マインクラフトワークショップ

参加無料

2016.11.12 SAT

START 13:00 から – FINISH 16:30 まで

開催地：益城町立広安西小学校

主催：未来のまちづくりプロジェクト実行委員会

協力：復興ICT支援チームリバイブくまもと・NPO法人HITOプロジェクト・NPO法人CANVAS・日本マイクロソフト株式会社

ワークショップ実施概要

NPO法人CANVASが日本マイクロソフト株式会社から支援を受け、熊本県を拠点にで活動をする団体復興ICT支援チーム「リバイブくまもと」、プログラミング教育を中心に子供向け講座を開催する「HITOプロジェクト」と連携し、熊本地震の復興支援の一環として益城町立広安西小学生にてマインクラフトワークショップを開催。

日時：2016年11月12日（土）13時～16時半

会場：広安西小学校図書室

参加人数：20名（応募総数：74名）

持帰り物：作品紹介映像データ

マインクラフトについて

Minecraftは、3Dの仮想世界の中でブロックを組み合わせて建物をつくったり、アイテムをつくることの出来る、世界中の子どもたちに大人気のゲーム。Minecraftの仮想世界の中でプログラムを書くことで様々なものを自動化できるため、プログラミング教育の教材としても注目を集めています。

今回のワークショップで使用した「Minecraft: Education Edition」は、教育者コミュニティからのフィードバックを元に開発された教育現場向けMinecraft。学校現場での利用を想定したさまざまな便利な機能が備わり、例えば児童・生徒個人にIDを割り当てることで安全なログインができるようになったり、各々の学習活動記録の管理が可能になるなどの機能を使うことができます。

その他、Minecraft内での作品を撮影・記録するためのカメラ機能、学習に不要な設定を無効にするモードによる授業運用支援機能、学習の際の情報共有や課題提示といった授業をスムーズに行うための支援機能等様々な機能が備わっており、サーバーを構築する必要なく、最大30人で協働学習を行うことができます。

ワークショップのねらい

■自ら試行錯誤しながら創作し、複数人での協働制作も体験しながら、
デジタルテクノロジーを活用して表現・発信することの楽しさを感じる時間をつくること。

■マインクラフトを通してブロックを組み合わせ、
立体的な構築・構成を知り・制作をすることで、立体感覚や空間認知能力を育む。

■マインクラフトで思い通りにブロックを組み合わせ、
簡単な装置を作成することで身の回りの技術の仕組みに関心を寄せ、
その仕組みを理解しようとする態度や意欲を養う。

ワークショップの流れ

Minecraftで未来のまちをつくろう！

①導入：「Minecraft」ってなんだろう？
②基本： Minecraftのチュートリアル体験！基本操作を練習しよう。
③アイデアワーク：未来のまちにある「仕事」や「お店」ってどんなもの？
④自由制作：みんなのお店をつくろう！
⑤発表：どんなお店ができたかな？

子どもたちのワールドには、Microsoft
インターンの玉木さんによる熊本城も。

ワークショップの様子 ① ／Minecraftチュートリアル体験

ACTIVITY

１）Minecraftの広い草原で、基本的な動作やアイテムの出し方、ブロックの構築の仕方を練習。

２）グループごとに1つずつの「真っ暗な家」を用意。

グループで協力して、松明をつけたり、ガラスの窓をつけたり、家具を置いたり花を植えたり・・

未完成な家を、みんなでオリジナルのお家に完成させました。

Minecraft自体の認知度は100パーセント。

パソコン版の経験者は半々程度でしたが、経験者の子どもが未経験の子どもたちに教える場面も多く、

その他、サポートスタッフのフォローもあり、基本操作は問題なく進むことができました。

ワークショップの様子 ② ／アイデアワーク

ACTIVITY

１）自由制作に入る前、パソコンを離れ図書室でアイデアづくりのためのブレインストーミング。

２）「お仕事図鑑」などの書籍をみんなで読み合いながら、各々今考えているお仕事について話したり

　１人1人の「お仕事」を考えました。

「Amazonみたいな仕事をマイクラ上につくりたい！」・「全部が自動販売機になってるコンビニをつくる！」など

制作する前から、子どもたちの頭の中には様々なイメージが溢れていました！

ワークショップの様子 ③ ／自由制作～発表

黙々と制作を進める子もいれば、グループで協力しながら進める子どももいたり、子どもたちは約1時間半の制作時間をまるごと集中して取り組んでいました。作品発表は、「どんなお仕事？」「そのお仕事のために、作品はどんな機能や表現になっている？」など質問形式で、1人ずつじっくり発表を行いました。

ワークショップで生まれた作品例

「熊本城の地下の動物園」

新しい熊本城の地下に、羊や鶏と遊べる動物園！

「屋台のたこ焼き屋さん」

たこ焼きに似たブロックを使って、屋台のたこ焼き屋さん

「お花農家」

室内でも室外でも育てられるような設備。

「遊園地（の中の迷路コーナー）」

蜘蛛の巣やかぼちゃブロックなどを駆使したびっくり迷路。

ワークショップので生まれた作品例

「お肉がいっぱい売ってるコンビニ」

牛・豚・鶏、様々な種類の肉を扱っています！

「お水屋さん」

外に水汲み場があり、すぐに水を売ることができます。

「地下の本屋さん」

地下空間の壁にぎっしり本の詰まった本屋さん

「熊本城のそばのコンビニ」

店員さんがよく逃げ出してしまう！？曰く付きのコンビニ。

ワークショップので生まれた作品例（街並み）

右手の水色の構造物は、温泉。（吹き出しているのは湯気）

ワークショップので生まれた作品例

熊本城のそばの避難所。（右手の赤い屋根の建造物）

ワークショップので生まれた作品例

チームによっては、遊歩道や道路を制作する子どもたちも。