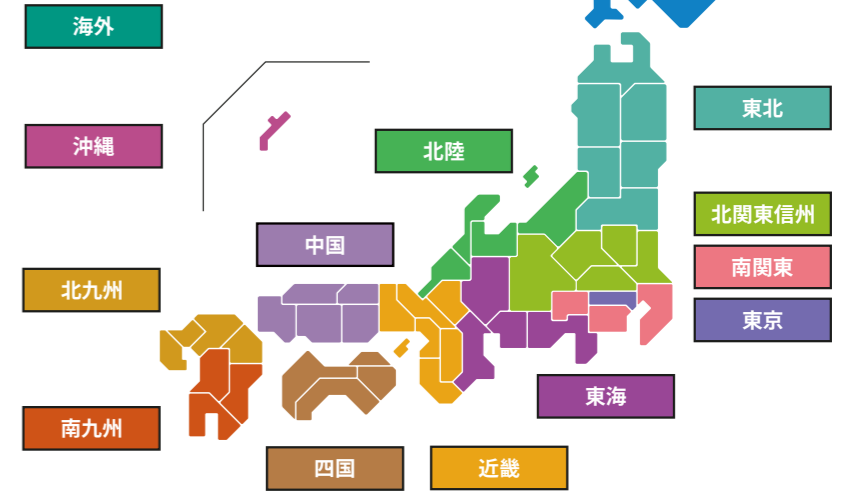
本大会に参加するためには、「教育版マインクラフト」が必要で、利用するには組織が管理している「Microsoft 365」のアカウントが必要です。ライセンスの購入、利用方法はwebサイトよりご確認ください。



教育版マインクラフトのライセンスについて

## 地区ブロック

全国13ブロック+海外1ブロックの  
全14ブロックで作品を募集し、  
審査会を行います。



参加者は作品を応募する時に、14ブロックの中から自分のチームが該当するブロックを選択してください。複数のブロックの参加者で同じチームをつくる場合は、チームの中で誰の地区から応募するのか話し合って決めてください。

### STEP 4

### どんなワールドをつくるか考える



テーマに合わせて「どんなまちをつくるか」「たてもの形はどうするか」などをチームメンバーと話し合いましょう。ワールドの内容以外にも、スケジュール管理の方法や連絡手段、チーム内の役割などを決めることも大切です。

### 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、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

作品の応募受付は、6月3日から開始します。

※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。  
※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。