



群馬デジタルイノベーションチャレンジ

マイクラで学ぶ デジタルを活用した学習

講師：共愛学園前橋国際大学 国際社会学部 学部長
村山 賢哉（むらやま けんや）





講師紹介：村山 賢哉（むらやま けんや）

共愛学園前橋国際大学 国際社会学部長 教授

大学で教えてること：経営学（けいえいがく）
プログラミング など

好きなもの：コンピュータ、デジタル機器、ゲーム、
おにぎり





Minecraft = ゲーム？





Minecraft

がた
サンドボックス型ものづくりゲーム
(砂場遊び)

さまざま み め やくわり つか
様々な見た目・役割をもったブロックを使って

なに つく ぼうけん
何かを作ったり、冒険したり





かんが つく そうぞうりよく
考え、創る（創造力）

いっしょ あそ きょうどうりよく
一緒に遊ぶ（協働力）

じつげん かだいかいけつりよく
実現する（課題解決力）

Minecraft: Education Edition

世界150か国で教育に導入





「デジタル」のすごさ

^{どうぐ} 道具 ^{かみ} (紙やペンなど) ^{むげん} が無限に ^{つか} 使える

タブレットで何万枚でも絵が描ける

^{つく} 作りたいもの・作りたいことを ^{さいげん} 再現できる

コンピュータ上で設計して再現 (CG・CAD)

^{かんたん} 簡単にできないことや ^{きけん} 危険なことも ^{あんぜん} 安全に ^{ため} 試せる

遠い国の様子を見たり、飛行機操縦の練習ができる





つづきから始めるとき

色々な世界



作成した世界を表示



ライブラリを表示



新しく作る



世界に参加

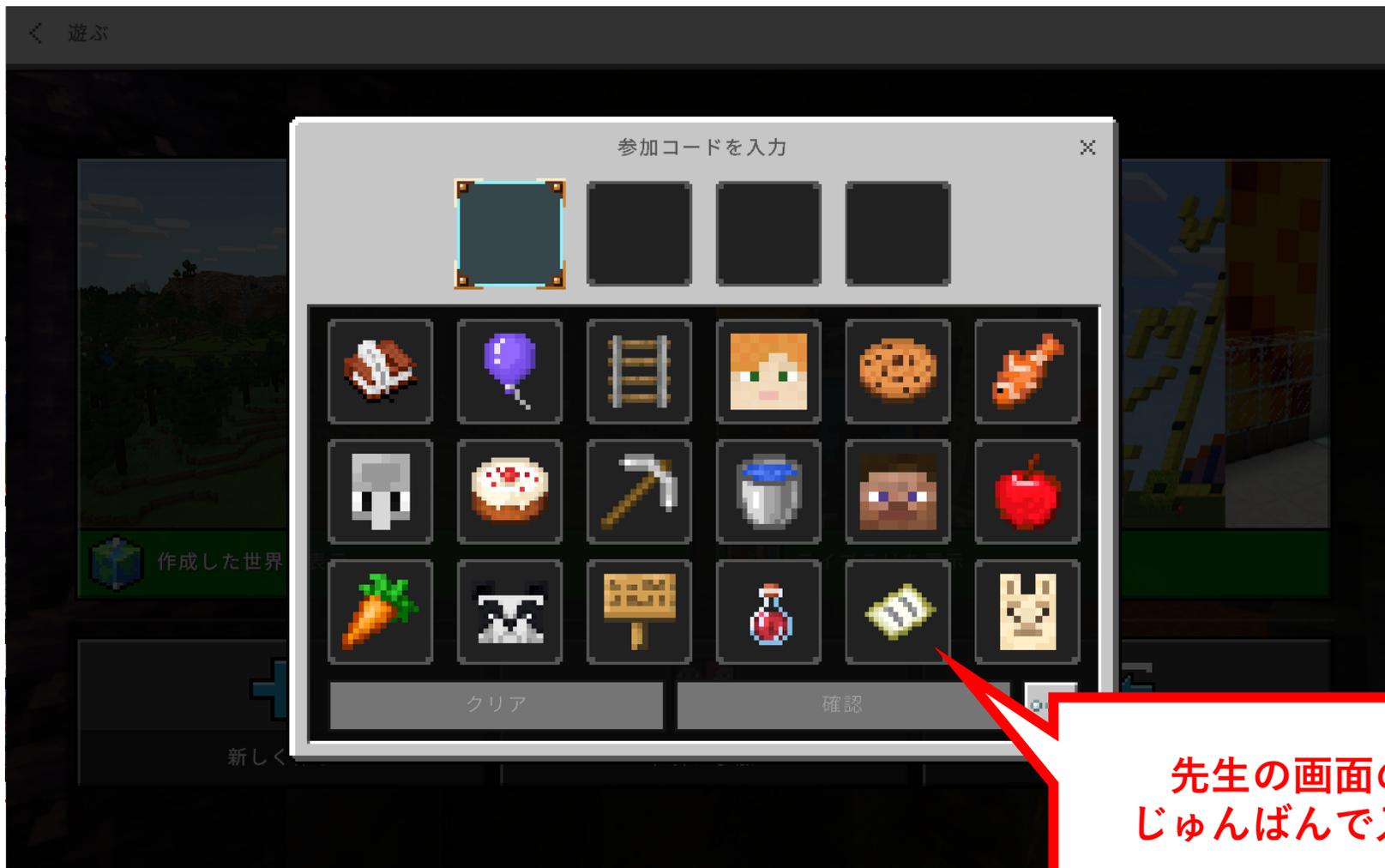


インポート

新しい世界で
始めるとき

誰かの世界で
遊ぶとき





先生の画面の
じゅんばんで入力



位置: 0, 4, 0

- W キー 前進
- S キー 戻る
- A キー 左移動
- D キー 右移動
- SPACE キー ジャンプ
- SPACE キー x2 飛行の開始
- E キー 持ち物
- T キー チャット
- C キー コードビルダー
- SHIFT キー し の び 足

H キー 操作方法を非表示にする

そうさ方法

キーボードの「H」を
押すといつでも見れる





きょう いちにちめ ないよう
今日（一日目）の内容

かんが つく
「考え、創る」をやってみる

つぎ いえ ましょうめん みた ず
次のページは「家」を真正面から見た図です

たてもの うし よこ
この建物の「後ろ」や「横」はどうなっているか、

かんが つく
考え、創ってみよう





位置: -1, 4, -1



H キー

操作方法を表示する



① 「E」 キーを押して
アイテム画面を出す



② 上の一覧からこの4つを
探し、クリックして下の
「持ち物」に入れる

③ 「ESC」 キーを
押すと世界に戻る



くふう

はっぴょう

工夫したところを発表しよう





ほんばん
本番

じぶん かんが つく
自分で考え、創ってみよう

じぶん まち たてもの つく
自分の町にこんな建物あったらいいな！を作る

せいかい
正解はありません。みんながあつたらいいな！と

おも たてもの なら すてき まち つく
思う建物が並ぶ素敵な町を作ろう





じかい しゅくだい
次回までの宿題

じぶん つく たてもの せっけいず か
①自分の作りたい建物の設計図を書いてこよう

らくがき
落書きのようなものでかまいません

じぶん けんちく とき
②自分が建築する時のヒントとなるような

たてもの しゃしん と
かっこいい、すてきな建物の写真を撮ってこよう

他の人にめいわくをかけないようにおうちの人や大人と一緒にやろう

