

令和 7 年 6 月 27 日



## 守山市 記者提供 資料

担当部署	教育委員会文化財保護課
担当者	北川 祐輔
電話	077-582-1156
FAX	077-582-9441

### 世界初！？ 伊勢遺跡史跡公園講座 ～文化財×プログラミング～ 『「弥生の王国」伊勢遺跡をマイクラで創ろう！！』

伊勢遺跡史跡公園では、多くの方に遺跡の魅力を発信するために様々な講座を実施しています。今回は、**弥生時代の国史跡としては初めての試み**として、大人気ゲーム「マイクラフト」の教育版を活用し、プログラミングと発想力を駆使して整然と整備された伊勢遺跡をデジタル上で作り上げる講座を実施いたします。

※マイクラフトとは 2011 年に発売されたゲームで、ブロック状のアイテムを組み合わせて自由に建築したり、空間を作り出すことができる。

- 日時 令和 7 年 7 月 26 日（土）、27 日（日）連続講座  
両日とも午前 10 時から午後 5 時頃まで
- 場所 伊勢遺跡史跡公園 遺構展示施設（守山市伊勢町 80 番地）
- 応募 市内在住、在学の小学校 4～6 年生 親子 15 組
- 内容 1 日目 ①伊勢遺跡を知ろう ②祭殿を創ってみよう  
2 日目 ①祭殿を自由に飾ってみよう ②作成した祭殿を発表しよう
- 講師 REDEE 株式会社（京都府）

#### ●講座の概要

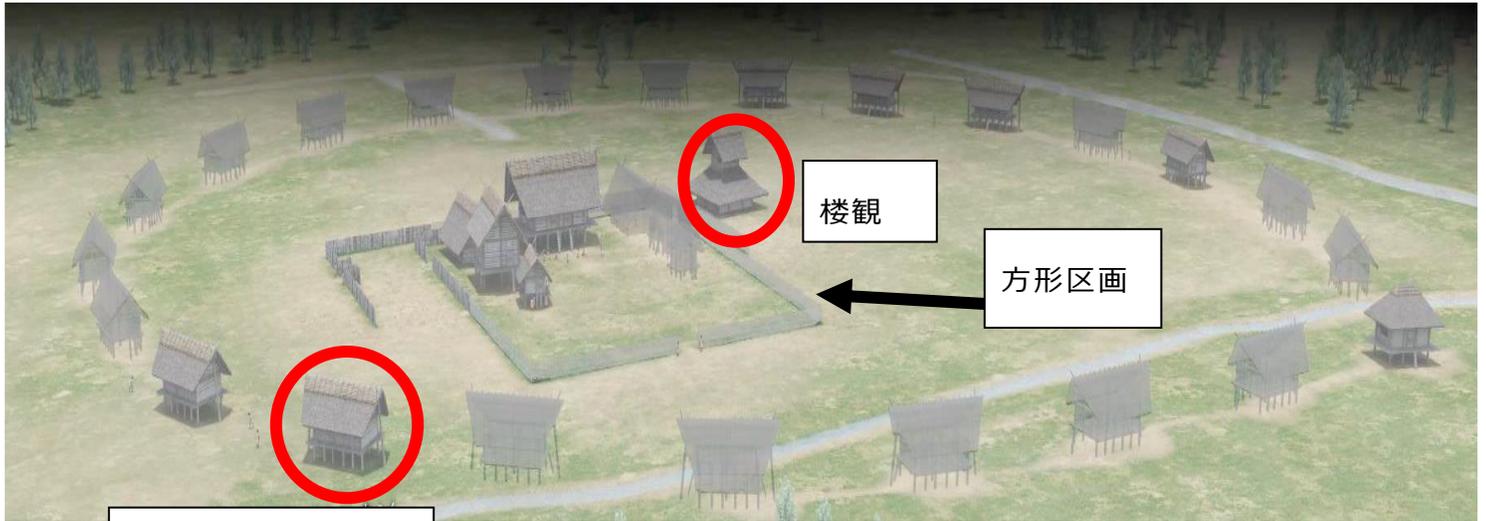
国史跡伊勢遺跡は、方形の堀に囲まれた建物空間である「方形区画」、広大な野洲川流域平野や遺跡を見渡すことのできる「楼観」、そして楼観を中心に円形に配置された巨大な「祭殿」により構成されています。これら大型建物で創られた広大な特異空間は「弥生の王国」と呼ぶべき、強力な権力者（王）がそこにいたと考えられています。

本講座は、専門講師を起用して 2 日間の連続講座で実施し、プログラミング学習などで使用されるマイクラフトエデュケーションを用いたプログラミングによって、伊勢遺跡に実在した建物（祭殿）を 1 人 1 棟、創り上げます。（1 日目実施）

また、2 日目には参加者の想像力を活かして 1 日目に作成した祭殿をデコレーションして、オリジナル祭殿を作成、発表します。

参加者が作成した祭殿のデータは後日、1 つのデータにまとめ、実際に調査で発見された円周上に立ち並ぶ祭殿として配置した後、伊勢遺跡史跡公園をはじめとする市内施設のサイネージにて展示いたします。

伊勢遺跡の祭殿群（イメージ）



楼観

方形区画

祭殿（参加者作成）

マイクラで作成した方形区画（イメージ）



マイクラで作成した楼観（イメージ図）



参加者に作成してもらった祭殿のイメージ（CGデータ）



# 記者の皆さまへ

---

## ～ マインクラフト エデュケーション とは？ ～

### ① マインクラフト エデュケーションとは

世界中の学校で導入されている、Microsoft 社が提供する教育用ソフトウェアです。子どもたちが楽しみながら、プログラミング、数学、理科、歴史、SDGs などを探究的に学ぶことができます。

### ② どんなことが学べるの？

- プログラミングの基礎：ブロック型（メイクコード） / Python（コードの記述が簡潔）
- 協働しながらのグループワーク
- 地域や歴史の探究、環境問題の理解
- 空間把握・創造力・論理的思考力の育成

### ③ 記者の方に知ってほしいこと

Minecraft は「ただのゲーム」ではありません。

教育版はチャット制限や教員管理機能もあり、安全に学べる設計となっています。例えばご家庭などでも、お子様の作品と一緒に見たり、学びの様子を話し合うことで、学習効果がさらに高まります。

### ④ ご家庭でのサポートのお願い

- お子様に取り組んでいる内容に関心を持つ
- 定期的に利用状況を確認する
- 学校との連携・フィードバックにご協力ください

### ⑤ もっと知りたい方へ

REDEE株式会社

担当：森本 講師：藤基

<https://www.redee.co.jp/>