



Minecraftカップ2022全国大会 実施報告書

2023年3月

Minecraftカップ全国大会運営委員会

目次

目次		・・・・・・・・	P.1
全体概要	大会について・目的	・・・・・・・・	P.3
	テーマ・スケジュール	・・・・・・・・	P.4-5
	応募要項・注意事項	・・・・・・・・	P.6-7
	エントリー、13地区ブロック、応募作品	・・・・・・・・	P.8-10
	ライセンス貸与数・サイト閲覧数・各種動画再生数	・・・・・・・・	P.11-18
	審査基準、審査方法、アワード	・・・・・・・・	P.19-20
	地区ブロック審査員・全国大会審査員	・・・・・・・・	P.21-23
	スペシャルサポーター・大会パートナー・協力・後援・運営 団体・主催	・・・・・・・・	P.24-26
	運営委員会・アドバイザー・事務局	・・・・・・・・	P.27-30
エントリー・応募者数	レポート概要	・・・・・・・・	P.32
	エントリー内訳	・・・・・・・・	P.33-36
	応募内訳	・・・・・・・・	P.37
一次審査・二次審査	作品数、応募内容、審査基準	・・・・・・・・	P.39-41
	一次審査概要	・・・・・・・・	P.42
	二次審査概要、審査会実施内容	・・・・・・・・	P.43-49
最終審査会・表彰式	概要、プログラム、動画視聴回数	・・・・・・・・	P.51-52
	第一部、第二部、第三部、受賞一覧	・・・・・・・・	P.53-60
	最優秀賞副賞 特別見学ツアー	・・・・・・・・	P.61
大会促進における各種展開	オープニングイベント、パンフレット制作、アカウントの無 償提供、地域パートナーとの連携	・・・・・・・・	P.63-66
	ワークショップキャラバン、コロツアー連動	・・・・・・・・	P.67-71
	パートナー向けの施策	・・・・・・・・	P.72-74
	過去の大会参加者に取材	・・・・・・・・	P.75-77
デジタルものづくりコミュニティ の促進	コミュニティの施策	・・・・・・・・	P.79-81
	教職員向けのワークショップ	・・・・・・・・	P.82-84
	学校・自治体とのワークショップ	・・・・・・・・	P.85-90
	子ども第三の居場所での取り組み	・・・・・・・・	P.91-93
	その他の取り組み	・・・・・・・・	P.94
ループリック評価	ループリック評価とは、目的・概要、データ概要	・・・・・・・・	P.96-97
	応募後の変化	・・・・・・・・	P.98-100
メディア露出	告知・案内	・・・・・・・・	P.102-103
	YouTube、テレビ	・・・・・・・・	P.104-106
	ネット掲載（地方新聞含む）	・・・・・・・・	P.107-113
	新聞掲載	・・・・・・・・	P.114-117

Minecraftカップ2022全国大会

全体概要

全体概要：大会について、大会の目的

■大会について：

学校教育の現場でも使われている「教育版マイクラフト」を使い、テーマに沿って作られたワールドを全国・世界から募集、内容を競い合う大会です。

Minecraftカップ全国大会では、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を創出を行っていくことを考えました。

今回で4回目となる本大会、過去のべ7,742名の子どもたちからのエントリーがありました。本年度は大会パートナーの積水ハウス株式会社、三菱地所株式会社、農林中央金庫、株式会社ポプラ社、UUUM株式会社、株式会社インプレスも加わり、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株式会社もそれぞれ、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のできたらと考えています。



■大会の目的：

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。

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。



募集作品テーマ

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～

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年までに達成しなければいけない17の目標です。SDGs目標をみんなで達成していくことで未来の世界を持続可能なものに変えていきます。

近年では、人間の開発活動や気候変動の影響により、わたしたちの暮らしや経済、生き物たちが様々なりすくにさらされています。

そんな中、今、最も注目されている取り組みの1つである生物多様性（生き物たちの豊かな個性とつながり）保全への動きが活発になっています。いのち豊かな地球のために自然や動植物、私たち人間がお互いにつながり、支え合って生きていくことを目指しています。

都市が発達するにつれて、人と自然がともに生きていく方法が忘れられつつあります。みなさんも身近な生活の中で鳥や昆虫の種類が減ったことを感じたり、学んだりしているのではないのでしょうか。生態系の一部である私たちがこれからも自然の恩恵を受けて生きていくためには多くの生き物との助け合いが必要です。私たちがお家の庭やまちづくりなどの身近な自然について考えて行動することで、多様な生き物が生息できる環境が続いていき、私たちの暮らしを守ることに繋がります。

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「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～」を作品テーマに設定します。以下の2つのSDGs目標の14番、15番の両方またはいずれかを取り入れ、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。

SDGsの目標

14 海の豊かさを
守ろう



人間による魚の獲りすぎで海の資源が減少し続けていること、また人間が出すゴミや排水によって海が汚れてしまった結果、世界中の海が深刻な問題を抱えています。一人ひとりが海の自然や資源を守るために、小さな心がけを重ねていくことが大切です。

15 陸の豊かさも
守ろう



人間によって社会が発達するにつれて自然が減少し、生き物を育むための環境が損なわれていきました。自然が失われつつあることで多くの生き物が絶滅の危機さらされています。

生物多様性ってなに？



この地球には私たち人間だけでなくさまざまな生き物が住んでいます。そして自然と生き物、人間はお互いにたすけあい、ゆるやかにつながりながら暮らしています。このように、さまざまな自然と生き物が関係し合いながら生きていることを「生態系」といいます。

この生態系に、たくさんの種類の生き物がいったり、生き物が暮らせる自然がたくさんあることを「生物多様性」といいます。たとえば、夏に訪れるナミアゲハの幼虫はミカン科の植物が大好物なので、サンショウなどを植えることで招くことができます。お庭や公園に水場があればトンボが遊びに来たり、卵を産みにきます。トンボを招くにはヒメガマなどの水生植物を植えます。サンショウやヒメガマは日本に昔からある植物で、そのような植物や樹木のことを日本の「在来樹種」といいます。

人間が行った都市開発などにより、生き物とともに暮らすための自然はどんどん減ってしまいました。しかし、私たちが街づくりや庭づくりでその地域の在来樹種を植えると、さまざまな生き物の居場所を増やすことができます。私たちが自然にとってよい行動をとることで生物多様性を守ることができるのです。

全体概要：スケジュール

■スケジュール：



■ 応募要項

募集期間 2022年5月31日（火）から2022年9月11日（日）まで

参加対象	<p>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。 ※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題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。 ※満年齢の基準日は、2023年4月1日時点での参加者の年齢となります。</p> <ul style="list-style-type: none">●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
応募作品の規格等	<ul style="list-style-type: none">●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の完了●スポン地点から、1000×1000の範囲で制作された、作品テーマに即した教育版マイクラフトのワールドデータ●タイトルが記載された、作品の顔となるサムネイル画像●ワールドデータの作成箇所1000×1000に切り取った地図画像●自分が一番見せたいMakeCodeの画像（全部でも、一部分でもどちらでも可。）●各質問項目に対する回答（各200字～400字以内）と、それに即した画像（各1枚）●ワールドの魅力やその作品テーマが伝わる動画（45秒～1分以内）●その他追加したい添付資料（PDF/MakeCodeファイル）※任意●保護者の同意
参加にあたって必要な環境	<ul style="list-style-type: none">①PC/タブレット(Windows 10、Windows 11、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 ※1 ※2 <p>※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、教育版マイクラフトの無条件での無償貸与はいたしません。</p>
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。
一次・二次審査ブロック	<ul style="list-style-type: none">●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
選考、審査通過、優秀作品の発表	<p>審査基準に沿って一次審査、二次審査、最終審査を行います。二次審査では最優秀賞、優秀賞、地域パートナー特別賞、奨励賞が授与され、受賞者には賞状が贈られます。最終審査では最優秀賞、優秀賞、審査員特別賞、パートナー特別賞、奨励賞が授与され、受賞者には賞状や副賞等が贈られます。</p> <p>一次審査：2022年11月上旬 二次審査：2022年12月上旬 最終審査：2023年2月5日（日）に開催の最終審査会・表彰式にて発表</p>

■参加にあたっての注意事項

著作権について	<p>作品中に他人が著作権等をもつ著作物等が含まれる場合には、応募者の責任において、その他人の著作物等について著作権者等から応募のための複製の許可を得てください。また、人の肖像等を利用する場合についても同様とします。応募作品が著作権侵害にあたりと判断した場合、審査対象から除外させていただく場合がございます。</p> <p>応募作品内では、企業の商品・商標、音楽、キャラクター・写真、既存のワールドの改変・流用など、他者の著作物の使用はお控えください。オリジナルの作品をご提出いただきますようお願いいたします。</p> <p>教育版マイクラフトを利用するにあたり、『MOJANG アカウント利用規約』を必ずご確認ください。</p> <p>応募作品公開後に関して、細心の注意を払っております。しかしながら、全ての情報の正確性、安全性等に関しまして、一切の保障をするものではありません。著作権を含む、作品における損害・損失・トラブル等に関して、いかなる理由に関わらず、本大会は一切の責任を負わないものとします。</p> <p>応募作品の著作権は原則として各個人に帰属しますが、企画運営に必要な範囲において本委員会に帰属する場合もございます。</p> <p>動画に関する規約はYouTubeの利用規約に準ずるものとします。『YouTube利用規約』を必ずご確認ください。</p>
参加について	<p>エントリー期間は2022年5月31日（火）～2022年9月11日（日）まで。応募期間は2022年8月1日（月）～2022年9月11日（日）までとなります。期間外のエントリーおよび応募の受付は対応いたしません。</p> <p>2023年4月1日時点で満18歳以下の、1名以上30名以下のチームが参加対象です。1名での参加であっても1チームとしてカウントします。</p> <p>すべての参加者の皆様に、丁寧で友好的、差別のない体験をしていただけるよう努めています。このため、参加者の皆様が不快に思う、もしくは尊敬を傷つけられるような行動はお断りしております。具体的には次のような例が該当しますが、これに限りません。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大会に応募された作品ならびに応募者、関係者に対する誹謗中傷に関する行為。 ・大会に応募された作品ならびに応募者に帰属する情報を、当事者ないし主催者の許可なく第三者へ頒布、公開する行為。 ・大会に応募された作品ならびに応募者、または関係者の個人が特定できる画像や映像を当事者の許諾なく、公の場で掲出したり、他人と共有する行為。 ・授賞式等のイベントで会場内に私物を放置したり、区画を占有する行為。 ・授章式等のイベントで、主催者もしくは会場側の利用規則に反する行為。(会場設備の無断借用など) <p>応募完了後においても、本委員会の判断により本大会へのご参加をお断りする場合がございます。なお、お断りする理由などについては、ご説明はいたしかねます。</p> <p>授賞式等のイベントにおける会場内での事故(病気、けが、盗難、紛失など)に関しましては、責任を負いかねますので、各自管理/対応をお願いいたします。</p> <p>参加権利の譲渡、他人への貸与は禁止です。応募登録者ご本人以外の方による応募などの不正行為が判明した場合は、その権利を没収し、その後の本大会への参加をお断りさせていただきます。</p>
審査について	<p>審査内容や結果に関するお問い合わせにはお答えできません。</p> <p>審査の結果、各アワードの該当がない場合があります。</p> <p>提出された応募情報ならびに作品は返却しません。</p> <p>アワード受賞後、受賞チームに反社会的勢力との関係が明らかとなった場合には、表彰を取り消し、賞状、副賞等の返還を求めます。</p>
情報の取り扱いについて	<p>応募に関し提示されたお客様の個人情報は、本委員会で管理いたします。</p> <p>応募者には本大会関連イベントなどのご案内等をお送りする場合があります。</p> <p>著作権は原則として各個人に帰属しますが、企画運営に必要な範囲において本委員会に帰属する場合があります。なお、エントリー専用ページから申請し、貸与されたライセンスは、利用期間後は使用できません。その後の利用については本委員会では対応できないことをご了承ください。</p> <p>応募者名や応募内容については、本大会の公式サイト等にて公開します。また、最終審査会では応募内容の発表を行っていただきます。本大会における応募内容等の取り扱いをご理解いただいた上で、公開を希望されない応募内容等に関しましては、本大会において応募、開示されぬよう十分にご留意ください。</p>
サービスの内容の変更、中断、停止について	<p>本委員会は、必要に応じて応募登録者の承諾を得ることなく、また応募登録者への事前の告知を行うことなく、任意に本大会、授賞式等のイベントおよび関連するサービスの全部または一部を変更または中止することができるものとします。</p> <p>本委員会は、以下に該当する場合、応募者の承諾を得ることなく、また応募者への事前の告知を行うことなく、本大会授賞式等のイベントおよび関連するサービスの全部または一部を一時的に中断または停止する場合がございます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・関連するサービスを提供するデータベース管理システムの定期的または緊急な保守または更新を行う場合。 ・火災、停電、天災などの不可抗力により、関連するサービスの提供が困難になった場合。 ・その他、不測の事態により関連するサービスの提供が困難と本委員会が判断した場合。
不可抗力について	<p>天災地変、戦乱、暴動、官公庁の命令、その他、本大会運営委員会の支配できない事由が生じた場合において、本大会および授賞式等のイベントの開催が困難または不可能と判断した場合、本大会運営委員会は、応募登録者の承諾を得ることなく、本大会および授賞式等のイベントの開催を中止する場合がございます。</p>
掲載情報について	<p>プログラミングの様子やイベント会場などの写真はすべてイメージです。掲載日程は催行を保证するものではありません。</p>

全体概要：エントリー

■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。

ホーム / ログイン

Minecraftカップ 全国大会へようこそ！

このページでは、大会への登録とマイページへのログインを行います。

大会に登録すると、マイページにログインして、自分の情報の登録や変更、チームの作成・参加、作品の応募、教育版マイクラフトのライセンス貸与申請などを行うことができます。

すでに登録がお済みの方は、ユーザーID(登録したメールアドレス)とパスワードを入力して、マイページにログインしてください。

新しく大会に登録する方は、「新しく大会に登録する」ボタンを押して、登録画面にお進みください。

保護者や指導者も登録可能です。そのまま登録画面にお進みください。

マイページへのログインはこちらから

- ユーザーID(登録したメールアドレス)
- パスワード

ログイン

[パスワードがわからない場合はこちら](#)

新しく登録する方ははこちらから

下のボタンを押して、登録画面にお進みください

新しく大会に登録する >

ホーム / あなたのプロフィール / あなたのチーム / さくひん

このさくひんは、まだ大会にエントリーしていません。

大会にエントリーする

名 さくひん	✎ エディット	📄 動画	📄 ↑ ついか
タイトル			
未記入			
さくひんの中で最も注目してほしいところ		📄 画像	📄 ↑ ついか
未記入			
「さくひんテーマ」をワールド上でどのように表現したか			
未記入			
どのようなことを調べたか		📄 ワールドデータ	📄 ↑ ついか
未記入			
プログラミングなども、どのように使ったか			
未記入			
どのような計画をたてて制作をすすめたか			
未記入			

🏠 チームへ

🏠 おわる

■ 13地区ブロック

昨年度の5ブロックから地区を拡大し、全国13の地区ブロックにて、一次～二次審査(地区ブロック大会)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総数

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。

参加人数 : **6,059名** (仮登録 : 1,009名・2023/1/16時点)

応募作品数 : **426作品**

■ サイト閲覧数

100,279 PV

(2022年4月1日～2022年12月10日)



■ 動画再生数 (2023年1月16日現在)

全コンテンツ再生回数 **約16.3万回**

パートナー企業動画 (合計) **8,320回**

最終発表会 **- 回**



インプレッションと総再生時間の関係 △

データ範囲 2022/04/01~2023/01/14 (289日間)



■ パートナー動画再生数（2023年1月16日現在）

パートナー企業動画（合計） **8,320回**



この動画を公開してからの視聴回数は 8,320 回です



インプレッションと総再生時間の関係

データ範囲 2022/08/22～2023/01/14 (146 日間)



年齢と性別

視聴回数: アップロード後 (全期間)



■ 取材動画再生数 (2023年1月16日現在)



≡ 並べ替え



Minecraftカップ取組事例 (鴻巣市立吹上中学校理科部)

Minecraft カップ・319 回視聴・6 か月前



Minecraftカップ取組事例 (CoderDojo名護)

Minecraft カップ・272 回視聴・5 か月前



Minecraftカップ取組事例 (大阪府立水都国際中学校・高等学校-1/2)

Minecraft カップ・254 回視聴・3 か月前



Minecraftカップ取組事例 (大阪府立水都国際中学校・高等学校-2/2)

Minecraft カップ・243 回視聴・3 か月前



鎌倉児童ホームの取り組みを取材しました

Minecraft カップ・155 回視聴・3 か月前



プログラミングと英語の教室 LaLaLa KIDS の取り組みを取材しました

Minecraft カップ・128 回視聴・3 か月前



ゲーム男子のためのプログラミング教室 コドモライクエストの取り組みを取材しました

Minecraft カップ・70 回視聴・2 か月前



津別町立津別中学校 特別支援の取り組みを取材しました

Minecraft カップ・439 回視聴・1 か月前

■ 大会関連動画再生数（2023年1月16日現在）



Minecraftカップ 2022 全国大会

Minecraft カップ

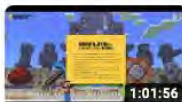
公開

17本の動画 467回視聴 4日前に更新

すべて再生 シャッフル

説明なし

≡ 並べ替え



【LIVE】Minecraftカップ2022全国大会オープニングイベント

Minecraft カップ・5319 回視聴・7か月前に配信済み

1:01:56



【2022全国大会】エントリー方法・ライセンス貸与について

Minecraft カップ・1088 回視聴・7か月前

14:25



Minecraftカップ2022全国大会 オープニング

Minecraft カップ・4.6万 回視聴・7か月前

0:18



【2022全国大会】作品応募の仕方

Minecraft カップ・2886 回視聴・5か月前

12:55



【2022全国大会】教育版Minecraftのライセンスについて

Minecraft カップ・2538 回視聴・7か月前

9:46



Minecraftカップ2022全国大会 運営委員長より

Minecraft カップ・149 回視聴・6か月前

3:50



【ゴールドパートナー】積水ハウス 大会テーマと積水ハウス賞の紹介

Minecraft カップ・120 回視聴・6か月前

5:41



【シルバーパートナー】Minecraftカップ2022全国大会 BIPROGY賞

Minecraft カップ・7 回視聴・6か月前

0:55

■ 視聴者数が多い動画 (2023年1月16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	収益源	チャンネル登録状況	チャンネル登録元	その他
コンテンツ				インプレッション数	インプレッションのクリック率	視聴回数 ↓	平均視聴時間	総再生時間 (時間)		
<input type="checkbox"/> 合計				815,423	3.3%	140,735	1:14	2,911.0		
<input type="checkbox"/> Minecraftカップ2022全国大会 オープニング				21,166	4.8%	46,205 32.8%	0:17	227.6 7.8%		
<input type="checkbox"/> 第4回 マルチプレイのやり方				13,394	4.8%	12,253 8.7%	1:10	241.6 8.3%		
<input type="checkbox"/> Kazuさん 生物多様性のヒントに迫る【Minecraftカッ...				147,506	3.7%	8,320 5.9%	1:54	265.1 9.1%		
<input type="checkbox"/> 第3回 Minecraftの操作方法				9,553	3.3%	5,710 4.1%	1:27	139.2 4.8%		
<input type="checkbox"/> Minecraftカップ2020全国大会 小学生低学年部門一...				25,240	10.2%	4,057 2.9%	3:00	203.8 7.0%		
<input type="checkbox"/> 第5回 Education Editionだけの機能				40,961	4.6%	3,954 2.8%	1:42	113.1 3.9%		
<input type="checkbox"/> 【2022全国大会】作品応募の仕方				13,903	4.9%	2,885 2.1%	3:56	189.1 6.5%		
<input type="checkbox"/> 【2022全国大会】教育版Minecraftのライセンスにつ...				22,041	3.5%	2,527 1.8%	3:30	148.1 5.1%		
<input type="checkbox"/> 【大賞】No2206 未来への5つの約束～キレイな水と...				10,324	9.4%	1,646 1.2%	2:04	57.0 2.0%		
<input type="checkbox"/> Minecraftカップ2021全国大会 最終審査会・表彰式				20,692	3.4%	1,624 1.2%	2:09	58.6 2.0%		
<input type="checkbox"/> 第8回 コマンドブロックとは				16,073	3.0%	1,611 1.1%	1:25	38.4 1.3%		
<input type="checkbox"/> 第9回 MakeCodeとは				5,286	9.4%	1,560 1.1%	2:07	55.1 1.9%		
<input type="checkbox"/> 第1回 Minecraftとは				7,543	5.7%	1,533 1.1%	3:00	76.9 2.6%		
<input type="checkbox"/> Minecraftカップ2020全国大会 小学生高学年部門一...				11,045	7.2%	1,333 1.0%	4:50	107.5 3.7%		

■ 視聴者層 (2023年1月16日現在)




■ トラフィックソース (2023年1月16日現在)

トラフィックソース	視聴回数 ↓	総再生時間 (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	140,735	2,911.0	1:14	815,423	3.3%
<input type="checkbox"/> 外部	53,079 37.7%	1,288.2 44.3%	1:27	-	-
<input type="checkbox"/> YouTube 広告	43,924 31.2%	218.1 7.5%	0:17	-	-
<input type="checkbox"/> YouTube 検索	12,670 9.0%	502.6 17.3%	2:22	198,984	5.8%
<input type="checkbox"/> ブラウジング機能	8,850 6.3%	227.4 7.8%	1:32	232,079	3.1%
<input type="checkbox"/> 直接入力または不明	6,553 4.7%	152.8 5.3%	1:23	-	-
<input type="checkbox"/> チャンネル ページ	6,344 4.5%	156.2 5.4%	1:28	280,330	1.4%
<input type="checkbox"/> 再生リスト	3,702 2.6%	93.7 3.2%	1:31	31,750	5.5%
<input type="checkbox"/> 関連動画	2,787 2.0%	155.3 5.3%	3:20	40,371	4.2%
<input type="checkbox"/> 再生リストのページ	1,518 1.1%	47.2 1.6%	1:52	31,907	3.7%
<input type="checkbox"/> その他の YouTube 機能	1,089 0.8%	62.6 2.2%	3:27	-	-
<input type="checkbox"/> 通知	186 0.1%	5.6 0.2%	1:48	-	-
<input type="checkbox"/> 終了画面	33 0.0%	1.3 0.1%	2:24	-	-

■ 動画再生数 (2023年1月16日現在)

全コンテンツ再生回数 **約16.3万回**

ライブ配信	タイプ	公開設定	制限	日付	視聴回数	ライブ視聴者数	コメント	高評価率 (低評...	
	【LIVE】南九州ブロック【Minecraftカ...	ストリーミング ソフトウェア	◎ 公開	著作権	2022/11/26 ライブ配信済み	426	-	0	100.0% 高評価 5件
	【LIVE】北陸ブロック【Minecraftカッ...	ストリーミング ソフトウェア	◎ 公開	なし	2022/11/23 ライブ配信済み	245	-	0	83.3% 高評価 5件
	【LIVE】東北ブロック【Minecraftカッ...	ストリーミング ソフトウェア	◎ 公開	なし	2022/11/23 ライブ配信済み	528	-	0	100.0% 高評価 8件
	【LIVE】北九州ブロック【Minecraftカ...	ストリーミング ソフトウェア	◎ 公開	なし	2022/11/20 ライブ配信済み	675	-	0	92.9% 高評価 13件
	【LIVE】東京ブロック【Minecraftカッ...	ストリーミング ソフトウェア	◎ 公開	なし	2022/11/20 ライブ配信済み	1,780	-	0	97.0% 高評価 32件
	【LIVE】南関東ブロック【Minecraftカ...	ストリーミング ソフトウェア	◎ 公開	なし	2022/11/19 ライブ配信済み	791	-	0	88.9% 高評価 16件
	【LIVE】北関東信州ブロック【Minecraft...	ストリーミング ソフトウェア	◎ 公開	著作権	2022/11/19 ライブ配信済み	1,290	-	0	100.0% 高評価 33件
	【LIVE】中国ブロック【Minecraftカッ...	ストリーミング ソフトウェア	◎ 公開	著作権	2022/11/13 ライブ配信済み	413	-	0	100.0% 高評価 5件
	【LIVE】北海道海外ブロック【Minecraft...	ストリーミング ソフトウェア	◎ 公開	著作権	2022/11/13 ライブ配信済み	485	-	0	92.9% 高評価 13件
	【LIVE】四国ブロック【Minecraftカッ...	ストリーミング ソフトウェア	◎ 公開	なし	2022/11/12 ライブ配信済み	619	-	0	100.0% 高評価 18件
	【LIVE】沖縄ブロック【Minecraftカッ...	ストリーミング ソフトウェア	◎ 公開	なし	2022/11/12 ライブ配信済み	1,205	-	0	96.3% 高評価 26件
	【LIVE】近畿ブロック【Minecraftカッ...	ストリーミング ソフトウェア	◎ 公開	著作権	2022/11/06 ライブ配信済み	1,386	-	0	100.0% 高評価 24件
	【LIVE】東海ブロック【Minecraftカッ...	ストリーミング ソフトウェア	◎ 公開	著作権	2022/11/06 ライブ配信済み	1,070	-	0	100.0% 高評価 9件

全体概要：審査基準、審査方法、アワード

■ 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でしらべて、さらに発表動画やプレゼンのときに何をしらべ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か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ることができるかどうか。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

ことしの大会のテーマをワールドの中でたくさん表現できているか。プレゼンのときにテーマについてなにを作ったかを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、しかけがきちんと動いているか、さらに何も作れ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れているか。

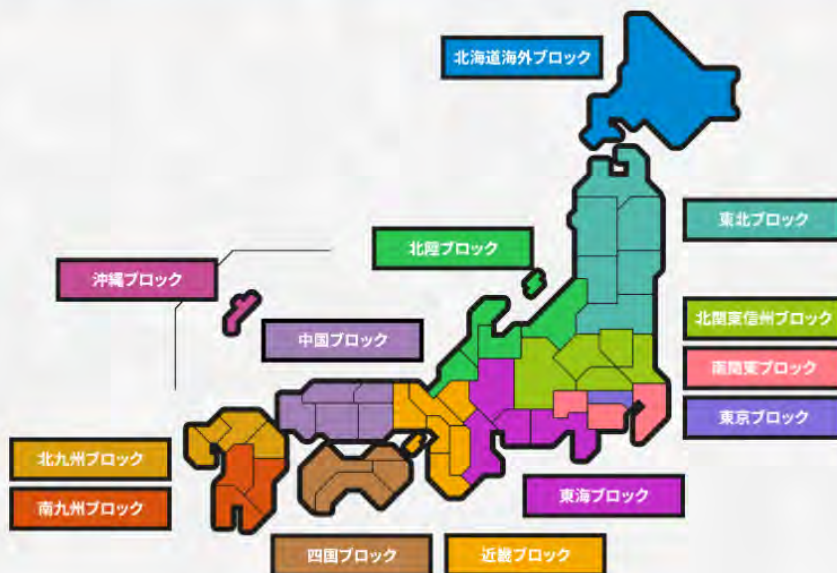
■ 審査方法：

全国13の地区ブロックに分けて行う一次～二次審査(地区ブロック大会)と、各ブロック代表の作品で競う最終審査が行われる。

一次審査・二次審査(地区ブロック大会)ブロックについて

本年度は13地区ブロックに分かれて、一次審査・二次審査(地区ブロック大会)をおこないます。また、各地区を担当する地区ブロック審査員も審査委員として参加いたします。

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。





■ アワード :

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。
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。
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。
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。
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。
奨励賞	今後の活躍が期待されるものに与えられる賞。
コーディング賞	レッドストーン回路を構築し、かつ魅力的なワールドに贈られる賞

審査員特別賞

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。(選定者: タツナミ シュウイチ)
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。(選定者: 浅利 美鈴)
映像クリエイティブ賞	ワールドの出来栄はもちろんですが、視聴者目線に立って映像を見た時に思わず訪れたいくなるような気持ちを与えてくれる映像を選びたいと思っています。また動画構成のストーリー性の深さなども評価の点になります。(選定者: Kazu)
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。(選定者: 小宮山 利恵子)
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。(選定者: 正頭 英和)
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造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。(選定者: 高崎 正治)
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使われていること。持続可能性を意識し、ワールドや作品テーマにあった仕組みや動きを実現するためのプログラムであること。シンプルでも汎用性のあるプログラムで随所に応用できるなど効率の良さがうかがえるプログラムであること(選定者: 畑 紗羅)
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。(選定者: 堀内 容介)

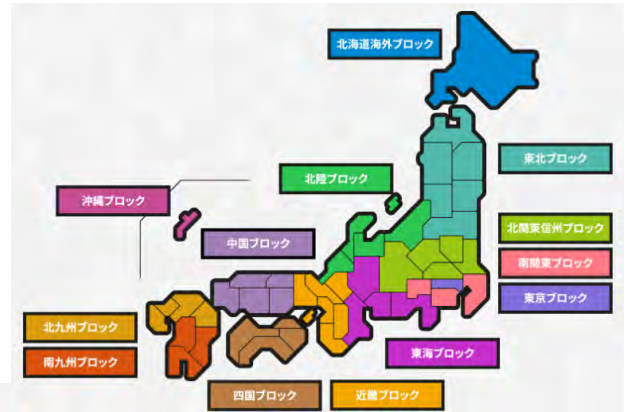
パートナー特別賞

積水ハウス賞	「人と自然がつながる住めば住むほど幸せ住まい」が表現された作品に与えられる賞
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
三菱地所賞(大丸有SDGsACT5)	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
農林中央金庫賞(大丸有SDGsACT5)	未来の農業、創造性あふれる農林水産業が表現された作品に贈られる賞
ポプラ社賞	マイ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
インプレス ことどもと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
Microsoft賞	教育版マイクラフトを通じて、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
日本財団賞	“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

全体概要：地区ブロック審査員、全国大会審査員

■ 地区ブロック審査員：

本年度はブロックの拡大に伴い、
地区リーダー審査員13名、
地区サブリーダー10名、
地区一般審査員26名に増員した。



各地区ブロック代表審査員の紹介

北海道海外ブロック つがる市立森田小学校 前多 昌顕 先生	北海道海外ブロック 登米市立佐沼小学校 金 洋太 先生	東北ブロック 北海道星置養護学校 ほしみ高等学園 小林 義安 先生	東北ブロック 北海道北見市立三輪小学校 野尻 育代 先生
北関東信州ブロック 横浜英和学院 情報システム室ICT支援員 柳川 和歌子 先生	北関東信州ブロック 川越市立月越小学校 田中 萌 先生	北関東信州ブロック 東京都西多摩地区ICT支援員 秋山 香 先生	南関東ブロック 八王子市立第八小学校 川上 尚司 先生
南関東ブロック 東京都公立小学校 毛利 泉 先生	東京ブロック 那須町教育委員会 星野 尚 先生	東京ブロック 長野県教育委員会 両川 晃子 先生	北陸ブロック 静岡県立掛川西高校 吉川 牧人 先生
北陸ブロック 日本大学三島高等学校 加藤 利光 先生	東海ブロック 長岡工業高等専門学校 電気電子システム工学科准教授 長久井 直樹 先生	東海ブロック 富山県公立小学校 中井 昌子 先生	近畿ブロック 岡山県赤磐市立山陽北小学校 津下 哲也 先生
中国ブロック 兵庫県立視覚特別支援学校 回井 健史 先生	中国ブロック 京都市立藤城小学校 大松 有香 先生	四国ブロック 多久市立東原岸舎西溪校 福島 学 先生	北九州ブロック 三豊市教育委員会 小玉 祥平 先生
北九州ブロック 北川村営塾エソラ塾長 中川 千絵美 先生	南九州ブロック 琉球大学教育学部附属小学校 上原 祥子 先生	沖縄ブロック 鹿児島市立学校 ICT推進センター 木田 博 先生	

■ 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 審査委員長
プロマイクラフター
Microsoft Innovative Educator FELLOW

2018年、マイクラフトマーケットプレイスにてアジア初、日本初の作品をリリースしプロのマイクラフターとなる。2021年9月、Microsoft Innovative Educator FELLOWの称号を米マイクロソフト社から授与。「情熱大陸(毎日放送)」「マツコの知らない世界(TBS)」「有吉いeeeeee!(テレビ東京)」「TOKYO EYE(NHK)」など数々の地上波番組にプロマイクラフターとして出演、マイクラフトの教育的効果や面白さなどについて広く世間に発信を行い、現在もマイクラフトをプラットフォームとして活用した教育教材の制作や特別支援教育での活用を研究中。



浅利 美鈴Asari Misuzu

京都大学地球環境学学 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学 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、京都大学のサステイ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〜ど京大」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『レア力で生きる』(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 人物研究所を設立。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。2020年に民間企業へ転職。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。



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、TKC 事業担当、ESG経営推進本部長

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、自宅を実は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経営推進本部では、2001年から「5本の樹」計画として都市の住宅地に緑のネットワークを作り、生物多様性保全を推進し、20年間で1709万本を植樹。琉球大学との共同検証により、昨年、世界で初めて都市の生物多様性の定量評価の仕組みを構築した。



■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



BIPROGY



三菱地所

ブロンズパートナー



ポプラ社

メディアパートナー

こともとIT

UUUM

特別パートナー



Microsoft

協力



CoderDojo Japan



全国子どもの貧困・教育支援団体協議会

■ 地域パートナー・後援・運営団体・主催

地域パートナー



東京都

大手町・丸の内・有楽町

工コキのズ探検隊



高知新聞社

北海道新聞社

新潟日報社



西日本新聞社

信濃毎日新聞



中國新聞社



熊本日日新聞

琉球新報

後援



文部科学省



総務省

MIC Ministry of Internal Affairs and Communications

デジタル庁

Digital Agency



経済産業省

Ministry of Economy, Trade and Industry



環境省

Ministry of the Environment

運営団体



ユニバーサル志緑センター



ICT CONNECT 21

主催 Minecraftカップ[®]全国大会運営委員会

全体概要：運営委員会、アドバイザー、事務局

■大会運営委員会：



鈴木 寛Suzuki Kan

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

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。



赤堀 侃司Akahori Kanji

Minecraftカップ全国大会 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・助教授、東京工業大学助教授・教授、白鷗大学教育学部長・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カップ全国大会 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カップ全国大会 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。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。



岡本 正Okamoto Tadashi

Minecraftカップ全国大会 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、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研究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。

■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」等。



樽林 康治 Kurebayashi Koji

三菱地所株式会社 サステナビリティ推進部長

1994年4月 三菱地所株式会社入社。ビル開発等の経験を経て、現在、同社サステナビリティ推進部長。大手町・丸の内・有楽町地区を起点にSDGs達成に向けた活動を推進する「大丸有SDGs ACT5」実行委員会監事。住み・働き・憩う方々に満足いただける、地球環境に配慮したサステナブルなまちづくりに挑戦し続ける。



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 Junpei

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。



爲井 清文 Tamei Kiyohumi

農林中央金庫 営業第二部長

1996年4月 ㈱日本長期信用銀行入行。2002年9月 農林中央金庫入庫。投資業務、グループ会社戦略、リテール企画の経験を経て、現在、営業第二部長。投融資業務だけではなく、SDGs・ESGに目を向けた再エネの取組など、農林水産業の発展に向けた企業との連携を推進。

■ 大会運営アドバイザー②



千葉 均Chiba Hitoshi

ポプラ社 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での勤務経験を経て、2009年9月に株式会社ポプラ社に入社。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 業務執行役員 パブリックセクター事業本部
文教営業統括本部 統括本部長

早稲田大学卒、豪州Bond University MBA修士課程修了。1997年日本マイクロソフト入社後、Windows 製品部門にて法人向けマーケティングマネージャを務めた後、米シアトル州マイクロソフト本社インサイドセールス戦略部門にて戦略立案を担当。帰国後再び日本マイクロソフト株式会社マーケティング本部にてマーケティング分析戦略部門統括。2016年コンシューマデバイス事業本部にてWindows & Office カテゴリマネジメント本部長、2018年よりパブリックセクター事業本部にて教育事業部門の統括本部長に就任。Windows Digital Lifestyle Consortium 事務局長・ICT Connect 21理事、総務省 教育現場におけるクラウド活用の推進に関する有識者会合委員、山口県CIO補佐官、一般社団法人日本オープンオンライン教育推進協議会(JMOOC)理事など歴任。



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

略歴

- ・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

- NPOブロードバンドスクール協会 理事
- メロウ倶楽部 副会長
- 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ボード構成員
- ・著書 「老いてこそデジタルを。」他。
- ・エクセルアートの創始者。

■ 大会運営委員会事務局



飯田 真生lida Mao

Minecraftカップ全国大会 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カップ全国大会 運営委員会事務局 マネー
ジャー



小田 亜加里Oda Akari

Minecraftカップ全国大会 運営委員会事務局 コミュ
ニティリーダー



栗原 咲子Kurihara Sakiko

Minecraftカップ全国大会 運営委員会事務局 プラン
ニングリーダー



三國 陸真Mikuni Rikuma

Minecraftカップ全国大会 運営委員会事務局



西 昭太郎Nishi Shotaro

Minecraftカップ全国大会 運営委員会事務局



鮫島 歩Sameshima Ayumu

Minecraftカップ全国大会 運営委員会事務局 アンス
タントディレクター



原田 英典Harata Hidenori

Minecraftカップ全国大会 運営委員会事務局 推進委
員



福島 花咲里Fukushima Kazari

Minecraftカップ全国大会 運営委員会事務局

Minecraftカップ2022全国大会

エントリー・応募者数

エントリー概要

エントリー期間：2022年5月31日(火)～2023年2月5日(日)

エントリー数：**6,549人**（仮登録含む）

応募概要

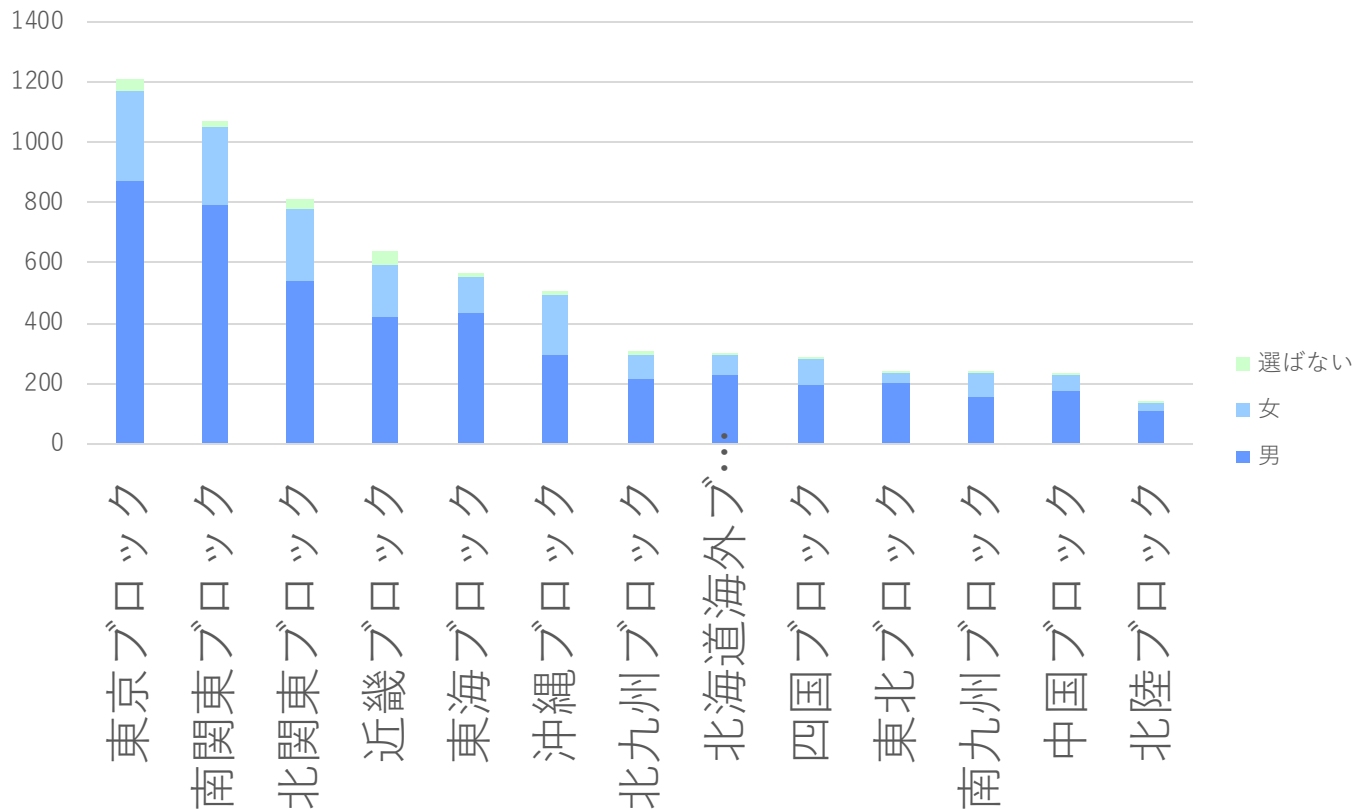
作品応募期間：2022年8月1日(月)～9月11日(日)

作品応募数：**426作品**

作品応募ページ：<https://minecraftcup.com/application-rule/>

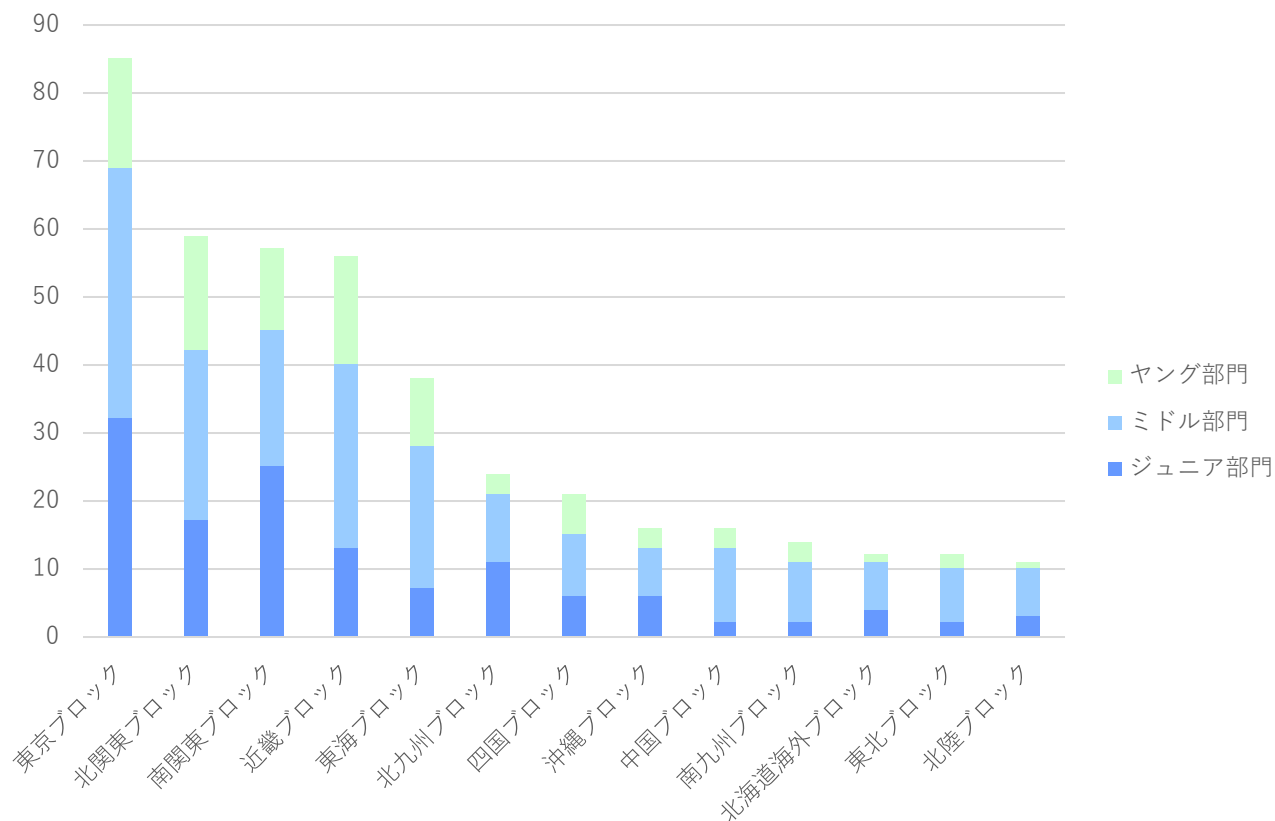
作品一覧ページ：<https://minecraftcup.com/work/>

エントリー：エントリー者数



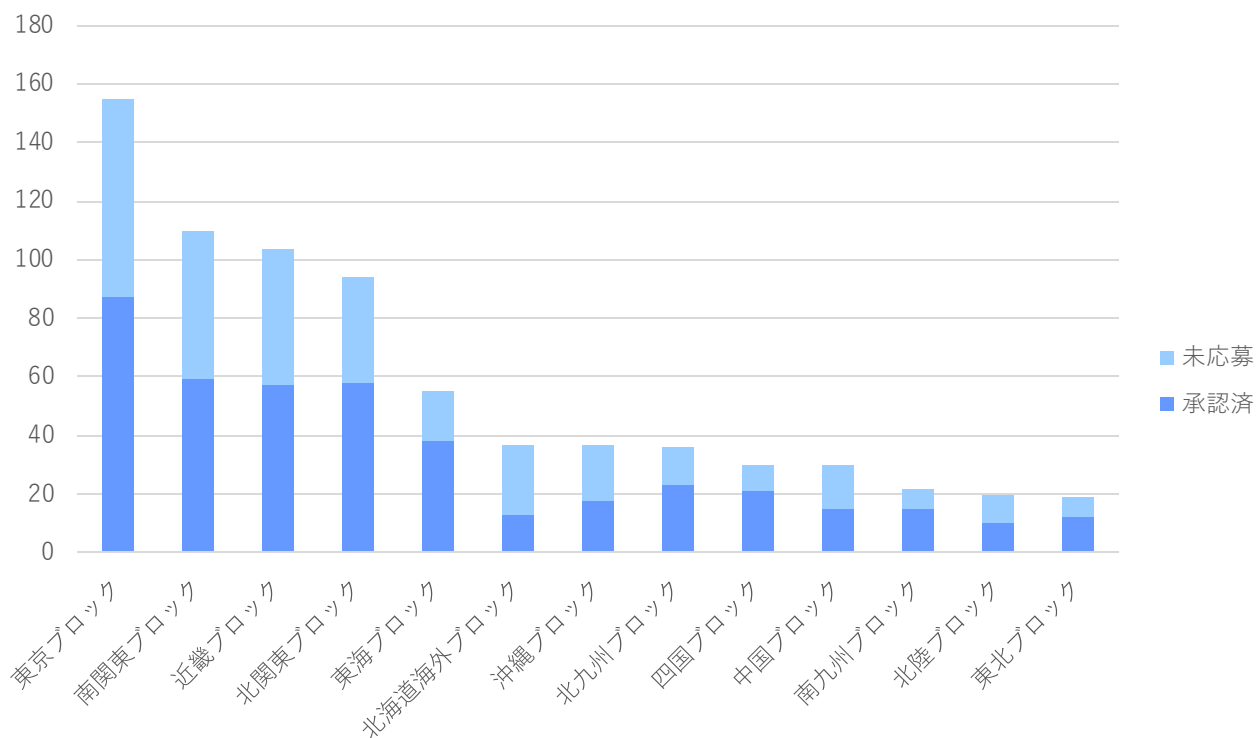
	男	女	選ばない	総計
東京ブロック	872	297	41	1210
南関東ブロック	795	259	18	1072
北関東ブロック	541	237	34	812
近畿ブロック	419	177	40	636
東海ブロック	435	115	16	566
沖縄ブロック	295	197	12	504
北九州ブロック	213	84	7	304
北海道海外ブロック	225	67	9	301
四国ブロック	193	87	10	290
東北ブロック	201	33	8	242
南九州ブロック	153	81	6	240
中国ブロック	177	51	2	230
北陸ブロック	111	23	4	138
総計	4630	1708	207	6545

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
沖縄ブロック	4	9	5	18
近畿ブロック	12	28	17	57
四国ブロック	3	11	7	21
中国ブロック	1	11	3	15
東海ブロック	8	22	8	38
東京ブロック	30	39	18	87
東北ブロック	1	9	2	12
南関東ブロック	21	25	13	59
南九州ブロック	2	10	3	15
北海道海外ブロック	2	10	1	13
北関東ブロック	11	30	17	58
北九州ブロック	9	12	2	23
北陸ブロック	2	7	1	10
総計	106	223	97	426

エントリー：作品数(未応募含む)



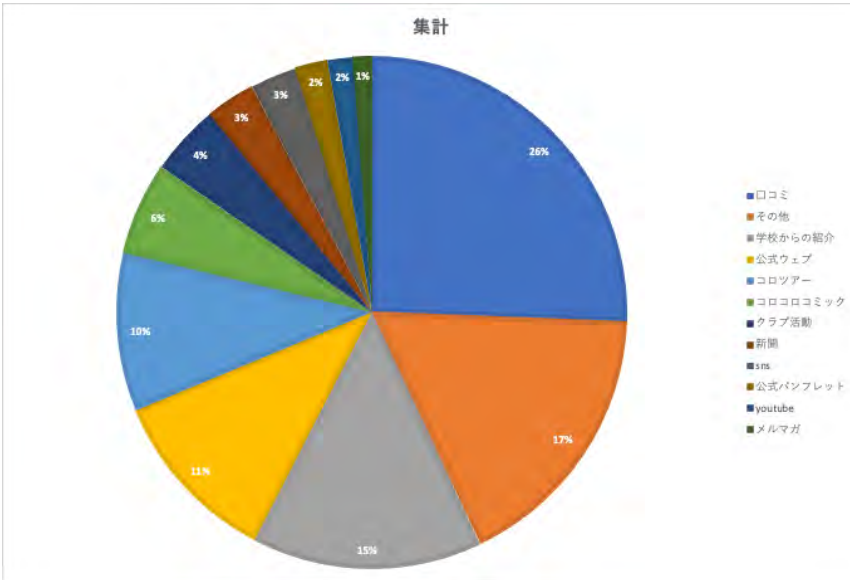
行ラベル	ジュニア部門	ミドル部門	ヤング部門	総計
沖縄ブロック	10	18	9	37
近畿ブロック	26	44	34	104
四国ブロック	8	13	9	30
中国ブロック	8	13	9	30
東海ブロック	11	27	17	55
東京ブロック	54	69	32	155
東北ブロック	2	14	3	19
南関東ブロック	45	44	21	110
南九州ブロック	5	12	5	22
北海道海外ブロック	7	24	6	37
北関東ブロック	21	52	21	94
北九州ブロック	14	15	7	36
北陸ブロック	6	10	4	20
総計	217	355	177	749

エントリー：大会を知った経緯

一番多かったのは知人・友人からの口コミ752件だった。

学校からの紹介も多く429名が先生たちからの紹介で登録をした。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。

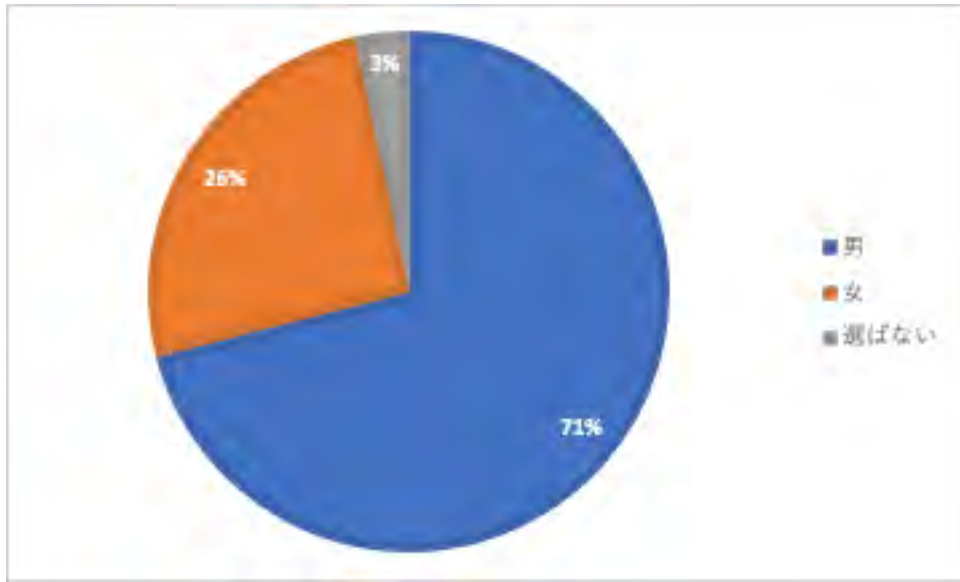
学校単位での一括登録を受け付けなかったため、学校からの登録者数が少なくなった傾向が見られた。



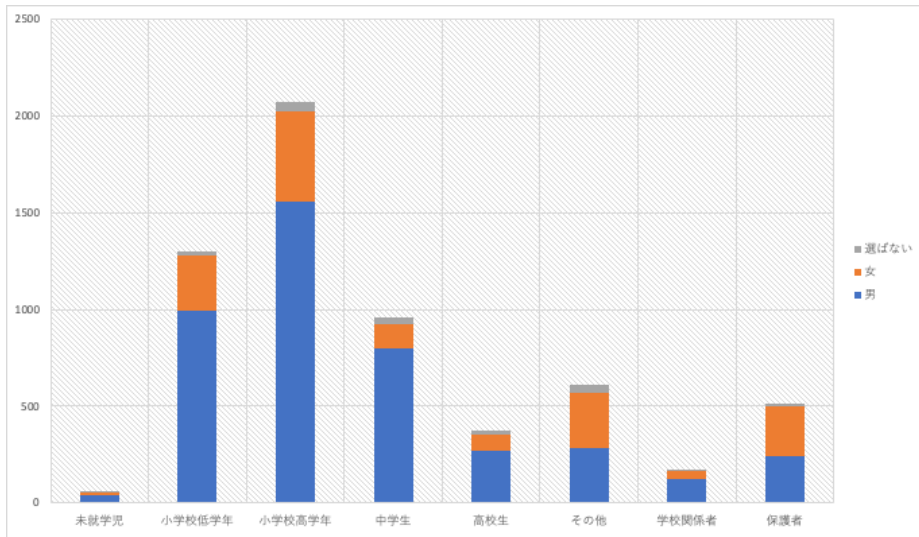
口コミ	752
その他	510
学校からの紹介	429
公式ウェブ	327
コロツアー	294
コロコロコミック	172
クラブ活動	132
新聞	92
sns	87
公式パンフレット	60
youtube	47
メルマガ	34
総計	2936

※その他は未集計

応募：応募者の年齢別男女比



男	4301
女	1562
選ばない	195
総計	6058



	男	女	選ばない	総計
未就学児	43	13	2	58
小学校低学年	993	285	21	1299
小学校高学年	1560	464	50	2074
中学生	796	127	36	959
高校生	267	86	20	373
その他	283	284	45	612
学校関係者	120	42	8	170
保護者	239	261	13	513
総計	4301	1562	195	6058

Minecraftカップ2022全国大会

一次審査・二次審査

作品数、応募内容、審査基準

参加対象 :

2023年4月1日時点で満18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

作品数 : 426作品

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

■ 作品数 :

チームは1名の個人から最大22名の団体での参加がみられた。

参加者は、公式サイトより会員登録を行い、マイページからチームを作成。参加する仲間とチームを組み、作品を制作して自地区より応募を行う。
海外と日本の混合チームや、全国各地で仲間を集めて参加をするチームなども現れた。遠距離の場合はWEB会議ツールやMiroなどのコラボレーションツールを用いて制作に望んだ。

👤 作品応募状況 (10月17日0:00時点)

東京ブロック: 87	沖縄ブロック: 18
南関東ブロック: 59	中国ブロック: 15
北関東信州ブロック: 58	南九州ブロック: 15
近畿ブロック: 57	北海道海外ブロック: 13
東海ブロック: 38	東北ブロック: 12
北九州ブロック: 23	北陸ブロック: 10
四国ブロック: 21	
作品応募総数: 426	



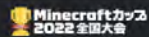
	ジュニア	ミドル	ヤング	総計
東京ブロック	29	40	18	87
南関東ブロック	21	25	13	59
北関東ブロック	11	30	17	58
近畿ブロック	12	28	17	57
東海ブロック	8	22	8	38
北九州ブロック	9	12	2	23
四国ブロック	3	11	7	21
沖縄ブロック	4	9	5	18
中国ブロック	1	10	4	15
南九州ブロック	2	10	3	15
北海道海外ブロック	2	10	1	13
東北ブロック	1	9	2	12
北陸ブロック	2	7	1	10
総計	105	223	98	426

■ 応募内容

2023年4月1日時点で満18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

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。



マイページトップへ >

ログアウトする >

マイページトップ / チームの情報 / 作品の情報

作品の情報

作品の動画・画像・ワールドデータを登録して大会に応募してみましょう。

タイトル

未記入

作品の中で最も注目してほしいところ

未記入

「作品テーマ」をワールド上でどのように表現したか

未記入

どのようなことを調べたか

未記入

プログラミングなどを、どのように使ったか

未記入

どのような計画をたてて制作をすすめたか

未記入

作品の情報を登録・編集する >

作品の動画

動画を登録する <

09.mp4 (09.mov)

作品のワールドデータ

ワールドデータを登録する <

10.mcworld

その他のファイル(MakeCodeファイル、もしくはPDFの補足資料)

ファイルを登録する <

※任意：11.mkcd 11.pdfなど

作品の画像

タイトルのサムネイル

画像を登録する >

01.jpeg (01.png)

マップ画像

画像を登録する >

02.jpeg (02.png)

MakeCodeのキャプチャ

画像を登録する >

03.jpeg (03.png)

作品の中で最も注目してほしいところ

画像を登録する >

04.jpeg (04.png)

「作品テーマ」をワールド上でどのように表現したか

画像を登録する >

05.jpeg (05.png)

どのようなことを調べたか

画像を登録する >

06.jpeg (06.png)

プログラミングなどを、どのように使ったか

画像を登録する >

07.jpeg (07.png)

どのような計画をたてて制作をすすめたか

画像を登録する >

08.jpeg (08.png)

Minecraft Cup 全国大会運営委員会

この作品を大会に応募してみましょう。

応募作品のなかに、企業の商品・商標、音楽、キャラクター・写真、既存のワールドの改変・流用など、著作権侵害にあたるものが含まれていません。

大会に応募する

■ 審査基準

構想力	子供向け	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たか。
	審査員向け	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「設計図」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おう状態まで作れているかどうか。
調査力	子供向け	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でしらべて、さらに発表動画やプレゼンのときに何をしらべたかしっかりと伝えられるか。
	審査員向け	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（ただしネットの情報は正しい情報かどうかの精査も出来ているかどうか）を集約し、自身の作品に反映することが出来るまで情報の精度を高めることができていくかどうかを判断する。また、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。
技術力	子供向け	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かけを作ることができたか。
	審査員向け	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、また組んだコードの試行錯誤の跡が試作品などで見られるかどうか等を判断する。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かどうかを評価の対象とする。
計画力	子供向け	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ることができるかどうか。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。
	審査員向け	制作初期段階でワールド制作スケジュールをカレンダー（計画表）として作成することが出来たかどうか、またチームで制作する場合は担当者の作業分担配分などの一覧を作りプロジェクトとしてマネジメントが出来ているかどうかを判断する。またそのスケジュールや担当一覧などに沿って日程通り制作を進め完成させるまでに至れたかどうかを評価の対象とする。
テーマ性	子供向け	ことしの大会のテーマをワールドの中でたくさん表現できているか。プレゼンのときにテーマについてなにを作ったかをしっかりと伝えられるか。
	審査員向け	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設計図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。
作品完成度	子供向け	ワールドが設計図どおりに完成したか、しかけがきちんと動いているか、さらに何も作れ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れているか。
	審査員向け	構想段階で作成した構想や、設計図に沿って実際に制作したものが完成しているかどうか、途中で軌道修正を行った場合はその修正通りに完成させることが出来たかどうかを判断する。ワールド内のギミックやシステムがきちんと作動しているかどうか、外部リソースなどを組み込んだ場合は問題無く動作しているか出来ているかどうかを評価の対象とする。また、よくあるケースとしてスーパーフラットで作成した際に陥る事が多い【地平線まで広がる広大な空き地】や【建物と建物の間の空白区域】などの「目だって何も無い場所」が少なく、スクリーンショットや映像にした際に綺麗に撮影が出来ているかどうかを評価の対象とする。

一次審査（地区ブロック予選）概要

審査日程	2022年10月1日(土)～2022年10月16日(日)
審査方法	ピアボートティング(相互投票)
場所	本サイト内の、応募作品一覧ページ(後日掲載されます)
審査担当	会員登録が済んでいる参加者、地区ブロック代表審査員
審査対象	応募作品一覧ページに掲載されている情報

一次審査は、参加者・地区ブロック代表審査員によるピアボートティング(相互投票)がおこなわれます。参加者はマイページより、自分の住んでいるまちの地区ブロックの中から、部門ごとに1つ投票をおこなってください。
※応募締め切り時点での所在地となります。チームとして別地区に作品応募をした場合でも、投票はご自身の所在地に属する地区ブロックに投票となります。

通過作品数： 182作品

リリース： <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000017.000073971.html>

ピアボートティングの流れ：

- ①会員登録者は、自身の所属する地区（作品未応募者は所在地区）の作品を公式サイトから閲覧
- ②会員のマイページから部門ごとに1票、合計3票を投票

ピアボートティング後～作品選出までの流れ：

- ①事務局にて投票結果を集計
- ②地区審査員のリーダー、サブリーダーは、集計結果の各部門上位6チーム+次点5チームを確認
- ③5チームの内、上位6チームよりレベルが高いと判断した作品は入れ替えを行う
- ④最終的な6チームを選出

作品発表までの流れ：

- ①事務局の方で最終確認
- ②11月1日（火）、一次審査結果の一般公開

作品に投票する

ジュニア部門

まだ投票していません。

投票する >

ミドル部門

チームがある

仮想都市やっちゃんの生物多様性



投票し直す >

ヤング部門

まだ投票していません。

投票する >

二次審査（地区ブロック本選）概要

審査日程	2022年11月の土・日・祝日、後日YouTubeプレミア配信
審査方法	各地区開催、リアル／オンラインの複合型審査会
場所	全国の各地区にて実施
審査担当	各地区の地区ブロック審査員
審査対象	応募時の1分間動画+口頭でのプレゼンテーション

二次審査(地区ブロック大会)では、13地区ブロックそれぞれで審査会がおこなわれます。各地区の開催日や開催地は後日公開となりますが、遠方で現地参加が難しい場合はオンラインでの参加も可能な複合型の審査会とします。また、本年度よりオーディエンス投票も実施します。審査会の様子は後日YouTubeチャンネルにてプレミア配信され、その配信後に投票となります。投票の数も、審査に加味されます。二次審査(地区ブロック大会)では、地区ブロックを勝ち抜いてきた証として、以下の賞が受賞されます。地域パートナー特別賞では、地区ごとに特別な賞をご用意しております。

- 🏆 地区ブロック最優秀賞
- 🏆 地区ブロック優秀賞
- 🏆 地区ブロック奨励賞
- 🏆 地域パートナー特別賞

通過作品数： 39作品

リリース： [https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000019.000073971.html](https://prt看mes.jp/main/html/rd/p/000000019.000073971.html)

発表方法： 1チーム5分

チーム	分	発表内容
1チーム	1分	応募提出動画の再生
	2分	参加者によるスピーチ
	1分	審査員との質疑応答
	1分	※次の発表者との切り替えバッファ

二次審査通過作品数

部門	二次審査 作品数	最終審査 通過作品数
ジュニア部門	6作品	上位1作品
ミドル部門	6作品	上位1作品
ヤング部門	6作品	上位1作品

アワードの選定数とインセンティブ

地区ブロック賞	各賞選定数	選定方法とインセンティブ
最優秀賞	各部門 上位1作品	点数と地区審査員により判断、この作品が二次審査通過作品となる 後日事務局よりデジタル表彰状を授与
優秀賞	各部門 最優秀賞を除く上位2作品	点数と地区審査員により判断 後日事務局よりデジタル表彰状を授与
奨励賞	各部門 下位3作品	点数と地区審査員により判断 後日事務局よりデジタル表彰状を授与
地域パートナー特別賞	18作品中 1作品	部門に関係なく地域パートナーが独自に判断 後日事務局よりデジタル表彰状を授与/地域パートナーからの副賞の授与は地域パートナーからの任意によって実施可能

※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。

二次審査（地区ブロック本選）開催日と配信内訳



日	月	火	水	木	金	土
30	31	1	2	3	4	5 四国
6 東海 近畿	7	8	9	10	11	12 沖縄
13 北海道 中国	14	15	16	17	18	19 北関東信州 南関東
20 東京 北九州	21	22	23 東北 北陸	24	25	26 南九州
27	28	29	30	1	2	3

二次審査会では北海道海外ブロックと東京ブロックにおいて地区ブロック大会初めての試みとなるオフラインでの審査会が開催された。北海道海外ブロックでは、審査員は会場へ、発表者はTeamsからとなるハイブリッド開催となった。

また、二次審査においてもオーディエンス投票を実施。

審査会の模様をYouTube Minecraftカップ公式チャンネルにて配信し、公式サイトでの会員登録者はそれらを見た上で投票を行った。

●オンライン単体地区開催

- 11月 5日(土) : 四国ブロック (生配信)
- 11月12日(土) : 沖縄ブロック (生配信)
- 11月26日(土) : 南九州ブロック (生配信)

●オンライン二地区同時開催

- 11月 6日(日) : 東海ブロック (生配信) 、近畿ブロック (19時配信)
- 11月19日(土) : 北関東信州ブロック (生配信) 、南関東ブロック (19時配信)
- 11月23日(水祝) : 東北ブロック (生配信) 、北陸ブロック (19時配信)

●オフライン・オンライン二地区同時開催

- 11月13日(日) : 北海道海外ブロック(リアル/生配信)、中国ブロック(オンライン/ 19時配信)
- 11月20日(日) : 東京ブロック(リアル/生配信) 、北九州ブロック(オンライン/ 19時配信)

二次審査（地区ブロック本選）審査について

採点方法

審査基準	審査員の採点	比重をかける（事務局）
構想力	10点満点	20点（×2）
調査力	10点満点	10点（×1）
技術力	10点満点	20点（×2）
計画力	10点満点	10点（×1）
作品完成度	10点満点	20点（×2）
テーマ性	10点満点	20点（×2）
合計	60点	100点

事務局の方で採点シートと発表者の資料を用意（リアル会場はPCも）
ブラウザ上で記入いただく

点数基準

- 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

比重をかけた採点数に視聴者からの投票数を加点、結果を共有

※配信トラブルなどを除き、スピーチ時間があまりにも超過していると事務局が判断したものは、減点を行う
地区審査員はあらかじめMTGをセッティング、一週間以内に再度集まり話し合いの上決める
当日の審査内容などは、YouTubeのアーカイブにて確認可能

地区審査員：4名

一次審査で審査を担当されたリーダー・サブリーダー審査員に加え、
一般審査員を加えた各地区4名で審査担当地区を審査。
審査方法はリアルタイムに発表をご覧いただき、採点シートに点数を記入。
後日集計シートを元に審査員4名でオンラインMTGを開き、賞を選定する。

地域パートナー審査員：1名

地域パートナー特別賞が授与される地区では、授与するにあたり賞を選定する
地域パートナー審査員1名が加わる。
こちらは地区審査員のように、採点シートを記入する必要はなく、発表を
ご覧いただいた上で、賞にふさわしいと思った作品に対して独自に賞を選定。

二次審査（地区ブロック本選）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する。

開始	終了	時間	内容
12:30	13:00	30分	スタッフ打ち合わせ、接続準備
13:00	13:30	30分	参加者Teamsログイン、接続チェック、事前説明
13:30	13:55	25分	審査員打ち合わせ別会場、本会場ログイン確認
13:55	14:00	5分	休憩、スタンバイ
14:00		4分	司会：開会の挨拶、大会の説明
		2分	地域パートナー挨拶
		2分	審査員紹介（切り替え込み一人30秒）
	14:10	2分	司会：審査方法説明（バッファ込み）
14:10	14:40	30分	ジュニア部門発表（6作品） ・ 1作品 5分 ・ 1分：動画上映 ・ 2分：スピーチ ・ 1分：質疑応答 ・ 1分：バッファ
14:40	14:45	5分	休憩
14:45	15:15	30分	ミドル部門（6作品） ・ 内訳同上
15:15	15:20	5分	休憩
15:20	15:50	30分	ヤング部門（6作品） ・ 内訳同上
15:50	15:55	5分	司会：閉会の挨拶、今後の大会情報
15:55	17:00	65分	延長バッファ、配信終了、審査員話し合いなど

二次審査（地区ブロック本選） 審査会の様子①



11月5日(土) 四国ブロック
<https://youtu.be/Lb1KFyWiv1Q>



11月6日(日) 東海ブロック
<https://youtu.be/6KseXu0-kbA>



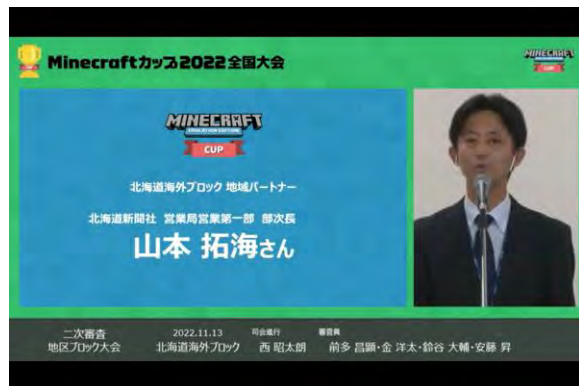
11月6日(日) 近畿ブロック
<https://youtu.be/9dWVavjZC33M>



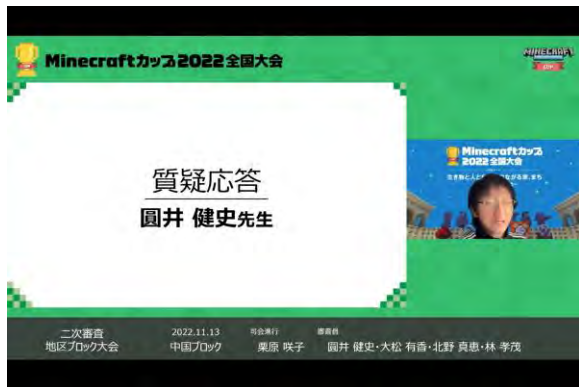
11月12日(土) 沖縄ブロック
https://youtu.be/k_XMMoUXXUU



11月13日(日) 北海道海外ブロック
<https://youtu.be/XWJQiYe09Fg>



二次審査（地区ブロック本選） 審査会の様子②



11月13日(日) 中国ブロック
<https://youtu.be/Jz5gr8wkjao>



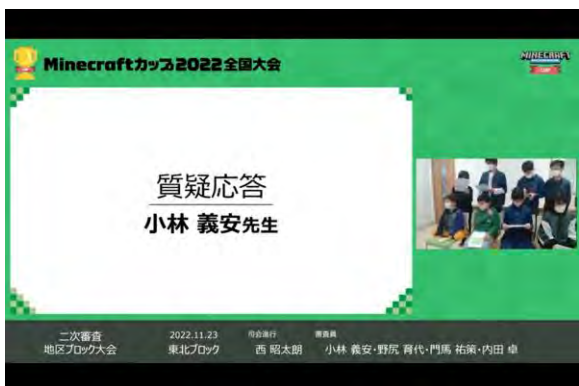
11月19日(土) 北関東信州ブロック
https://youtu.be/cN8-mu_Pu9A



11月19日(土) 南関東ブロック
<https://youtu.be/hstJutnFwo8>



11月20日(日) 北九州ブロック
https://youtu.be/LN_nXjCY7YA



11月23日(水祝) 東北ブロック
<https://youtu.be/-eTEOmLGx2s>



11月23日(水祝) 北陸ブロック
<https://youtu.be/P4kPdFYzleE>

二次審査（地区ブロック本選） 審査会の様子③



11月26日(土) 南九州ブロック <https://youtu.be/Oc24P05XUBk>



11月20日(日) 東京ブロック <https://youtu.be/6uuSBUSCWVk>

Minecraftカップ2022全国大会

最終審査会・表彰式

最終審査会・表彰式：公開概要、プログラム

審査日程	2023年2月5日(日)
審査方法	リアル/オンラインの複合型審査会
場所	開催地は後日公開
審査担当	下部の審査員の項目に記載
審査対象	新規作成動画+ワールドを操作しながらのプレゼンテーション

最終審査では、YouTubeチャンネルにてLive配信を実施します。また、二次審査(地区ブロック大会)同様にオーディエンス投票もおこないます。表彰の際にはオーディエンス賞が設けられます。その他の賞については、以下のアワードの項目をご覧ください。



<第一部 9:30 - 13:20>		
9:30-9:42	開会式	- Minecraftカップ全国大会 紹介 - 開会あいさつ (運営委員長 鈴木真) - 審査員紹介 - 審査方法について
9:42-13:20	参加者発表	* 選抜/別紙参照
<第二部 13:30 - 14:50>		
13:30-13:51		- 第二部 開会あいさつ (副運営委員長 赤塚信司) - 2022年度大会ふりがえり① - 後援・協賛あいさつ - 2022年度大会ふりがえり②
13:51-14:50		- パートナーあいさつ① - 2021年度 最優秀作品の紹介 - パートナーあいさつ② - 最終審査ふりがえり シュニア部門 - パートナーあいさつ③ - 最終審査ふりがえり ミドル部門 - パートナーあいさつ④ - 最終審査ふりがえり ヤング部門
<第三部 15:00 - 16:10>		
15:00-16:04	表彰式	- 第三部 開会あいさつ (監事 岡本正) - 表彰式会場/アワードの紹介 - 各アワードの発表/授与
16:04-16:10	閉会式	- 大会活動報告 (事務局長 池本聖徳) - 閉会あいさつ (鈴木真)



大会公式YouTube 配信先
<https://youtu.be/PB6PFdtsbzM>



ファイナリスト発表順 シュニア部門 9:42~

順位	地区	作品ID	内容名	チーム名	人数
1	東北	479	「Apocalypse(天啓)」と名づくおんぼろ	Rocky	1
2	関東	76	自然に生かされた自然	MoonsLight06	1
3	関東	66	世界を走るのびろろのゆるゆる	ふくとしんけん07	2
4	中部	336	魔法の国々(00)のしるしをたどる旅	しんけん07	1
5	中部	612	お宝をさがして大冒険	まきろ10	1
6	北陸	341	おもしろいおもしろい(7)のせかい	まきろ10	1
7	関東	826	ユウキのせかい	ItanShark	1
8	中部	650	お宝をさがして大冒険	まてまて	1
9	北陸	97	自然の国々	つか太郎	1
10	中部	545	お宝をさがして大冒険	green up 探検 0.7	2
11	関東	908	お宝をさがして大冒険	CC	1
12	中部	761	お宝をさがして大冒険	マイクラP (online)	4
13	北陸	146	お宝をさがして大冒険	ku craft	1

ファイナリスト発表順 ミドル部門 10:57~

順位	地区	作品ID	内容名	チーム名	人数
1	北陸	792	お宝をさがして大冒険	チーム探検	2
2	関東	29	お宝をさがして大冒険	DOGAMAKI LALALA C	6
3	北陸	338	お宝をさがして大冒険	探検の国々	2
4	中部	995	お宝をさがして大冒険	Team W-ランサー	16
5	関東	93	お宝をさがして大冒険	お宝探検	1
6	北陸	135	お宝をさがして大冒険	チーム探検	6
7	北陸	368	お宝をさがして大冒険	ShooterCity-TW Team (The World Inside Nature TOWN)	2
8	中部	264	お宝をさがして大冒険	お宝探検	1
9	中部	736	お宝をさがして大冒険	CodeUp 011	2
10	中部	126	お宝をさがして大冒険	ChalengeCraft	1
11	北陸	483	お宝をさがして大冒険	探検チーム	3
12	中部	911	お宝をさがして大冒険	まてまて	1
13	中部	1035	お宝をさがして大冒険	ワンダラー探検	3

ファイナリスト発表順 ヤング部門 12:12~

順位	地区	作品ID	内容名	チーム名	人数
1	関東	108	お宝をさがして大冒険	U-up	4
2	北陸	894	お宝をさがして大冒険	code012の探検	6
3	関東	232	お宝をさがして大冒険	Code012の探検	10
4	北陸	296	お宝をさがして大冒険	Team Amz Lab	9
5	北陸	72	お宝をさがして大冒険	探検の国々	5
6	中部	160	お宝をさがして大冒険	CodeUp 011	16
7	北陸	564	お宝をさがして大冒険	Beyond the limits	5
8	中部	1122	お宝をさがして大冒険	middle	1
9	中部	1046	お宝をさがして大冒険	探検の国々	1
10	中部	994	お宝をさがして大冒険	コードマスター	9
11	中部	959	お宝をさがして大冒険	かすろ	2
12	北陸	938	お宝をさがして大冒険	Green Team (CodeUp)	9
13	中部	178	お宝をさがして大冒険	探検の国々	10

最終審査会・表彰式：概要、視聴回数

タイトル：Minecraftカップ2022全国大会 最終審査会・表彰式

日程：2023年2月5日(日)

会場：積水ハウス SUMUFUMU TERRACE 新宿
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39組

審査員8名（タツナミシュウイチ、浅利美鈴、Kazu、小宮山利恵子、正頭英和、高崎正治、畑紗羅、堀内容介）

パートナー、アドバイザー、運営委員 他

発表内容：①プレゼン動画発表 1分

②ワールド紹介 2分

③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/PB6PFDtsbzM>

再生回数：13,075 ※2月15日時点

最大同時接続数：287



最終審査会・表彰式 第一部

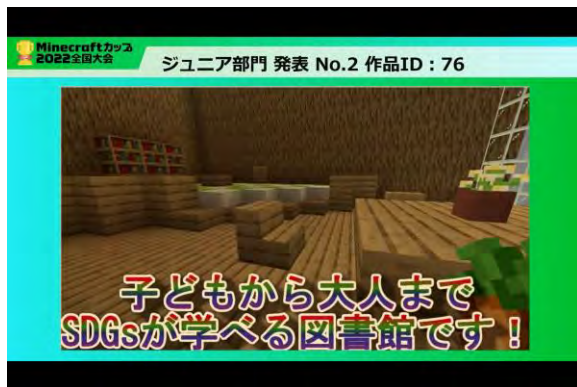
<第一部 9:30 - 13:20> 最終審査会

9:30-9:42	開会式	<ul style="list-style-type: none"> - Minecraftカップ全国大会 紹介 - 開会あいさつ（運営委員長 鈴木寛） - 審査員紹介 - 審査方法について
9:42-13:20	参加者発表	次ページ参照



最終審査会・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	9:42	ツツナミ	東北	479	「Aquaculture水族館」とともに くらす人とまち	Ricky	1
2	9:47	小宮山	南関東	76	自然に優しい自給自足の街	MoonLightHM	1
3	9:52	正頭	東海	96	海をまもるひみつきちのあるまち	たくみとしゅんすけ	2
4	9:57	浅利	沖縄	336	夜のいきもののくらしをまもらないと! NIGHT★ないと★タウン	じんじんナイト	1
5	10:02	畑	北陸	852	水がきれいで魚も笑顔の町	まも@ソロ	1
6	10:07	高崎	北九州	341	たのしいみらいヘレッツゴー! 「ごうかきやくせんタウン」	まつだせいじゅ	1
7	10:12	カズ	北関東	826	コーラル島へようこそ	I t a r u Shark	1
8	10:17	小宮山	四国	650	動物と人間が安全・快適に共存できる島	ゆでたまご	1
9	10:22	高崎	南九州	97	自然を守る空の町	コケ太郎	1
10	10:27	堀内	近畿	545	森と川と海がつながるまち ーツリーハウス・ウォーターランドー	grow up together O.Y	2
11	10:32	高崎	東京	866	雷さまの方舟	CC	1
12	10:37	浅利	中国	761	みんなが暮らせる自然	マイクラブ (miclove)	4
13	10:42	正頭	北海道 海外	146	CO2を減らした街	kota craft	1



最終審査会・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	10:57	堀内	北関東	792	Symphony of Lives (いのちのシンフォニー)	チーム高砂小	7
2	11:02	小宮山	南関東	29	人間も動物も植物も みんなが快適に暮らせる山と海	CHIGASAKI LaLaLa C	8
3	11:07	畑	東北	338	人と生き物 みんなの暮らしを まるまるまると守るまち	雄太郎と佟吾	2
4	11:12	高崎	四国	995	絶滅後の世界 自然再生プロジェクト	Team サニーガーデン	18
5	11:17	堀内	東海	93	循環型リノベーション都市 ～人と自然とドローンが共存する街～	吉川岳人	1
6	11:22	カズ	南九州	135	仮想都市やっちろの生物多様性	チームやっちろ	8
7	11:27	正頭	北海道 海外	308	BiodiverCity～TWIN Town (The World Inside Nature TOWN)	BiodiverCity	2
8	11:32	浅利	中国	264	小さな村の取り組み ～自然をこわさない、共存できる村～	OnigiriDSX	1
9	11:37	カズ	北陸	736	未来の富山湾とまち	CoderDojo 富山	3
10	11:42	小宮山	東京	128	日・水・風・光の自然の街 ～目指せ!!NO炭素!!～	ChallengeCraft	1
11	11:47	堀内	北九州	483	陸と海のtwin tower ～生き物と暮らし、SDGsを学ぶまち～	3兄弟チーム	3
12	11:52	畑	近畿	951	ゆでたまシティ	ゆでたま	1
13	11:57	タツナミ	沖縄	1035	サンゴのカーミージー	サンゴ森林守り隊	3



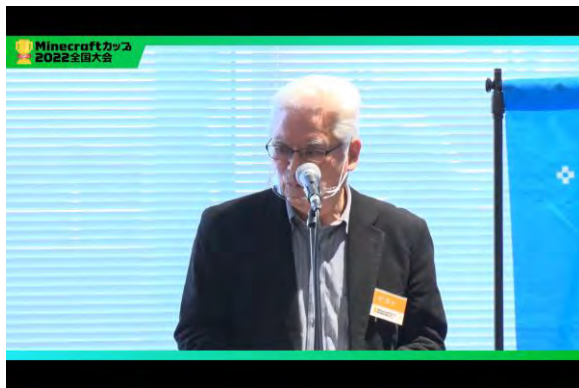
最終審査会・表彰式 第一部 ヤング部門発表

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	12:12	正頭	東海	108	自然と生き物がつながる持続可能な街	U-up	4
2	12:17	畑	北九州	894	みんなと いきものの 街	coderdojoさが&香椎	6
3	12:22	カズ	南関東	232	あたらしいがいっぱい 初島～UI Island～ 地球と共に過ごす暮らしを、愉しみを	CoderDojo船橋・若葉 みつわ台連合チーム	10
4	12:27	タツナミ	東北	296	めざせ!SDGs先進県! 秋田をもっと×2自慢できる県に!	Team AtoZ Lab	9
5	12:32	浅利	北海道 海外	72	津別でかんがえてみた	津別中学校特別支援	5
6	12:37	堀内	東京	160	CodeTropolis Nature	Coding Lab Urban Coders	16
7	12:42	高崎	南九州	564	切子の塔	Beyond the limits ～限界の向こうへ～	5
8	12:47	タツナミ	中国	1122	巨大樹がなくなると生命	metale	1
9	12:52	正頭	沖縄	1048	ミニ美らおきなワールド	沖カトクラフター	1
10	12:57	カズ	四国	994	バイオダイバシティー 自然素材の街	ガーデン スターズ☆	9
11	13:02	タツナミ	近畿	959	未来の水中都市	カナエラ	2
12	13:07	小宮山	北関東	928	2重の世界 自然との共存 ～挑戦しなきゃ世界は変わらない～	Green Team (CoderDojo浦和)	5
13	13:12	浅利	北陸	178	お米の成長	長岡高専 ブレラボチーム	10



最終審査会・表彰式 第二部

＜第二部 13:30 - 14:50＞ 大会ふりかえり（裏：審査協議）	
13:30-13:51	<ul style="list-style-type: none"> - 第二部 開会あいさつ（副運営委員長 赤堀侃司） - 2022年度大会ふりかえり① - 後援・省庁あいさつ - 2022年度大会ふりかえり②
13:51-14:50	<ul style="list-style-type: none"> - パートナーあいさつ① - 2021年度 最優秀作品の紹介 - パートナーあいさつ② - 最終審査ふりかえり ジュニア部門 - パートナーあいさつ③ - 最終審査ふりかえり ミドル部門 - パートナーあいさつ④ - 最終審査ふりかえり ヤング部門



最終審査会・表彰式 第三部

＜第三部 15:00 - 16:10＞ 表彰式		
15:00-16:04	表彰式	<ul style="list-style-type: none">- 第三部 開会あいさつ（監事 岡本正）- 表彰式会場／アワードの紹介- 各アワードの発表／授与
16:04-16:10	閉会式	<ul style="list-style-type: none">- 大会活動報告（事務局長 池本修悟）- 閉会あいさつ（鈴木寛）



開始	賞	授与者	作品ID	チーム名	作品名
15:04	・クラフター賞	タツナミシュウイチ	93	吉川岳人	循環型リノベーション都市～人と自然とドローンが共存する街～
15:08	・SDGs賞	浅利 美鈴	336	じんじんナイト	夜のいきもののからしをまもらないと! NIGHT★ないと★タウン
15:10	・映像クリエイティブ賞	Kazu	338	雄太郎と柊吾	人と生き物みんなの暮らしをまるまるまると守るまち
15:12	・フューチャーイノベーション賞	小宮山 利恵子	994	ガーデン スターズ☆	バイオダイバシティー 自然素材の街
15:14	・エデュテイメント賞	正頭 英和	928	Green Team (CoderDojo浦和)	2重の世界 自然との共存～挑戦しなきゃ世界は変わらない～
15:16	・建築賞	高崎 正治	264	OnigiriDSX	小さな村の取り組み～自然をこわさない、共存できる村～
15:18	・プログラミング賞	畑 紗羅	951	ゆでたま	ゆでたまシティ
15:20	・サステナブルまちづくり賞	堀内 容介	160	Coding Lab Urban Coders	CodeTropolis Nature
15:22	・人と自然がつながる幸せ住まい賞	堀内 容介(積水ハウス)	866	CC	雷さまの方舟
15:24	・ワクワクして暮らせる社会賞	田中 要(BIPROGY)	761	マイクラブ(midlove)	みんなが暮らせる自然
15:26	・人とまち賞	樽林 康治(三菱地所)	338	雄太郎と柊吾	人と生き物みんなの暮らしをまるまるまると守るまち
15:28	・自然と未来のアグリ賞	爲井 清文(農林中央金庫)	545	grow up together O.Y	森と川と海がつながるまち ーツリーハウス・ウォーターランドー
15:30	・まじめにふまじめ!? 楽しんでつくったで賞	千葉 均(ポプラ社)	96	たくみとしゅんすけ	海をまもるひみつきちのあるまち
15:32	・こどもとIT賞	佐々木 勇治(インプレス)	232	CoderDojo船橋・若葉みつわ台連合チーム	あたらしいがいっぱい 初島～UIIsland～ 地球と共に過ごす暮らしを、愉しみを
15:34	・ベストチームワーク賞	中井 陽子(Microsoft)	995	Team サニーガーデン	絶滅後の世界 自然再生プロジェクト
15:36	・One World One Family賞	笹川 順平(日本財団)	341	まつだせいじゅ	たのしいみらいへレッツゴー! 「ごうかきやくせんタウン」
15:38	・奨励賞 審査委員長より一言	タツナミシュウイチ			
15:42	・オーディエンス賞	Kazu	1035	サンゴ森林守り隊	サンゴのカーミージー
15:44	・学校賞	正頭 英和	72	津別中学校特別支援	津別でかんがえてみた
15:46	・新人賞	畑 紗羅	108	U-up	自然と生き物がつながる持続可能な街
15:48	・優秀賞：ジュニア部門	赤堀侃司	341	まつだせいじゅ	たのしいみらいへレッツゴー! 「ごうかきやくせんタウン」
15:50	・優秀賞：ミドル部門	赤堀侃司	308	BiodiverCity	BiodiverCity～TWIN Town (The World Inside Nature TOWN)
15:52	・優秀賞：ヤング部門	赤堀侃司	232	CoderDojo船橋・若葉みつわ台連合チーム	あたらしいがいっぱい 初島～UIIsland～ 地球と共に過ごす暮らしを、愉しみを
15:54	・最優秀賞：ジュニア部門	鈴木寛	866	CC	雷さまの方舟
15:56	・最優秀賞：ミドル部門	鈴木寛	792	チーム高砂小	Symphony of Lives(いのちのシンフォニー)
15:58	・最優秀賞：ヤング部門	鈴木寛	1122	metale	巨大樹がつなく生命

作品ID	チーム名	作品名
479	Ricky	「Aquaculture水族館」とともにくらす人とまち
76	MoonLightHM	自然に優しい自給自足の街
852	まも@ソロ	水がきれいで魚も笑顔の町
826	It aruShark	コーラル島へようこそ
650	ゆでたまご	動物と人間が安全・快適に共存できる島
97	コケ太郎	自然を守る空の町
146	kota craft	CO2を減らした街
29	CHIGASAKI LaLaLa C	人間も動物も植物もみんなが快適に暮らせる山と海
135	チームやっちろ	仮想都市やっちろの生物多様性
736	CoderDojo 富山	未来の富山湾とまち
128	ChallengeCraft	日・水・風・光の自然の街 ～目指せ!!NO炭素!!～
483	3兄弟チーム	陸と海のtwin tower ～生き物と暮らし、SDGsを学ぶまち～
894	coderdojoさが&香椎	みんなと いきものの 街
296	Team AtoZ Lab	めざせ!SDGs先進県!秋田をもっと×2自慢できる県に!
160	Coding Lab Urban Coders	CodeTropolis Nature
564	Beyond the limits～限界の向こうへ～	切子の塔
1048	沖カトクラフター	ミニ美らおきなワールド
959	カナエラ	未来の水中都市
178	長岡高専プレラボチーム	お米の成長



最優秀賞 副賞 特別見学ツアー

2023年4月2日（日）、最優秀賞を受賞した3チームを東京へご招待し、特別な見学ツアーを実施しました。

日時：2023年4月2日(日)10時45分～16時30分

見学場所：日本財団パラアリーナ、日本マイクロソフト品川本社

参加者：ジュニア部門最優秀賞CC、ミドル部門最優秀賞チーム高砂小、ヤング部門最優秀賞metale
とご家族

参加人数：3組28名

実施概要：最優秀賞の副賞として受賞チーム全員を東京へご招待し、パラアリーナでは建物内の構造を知ったり、パラアスリートの練習風景の見学、日本マイクロソフト品川本社では勤務風景の紹介や施設内の一部の見学を行った。交流会ではお互いの作品のワールド内に入って操作を楽しんだり、受賞者から大会スタッフへ質問したりと、オンラインではなかなか実現できなかった交流会の実施を行った。

【当日スケジュール】

10:45 東京国際クルーズターミナル駅 参加者集合

11:00-12:00 施設見学① 日本財団パラアリーナ

<https://www.parasapo.tokyo/paraarena/>

施設案内：日本財団 金子さん

12:30-14:00 昼食、自由行動

14:00 台場駅 集合

14:05 移動

15:00-15:30 施設見学② 日本マイクロソフト本社

<https://www.microsoft.com/ja-jp/mscorp/branch/sgt.aspx>

施設案内：日本マイクロソフト 田中さん

15:30 交流会（日本マイクロソフト本社 セミナールーム）

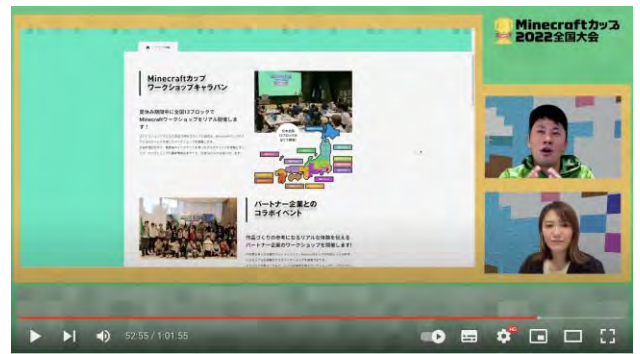
16:30 解散



Minecraftカップ2022全国大会

大会促進における各種展開

Minecraftカップ2022全国大会オープニングイベント



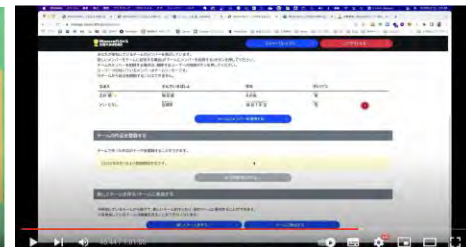
開催日：2022年5月31日 20：00～

概要：オンライン配信のMinecraftカップオープニングイベント
<https://youtu.be/0uBVThiZAxg>

目的：今年度のMinecraftカップのスタート、開催内容の周知
 参加者への応援メッセージ

再生回数：5,335 回視聴 2022/05/31 にライブ配信

- 【プログラム (予定)】 オープニング 2022全国大会の概要説明
 大会テーマ・アワードの発表
 応援ビデオメッセージ
 エントリー・作品応募について
 教育版マイクラフトのアカウントについて
 Q&A



パンフレット制作

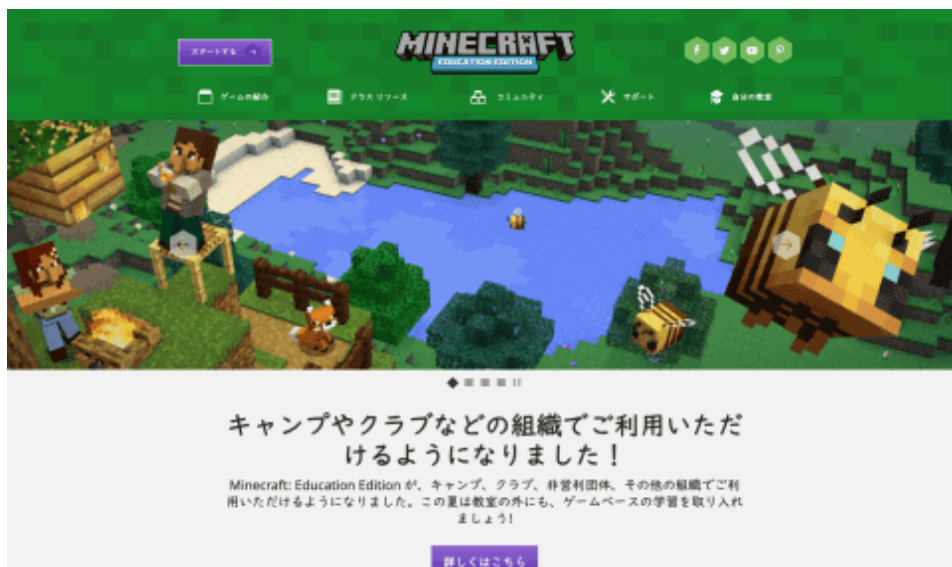
大会応募促進に向けてパンフレットを制作。全国各地へ5万部近く配布を行った。
現物とは別途、公式サイトにてダウンロード配布も行った。

<https://minecraftcup.com/about/>



また、下半期は通年で配布可能な6ページのリーフレットを制作。
パンフレットとは違い、応募締め切り以降も配布できる内容として、全国各地へ配布を行った。





教育版マインクラフトのアカウントを条件付きで無償貸与を行った。

2021年6月より、学校以外の塾やコンピューター教室でもライセンスを利用できるようになった。これを踏まえ、より継続して教育版マインクラフトを利用してもらうために、条件付きで、3,000アカウントを上限として期間限定で無償提供を行った。

また、購入方法がわからないといった方のために、サポート動画なども作成した。

— 大会事務局からのライセンス貸与

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。

2021年から教育版マインクラフトの学校外での利用も可能になったため、以下の方法でライセンスを入手してください。

※大会事務局から貸与している教育版マインクラフトのライセンスの利用期限は、本大会終了の2023年3月末までとなります。

※今年の作品応募まで届かなかった人は、是非来年度のチャレンジに向けて、プログラミングやMakecodeなども調べて実践してみてください。



各地域の大会を盛り上げる地域パートナーとの連携

各地域で大会認知やイベントサポートを担う10の地域パートナーと連携した。

東京都

東京ブロックの地域パートナー特別賞「東京ベイ eSG賞」、受賞者への副賞を設置した。また教育委員会を通じて都内小中高生〇人に大会リーフレットを配布した。



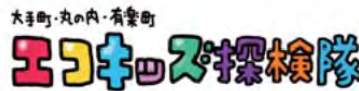
東京ブロック

東京ベイeSG賞

最先端テクノロジーに支えられ、豊かな緑や水に囲まれ、生物多様性にも富んだ、人にやさしい快適な空間が創出された未来の持続可能な都市が表現された作品に贈られる賞

エコキッズ探検隊

Minecraftカップ2022の応援企画として、施設見学やSDGsに関するレクチャー、学んだことを実際にMinecraftで作ってみるプログラムを実施した。
(詳細はp.75を参照)



地方新聞社

大会広報、ワークショップキャラバンの会場選定、集客、運営にご協力いただきました。新聞各社が持つネットワークを生かし、本大会趣旨に賛同いただける地域企業、団体等の新たなパートナーとの連携や地域コミュニティ形成、地方大会運営などにも継続してご協力いただく予定です。



北海道新聞社

信濃毎日新聞

新潟日報社

中国新聞社

西日本新聞社

熊本日日新聞

琉球新報

高知新聞社

全国13地区ブロックで ワークショップをリアル開催

大会認知と教育版Minecraftを体験する機会として、オリジナルの世界を使ったワークショップを全国13か所で開催した。教育版マインクラフトを使ったプログラミングを体験することで、大会に挑戦するものも多かった。

講師：タツナミシュウイチ氏

対象：小学生から高校生

参加：各日25人（全325人）

ダイジェスト動画：

<https://youtu.be/ITvf5QZwsNO>

視聴者数：268回（1月末時点）



ブロック名	開催日・場所	
北海道海外	7/31（日）10:30～15:30	北海道新聞社 本社（北海道）
東北	8/ 7（日）10:30～15:30	仙台トラストシティ（宮城県）
北関東信州	8/11（木）13:00～16:00	信濃毎日新聞社 長野本社（長野県）
南関東	8/20（土）13:00～16:00	藤沢商工会議所（神奈川県）
東京	8/21（日）10:30～15:30	グリーンパレス（東京都）
北陸	8/10（水）13:00～16:00	新潟日報メディアシップ（新潟県）
東海	8/28（日）10:30～15:30	セントレアホール（愛知県）
近畿	7/24（日）10:30～15:30	東大阪市総合体育館（大阪府）
中国	7/23（土）13:00～16:00	中国新聞社 本社（広島県）
四国	7/25（月）13:00～16:00	ちより街テラス（高知県）
北九州	8/14（日）10:30～15:30	シーメイト（福岡県）
南九州	8/15（月）13:00～16:00	びぶれす熊日会館（熊本県）
沖縄	7/17（日）13:00～16:00	沖縄県立図書館（沖縄県）

ワークショップの内容、教材開発について

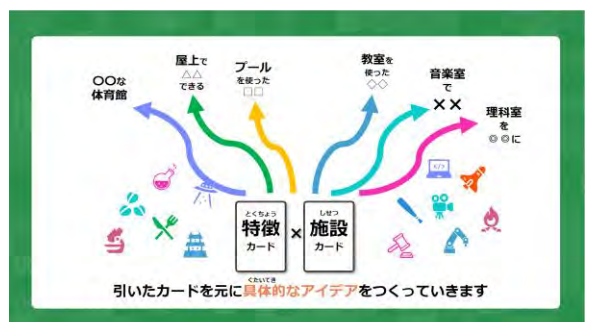
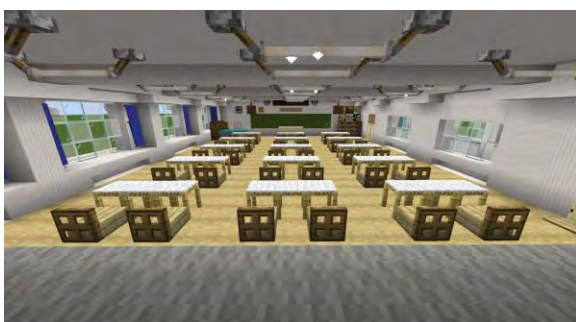
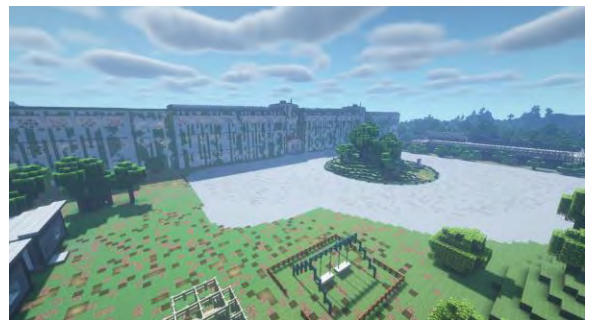
社会課題「廃校の利活用」をテーマとし、アイデアをMinecraftで表現する教育版マイクラフトを活用する教育的意義である、アイデアを構想する力、創造する力を育むこと、他者と話し合い協働することに重きを置き、現実社会の課題を知り、考え、Minecraftの表現とつなげて取り組める「廃校ワークショップ」教材を開発した。



日本の廃校の現状やその利活用方法、アイデアの生み出し方について学習し、グループ5人で解決案を考え話し合い、予めMinecraftの世界上に用意した廃校をリノベーションするプログラム

集合イベント型に加え、学校の授業で使える指導書がついた教材も作成した。

ワークショップ (約3時間)	授業 (45分×3コマ)	内容
30分	—	アイスブレイク (仲間と仲良くなる)
45分	45分	インプット・アイデア制作
90分	45分	マイクラフト制作
30分	45分	発表・好評



コロツアーについて

小学館コロコロコミックのファン向けイベント コロツアー と連携開催

Minecraftカップ大会認知を広げるため、コロツアー開催6拠点にあわせて、6ブロック（北海道海外、東北、東京、東海、近畿、北九州）において同日にキャラバンを開催した。

来場者数：185,541人（6会場合計）

告知展開：コロコロコミック7月号（6/15h発売）、8月号（7/15発売）に掲載

Minecraftカップ体験ブース

教育版マイクラフトを使った過去大会受賞作品に触れてもらい、大会の主旨や概要を紹介し、エントリーを促した。



ワークショップキャラバンの作品発表

コロツアー会場のステージにて、廃校ワークショップの作品（アイデアや工夫点）を子どもたち自身が発表した。



全国各地でのワークショップキャラバンの様子



全国各地でのワークショップキャラバンの様子



パートナー向けの施策①

作品づくりの参考になるリアルな体験を伝えるパートナー企業のワークショップを開催した。

今年度も多くの企業がパートナーとして、Minecraftカップの作品づくりの参考になるリアルな体験ができるワークショップを開催。まちづくりや家づくりなど、リアルな現場を知るワークショップや、プログラミングやデジタルツールの使い方を学ぶイベントとなった。



日時（公開日）	パートナー名	イベント名
2022年 8月26日（金） ・27日（土）	三菱地所 農林中央金庫 エコキッズ探検隊	Minecraftカップ2022全国大会応援企画 エコキッズ探検隊 Minecraftワークショップ
8月23日（火）	積水ハウス	『Kazuさん 生物多様性のヒントに迫る』動画公開 https://youtu.be/UwykkYzT4zw
12月10日（土） 13:00-16:00	BIPROGY	Minecraftフォト大会 ～親子でSDGsについて考えて「豊かな海や陸のある世界」を作ろう～
12月23日～ 3月下旬	積水ハウス	応援施策 展示場

●Minecraftカップ2022全国大会 応援企画 エコキッズ探検隊 Minecraftワークショップ

実施日：8/26（金）13:00-15:00 8/27（土）10:00-16:00 場所：DMO東京丸の内、Marunouchi Street Park、大手町ビルスカイラボ、常盤橋タワー（My Shokudo）

募集人数：親子25組50名（小学校3～6年生）
参加人数：24組48名

実施内容：Minecraftカップ2022の応援企画として、施設見学やSDGsに関するレクチャー、学んだことを実際にMinecraftで作ってみるプログラムをご用意しました。Microsoft Innovative Educator FELLOW（MIEE）のタツナミシュウイチ氏によるMinecraftのワークショップと並行して、保護者の方向けには、子育て・教育について考えるトークイベントを開催。



●Kazuさん 生物多様性のヒントに迫る

公開日：8/23（火）

<https://youtu.be/UwykkYzT4zw>

8,338 回視聴

動画クリエイターのKazuさんが、大阪のど真ん中にある積水ハウス「新・里山」を探検。生物多様性のワールド作りのヒントに迫ります。



※再生回数のアーカイブは2023年1月時点の情報

●Minecraftフォト大会

～親子でSDGsについて考えて「豊kな海や陸のある世界」を作ろう～

Minecraftを通じて親子でプログラム開発を体験する

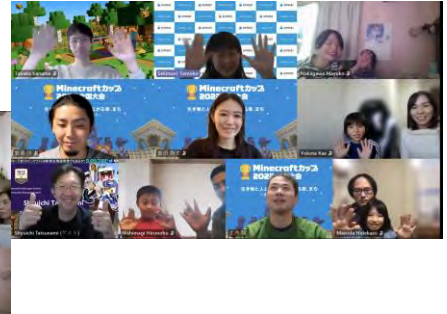
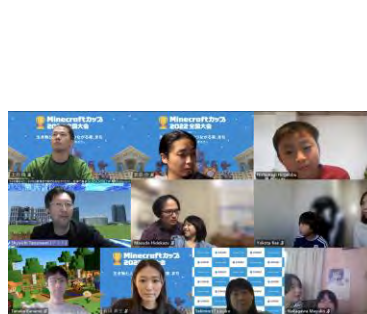
- ・ Minecraftの楽しさを理解し、次年度のMinecraftカップへの参加を促す
- ・ Minecraftの世界で、SDGsを意識した世界を構築することで、親子でSDGsを身近に感じてもらう
- ・ SDGs活動の一環として、従業員への福利厚生として娯楽提供を通じて、新しい教育体系の体験を促す

参加条件フォト作成に教育版マイクラフトを利用すること（Minecraft全国大会サイトより無料入手可能）

募集人員10組（合計20名）程度＊募集人数は社内案内で掲載しない

オンラインイベント開催日:2022年12月10日（土）14:00～16:00

事前に作成したテーマに沿ったワールドを発表→タツナミ先生よりアドバイス。レッドストーン回路の説明、レクチャーを行いました。



●積水ハウス 全国の展示場で作品展示

実施期間：

2022年12月23日（金）～2023年3月下旬

対象：

Minecraftカップに参加された方および今後の参加を検討されている方

内容：

- Minecraftカップ2022全国大会応募作品の掲示。各展示場より、作品1つ1つにコメントを掲載
- 展示場にて「住まいのSDGs学習プログラム」を実施（再受講も可）。受講後には卒業証書をプレゼント。
- 生物多様性を学ぶお庭づくりのカタログ「庭木セレクトブック」の使い方リーフレットをお渡し



Minecraftカップ2022 全国大会に参加した団体や 学校へ取材を行った。

目的：

Minecraftカップに取り組んだ団体や学校がどのように取り組んだのかを紹介することで、学校や教育関係者をはじめとするプログラミング教育に関わる方々に、大会に参加したいという思いをもってもらうため。

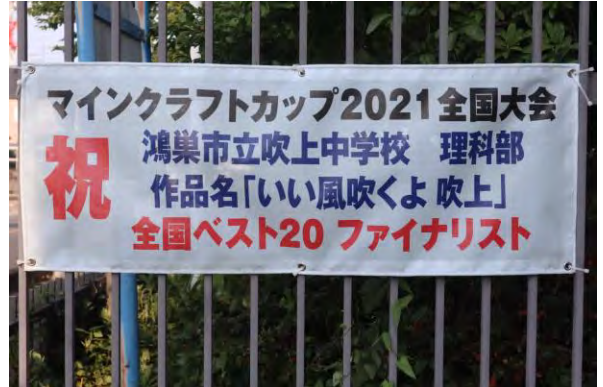


公開日	取材先	記事リンク
7月13日（水）	埼玉県：鴻巣市立吹上中学校理科部	https://minecraftcup.com/news/541/
8月10日（水）	沖縄県：CoderDojo名護	https://minecraftcup.com/news/782/
9月18日（日）	大阪府：水都国際中学校・高等学校	https://minecraftcup.com/news/1232/
9月26日（月）	神奈川県：社会福祉法人聖音会鎌倉児童ホーム	https://minecraftcup.com/news/1234/
10月5日（水）	神奈川県：プログラミングと英語の教室 LaLaLa KIDS	https://minecraftcup.com/news/1236/
11月9日（水）	岡山県：プログラミング教室 コドモライク エスト	https://minecraftcup.com/news/1748/
11月17日（木）	茨城県：開智望中等教育学校 Minecraft製作同好会	https://minecraftcup.com/news/1780/
11月30日（水）	北海道：津別町立津別中学校 特別支援	https://minecraftcup.com/news/1960/
12月27日（火）	学校法人角川ドワンゴ学園 N高等学校	https://minecraftcup.com/news/2162/
3月18日（土）	千葉県：CoderDojo若葉みつわ台	https://youtu.be/Yxm9tSfHWuE https://youtu.be/nq1bF4lV6P4

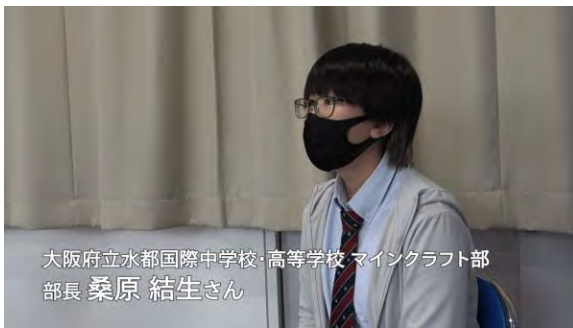
全国各地での取材の様子



埼玉県：鴻巣市立吹上中学校理科部 2021年大会ファイナリスト



沖縄県：CoderDojo名護 名護市立稲田小学校と連携



大阪府立水都国際中学校・高等学校 マイクラフト部 部長 桑原 結生さん



大阪府立水都国際中学校・高等学校 マイクラフト部 野田 陽馬さん 高松 永遠さん

大阪府：水都国際中学校・高等学校 マイクラフト部



社会福祉法人聖音会鎌倉児童ホーム 施設長 加藤 昌代さん 経営企画室室長 秦 晴彦さん

神奈川県： 社会福祉法人聖音会鎌倉児童ホーム



神奈川県：プログラミングと 英語の教室 LaLaLa KIDS

全国各地での取材の様子



岡山県：コドモミライクエスト

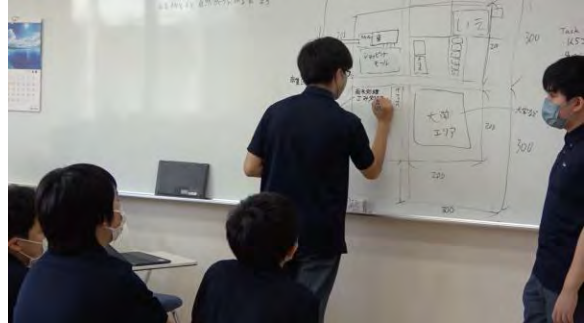


北海道：津別町立津別中学校 特別支援



開智望中等教育学校
Minecraft製作同好会
顧問 大森美衣南先生

茨城県：開智望中等教育学校 Minecraft製作同好会



学校法人角川ドワンゴ学園 N高等学校



プロジェクトマネジメントの経験



構造を決めてから作り始める

千葉県：CoderDojo若葉みつわ台