

**MINECRAFT**  
EDUCATION EDITION

**CUP**

第5回Minecraftカップ  
実施報告書

2024年3月

Minecraftカップ運営委員会

# 目次

目次		.....	P.1
全体概要	大会について・目的	.....	P.3
	募集作品テーマ・大会スケジュール	.....	P.4-5
	大会要項	.....	P.6-8
	エントリー、13地区ブロック、応募作品	.....	P.9-11
	ライセンス貸与数・サイト閲覧数・動画再生数	.....	P.12-18
	審査基準	.....	P.19
	地区大会[予選・本選]	.....	P.20-21
	全国大会	.....	P.22-25
	スペシャルサポーター/パートナー/協力/後援/運営団体	.....	P.26-28
運営委員会・アドバイザー・事務局・サポーター	.....	P.29-33	
エントリー・応募者数	レポート概要	.....	P.35
	エントリー内訳	.....	P.36-38
	応募内訳	.....	P.39-40
大会予選・大会本選	作品数、応募内容、審査基準	.....	P.42-43
	地区大会予選概要、応募内容	.....	P.44-45
	地区大会本選概要、スケジュール、実施内容	.....	P.46-52
全国大会・表彰式	概要、プログラム、動画視聴回数	.....	P.54-56
	第一部、第二部、第三部	.....	P.57-62
	受賞一覧	.....	P.63-64
大会促進における各種展開	オープニングイベント、紙面媒体制作物、動画制作、アカウ ントの無償提供、地域パートナーとの連携	.....	P.66-70
	ワークショップキャラバン、コロッサー連携	.....	P.71-74
	パートナー向けの施策	.....	P.75-78
	過去の大会参加者に取材	.....	P.79-83
デジタルものづくりコミュニティ の促進	教材制作	.....	P.85-87
	コミュニティの施策	.....	P.88-90
	教職員向けのワークショップ	.....	P.91-93
	学校・自治体とのワークショップ	.....	P.94-96
	その他の取り組み	.....	P.97
	イベント出展	.....	P.98-101
	子ども第三の居場所での取り組み	.....	P.102-106
教育効果の測定	学習効果についての研究、目的・概要、データ概要	.....	P.108-109
	応募後の変化	.....	P.110-113
告知、案内、メディア露出	告知・案内	.....	P.115-116
	YouTube	.....	P.117-118
	ネット掲載	.....	P.119-120
	テレビ	.....	P.121-123
	新聞掲載	.....	P.124-126
	Web媒体	.....	P.127-129
	雑誌・その他	.....	P.130

# 第5回Minecraftカップ

---

## 全体概要

## ■ 大会について：



学校教育の現場で使われている「教育版マイクラフト」で作られた作品を全国・海外から募集し、内容を競い合う大会です。

Minecraftカップでは、プログラミング体験や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、世界各国の教育現場で活用されている「教育版マイクラフト」を活用し、全ての子どもたちにプログラミング教育やデジタルなものづくりに触れられる機会を届けたいと考えています。

本大会は2019年からはじまり、今年で5回目の開催となります。年々規模を拡大させ、大会参加人数は、のべ14,191名。集まった作品は、のべ1,524作品となりました。

国内はもちろん、海外からの参加も可能です。個人の参加も可能ですが、よかったら学校のお友達や地域の先輩、後輩を誘ってチームで参加してみてください。ひとりで取り組む以上のおもしろさや楽しさを感じられるはずですよ。

今年もさまざまなパートナーと力を合わせて、大会運営を行っていきます。大会関係者一同、子どもたちのアイデアが詰まった素敵な作品をお待ちしています。

## ■ 大会の目的：



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。

21世紀を生きる子どもたちは、不確かな時代を生きぬくために、問題解決能力や他者とのコラボレーションといった、さまざまな能力を身につける必要があるといわれています。日本でも、義務教育や高等学校教育でプログラミング教育が必修化され、身近な問題の発見や解決にコンピュータやソフトウェアを活かしていくことが期待されています。

Minecraftカップは「ひとりひとりが可能性に挑戦できる場所」をコンセプトに、子どもたちそれぞれの個性や能力が発揮される機会を生みだしていきます。

## 「誰もが元気に安心して暮らせる持続可能な社会」

### ～クリーンエネルギーで住み続けられるまち～

「誰もが元気に安心して暮らせる持続可能な社会」とは、どんな社会でしょう？

たとえば、異なる性別や年齢、国籍、人種の人たちが、お互いに認め合い、それぞれが持つ個性や能力を発揮させる考え方として、ダイバーシティ&インクルージョンというものがあります。

また持続可能な社会を目指すためには、エネルギーの問題も考える必要があります。石油やガスといった化石燃料を多く使い過ぎると、地球温暖化や大気汚染、資源の枯渇などにつながってしまいます。

そういった問題を解決するためには、発電時にCO2を出さないクリーンなエネルギーを使ったまちづくりをしていく必要があります。クリーンエネルギーは、太陽や風など自然の力を使ってつくられますが、安定した活用を叶えるためには、さまざまな発電方法をバランスよく組み合わせる必要があります。住む場所や環境についても、地域の文化や風土に合わせた家づくりやまちづくりが必要です。

このような環境や社会の変化に対応する仕掛けや仕組みを、教育版マイクラフトの中で自由に考え、表現してください。大会に応募する作品をつくる時は、SDGs目標5、7、11の3つのテーマから1つ以上を選び、目標達成に近づけるアイデアを盛り込んでください。

## SDGsの目標

5 ジェンダー平等を  
実現しよう



男の子も女の子も同じように学校に行ったり、働いたり、政治に参加したりと、さまざまな背景を持つみんなが同じ権利を持って、平等に扱われる社会を目指すものです。おうちや地域でも、お母さんだけが家事や育児をするのではなく、お父さんも一緒に手伝うことが大切です。みんなが平等に大切にされる社会を目指しましょう。

7 エネルギーをみんなに  
そしてクリーンに



地球上のすべての人々が、エネルギーを使えるようにすると同時に、クリーンなエネルギーを使って環境を汚さないようにすることです。石油や石炭などの化石燃料を使ってエネルギーを作ると、地球が汚れてしまったり、温暖化が進んでしまったりします。そのため、クリーンなエネルギーを使って、環境を守りながら、みんながエネルギーを使える未来を考えましょう。

11 住み続けられる  
まちづくりを



私たちが住んでいる街や地域が、長く安心して暮らせる場所であるためには、いろいろな工夫や仕掛けが必要です。たとえば、災害が起きたときに、家や学校、公園などの建物や場所が壊れたり、使えなくなってしまうことがあります。そうならないように、安全で丈夫な建物や場所をつくっていくことも、住み続けられるまちづくりのひとつです。

# 全体概要：大会スケジュール

2023年

4月

## 作品応募・審査

4月3日(月)

参加登録の受付開始(テーマ発表)

5月

6月

作品の応募受付開始

## 関連イベント

4月16日(日)

オープニングイベント開催

5月～8月

Minecraftカップワークショップ  
キャラバン開催

8月

8月31日(木)

作品の応募受付終了

9月

9月15日(金)～25日(月)

地区大会予選(地区ブロックごとのオンライン投票審査)

10月

10月21日(土)～12月3日(日)

地区大会本選(地区ブロックごとの公開審査)

12月

2024年

2月

2月11日(日)

全国大会・表彰式開催

# 全体概要：大会要項①

## 趣旨

プログラミング体験や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各国の教育現場で活用されている「教育版マイクラフト」を活用し、全ての子どもたちにプログラミング教育やデジタルなものづくりに触れられる機会を届ける。

## 実施概要

(1) 日本全国と海外を含む地区ブロックで、地区大会予選／本選を実施し、地区大会で選ばれた代表が全国大会に臨む。

(2) 地区大会予選を通過したチームが地区大会本選に臨む。今年度はリアル/オンラインのハイブリッド開催とする。地区大会本選の最優秀賞、優秀賞をはじめ各賞を決定する。

(3) 地区ブロックは次の13地区とする。

北海道海外ブロック：北海道、海外

東北ブロック：青森県、岩手県、秋田県、宮城県、山形県、福島県

北関東信州ブロック：茨城県、栃木県、群馬県、埼玉県、長野県

南関東ブロック：千葉県、神奈川県、山梨県

東京ブロック：東京都

北陸ブロック：新潟県、富山県、石川県、福井県

東海ブロック：岐阜県、静岡県、愛知県、三重県

近畿ブロック：滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県、和歌山県

中国ブロック：鳥取県、島根県、岡山県、広島県、山口県

四国ブロック：徳島県、香川県、愛媛県、高知県

北九州ブロック：福岡県、佐賀県、長崎県、大分県

南九州ブロック：熊本県、宮崎県、鹿児島県

沖縄ブロック：沖縄県

(4) 地区大会本選で最優秀賞を受賞した者が、各地区の代表として全国大会に臨む。全国大会の最優秀賞、優秀賞をはじめ各賞を決定する。

## 参加資格

以下の3部門に沿って、1名以上30名以下のチームを編成する。

満年齢は2024年4月1日時点のものとする。

ヤング部門は、中学校生徒・高等学校生徒あるいはそれと同等とみなされる課程に在籍する学生であること。

(1) ジュニア部門：チームの最年長が小学校3年生以下（満9歳以下）で編成されたチーム

(2) ミドル部門：チームの最年長が小学校6年生以下（満12歳以下）で編成されたチーム

(3) ヤング部門：チームの最年長が高校生以下（満19歳以下）で編成されたチーム

## 審査対象

教育版マイクラフトを使用したワールド作品（付随する文章、画像、映像やスピーチを含む）

## 応募期間

2023年6月1日（木）から2023年8月31日（木）23:59まで

## 大会日程

地区大会予選：2023年 9月15日（金）～ 9月25日（月）

地区大会本選：2023年10月21日（土）～12月 3日（日）までの土・日・祝日

全国大会：2024年 2月11日（日）

# 全体概要：大会要項②

## 大会参加にあたって必要な環境

①PC/タブレット (Windows10、Windows11、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) のライセンス ※1 ※2

※1 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るため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 一部の例外を除き、教育版マイクラフトの無条件での無償貸与はいたしません。

## 応募作品時の要件と提出物について

(1) チームメンバー全員の会員登録、及びチームメンバー登録を完了する。

(2) 応募時に下記を全て提出する。

・教育版マイクラフトを用いたワールドのデータ

(スポン地点から1000×1000以下の範囲内で制作する)。

・タイトルを明記した作品の顔となるTOP画像を提出する。

・ワールドデータの作成箇所を1024×1024に切り取った8倍サイズの地図画像

・各質問項目に対する回答 (各400字以内) と、それに即した画像 (各1枚)

①作品の中で最も注目してみたいところはどこですか？苦労した点や、工夫したところなども教えてください。場所や物、事柄を具体的にお書きください。

②「作品テーマ」をワールド上でどのように表現していますか？SDGsのどの目標を取り入れて制作したのかも含めてお答えください。

③どのようなことを調べたか。本やネット等、何を使って調べたか。場所や物、事柄を具体的にお書きください。

④プログラミングなどを、どのように使ったか？

⑤どのような計画を立てて制作をすすめたか？

・ワールドの魅力やその作品テーマが伝わる動画 (1分程度)

・その他追加したい添付資料 (PDFや写真、MakeCodeデータなど) ※任意

(3) 必ず保護者の同意を得ること。

(4) 作品は未公表のものとする。

(5) 作品に使用する素材は著作権法上問題のないもののみを使用すること。作品に他人が著作権等を持つ著作物が含まれる場合には、応募者の責任において、当人に使用の許可を得ること。また、人物の肖像等を利用する場合についても同様とする。万一、それら著作権、著作隣接権及び肖像権など、あらゆる権利を有する者のうちから一つでも異議申し立てがあった場合は、応募者の責任と負担で解決するものとし、主催者側は一切の責任を負わないこととする。

(6) 動画内での音声について、声の加工 (ボイスチェンジャー) や音声ソフト (ボイスロイド等) の使用は下記の条件において可とする。

・利用ガイドラインがはっきりしているサイト、サービスであること

・商用利用が許可されていること (商用利用可と書かれていること)

・使用、掲載に関して報告やURLの記載が不要なものであること

使用する際は、許可を得た音声や著作権者の連絡先リストを応募資料に添付する。動画に関するその他の規則は、YouTubeの利用規約に従うこと。大会としては、肉声での音声収録を推奨。

# 全体概要：大会要項③

## 応募方法

- (1) チームメンバーは公式ホームページ (<https://minecraftcup.com/>) より各自会員登録を行う。必ずマイページに氏名、お住みの都道府県、学校名、学年、生年月日、性別を記載する。
- (2) チームリーダーはマイページからチームを作成し、チームメンバーを個別に招待し、全員を追加する。また、地区大会本選に進んだ場合、資料の送付や賞品の発送先の住所、緊急時に連絡可能な電話番号を記載する。
- (3) 応募期間内にマイページにアクセスし、提出物をアップロードして提出する。
- (4) 作品中に他人が著作権をもつ著作物等が含まれる場合には、許諾を得た著作物等とその著作権者等の連絡先のリストを応募資料に添付すること。

## 応募作品の著作権

応募作品の著作権は応募者に帰属する。ただし応募者は、応募作品を、(1)その発表のために必要な利用（複製、展示、配信、上映等）をすることについて許諾する（なお、ホームページに掲載する場合にはその期間を限定する）。また、上記に加えて応募作品のうち優秀作品を、(2)募集者が本事業を広報するために必要な利用（印刷物、ホームページ、配信、上映、イベント等）をすること、及び(3)募集者が本事業の記録として保存するために複製することについても、当該優秀作品の応募者には了承すること（広報の際に優秀作品を要約したり翻訳したりする場合はあるが、その際には当該優秀作品の応募者に確認を取る）

## 大会後の応募作品の利用

大会後、記録や広報以外の目的で、応募作品を出版、ビデオ化、放送、その他の方法により有償又は無償で利用する場合には、募集者と応募者との間でその条件について協議する。

## 応募作品の返却

応募作品の返却は行わない。

## 大会要項ダウンロード[PDF]

[https://minecraftcup.com/2022/wp-content/themes/minecraft/img/app/minecraft-cup2023\\_yoko\\_1101.pdf](https://minecraftcup.com/2022/wp-content/themes/minecraft/img/app/minecraft-cup2023_yoko_1101.pdf)

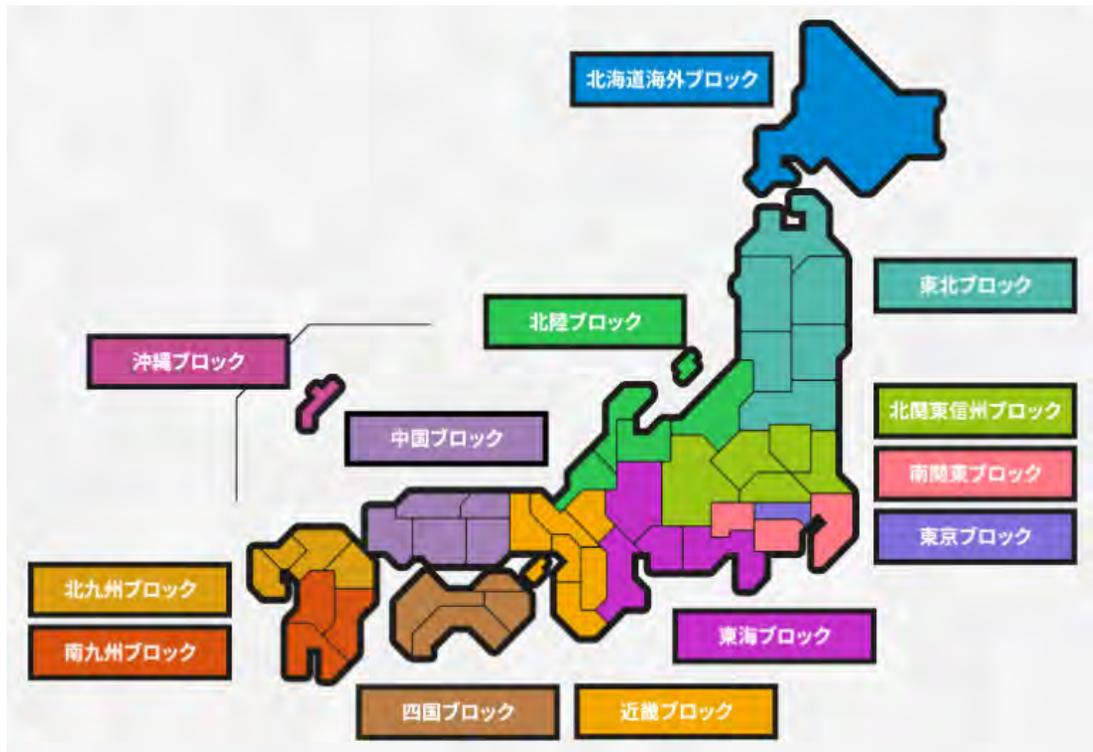
## ■エントリー（会員登録）：

応募期間内に公式サイトから会員登録ページにアクセスし、必要事項を入力して会員登録を行うことで、チーム作成、応募提出、イベント参加方法のお知らせ、大会のお知らせ、ピアボーディングの権利、アカウントの利用申請などが行える。



## ■ 13地区ブロック

全国13の地区ブロック分けて、地区大会[予選・本選]を行った。



### 地区ブロック内訳

地区	地区ブロック都道府県内訳
北海道海外	北海道、海外
東北	青森県、岩手県、秋田県、宮城県、山形県、福島県
北関東信州	茨城県、栃木県、群馬県、埼玉県、長野県
南関東	千葉県、神奈川県、山梨県
東京	東京
北陸	新潟県、富山県、石川県、福井県
東海	岐阜県、静岡県、愛知県、三重県
近畿	滋賀県、京都府、大阪府、兵庫県、奈良県、和歌山県
中国	鳥取県、島根県、岡山県、広島県、山口県
四国	徳島県、香川県、愛媛県、高知県
北九州	福岡県、佐賀県、長崎県、大分県
南九州	熊本県、宮崎県、鹿児島県
沖縄	沖縄県

## ■ 応募作品

応募が完了し、確認がとれた作品はすべて公式サイトに掲載される。  
掲載された作品は一次審査のピアボートティング対象となる。



応募作品ページに13地区ブロックに分かれて作品が掲載  
<https://minecraftcup.com/works/>



地区を開くと作品がランダムに掲載  
部門のタブを開くと部門ごとにソートできる

作品を開くと応募時に提出した内容が掲載されている

## ■ ライセンスの無償貸与数

Minecraft: Education Edition(教育版マイクラフト)の利用可能ライセンスを参加人数分無償貸与した。

ライセンス貸与数 : **1,341個** (2024/3/27時点)

応募作品数 : **500作品**

## ■ サイト閲覧数

**132,927 PV**

(2023年4月1日～2024年3月31日)



## ■ 動画再生数 (2024年4月1日現在)

全コンテンツ再生回数 **約204.9万回**

パートナー企業動画 (合計) **853回**

全国大会 **10,014回**

これまでのチャンネル視聴回数は **2,049,309** 回です



## ■ 取材動画再生数（2024年3月24日現在）



並べ替え



【Minecraftカップ取り組み事例】岩手県岩泉町の取り組みを取材しました  
Minecraft カップ・202 回視聴・3 か月前



【Minecraftカップ取り組み事例】富山県富山市の取り組みを取材しました  
Minecraft カップ・145 回視聴・2 か月前



【Minecraftカップ取り組み事例】鹿児島県鹿児島市の取り組みを取材しました  
Minecraft カップ・75 回視聴・1 か月前



【Minecraftカップ取り組み事例】北海道にある津別中学校の取り組みを取材しました  
Minecraft カップ・95 回視聴・1 か月前



【Minecraftカップ取り組み事例】宮城県にある「加美農業高等学校」の取り組みを取材しました。  
Minecraft カップ・83 回視聴・1 か月前



【Minecraftカップ取り組み事例】徳島県にある「東みよし町」の取り組みを取材しました  
Minecraft カップ・99 回視聴・1 か月前



【Minecraftカップ取り組み事例】高知県にある「香美市大栃中学校」の取り組みを取材しました  
Minecraft カップ・107 回視聴・1 か月前



【Minecraftカップ取り組み事例】愛知県にある「江南市立古知野南小学校」岩田先生の取り組みを取材しました  
Minecraft カップ・170 回視聴・1 か月前

## ■ 大会関連動画再生数（2024年3月24日現在）

第5回Minecraftカップ

Minecraft カップ

公開

(1) 本の動画 179 回視聴 最終更新日: 2024/02/13

すべて再生 シャッフル

説明なし

並べ替え



ワークショップ全国キャラバン「電気を生み出す公園をつくろう!」ダイジェスト  
Minecraft カップ・357 回視聴・6 か月前



【第5回Minecraftカップ 応援施策】100年続く家・まちづくり～家族の想いを詰め込んだ家を見てよう!～ワークショップ  
Minecraft カップ・218 回視聴・6 か月前



【第5回Minecraftカップ 応援企画】エコキッズ探検隊2023 Minecraftワークショップ  
Minecraft カップ・106 回視聴・6 か月前



【第5回Minecraftカップ】オープニングイベント  
Minecraft カップ・1496 回視聴・11 か月前に配信済み



【第1弾】「みんなのワークブック」を活用しよう!ー配布中のドリル形式サポート教材を大解剖ー  
Minecraft カップ・375 回視聴・9 か月前に配信済み



【第2弾】Minecraftカップオンライン座談会ー学術分野から捉える教育版Minecraftの可能性ー  
Minecraft カップ・335 回視聴・8 か月前に配信済み



【第3弾】忍者ワークショップイベント  
Minecraft カップ・615 回視聴・5 か月前に配信済み



Minecraftワークショップ「教育版マイクラフトで広島の歴史を学ぼう」ダイジェスト  
Minecraft カップ・186 回視聴・5 か月前

## ■ 視聴者数が多い動画 (2024年3月25日現在)

コンテンツ	トラフィック	ソース	地域	都市	視聴者の年齢	視聴者の性別	日付	チャンネル登録状況	チャンネル登録元	コンテンツタイプ	その他
合計					11,002.6	1,557,791	409,596	3.6%	0:25		
第5回Minecraftカップ オープニング					4,207.6	38.2%	840,447	54.0%	10,385	4.6%	0:18
第5回Minecraftカップ全国大会【2月11日(日)10:00...					3,695.0	33.6%	632,703	40.6%	6,216	9.4%	0:21
津別町立津別中学校 特別支援の取り組みを取材しまし...					1,300.8	11.8%	2,724	0.2%	18,373	11.4%	28:39
第4回 マルチプレイのやり方					103.1	0.9%	5,664	0.4%	7,855	4.7%	1:05
【2022全国大会】教育版Minecraftのライセンスにつ...					96.1	0.9%	1,636	0.1%	9,920	4.4%	3:31
Minecraftカップ2020全国大会 小学生低学年部門一...					95.0	0.9%	1,901	0.1%	10,609	9.5%	2:59
第3回 Minecraftの操作方法					74.4	0.7%	3,271	0.2%	4,460	3.0%	1:21
第5回 Education Editionだけの機能					63.8	0.6%	2,351	0.2%	14,912	5.0%	1:37
Minecraftカップ2022 全国大会 最終審査会・表彰式					58.0	0.5%	1,382	0.1%	11,932	3.8%	2:31
第1回 Minecraftとは					50.0	0.5%	1,043	0.1%	3,142	5.2%	2:52
第9回 MakeCodeとは					43.7	0.4%	1,312	0.1%	5,811	9.1%	1:59
【アーカイブ公開】沖繩ブロック【第5回Minecraftカ...					35.5	0.3%	460	0.0%	6,517	3.8%	4:37

## ■ 視聴者層 (2024年3月25日現在)



## ■ トラフィックソース (2024年3月25日現在)

トラフィックソース	視聴回数 ↓	総再生時間 (単位: 時間)	平均視聴時間	インプレッション数	インプレッションのクリック率
<input type="checkbox"/> 合計	<b>1,593,426</b>	<b>15,590.7</b>	<b>0:35</b>	<b>772,338</b>	<b>4.0%</b>
<input type="checkbox"/> YouTube 広告	1,471,381 92.3%	7,895.0 50.6%	0:19	—	—
<input type="checkbox"/> 外部	69,592 4.4%	1,916.8 12.3%	1:39	—	—
<input type="checkbox"/> YouTube 検索	15,933 1.0%	1,729.8 11.1%	6:30	187,668	7.6%
<input type="checkbox"/> ブラウジング機能	9,127 0.6%	1,273.3 8.2%	8:22	149,702	4.8%
<input type="checkbox"/> チャンネルページ	8,577 0.5%	772.9 5.0%	5:24	270,397	2.3%
<input type="checkbox"/> 直接入力または不明	7,833 0.5%	820.0 5.3%	6:16	—	—
<input type="checkbox"/> その他の YouTube 機能	4,897 0.3%	842.7 5.4%	10:19	—	—
<input type="checkbox"/> 関連動画	3,417 0.2%	183.4 1.2%	3:13	138,352	1.5%
<input type="checkbox"/> 再生リスト	2,346 0.2%	127.8 0.8%	3:16	26,219	5.2%
<input type="checkbox"/> 通知	295 0.0%	28.4 0.2%	5:46	—	—
<input type="checkbox"/> ショート フィード	13 0.0%	0.1 0.0%	0:25	—	—
<input type="checkbox"/> 終了画面	8 0.0%	0.1 0.0%	1:01	—	—
<input type="checkbox"/> ハッシュタグのページ	6 0.0%	0.2 0.0%	2:24	—	—
<input type="checkbox"/> 音声のページ	1 0.0%	0.0 0.0%	0:05	—	—



# 全体概要：審査基準

審査基準は、地区大会／全国大会共通のものである。

これらの基準を元に、審査員による厳選な審査が行われる。

## 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、動画などで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しら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かけを作ることができたか。そのしか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て作っ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と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。

# 全体概要：地区大会[予選・本選]

## 地区大会予選・地区大会本選について

全国13の地区ブロックで、地区大会予選～本選を実施。

全国大会では、各地区ブロックの代表作品を部門ごとに審査する。

全国13地区ブロックに分かれて、地区大会予選～地区大会本選を行う。審査には、各地区を担当する地区大会審査員も参加する。

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。

### 地区大会審査員の紹介



さいたま市立  
大谷場東小学校  
新井 翔



東京都立多摩桜の丘  
学園  
知的障害教育部門 高  
等部  
橋月 健人



つくば市立  
前野小学校  
内田 卓



さいたま市立  
大成中学校  
小口 裕彩



株式会社COLEYO  
川村 哲也



静岡サレジオ高校  
吉川 敏人



兵庫教育大学  
附属中学校  
今田 三樹子



宮城県仙台南  
高等学校  
佐藤 正孝



特定非営利活動法人  
タイプディー  
埼玉県川越市立首ヶ  
関西小学校  
鈴谷 大輔



明誠学園  
樹徳高等学校  
阿井 悠



姫路大学  
津下 哲也



TENTO EX.さが  
CoderDojoさが  
西田 優子



佐賀県多久市立  
中央校  
堀尾 学



那須町教育委員会  
星野 尚



つがる市立  
森田小学校  
前多 昌朗



兵庫県立視覚  
特別支援学校  
園井 健史



さいたま市立  
美園南中学校  
宮内 哲



沖縄市立宮室中学校  
宮城 涉



じぶんらしい暮らし  
YUTARI  
宮永 友尚



スタディプログラミ  
ングステップス  
村岡 健史



横浜英和学院  
柳川 和歌子



さいたま市立  
城北中学校  
吉田 真史

# 全体概要：地区大会[予選・本選]

## 賞について

🏆 地区大会最優秀賞

🏆 地区大会優秀賞

🏆 地区大会奨励賞

🏆 地区大会学校賞

🏆 オーディエンス賞

🏆 特別賞

※特別賞は、地域パートナーがいる地区に限ります。

地区大会予選を通過すると、本選において審査会が実施される。  
地区大会審査員による厳選な審査が行われ、地区大会の総合賞が決定する。

また、該当地区において地域パートナーがいる場合、地域パートナーから選ばれたチームに特別賞が授与される。

特別賞は以下の通りである。

### 北海道海外ブロック 特別賞

ゼロカーボンシティさっぽろ賞(札幌市)

2050年カーボンニュートラルの実現に向け、積雪寒冷地域ならではの脱炭素化の先進的な取組が行われているとともに、魅力や活力にあふれ、人々が豊かに暮らすことのできる、未来の持続可能なまちが表現された作品に贈られる賞

### 東北ブロック 特別賞

いわいずみ未来づくり特別賞(岩泉町)

地域にある、「山・川・海・風・光」等の自然エネルギーを活用し、誰もが元気に安心して暮らせる魅力あるまちづくりが表現された作品に贈られる賞

### 東京ブロック 特別賞

東京ベイeSG賞(東京都)

最先端のテクノロジーが使われ、豊かな緑や水に囲まれた、人にやさしい持続可能な都市を表現した作品に贈られる賞

### 北陸ブロック 特別賞

スケッチラボとやま賞(富山市)

誰もが元気に安心して暮らせる持続可能なまちが未来の「ありたい姿」として表現されるとともに、若者ならではの常識に捉われない想像力と創造力、そして遊び心や挑戦心が感じられる作品に贈られる賞

### 北陸ブロック 特別賞

新潟日報ふむむむ賞(新潟日报社)

誰もが元気に安心して暮らせる持続可能なまちが未来の「ありたい姿」として表現されるとともに、若者ならではの常識に捉われない想像力と創造力、そして遊び心や挑戦心が感じられる作品に贈られる賞

### 中国ブロック 特別賞

SDGs未来都市にちなん賞(日南町)

地域の特徴を活かしながら、クリーンエネルギーを活用した誰もが安心して共生できる持続可能なまちが表現された作品に贈られる賞

### 中国ブロック 特別賞

広島県賞(広島県)

中国ブロックで最も優秀な成績を収めたチームに贈られる賞

### 南九州ブロック 特別賞

鹿児島県賞(鹿児島県)

鹿児島県からの応募で、テーマを最も表現することができた賞

# 全体概要：全国大会

## ■全国大会審査員①



**タツナミ シュウイチ**

Tatsunami Shyuichi

Minecraftカップ全国大会 審査員長  
プロマイクラフター

東京大学大学院客員研究員、明治大学研究所員、常葉大学講師。アジア初、日本初のプロマイクラフター。マイクラフトカップ全国大会審査員長。2021年9月、Microsoft Innovative Educator FELLOW の称号を日本人7人目として米マイクロソフト社から授与。情熱大陸・マツコの知らない世界など地上波番組に出演、マイクラフトの教育的効果について広く発信、現在もマイクラフトをプラットフォームとして使用した教育教材の制作や活用を研究中。



**浅利 美鈴**

Asari Misuzu

京都大学地球環境学堂 准教授

2000年、京都大学工学部地球工学科卒業。2004年、工学博士。現在は京都大学地球環境学堂准教授。研究テーマは「ごみ」や「環境・SDGs教育」。世界中の「ごみ」や暮らしぶりを観察して歩く日々を送る。社会の縮図として、京都大学のサステナブルキャンパス化にも取り組む。学生時代に「京大ゴミ部」を立ち上げ、環境啓発・教育活動に取り組み始め、2005年からは、京都議定書達成に向けた「びっくり！エコ100選」、エネルギー問題にアクションを起こす「びっくりエコ発電所」、京都におけるSDGs実装を目指す「エコ〜ると京大」や「京都超SDGsコンソーシアム」「京都里山SDGsラボ(ことす)」などを展開。2022年11月に第15回を開催する「3R・低炭素社会検定」の事務局長も務める。



**カズ**

Kazu

動画クリエイター

福井生まれ、福井育ちの超行動派動画クリエイター。ガジェットのレビューを始め、DIYや古民家改築、旅や料理動画、生活の全てを動画にしており、福井弁訛りの癒やした話し方と、分かりやすいレビューには定評があり、優しい笑顔と明るいキャラクターで人々を魅了している。ゲーム実況者としての顔も持ち、Minecraft実況シリーズ「カズクラ」は累計7億回以上再生されている。



**小宮山 利恵子**

Komiyama Rieko

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

1977年東京都生まれ。早稲田大学大学院修了後、衆議院、ベネッセ等を経て2015年リクルート入社、現職。東京工業大学リーダーシップ教育院、「教育におけるICT活用促進をめざす議員連盟」、ANA、熊本県八代市などのアドバイザーを兼務。その他経団連EdTech戦略検討会座長等。近著に『レアカで生きる』(KADOKAWA、2019年)、『新時代の学び戦略』(産経新聞出版、2019年)等。



# 全体概要：全国大会

## ■全国大会審査員②



**正頭 英和**

Shoto Hidekazu

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

大阪府生まれ。2019年にMinecraftを活用した授業が認められ、「教育界のノーベル賞」と言われるGlobal Teacher Prize 2019において、世界150カ国以上、3万人のエントリーの中から、日本人小学校教員初となるTop10に選ばれ、「世界の優秀な教員10人」となる。主な著書に「世界トップティーチャーが教える 子どもの未来が変わる英語の教科書(講談社)」などがある。



**高崎 正治**

Takasaki Masaharu

王立英国建築家協会名誉フェロー建築家

1953年鹿児島生まれ。シュトゥットガルト大学(ドイツ)、グラーツ工科大学(オーストリア)の教授と協働を経て、(株)高崎正治都市建築設計事務所、TAKASAKI物人研究所を設立。現在、京都芸術大学大学院客員教授、鹿児島大学講師。設計活動、教育活動、個展活動を三位一体として、世界と地域をつなぐビジョンを創造している。



**畑 紗羅**

Hata Sara

Micro:bit Educational Foundation Japan Community Lead

2018年に新卒で現特定非営利活動法人みんなのコードに入社。プログラミング教育必修化に向け、全国の教育委員会・先生方の授業づくりを支援する他、企業連携による新しい教育のあり方を模索。2021年よりMicro:bit Educational Foundationで日本のmicro:bitユーザーのコミュニティ運営を担当。日本の子どもたちがデジタルテクノロジーを使いこなし、未来を切り拓いていけるよう、NPOや学校と連携している。2023年よりビジネス・ブレイクスルー大学の入試広報に携わる。



**堀内 容介**

Horiuchi Yosuke

積水ハウス株式会社 代表取締役 副会長執行役員  
財務・ESG 部門担当

1956年生まれ。東京都出身。1980年積水ハウス入社。入社以来、戸建住宅・賃貸住宅の営業担当として数多くの「幸せ住まい」を実現してきた住宅コンサルティングのプロフェッショナル。2021年4月代表取締役副会長執行役員(現任)就任。自身もこれまでに、引越は自社物件で十数回経験。住宅建築への思い入れも強く、自宅を4回も新築し、住宅ローンに追われた半生だったと振り返る。これらの経験をしてもなお「いまだ「終の棲家」に辿りついていない」と奥の深さを語る。担当しているESG部門では、ZEH(ネット・ゼロ・エネルギー・ハウス)を推進し、住宅メーカーにおける実績No.1。事業用電力を100%再生可能エネルギーでまかなうことを目指す国際的なイニシアティブ「RE100」にも早くから参加し、脱炭素化に向けた取り組みを積極的に進めている。



## 総合賞

### 最優秀賞(各部門)

総合的に判断し、最もすぐれたものに与えられる最高の賞。ジュニア部門、ミドル部門、ヤング部門からそれぞれ1チームを選定します。

### 学校賞

学校内での活動の一環で参加したチームの中からすぐれたものに与えられる賞。

### オーディエンス賞

オーディエンスの投票数が最も多いものに与えられる賞。オーディエンスは審査基準を元に、最もすぐれたものだと判断する1チームへ投票する権利が与えられます。

### 優秀賞(各部門)

個人、チーム問わず、すぐれたものに与えられる賞。ジュニア部門、ミドル部門、ヤング部門からそれぞれ1チームを選定します。

### 新人賞

初めて参加したチームの中からすぐれたものに与えられる賞。

### 奨励賞

今後の活躍が期待されるものに与えられる賞。

## 特別賞

### 🏆 おすすめ、ゼロカーボン！賞

地球の未来のためにCO2を出さないエネルギーの作り方(ゼロカーボン発電)が表現された作品に与えられる賞(授与者：関西電力株式会社)

### 🏆 ワクワクして暮らせる社会賞

人と自然と生物が共生できる明るい未来を表現された作品に与えられる賞(授与者：BIPROGY株式会社)

### 🏆 まじめにふまじめ！？楽しんでつくったで賞

マインクラフトを思いっきり楽しんで、「まじめにふまじめ」なチャレンジを表現した作品に贈られる賞(授与者：株式会社ポブラ社)

### 🏆 ベストチームワーク賞

教育版マインクラフトを通じて、自分たちの可能性を大きく伸ばすことができたチームに贈られる賞(授与者：日本マイクロソフト株式会社)

### 🏆 クラフター賞

十分な調査に基づいた建築物や造形物であること。レッドストーン回路・コマンドブロック等を使用した動的な装置が随所に組み込まれていること。オリジナルのテクスチャ、アドオン等の外部リソースが組み込まれていること(授与者：タツナミ シュウイチ)

### 🏆 映像クリエイティブ賞

他者の目線に立って映像を見た際に、思わず訪れたいような気持ちを与えてくれる映像であること。動画構成が優れており、ストーリー性の深さなどに思わず魅入ってしまうようなオリジナリティあふれる映像であること(授与者：カズ)

### 🏆 エデュテイメント賞

「他者を楽しませる」という視点で制作されていること。「楽しい(エンターテインメント)」だけでなく、「学習(エデュケーション)」の要素が含まれていること。これまでにない新しい発想であること(授与者：正頭 英和)

### 🏆 プログラミング賞

コンピュータと人間が共生するイメージが持てるようなプログラムがMakeCodeを含め使われていること。ワールドや作品テーマに適した仕組みや動きを実現するための、シンプルで汎用性があり随所に応用できる効率化がうかがえるプログラムであること(授与者：畑 紗羅)

### 🏆 幸せ住まい賞

「住めば住むほど幸せになる住まい」が表現された作品に贈られる賞(授与者：積水ハウス株式会社)

### 🏆 人とまち賞

都市の主役は人。出会い・交流が生まれ、にぎわい活気があるまちが表現された作品に贈られる賞(授与者：三菱地所株式会社)

### 🏆 こどもとIT賞

遊んでみたくなる工夫にあふれ、マーケットプレイスに出品できるくらい完成度も高いワールドに贈られる賞(授与者：株式会社インプレス こどもとIT)

### 🏆 One World One Family賞

“One World One Family(世界は一つの家族)”といった、ダイバーシティ&インクルージョンの観点が織り込まれた作品に贈られる賞(授与者：日本財団)

### 🏆 SDGs賞

世界・国・地域の持続可能なあり方についての問題を自分事として考え、テーマ化されていること。その問題の解決に向けて、多くの人が前向きに取り組めるようなアイデアが盛り込まれていること(授与者：浅利 美鈴)

### 🏆 フューチャーイノベーション賞

テクノロジーを駆使し、今は存在しないが近い将来現れそうな物が組み込まれていること。これからの世界、社会を彷彿とさせるような物が組み込まれていること。他者があったら良いなと思えるような物が組み込まれていること(授与者：小宮山 利恵子)

### 🏆 建築賞

環境や社会の課題に取り組み、工夫を凝らした建造物であること。その人にしかできない創意的で独創的なオリジナリティ溢れた未来思考のある建造物であること(授与者：高崎 正治)

### 🏆 サステナブルまちづくり賞

まちづくりについてよく調べられており、豊かな発想のもと持続可能な都市計画が表現できている作品であること(授与者：堀内 容介)

## ■スペシャルサポーター：

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、地方や困窮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。

[日本財団2022年度](#)  
[「子ども第三の居場所」事業募集要項](#)



THE NIPPON  
FOUNDATION

For Social Innovation

## ■大会パートナー・協力

### 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

農林中央金庫



### ブロンズパートナー



### メディアパートナー

こどもとIT

UUUM

### 特別パートナー



### 協力



## ■ 地域パートナー・後援・運営団体・主催

### 地域パートナー

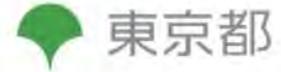


岩泉町



鹿児島県

SAPPORO



富山市スマートシティ推進課

新潟日報社



SDGs未来都市  
×  
日南町  
Nichinan Town

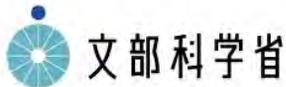


枚方市



広島県

### 後援



デジタル庁  
Digital Agency



### 運営団体



ユニバーサル志縁センター



ICT CONNECT 21

主催 Minecraftカップ<sup>®</sup>運営委員会

# 全体概要：Minecraftカップ運営委員会



## 鈴木 寛

Suzuki Kan

Minecraftカップ運営委員長  
東京大学教授、慶應義塾大学特任教授、元文部科学  
副大臣、前文部科学大臣補佐官

1964年生まれ。東京大学法学部卒業後、1986年通商産業省に入省。慶應義塾大学SFC助教授を経て2001年参議院議員初当選(東京都)。12年間の国会議員在任中、文部科学副大臣を2期務めるなど、教育、医療、スポーツ・文化、科学技術イノベーション、IT政策を中心に活動。2014年2月より、東京大学公共政策大学院教授、慶應義塾大学政策メディア研究科兼総合政策学部教授に同時就任(2023年春まで)



## 赤堀 侃司

Akahori Kanji

Minecraftカップ副運営委員長  
一般社団法人ICT CONNECT 21会長、東京工業大学  
名誉教授

東京工業大学大学院修了後、静岡県高等学校教諭、東京学芸大学講師・助教、東京工業大学助教授・教授、白鷺大学教育学部長・教授、を経て、現在、東京工業大学名誉教授、(一社)ICT CONNECT 21会長、(一社)日本教育情報化振興会名誉会長、(NPO)P検理事長、工学博士など。専門は、教育工学。主な著書は、「AIと人間の学び」(ジャムハウス、2022)など。



## 池本 修悟

Ikemoyo Shugo

Minecraftカップ運営委員 事務局長  
公益社団法人ユニバーサル志縁センター専務理事  
武蔵野大学アントレプレナーシップ学部教授  
一般社団法人社会創発塾代表理事

高校時代、阪神淡路大震災に際し、何もできない自分に歯がゆさを感じ、大学進学以降、NPOの事業サポートや社会活動を行う人たちのネットワーク化など様々な社会事業に取り組んできた。東日本大震災においては、762団体ものNPO団体が参画した東日本大震災支援全国ネットワーク(JCN)の立ち上げにかかわり、いざというときの底力と継続的な連携の難しさを思い知った。そこで緊急時だけでなく普段からセクターを超えて協働できる若者が集い学び合うコミュニティ「社会創発塾」をプロデュース。16年には公益財団法人日本ユースリーダー協会(会長：三村明夫氏)が主催する若者力大賞のユースリーダー支援賞を受賞。



## 土井 隆

Doi Takashi

Minecraftカップ運営委員 ディレクター  
鹿児島県長島町地方創生統括監  
一般社団法人地方創生ベンチャー連合事務局長  
株式会社コース代表取締役社長  
慶應義塾大学SFC研究所所員

1985年生まれ。神奈川県座間市出身。地域課題の解決に向けたICT事業をプロデュースすることに取り組んでいる。慶應義塾大学環境情報学部卒業後、楽天株式会社を経て、株式会社ルクサにてEC事業に従事。2012年、株式会社コース設立。WEBサービスのプロデュースを事業とし、慶應義塾大学SFC研究員として地域社会における教育の研究を行う一方、2017年より鹿児島県長島町の地方創生統括監として地方創生の現場での取り組みを行っている。また、地域とベンチャー企業が協同して事業開発を行うために、一般社団法人熱意ある地方創生ベンチャー連合に参画し事務局長を担っている。2023年慶應義塾大学政策メディア研究科を修了し、様々な見地から地方創生に取り組んでいる。



## 岡本 正

Okamoto Tadashi

Minecraftカップ運営委員 監事  
銀座パートナーズ法律事務所 弁護士・博士(法学)

1979年生まれ。神奈川県鎌倉市出身。慶應義塾大学法学部法律学科卒業。2003年弁護士登録。弁護士のほか、気象予報士、マンション管理士、ファイナンシャルプランナー(AFP)、医療経営士(2級)、防災士等の資格を活かし弁護士業務や教育活動に従事。内閣府行政刷新会議事務局上席政策調査員として出向中に東日本大震災が発生。日弁連災害対策本部室長を兼任し復興政策に関与。経験をもとに「災害復興法学」を創設し、「被災したあなたを助けるお金とくらしの話」をはじめとする防災教育を展開する。岩手大学地域防災研究センター客員教授、北海道大学公共政策学センター上席研究員、慶應義塾大学、青山学院大学、日本福祉大学、長岡技術科学大学で講師等を務める。中央大学大学院公共政策研究科客員教授や文部科学省原子力損害賠償紛争解決センター総括主任調査官も務めた。2017年に新潟大学大学院現代社会文化研究科に提出した災害復興法学に関する論文により博士(法学)を取得。産学官の公職・役職多数。趣味は珈琲・ラーメン・スイーツ巡りを兼ねた街歩き。

# 全体概要：大会運営アドバイザー

## ■大会運営アドバイザー①



青砥 恭

Aoto Yasushi

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

松江市生まれ。元埼玉県の高校教諭。明治大学等で講師(教育学)を務めた。2011年、居場所のない若者を支援する「NPO法人さいたまコースサポートネット」を設立。著書に「ドキュメント高校中退～いま、貧困が生まれる場所～」など、共・編著に「若者の貧困・居場所・セカンドチャンス」、「ここまで進んだ！格差と貧困」、「アンダークラス化する若者たち」、「子ども・若者の居場所と貧困支援」等。



若宮 正子

Wakawamiya Masako

特定非営利活動法人ブロードバンドスクール協会理事

- ・1935年4月19日生
- ・高校卒業後、三菱銀行(現・三菱UFJ銀行)に定年まで勤務。
- ・58歳からパソコンを独学で習得。
- ・2017年 ゲームアプリ「hinadan」を公開。これにより米国アップル社CEOよりWWDCに特別招待された。
- ・2017年より数々の政府主催会議の構成員を勤める。
- ・2018年 国連社会開発委員会のイベントで講演。
- ・2020年 国連人口基金のイベントで講演。
- ・2021年 台湾政府デジタル担当の政務委員(IT担当大臣)オードリータンさんとのトークショーを行った。

### 現在

- ・一般社団法人メロウ倶楽部 理事
- ・熱中小学校教諭(一般社団法人熱中学園)
- ・公益社団法人 NEXT VISION理事
- ・岸田首相主催・デジタル田園都市国家構想実現会議構成員
- ・デジタル庁デジタル社会構想会議構成員
- ・総務省デジタル活用支援アドバイザーリーボード構成員
- ・著書 「昨日までと違う自分になる」「88歳、しあわせデジタル生活もっと仲良くなるヒント、教えます」他。
- ・エクセルアートの創始者。



井上 秀之

Inoue Hideaki

関西電力株式会社

神戸大学卒、1992年関西電力入社。2018年には経営企画部長に就任し、中期経営計画の策定や、コスト構造改革を担当。2022年6月に広報室長に就任。幅広い世代への、エネルギーに関するPRの責任者を務める。



井上 成

Inoue Shigeru

三菱地所株式会社  
エリアマネジメント企画部 担当部長  
エコツェリア協会 理事

1987年に三菱地所入社。1999年より4年間、経済協力開発機構(OECD)パリ事務局に赴任。2003年より大手町・丸の内・有楽町地区のまちづくりに関わる。その間、「エコツェリア(2007)」「3×3 Lab Future(2017)」はじめ、新施設9件の企画・開発・運営を主導。現在、新事業創造部、エリアマネジメント企画部、有楽町まちづくり推進室、エコツェリア協会理事を兼務している。

# 全体概要：大会運営アドバイザー

## ■大会運営アドバイザー②



後藤 大輔

Goto Daisuke

UUUM株式会社 執行役員

2002年、CM制作会社に入社。プロデュース経験を積むために2005年にゲーム業界に転職後、ゲームを原作とするTVアニメーション化、ドラマ化、漫画化、商品化、ライブステージ化の事業に関わり、共同出資事業やライセンス事業、様々なプラットフォームでのマルチメディア展開の経験を積む。個人映像クリエイターの可能性に惹かれ、2014年にUUUM株式会社入社。



笹川 順平

Sasakawa Jumpei

日本財団 常務理事

慶応義塾大学にて開発経済学を学び、1997年卒。卒業後は三菱商事株式会社で建築をはじめとしてODA等のグローバル事業経営に携わる。2005年にハーバード大行政大学院卒業後、マッキンゼー・アンド・カンパニーを経て、2013年より株式会社ナスタ代表取締役社長に就任、製造業の改革を牽引する。2017年より日本財団常務理事に就任し、経営企画、広報、ファンドレイジングを担当、子ども第三の居場所、THE TOKYO TOILET、ウクライナ避難民支援といったプロジェクトや企業との連携推進等を率いる。



佐々木 勇治

Sasaki Yuuji

株式会社インプレス こどもとIT プロデューサー

児童生徒1人1台の学びを見据えた、教育ICT情報Webメディア「こどもとIT」初代担当編集長。現在はプロデューサーとして、出版社の編集力で教育ICTにまつわる企業や学校の課題解決の支援に従事。日本で初めてのマイクラフトマーケットプレイスオフィシャルパートナーとして、タツナミシュウイチ氏とともに現在も多数のクリエイター作品を世に送り出している。



田中 要

Tanaka Kaname

BIPROGY株式会社 プロダクトサービス第一本部長

1999年日本ユニシス入社。入社後はJavaを利用したWebアプリケーション開発の社内向けサポートチームに所属。2008年にeラーニングのSaaSを開発し、チームリーダーとしてプロダクトマネジメントとアジャイル開発を経験。現在はその経験を活かし、プロダクト開発力を拡大するためにCDOLabを立ち上げ、センター長として活動した後に現職。



千葉 均

Chiba Hitoshi

ポブラ社 代表取締役

1962年宮城県石巻市生まれ。1988年に東京大学医学部保健学科を卒業後、生命保険会社、シンクタンク、証券会社、コンサルティング会社などの勤務経験を経て、2009年9月に株式会社ポブラ社に入社。2016年4月、同社代表取締役社長に就任。



中井 陽子

Nakai\_Yoko

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

1997年マイクロソフト入社、2009年マイクロソフト本社勤務、2012年より日本マイクロソフトにて、マーケティング戦略、セールスマネジメントなど歴任し、2018年より現職。山口県CIO補佐官として知事のアドバイザーなど歴任。

# 全体概要：Minecraftカップ運営委員会事務局



**飯田 真生**

Iida Mao

Minecraftカップ運営委員会事務局 パートナーカンパニーサポートリーダー



**大本 真希**

Omoto Maki

Minecraftカップ運営委員会事務局 マネージャー



**小田 亜加里**

Oda Akari

Minecraftカップ運営委員会事務局 クリエイティブディレクター



**久木田 弦**

Kukita Gen

Minecraftカップ運営委員会事務局 マーケティングアドバイザー



**栗原 咲子**

Kurihara Sakiko

Minecraftカップ運営委員会事務局 プランニングリーダー



**小山田 織音**

Koyamada Orion

Minecraftカップ運営委員会事務局 サブマネージャー



**鮫島 歩**

Sameshima Ayumu

Minecraftカップ運営委員会事務局 アシスタントディレクター



**西 昭太郎**

Nishi Shotaro

Minecraftカップ運営委員会事務局 インターフェースデザイナー



**白田 侑子**

Hakuta Yuko

Minecraftカップ運営委員会事務局 プランニングリーダー



**原田 英典**

Harata Hidenori

Minecraftカップ運営委員会事務局 推進委員



**福島 花咲里**

Fukushima Kazari

Minecraftカップ運営委員会事務局 広報



**三國 陸真**

Mikuni Rikuma

Minecraftカップ運営委員会事務局 マインクラフト研究者



**濱田 璃奈**

Hamada Rina

Minecraftカップ運営委員会事務局 学生スタッフ ワークショップ担当



**細谷 芽生**

Hosoya Mei

Minecraftカップ運営委員会事務局 学生スタッフ バックオフィス担当



**松島 大智**

Matsushima Daichi

Minecraftカップ運営委員会事務局 学生スタッフ コミュニティ担当

# 全体概要：技術アドバイザー／地区審査員サポーター

## 一 技術アドバイザー



**星野 尚**

Hoshino Hisashi

那須塩原クリエイティブ・ラボ代表  
那須町教育委員会

## 一 地区審査員サポーター



**福島 学**

Fukushima Manabu

多久市立中央校



**秋山 香**

Akiyama Kaori

ラインズ株式会社

## 第5回Minecraftカップ

---

エントリー・応募者数

## エントリー概要

エントリー期間：2023年4月3日(月)～2024年2月11日(日)

エントリー数：**12,275人**（仮登録含む）※2024/1/17時点

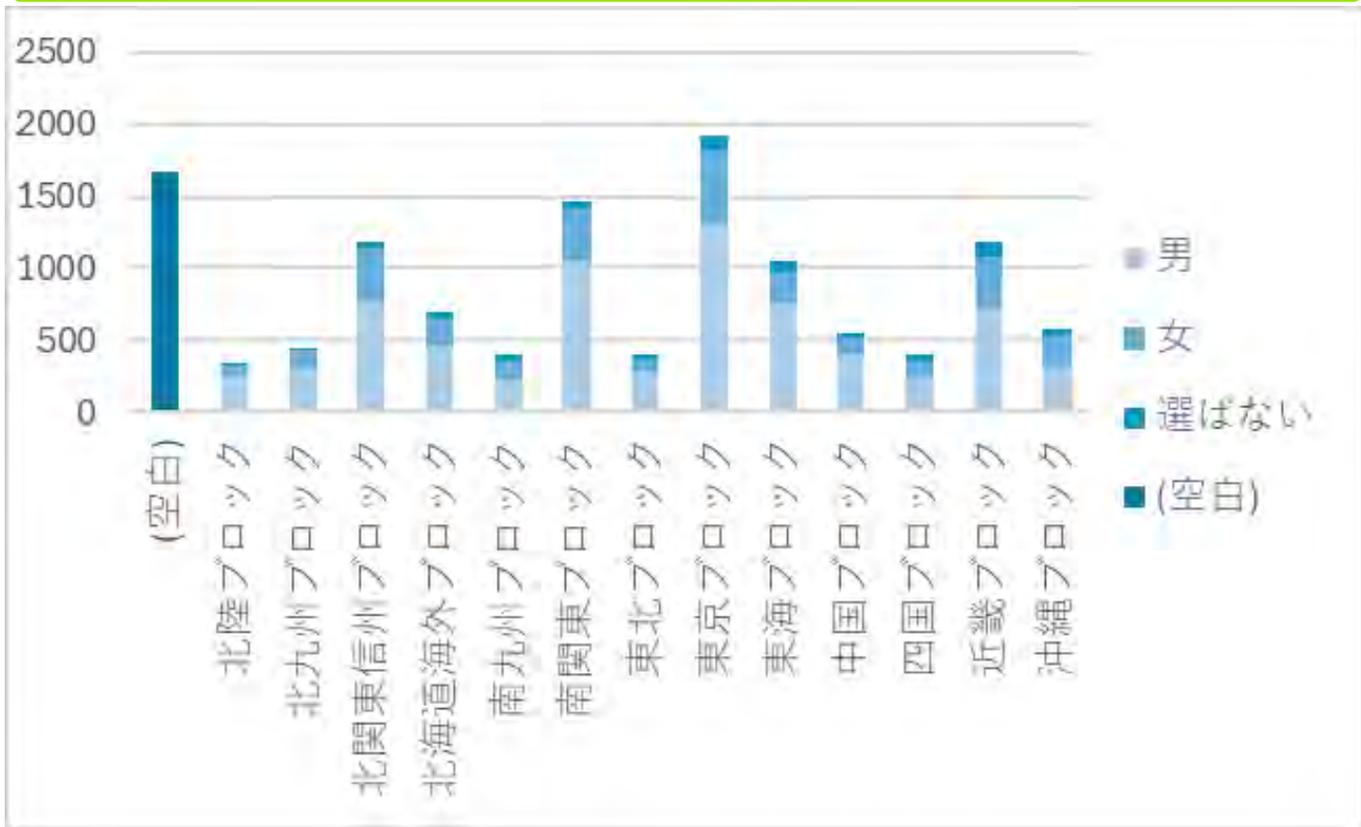
## 応募概要

作品応募期間：2023年6月1日(月)～9月3日(日)

作品応募数：**500作品**

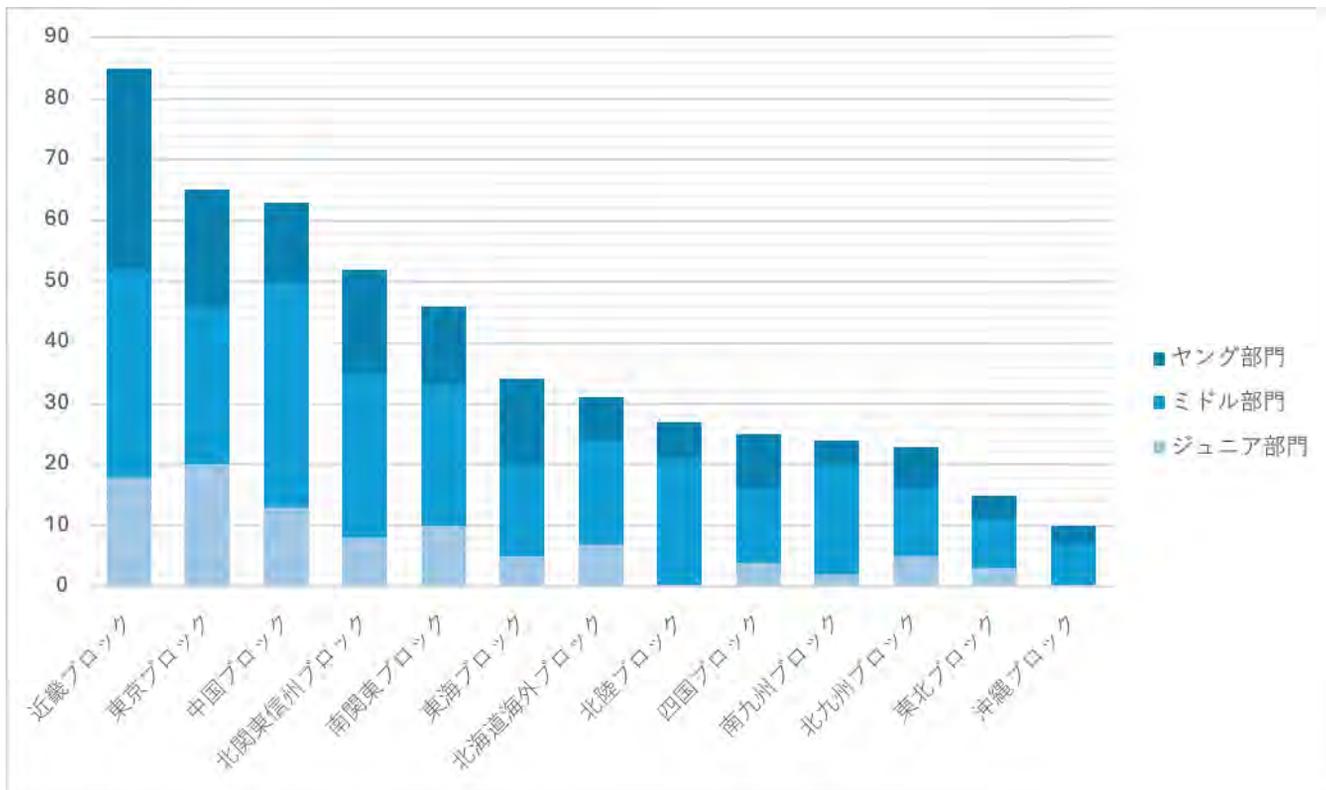
作品一覧ページ：<https://minecraftcup.com/works/>

# エントリー：エントリー者数



※2024/1/17時点

# エントリー：作品応募数



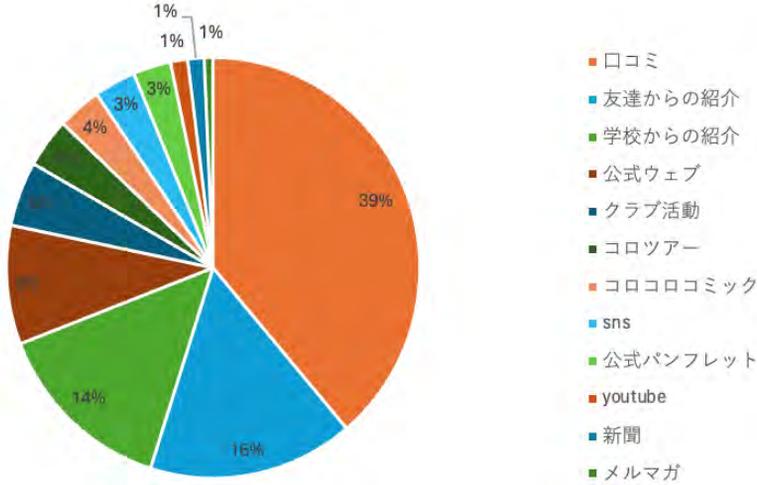
行ラベル	ジュニア部門	ミドル部門	ヤング部門	総計
近畿ブロック	18	34	33	85
東京ブロック	20	26	19	65
中国ブロック	13	37	13	63
北関東信州ブロック	8	27	17	52
南関東ブロック	10	23	13	46
東海ブロック	5	15	14	34
北海道海外ブロック	7	17	7	31
北陸ブロック	0	21	6	27
四国ブロック	4	12	9	25
南九州ブロック	2	18	4	24
北九州ブロック	5	11	7	23
東北ブロック	3	8	4	15
沖縄ブロック	0	7	3	10
総計	95	256	149	500

# エントリー：大会を知った経緯

一番多かったのは口コミの3123件だった。

友達、学校からの紹介も多くそれぞれ1293名、1144名が登録をした。これは教育機関やプログラミング教室からの周知、取り組みが多かったものと思われる。

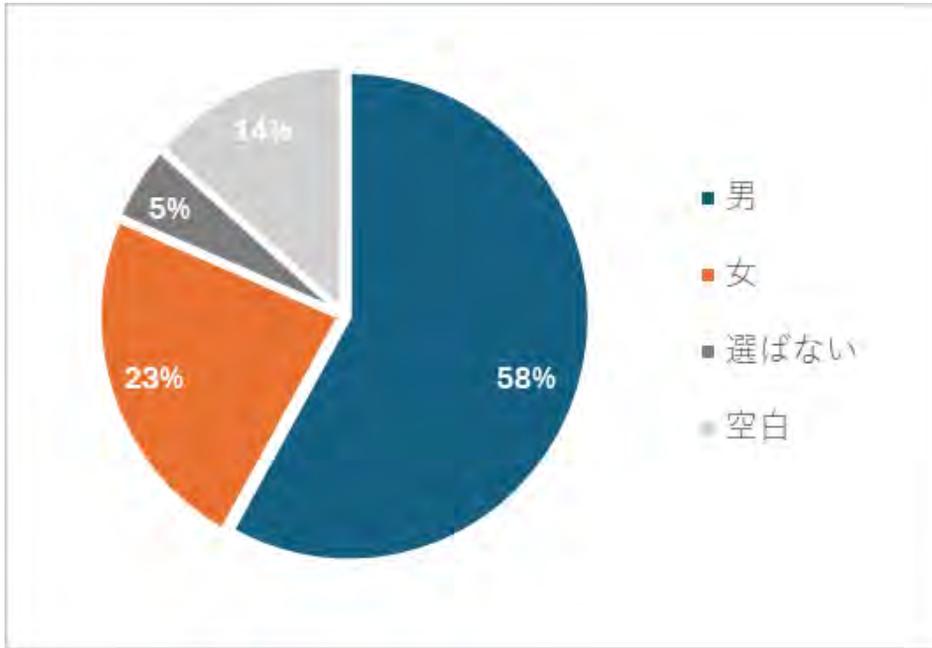
集計



口コミ	3123
友達からの紹介	1293
学校からの紹介	1144
公式ウェブ	735
クラブ活動	400
コロツアー	306
コロコロコミック	276
sns	263
公式パンフレット	237
youtube	108
新聞	103
メルマガ	56
その他	1089
総計	9133

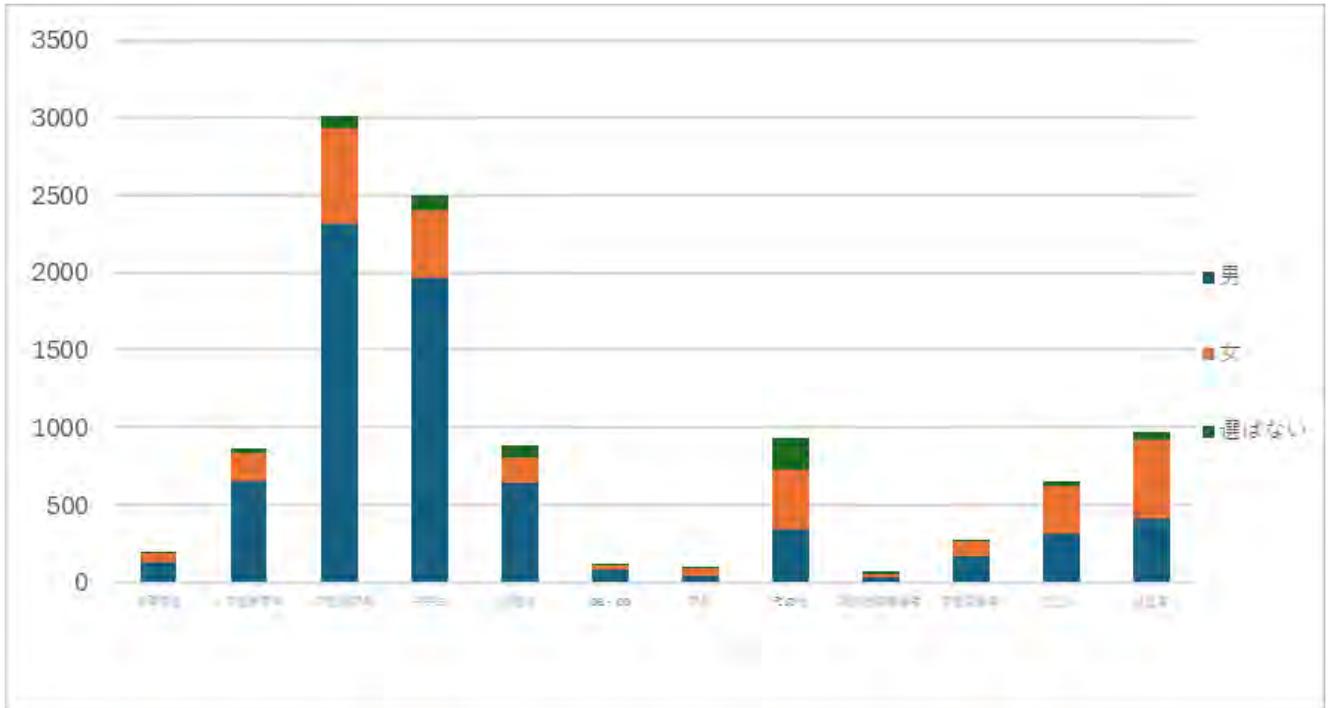
※その他は未集計

# 応募：エントリー者の年齢別男女比



男	7132
女	2866
選ばない	621
空白	1656
総計	12275

# 応募：エントリー者の所属



	男	女	選はない	総計
未就学児	137	54	5	196
小学校低学年	650	189	28	867
小学校高学年	2315	623	75	3013
中学生	1964	440	100	2504
高校生	647	161	80	888
OB・OG	85	29	9	123
学生（大学・専門学校など）	44	52	12	108
その他	344	392	202	938
課外活動指導者（塾・放課後教室など）	35	22	21	78
学校関係者	176	90	14	280
社会人	320	301	33	654
保護者	415	513	42	970
総計	7132	2866	621	12275

(空白回答 1656人を含む)

# 第5回Minecraftカップ

---

地区大会予選・地区大会本選



## ■ 審査基準

構想力	参加者向け	大会のテーマについて考え、他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、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。
	審査員向け	<p><b>&lt;主に制作の前段階でのインプットに関わる項目&gt;</b>            制作前の全体構想を作成する際に、これまでの Minecraft カップ最終選考ノミネート作品や YouTube で発表されているワールド作品等で見たことが無いような独自の新しい要素、デザイン、ストーリー等を熟考のうえで導き出すことが出来ているかどうかを判断する。さらにそれらの構想を「概要案、構想、設計、等々」という形で実際に紙面やデータ上にアウトプットし閲覧者に理解してもらった状態まで作れているかどうか。大会テーマを自分なりの解釈で入れ込むことができていないか。</p>
調査力	参加者向け	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しらべたかしっかりと伝えられているか。
	審査員向け	<p><b>&lt;主に制作の前段階でのインプットに関わる項目&gt;</b>            事前調査が十分に行えているかどうか。書籍、ネットの情報や動画等を集約し、自身の作品に反映することが出来ているか。正しい情報かどうかの裏付けや精査を行い、情報の精度を高めることができていないかどうかを判断する。</p> <p><b>&lt;主に発表時のプレゼンなどアウトプットに関わる項目&gt;</b>            プレゼンの際に「どこで、なにを、どのように、どのくらい」調べたかの要素をわかりやすく引用なども用いて発表できているかどうかを判断する。</p>
技術力	参加者向け	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りあけを作ることができたか。そのしりあけがきちんと動いているか。
	審査員向け	<p><b>&lt;主に作品制作時等のクリエイティブに関わる項目&gt;</b>            ワールド内の土地造成、建築物、造形物、ギミック等々を手作業だけで積み上げるのではなく MakeCode で組んだプログラムを使用して作成できているかどうか。また、それらが問題無く動作しているかどうかを評価の対象とする。</p> <p>さらにワールド内にレッドストーン回路を使用したギミックや、コマンドブロックを使用した新たなシステム構築、またリソースパックやアドオンなど外部リソースを新たに組み込むような高度な技術も盛り込んでいる場合、加点对象とする。</p>
計画遂行力	参加者向け	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どうか。
	審査員向け	<p><b>&lt;計画力と管理能力、遂行力に関する項目&gt;</b>            制作を始める前に、どのように進めるかを考えるための「計画遂行力」があるかどうかを評価する。具体的には、制作期間内に必要な材料や情報が集められ、制作に必要な時間や人員が確保され、制作の進行上の障害が起こった際に対応策が講じられているかどうかを判断する。また、効果的なスケジュールカレンダーやチーム計画表を作成するための工夫ができたかどうかを評価のポイントとなる。最終的には、当初の完成予定イメージと異なっていたとしても、最後まで納得のいく制作ができたかどうか、またチームワークを発揮して最後まで進めることができたかどうかを判断する。</p>
テーマ性	参加者向け	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て作ったかをしっかりと伝えられるか。
	審査員向け	<p><b>&lt;主に作品制作時等のクリエイティブに関わる項目&gt;</b>            年度ごとに設定されている大会のテーマを、しっかりとワールドの制作計画や概要案、構想、設計等に反映できているかどうか、また完成したワールドにそのテーマがきちんと表現されているかどうかを判断する。</p>
表現力	参加者向け	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と伝えることができていないか。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。
	審査員向け	<p><b>&lt;主に提出物や発表時のプレゼンなどのアウトプットに関わる項目&gt;</b>            プレゼンや映像、画像などのアウトプットにおいて、作品の魅力やコンセプトを伝える能力や、視覚的な効果や演出、表現の質の高さなどを評価する。作品の完成度を活かし、魅力的に表現できるかどうか。スピーチやスライドの作成、映像の編集などが評価の対象となる。また、作品の魅力を引き出す演出や視覚的効果、BGM など大事なポイントとなり、作品に合わせた独自の演出や BGM を用いることで、作品の世界観をより深く印象付けられたかどうかを評価とします。</p> <p>さらに、発表者が作品に対する思いや、制作背景、コンセプトを的確に伝えることで、作品に対する理解を深め、閲覧者の共感を得たかどうかを判断します。</p>

# 地区大会予選 概要

開催日時	2023年9月15日(金)～25日(月)	地区大会予選では、参加者・地区大会審査員によるオンラインの相互投票(ピアボートティング)が行われます。各ブロックの中から、3つの部門ごとに最大で上位6作品が選出され、地区大会本選に進むチームが決まります。
審査方法	オンラインの相互投票(ピアボートティング)	
場所	本サイト内の応募作品一覧ページ。投票はマイページから(後日掲載されます)	
審査担当	作品応募を行ったチームの参加者、地区大会審査員	
審査対象	応募作品一覧ページに掲載されている作品	
		〈地区大会予選 通過作品〉
		ジュニア部門 13地区×6作品=78作品
		ミドル部門 13地区×6作品=78作品
		ヤング部門 13地区×6作品=78作品
		最大234作品(1地区18作品)

通過作品数： 204作品

リリース： <https://minecraftcup.com/5664/>

## オンライン投票の流れ：

- ① 会員登録者は、自身の所在地区ブロックの作品を公式サイトのお募り作品ページから閲覧
- ② 会員のマイページから各部門(ジュニア/ミドル/ヤング) 1票ずつ、合計3票を投票

## 投票後～作品選出までの流れ：

- ① 事務局にて投票結果を集計
- ② 各部門上位10チームを、担当する各地区4名の地区大会審査員が採点
- ③ 投票結果・採点結果を元に運営委員会にて最終判断を行い、上位6チームを予選通過とする。

## 作品発表までの流れ：

- ① 事務局の方で最終確認、公開準備
- ② 10月12日(木)、地区大会予選の結果発表公開



## ■ 応募内容

2024年4月1日時点で満19歳以下の、1名以上30名以下で構成された以下の3部門に沿ったチーム

- ジュニア部門：チームの最年長が小学校3年生以下（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6年生以下（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19歳以下）で編成されたチーム

※ヤング部門は、中学校生徒・高等学校生徒あるいはそれと同等とみなされる課程に在籍する学生であること。

会員登録を済ませ、チームを結成し、チームページから以下の内容を挿入して提出を行った。

第5回 Minecraftカッス

飯島 歩さん ログアウト

マイページ / チームの情報 / 作品の情報

# WORKS

## 作品の情報

作品の応募期間は、終了しました。  
たくさんのご応募ありがとうございました。

【ワールドの魅力やその作品テーマが伝わる動画】

動画を登録する(代行)

※動画の長さは1分15秒までとします。

マップ画像

画像を登録する(代行)

MakeCodeのキャプチャ

画像を登録する(代行)

作品の紹介文	紹介文に対応する画像	
タイトル 未記入	タイトルのサムネイル 未記入	作品の中で最も注目してほしいところはどこですか？苦労した点や、工夫したところなども教えてください。
作品の中で最も注目してほしいところはどこですか？苦労した点や、工夫したところなども教えてください。 未記入	画像を登録する(代行)	画像を登録する(代行)
「作品テーマ」をワールド上でどのように表現していますか？SDGsのどの目標を取り入れて制作したのかも含めてお答えください。 未記入	「作品テーマ」をワールド上でどのように表現していますか？SDGsのどの目標を取り入れて制作したのかも含めてお答えください。	どのようなことを調べたか、本やネット等、何を使って調べたか、場所や物、事柄を具体的にお書きください。
どのようなことを調べたか。本やネット等、何を使って調べたか。場所や物、事柄を具体的にお書きください。 未記入	画像を登録する(代行)	画像を登録する(代行)
プログラミングなどを、どのように使ったか？ 未記入	プログラミングなどを、どのように使ったか？	どのような計画を立てて制作をすめたか？
どのような計画を立てて制作をすめたか？ 未記入	画像を登録する(代行)	画像を登録する(代行)

作品の情報を登録・編集する(代行)

作品のワールドデータ

ワールドデータを登録する(代行)

その他のファイル

MakeCodeファイル(.mkcd)、もしくはPDF形式(.pdf)の補足資料をアップロードできます。

ファイルを登録する(代行)

作品データの公開設定

ワールドやMakeCodeのデータを公開もしくは非公開に設定できます

公開設定へ

# 地区大会本選 概要

<b>開催日時</b>	2023年10月21日(土)～12月3日(日)の土・日・祝日	地区大会本選では、13地区ブロックそれぞれで審査会を開催します。各地区を担当する地区大会審査員による厳正な審査が行われます。合わせて、大会参加者や会員によるオーディエンス投票を受け付けます。
<b>審査方法</b>	各地区開催(リアル/オンラインのハイブリッド審査会)	
<b>発表方法</b>	応募時の動画+スピーチ	(地区大会予選 通過作品)
<b>場所</b>	各地のリアル会場、またはオンラインにて実施	ジュニア部門 13地区×1作品=13作品
<b>審査担当</b>	地区大会審査員、各地区の地域パートナー	ミドル部門 13地区×1作品=13作品
<b>審査対象</b>	地区大会予選通過作品	ヤング部門 13地区×1作品=13作品
		最大39作品(1地区3作品)

**通過作品数：** 37作品

**リリース：** <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000030.000073971.html>

**結果発表：** 2023年12月7日(木)

**発表方法：** 1チーム4分+切り替えバッファ

チーム	分	発表内容
1チーム	1分	動画(伝えたい内容を簡潔にまとめたもの)
	2分	アピールタイム(参加者自身が作成した教育版マイクラフトの世界映像とともにスピーチを行う)
	1分	審査員からの質疑応答

## 賞の選定について

地区大会賞	選定数	選定方法とインセンティブ
最優秀賞	各部門 上位1作品	地区審査員により選定(点数準拠) 最優秀賞が自動的に全国大会に進む作品となる
優秀賞	各部門 最優秀賞の次点 2作品	地区審査員により選定(点数準拠)
奨励賞	各部門 下位3作品	地区審査員により選定(点数準拠)
学校賞	1作品	地区審査員により選定(点数準拠)
オーディエンス賞	1作品	予選同様、大会の会員登録をしている者が投票に参加
特別賞	地域パートナーの 数による	地区大会予選・本選のチームの中から地域パートナーが選定

※選定後、当日あるいは事後に疑義が判明した時は、失格とする場合がある。

**インセンティブ：** 事務局よりデジタル表彰状を授与  
特別賞は、任意により地域パートナーから副賞の提供あり

# 地区大会本選 開催日と配信内訳

10

日	月	火	水	木	金	土
15	16	17	18	19	20	21 沖縄
22	23	24	25	26	27	28 南九州
29 四国	30	31	1	2	3	4

11

日	月	火	水	木	金	土
29	30	31	1	2	3 北九州	4
5 北海道海外	6	7	8	9	10	11 北陸
12 北関東信州	13	14	15	16	17	18 東北
19 南関東	20	21	22	23	24	25 東京
26 東海	27	28	29	30	1	2

12

日	月	火	水	木	金	土
26	27	28	29	30	1	2 中国
3 近畿	4	5	6	7	8	9

地区大会本選では、6地区で現地開催、7地区でオンラインでの審査会を実施した。

現地には4名の審査員が登壇、会場に来られないチームはTeamsにログインし、遠隔からの発表を行った。

2023年度はオーディエンス賞と学校賞を新たに設置。

オーディエンス賞は、審査会の模様をYouTube Minecraftカップ公式チャンネルにて配信し、公式サイト  
の会員登録者はそれらを見た上でオーディエンス投票を行った。

## ●地区大会本選 開催スケジュール

10月21日(土)	沖縄ブロック	生配信	現地開催(琉球新報ホール)
10月28日(土)	南九州ブロック	生配信	オンライン開催
10月29日(日)	四国ブロック	生配信	現地開催(高知新聞社 新社屋)
11月 3日(金祝)	北九州ブロック	翌日配信	オンライン開催
11月 5日(日)	北海道海外ブロック	生配信	現地開催(北海道新聞社 本社)
11月11日(土)	北陸ブロック	生配信	オンライン開催
11月12日(日)	北関東信州ブロック	生配信	オンライン開催
11月18日(土)	東北ブロック	生配信	オンライン開催
11月19日(日)	南関東ブロック	生配信	現地開催(YOXOボックス)
11月25日(土)	東京ブロック	生配信	オンライン開催
11月26日(日)	東海ブロック	翌日配信	現地開催(イオンモールNagoya Noritake Garden)
12月 2日(土)	中国ブロック	生配信	オンライン開催
12月 3日(日)	近畿ブロック	当日夜配信	現地開催(大阪科学技術センター)

## 採点方法

審査基準	審査員の採点
構想力	10点満点
調査力	10点満点
技術力	10点満点
計画力	10点満点
作品完成度	10点満点
テーマ性	10点満点
<b>合計</b>	<b>60点</b>

基準点……………6点

優秀賞……………8点以上

最優秀賞足り得る作品……9点以上

### ●審査員 採点画面イメージ

審査員は審査員用ページから対象作品を閲覧し、審査会での発表内容に基づいてその場で採点



### ●協議～各賞確定まで

審査員の採点結果を事務局の方で集計。

結果を元に当日中に協議し、賞の選定を行う。

協議の中で順位付けに変動があった場合は、各自点数を修正して調整を行う。

※配信トラブルなどを除き、2分間のスピーチは事務局がタイムを計測し、2分を超過した場合は減点を行う。

# 地区大会本選 タイムテーブル

主なタイムテーブルは下記を基準として進行した。

開始	終了	時間	内容
8:00	8:15	15分	スタッフ集合、自己紹介、流れ確認
8:15	10:00	105分	会場設営、準備
10:00	11:30	90分	テクリハ
11:30	11:50	20分	ジュニア部門リハ・導線確認
11:50	12:10	20分	ミドル部門リハ・導線確認
12:10	12:30	20分	ヤング部門リハ・導線確認
12:30	12:40	10分	最終確認
13:30			一般会場
13:50	14:00	10分	スタンバイ
14:00	14:10	10分	開会式
14:10	14:40	30分	ジュニア部門発表（6作品）
14:40	14:50	10分	休憩・発表者入れ替え
14:50	15:20	30分	ミドル部門発表（6作品）
15:20	15:30	10分	休憩・発表者入れ替え
15:30	16:00	30分	ヤング部門発表（6作品）
16:00	16:05	5分	閉会式
16:05	16:10	5分	配信終了
16:10	16:30	20分	一般閉場
16:30	17:30	60分	撤収作業、現場復帰
17:30			完全撤収

# 地区大会本選 審査会の様子①



10月21日(土) 沖縄ブロック  
<http://youtu.be/h8POZA3ihHA>



10月28日(土) 南九州ブロック  
<http://youtu.be/OPx186bsLOU>



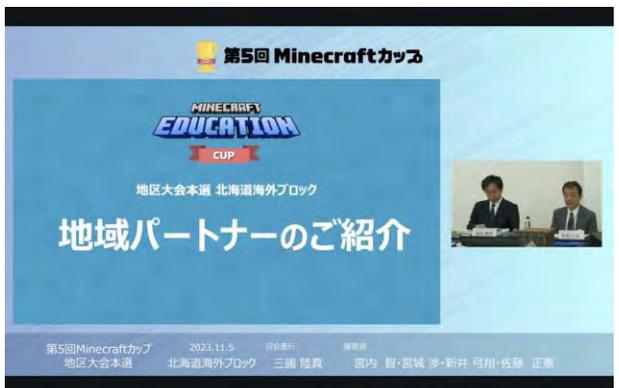
10月29日(日) 四国ブロック  
<http://youtu.be/CO60UjWsd5o>



11月3日(金) 北九州ブロック  
<http://youtu.be/R4G13xU18Gg>



11月5日(日) 北海道海外ブロック  
<http://youtu.be/aC-nHJUXfYE>



# 地区大会本選 審査会の様子②



11月11日(土) 北陸ブロック  
<http://youtu.be/BGJzNzR4C 8>



11月12日(日) 北関東信州ブロック  
<http://youtu.be/0V0j9zWP4yq>



11月18日(土) 東北ブロック  
<http://youtu.be/R2GFipJiis>



11月19日(日) 南関東ブロック  
<http://youtu.be/gaFO80Emox8>



11月25日(土) 東京ブロック  
<http://youtu.be/RkzP4AUB3wY>



11月26日(日) 東海ブロック  
<http://youtu.be/gH9XfxCgfhE>

# 地区大会本選 審査会の様子③



12月2日(土) 中国ブロック <http://youtu.be/cAJMzCY0E-w>



12月3日(日) 近畿ブロック <http://youtu.be/OSItfEgXStY>

# 第5回Minecraftカップ

---

全国大会・表彰式

# 全国大会・表彰式：公開概要、プログラム

開催日時	2024年2月11日(日)
審査方法	リアル/オンラインの複合型審査会
発表方法	ブラッシュアップ動画+アピールタイム(スピーチ+ワールド動画)
場所	日本マイクロソフト株式会社 品川本社
審査担当	全国大会審査員
審査対象	地区大会本選通過作品

全国大会では、MinecraftカップYouTubeチャンネルにてリアルタイム配信を実施します。各分野の専門家や大会パートナーによる審査と合わせて、地区大会本選と同じようにオーディエンス投票も行われます。同日には表彰式も行われ、今年の最優秀賞をはじめとする各賞が決定します。当日の生配信はこちらからご視聴いただけます。

Youtube LIVE配信



<b>&lt;第一部 10:00 - 13:45&gt; 最終審査会</b>		
10:00-10:17	開会式	- Minecraftカップ全国大会 紹介 - 開会あいさつ (運営委員 事務局長 池本修悟) - 審査員紹介 - 審査方法について
10:17-13:45	参加者発表	次ページ参照
<b>&lt;第二部 14:35 - 15:23&gt; 大会ふりかえり(裏：審査協議)</b>		
14:35-14:53		- 第二部 開会あいさつ(副運営委員長 赤堀侃司) - パートナーあいさつ・取り組み紹介① - パートナーあいさつ・取り組み紹介② - パートナーあいさつ・取り組み紹介③ - パートナーあいさつ・取り組み紹介④
14:53-15:23		- 特別支援の取り組み紹介+日本財団よりあいさつ - アドバイザーあいさつ - 地域パートナー取り組み紹介 - 各ブロックの取り組み紹介・動画上映 - 教育効果の紹介 - 後援省庁のあいさつ
<b>&lt;第三部 15:30 - 17:00&gt; 表彰式</b>		
15:30-16:43	表彰式	- 第三部 開会あいさつ (審査員長 タツナミ シュウイチ) - 表彰式会場/アワードの紹介 - 各アワードの発表/授与
16:43-17:00	閉会式	- 次年度開会宣言(ディレクター 土井隆) - 閉会あいさつ(運営委員長 鈴木寛)

大会公式YouTube配信先

<https://www.youtube.com/watch?v=5XNiehHmyt4>



# 参加者発表

10:17

## ジュニア部門 発表

1. みんなのまち /さらさら
2. 未来につなげよう!サステナブルの橋 /KIRA
3. 二酸化炭素がバランス良い世界 /真弓
4. まわるまち /Ren
5. 地熱と子どものエネルギーで解決!水害にも負けないクリーンで住みやすいまち /Team AtoZ Lab Jr
6. まるごと体験、ぼうのツアー【楽しくなあれ!ぼくの住む町】/海大好き
7. 3つの地形に合わせて作った! 3 CLEAN ENERGY TOWN スリークリーンエネルギータウン /ARAタイチョウ
8. 宇宙人も、すべての人も、みんなが住みやすい!  
みんな・なかまシティ+自家発電ゆうえんち☆ /CoderDojo池田石橋
9. 水素燃料電池発電のクリーンな街 /れっどすとーん
10. 地球と仲良し!国境のない「ノマドシティ」/まつだせいじゅ
11. 電と元気にくらすまち /しゅんすけとそうすけ

11:22

## ミドル部門 発表

1. 海上の発電町 /NESTON松田和志
2. キラキラクリーンCity /CoderDojo富山2023 (二千二十三)
3. みんなに多様性と安心を、そしてエネルギーを、シノメのまち /マイクラシノメ
4. コネクトタウン～みんなのくらしを未来へつなぐ～ /チーム2460
5. ELECTRIC CITY /もっちゃん
6. 災害時も障害があってもみんなを支え合える豊かな街 /超!リモート
7. 自然とみんなに優しい町～シンボルツリーハウスを囲んで～ /田村夏帆
8. 7seasons エコアイランド 未来を育む再生可能エネルギー島の冒険・上條麻理
9. 持続可能な都市と海洋生物のコラボ The Shark City /ItaruShark
10. スポーツでクリーンエネルギーを生む健康で楽しい街 /スポーティー4x4
11. エコウッドタワーシティ /まんぞくねこ
12. 歴史を感じ未来を創る Dream town Nirayama /My Words, My Creation
13. 宇宙都市 エイト・ノース ～サステナブルな未来をつくろう～ /チームやつきた

12:37

## ヤング部門 発表

1. AIsland /Thousand Leaf Project
2. 木とともに生きる ウッド・テック・シティ /てくテックすさき
3. めざせ!SDGs先進県!秋田をもっと×2自慢できる県に!パート2 /Team AtoZ Lab
4. 3・S・P・P(3つの持続可能な発電所) /ハインクラフト
5. Hydrodom the new generation /水都国際マイクラフト部
6. Eco Village - 最新テクノロジーを利用し、もっとクリーンエネルギーの社会へ / Coding Lab Urban Coders
7. Bees save the Earth ～みんなのまち～ /めろんばんけーき
8. みんなでつくったTOMOのまち /CoderDojo福山大門
9. 自給自足しながら動物と共生できる町、にゃんこ町 /にゃんこ大挑戦
10. 創世の宇宙 /創世の海
11. Borderless Planet 月と地球で誰もが活躍できる未来 /さいたま市立岸中学英語部・三室中学校・小学校連盟チーム
12. Fusion City ～融合を目指した街づくり～ /CoderDojo瀬戸 Fusion!
13. 源流創成都市～源創京～ /UtoPIA (ユートピア) 広報部

# 全国大会・表彰式：概要、視聴回数

タイトル：第5回Minecraftカップ 全国大会・表彰式

日程：2024年2月11日(日)

会場：日本マイクロソフト株式会社 品川本社  
リアルとオンラインの複合型で実施

出演者：ファイナリスト37組

(ジュニア部門11組、ミドル部門13組、ヤング部門13組)

審査員7名※敬称略

(タツナミシュウイチ、浅利美鈴、Kazu、正頭英和、高崎正治、畑紗羅、豊田治彦)  
その他(パートナー、アドバイザー、運営委員 他)

発表内容：①応募時からブラッシュアップされた動画 最大1分15秒

②アピールタイム(スピーチ+ワールド内の映像動画) 2分

③審査員との質疑応答 1分

審査方法：審査基準の6項目をそれぞれ10段階評価。

合計点数を元に審査員で審議し、アワードの選定。

配信URL：<https://www.youtube.com/live/5XNiehHmyt4>

再生回数：6,612 ※4月5日時点

最大同時接続数：245

視聴回数	最大同時接続数	合計総再生時間
<b>6612</b>	<b>245</b>	<b>1,448:12:49</b>
チャット率	平均再生時間	時間
<b>0</b>	<b>13:08</b>	<b>8:05:38</b>

# 全国大会・表彰式 第一部

〈第一部 10:00 - 13:45〉 最終審査会		
10:00-10:17	開会式	- Minecraftカップ全国大会 紹介 - 開会あいさつ (運営委員 事務局長 池本修悟) - 審査員紹介 - 審査方法について
10:17-13:45	参加者発表	次ページ参照



# 全国大会・表彰式 第一部 ジュニア部門発表

順番	開始時間	質疑応答	地区	作品ID	作品名	チーム名	人数
1	10:17	タツナミ	北関東 信州	2060	みんなのまち	さらさら	6
2	10:22	浅利	北海道 海外	1486	未来につなげよう!サステナブルの橋	KIRA	1
3	10:27	カズ	四国	1713	二酸化炭素がバランス良い世界	真弓(まゆみ)	1
4	10:32	正頭	中国	1583	まわるまち	Ren(れん)	1
5	10:37	豊田	東北	2031	地熱と子どものエネルギーで解決!氷害にも負けないクリーンで住みやすいまち	Team AtoZ Lab Jr(エートゥーズィーラボジュニア)	2
6	10:42	畑	南九州	2023	まるごと体験、ぼうのツアー【楽しくなあれ!ぼくの住む町】	海大好き	1
7	10:47	高崎	東京	1236	3つの地形に合わせて作った! 3 CLEAN ENERGY TOWN スリークリーンエネルギータウン	ARAタイチョウ(あら)	1
8	10:52	正頭	近畿	1335	宇宙人も、すべての人も、みんなが住みやすい! みんな・なかまシティ+自家発電ゆうえんち☆	CoderDojo池田石橋	4
9	10:57	タツナミ	南関東	1642	水素燃料電池発電のクリーンな街	れっどすとーん	1
10	11:02	カズ	北九州	2042	地球と仲よし!国境のない「ノマドシティ」	まつだせいじゅ	1
11	11:07	浅利	東海	1312	竜と元気にくらすまち	しゅんすけとそうすけ	2



# 全国大会・表彰式 第一部 ミドル部門発表

順番	開始時間	質疑応答	地区	作品ID	作品名	チーム名	人数
1	11:22	正頭	四国	1890	海上の発電町	NESTON松田和志	1
2	11:27	豊田	北陸	1821	キラキラクリーンCity	CoderDojo高山2023 (二千二十三)	6
3	11:32	浅利	東京	1295	みんなに多様性と安心を、そしてエネルギーを、シノノメのまち	マイクラシノノメ	11
4	11:37	高崎	中国	1672	コネクトタウン～みんなのくらしを未来へつなぐ～	チーム2460 (にーよんろくれい)	1
5	11:42	畑	近畿	1889	ELECTRIC CITY	もっちゃん	1
6	11:47	タツナミ	北海道海外	1254	災害時も障害があってもみんなを支え合える豊かな街	超！リモート	4
7	11:52	豊田	沖縄	1726	自然とみんなに優しい町～シンボルツリーハウスを囲んで～	田村夏帆	1
8	11:57	カズ	東北	1903	7seasons エコアイランド 未来を育む再生可能エネルギー島の冒険	上條麻理 (かみじょうまり)	1
9	12:02	タツナミ	北関東信州	2119	持続可能な都市と海洋生物のコラボ The Shark City	ItaruShark (いたるしやーく)	1
10	12:07	浅利	南関東	1213	スポーツでクリーンエネルギーを生む健康で楽しい街	スポーティー4x4	5
11	12:12	高崎	北九州	1403	エコウッドタワーシティ	まんぞくねこ	1
12	12:17	正頭	東海	1610	歴史を感じ未来を創る Dream town Nirayama	My Words, My Creation (まいわーず まいくりえいしよん)	3
13	12:22	畑	南九州	1337	宇宙都市 エイト・ノース ～サステナブルな未来をつくらう～	チームやつきた	6



# 全国大会・表彰式 第一部 ヤング部門発表

順番	開始時間	質疑応答	地区	作品ID	作品名	チーム名	人数
1	12:37	-	北陸	1398	AIIsland	Thousand Leaf Project	1
2	12:42	豊田	四国	1518	木とともに生きる ウッド・テック・シティ	てくテックすさき	12
3	12:47	カズ	東北	2032	めざせ!SDGs先進県!秋田をもっと×2自慢できる県に!パート2	Team AtoZ Lab	11
4	12:52	高崎	北九州	1907	3・S・P・P(3つの持続可能な発電所)	ハインクラフト	1
5	12:57	タツナミ	近畿	1754	Hydrodom the new generation	水都国際マイクラフト部(すいと)	21
6	13:02	畑	東京	1718	Eco Village - 最新テクノロジーを利用し、もっとクリーンエネルギーの社会へ	Coding Lab Urban Coders (コーディングラボ アーバンコーダーズ)	16
7	13:07	カズ	沖縄	1692	Bees save the Earth ~みんなのまち~	めろんぱんけーき	2
8	13:12	正頭	中国	1173	みんなで作ったTOMOのまち	CoderDojo福山大門(だいもん)	12
9	13:17	浅利	北海道海外	1499	自給自足しながら動物と共生できる町、にゃんこ町	にゃんこ大挑戦	8
10	13:22	高崎	南九州	2043	創世の宇宙	創世の海	9
11	13:27	畑	北関東信州	1859	Borderless Planet 月と地球で誰もが活躍できる未来	さいたま市立岸中学英語部・三室中学校・小学校連盟チーム	12
12	13:32	豊田	東海	1897	Fusion City ~融合を目指した街づくり~	CoderDojo瀬戸 Fusion! (フュージョン)	7
13	13:37	タツナミ	南関東	1179	源流創成都市~源創京~	UtoPIA (ユートピア) 広報部	4



＜第二部 14:35 - 15:23＞ 大会ふりかえり（裏：審査協議）	
14:35-14:53	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 第二部 開会あいさつ（副運営委員長 赤堀侃司）</li> <li>- パートナーあいさつ・取り組み紹介①</li> <li>- パートナーあいさつ・取り組み紹介②</li> <li>- パートナーあいさつ・取り組み紹介③</li> <li>- パートナーあいさつ・取り組み紹介④</li> <li>- パートナーあいさつ・取り組み紹介⑤</li> </ul>
14:53-15:23	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 特別支援の取り組み紹介+日本財団よりあいさつ</li> <li>- アドバイザーあいさつ</li> <li>- 地域パートナー取り組み紹介</li> <li>- 各ブロックの取り組み紹介・動画上映</li> <li>- 教育効果の紹介</li> <li>- 後援省庁のあいさつ</li> </ul>



# 全国大会・表彰式 第三部

＜第三部 15:30 - 17:00＞ 表彰式		
15:30-16:43	表彰式	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 第三部 開会あいさつ (審査員長 ツナミ シュウイチ)</li> <li>- 表彰式会場／アワードの紹介</li> <li>- 各アワードの発表／授与</li> </ul>
16:43-17:00	閉会式	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 次年度開会宣言 (ディレクター 土井隆)</li> <li>- 閉会あいさつ (運営委員長 鈴木寛)</li> </ul>

閉会挨拶 一部抜粋

皆さん本当にありがとうございました。まず参加していただいたジュニアミドル・ヤングの皆さん、本当にありがとうございました。今回は500作品ということ、そして10000人を超えるコミュニティ。そのコミュニティの皆さんがこのMinecraftカップに仲間と一緒に青春をかけて取り組んでいただいた、その努力に心から熱いものを感じています。



リリース : <https://minecraftcup.com/6861/>

種別	賞	作品ID	チーム名	作品名
総合賞	最優秀賞：ジュニア部門	1335	CoderDojo池田石橋	宇宙人も、すべての人も、みんなが住みやすい! みんな・なかまシティ+自家発電ゆうえんち☆
総合賞	優秀賞：ジュニア部門	2042	まつだせいじゅ	地球と仲良し!国境のない「ノマドシティ」
総合賞	最優秀賞：ミドル部門	1337	チームやつきた	宇宙都市 エイト・ノース ~サステナブルな未来をつくろう~
総合賞	優秀賞：ミドル部門	1903	上條麻理	7seasons エコアイランド 未来を育む再生可能エネルギー島の冒険
総合賞	最優秀賞：ヤング部門	1179	UtoPIA広報部	源流創成都市~源創京~
総合賞	優秀賞：ヤング部門	1897	CoderDojo瀬戸Fusion!	Fusion City ~融合を目指した街づくり~
総合賞	新人賞	1179	UtoPIA広報部	源流創成都市~源創京~
総合賞	学校賞	1754	水都国際マイクラフト部	Hydrodom the new generation
総合賞	オーディエンス賞	1254	超!リモート	災害時も障害があってもみんなで支え合える豊かな街
特別賞	すすめ、ゼロカーボン!賞	1335	CoderDojo池田石橋	宇宙人も、すべての人も、みんなが住みやすい! みんな・なかまシティ+自家発電ゆうえんち☆
特別賞	幸せ住まい賞	1236	ARAタイチョウ	3つの地形に合わせて作った! 3 CLEAN ENERGY TOWN スリークリーンエネルギータウン
特別賞	ワクワクして暮らせる社会賞	1692	めろんぱんけーき	Bees save the Earth ~みんなのまち~
特別賞	人とまち賞	1859	さいたま市立岸中学英語部・三室中学校・小学校連盟チーム	Borderless Planet 月と地球で誰もが活躍できる未来
特別賞	まじめにふまじめ!? 楽しんでつくったで賞	1713	真弓	二酸化炭素がバランス良い世界
特別賞	こどもとIT賞	1903	上條麻理	7seasons エコアイランド 未来を育む再生可能エネルギー島の冒険
特別賞	ベストチームワーク賞	1499	にゃんこ大挑戦	自給自足しながら動物と共生できる町、にゃんこ町
特別賞	One World One Family賞	1254	超!リモート	災害時も障害があってもみんなで支え合える豊かな街
特別賞	クラフター賞	2043	創世の海	創世の宇宙
特別賞	SDGs賞	1610	My Words, My Creation	歴史を感じ未来を創る Dream town Nirayama
特別賞	映像クリエイティブ賞	1213	スポーティー4x4	スポーツでクリーンエネルギーを生む健康で楽しい街
特別賞	フューチャーイノベーション賞	1889	もっちゃん	ELECTRIC CITY
特別賞	エデュテイメント賞	1312	しゅんすけとそうすけ	竜と元気にくらすまち
特別賞	建築賞	1173	CoderDojo福山大門	みんなで作ったTOMOのまち
特別賞	プログラミング賞	1718	Coding Lab Urban Coders	Eco Village - 最新テクノロジーを利用し、もっとクリーンエネルギーの社会へ
特別賞	サステナブルまちづくり賞	2031	Team AtoZ Lab Jr	地熱と子どものエネルギーで解決!水害にも負けないクリーンで住みやすいまち

作品ID	チーム名	作品名
2060	さらさら	みんなのまち
1907	ハインクラフト	3・S・P・P(3つの持続可能な発電所)
2032	Team AtoZ Lab	めざせ!SDGs先進県!秋田をもっと×2自慢できる県に!パート2
1518	てくテックすさき	木とともに生きるウッド・テック・シティ
1398	Thousand Leaf Project	AIsland
1403	まんぞくねこ	エコウッドタワーシティ
2119	ItaruShark	持続可能な都市と海洋生物のコラボ The Shark City
1726	田村夏帆	自然とみんなに優しい町～シンボルツリーハウスを囲んで～
1672	チーム2460	コネクトタウン～みんなの暮らしを未来へつなぐ～
1295	マイクラシノノメ	みんなに多様性と安心を、そしてエネルギーを、シノノメのまち
1821	CoderDojo富山2023	キラキラクリーンCity
1890	NESTON松田和志	海上の発電町
1642	れっどすとーん	水素燃料電池発電のクリーンな街
2023	海大好き	まるごと体験、ぼうのツアー【楽しくなあれ!ぼくの住む町】
1583	Ren	まわるまち
1486	KIRA	未来につなげよう!サステナブルの橋

