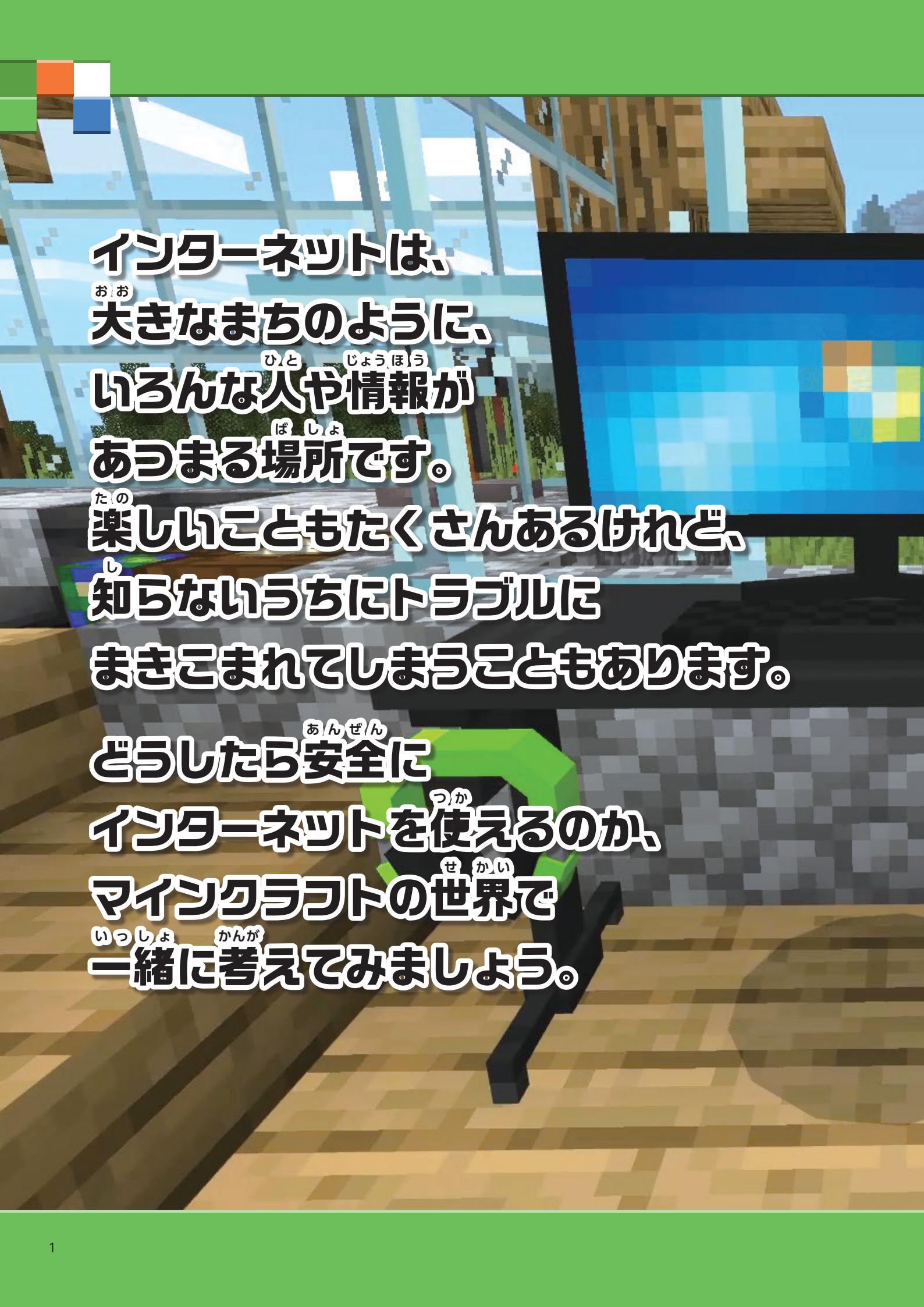


# マイクラで 一緒に学ぼう 安全なインターネットの使い方



だれ  
誰もが安全に、  
インターネットで学び、  
発見し、楽しめる環境のために  
あんぜん  
まな



インターネットは、  
おお  
大きなまちのように、  
いろいろな人や情報が  
あつまる場所です。  
たの  
楽しいこともたくさんあるけれど、  
し  
知らないうちにトラブルに  
まきこまれてしまふこともあります。

どうしたら安全に  
インターネットを使えるのか、  
マインクラフトの世界で  
一緒に考えてみましょう。





あ  
開けなくてよかった！

アイアンゴーレムに  
追い払ってもらおう。

アイアンゴーレム  
ねが  
お願い！

ボコッ！

ボブン



やりました！ 誰かが家に来たときは、ドアを開ける前に「誰が来たのかな」と確認しますよね。インターネットも同じです。インターネットはとても便利ですが、注意して使わないと、こまつことや危ないことに巻き込まれてしまうことがあります。あなたと家族の安全を守るために、「クリックする前に少し止まって考える」ことを忘れないでください。

## 保護者の方へ

インターネットは今や生活に欠かせない便利なものとなり、インターネットを通じてさまざまな情報やサービスにアクセスできることで私たちの生活は豊かになっています。

しかしその一方で、悪意ある人たちが、名前や住所、写真、クレジットカード情報、銀行口座など、私たちの大切な情報をだまし取ろうとするケースも増えています。

家のドアを開ける前にインターホンで訪問者を確認するように、インターネットのリンクやボタンをクリックする前に、まず立ち止まって「これは本当に大丈夫かな？」と考えることを、お子様と一緒に考えていただければ幸いです。

# だれとも 誰が友だち？

＼ ポーン ／

パソコンが鳴っていますね。  
だれ 誰かからメッセージがききましたよ。



こんにちは、同じクラスのたろうだよ。  
インターネットにつないで一緒にゲームしようよ。  
ぼくのユーザー名は MineGamer1212 だよ。  
フレンド申請していいか、先生に聞いてみて！



インターネットにつないで、たろうくんと遊んでもいいですよ。たろうくんのユーザー名は覚えてますか？似ているユーザー名がたくさんあります。まちがわないように、「クリックする前に少し止まって考える」ようにしてくださいね。メモしておくのもいいですよ！

たろうくんのユーザー名を書いてみましょう。

たろうくんのユーザー名は \_\_\_\_\_ です。

## あほえよう

ユーザー名：インターネットの世界で使う「名札」のようなものです。その名前で、だれがそのゲームやアプリを使っているかがわかります。

インターネットに入りました。  
だれ あそ はい  
誰と遊びたいかを伝えて  
フレンド申請しましょう。

でも、この人は  
たろうくんのことを  
知らないみたいですね……。



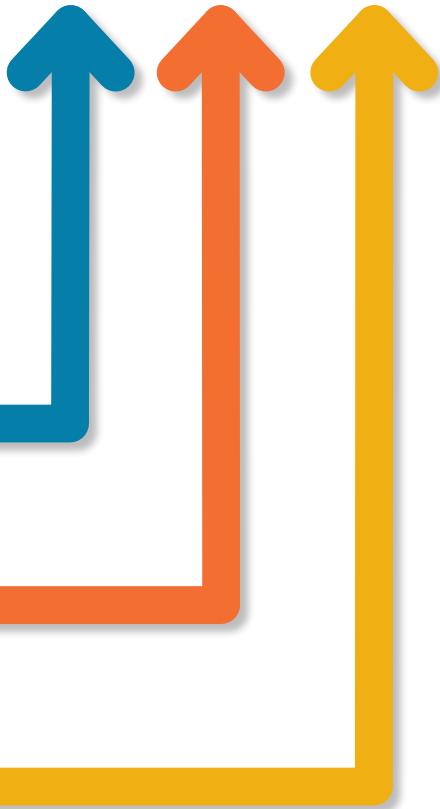
ようこそ！ だれ  
誰とフレンドになりますか？  
めい えら  
ユーザー名を選んでください。

MineCrafter12

MineGame21

KidGamer1212

MineGamer1212



まえ お前のワールドに入らせろよ。  
ぜん ぶ めす 全部盗んで壊してやる。ゲーム  
こわ をメチャクチャにすることもで  
はい きるぞ。入させてくれるまで、メッ  
おく つづ セージを送り続けてやる。



たいへんです！ 知らない人と  
フレンドになってしましました。  
ユーザー名の文字や数字がちゃ  
んと合っているか、もう一度メ  
モを見て確認しましょう。

おめでとう！  
ちゃんとたろうくんの  
ユーザー名を選んで  
ワールドに入れましたね。



フレンドになってくれてありがとう！  
このアスレチックで一緒に遊ぼうよ。



ちゃんとたろうくんと遊べましたね！  
インターネットには似ているユーザー名が  
たくさんあります。友だちとゲームで遊ん  
だり、フレンドになる時は、正しいユーザー  
名なのか気をつけましょう。

### 保護者の方へ

インターネットで繋がった相手は、基本的に顔や姿が見えません。そのため、本人を見分けるためには、ユーザー名を正しく扱う必要があります。一緒にゲームをしたり、チャットをするために、お友達とつながるときは、本人の正しいユーザー名をノートなどに書き留めましょう。また、ユーザー名には英語や数字、記号など、低年齢の子には難しい文字が使われています。大人が間違えないようにサポートしてあげてください。

# おし 教えていいの？

新作の迷路ゲームにログインして  
友だちと遊ぶ約束をしました。

おや？ ゲームにログインしたら  
「プログラマー」という人が  
話しかけてきましたよ。



やあ、この迷路はかなり難しいよ！ でも、私は一番に迷路を抜け出せる特別な方法を知っているんだ。君のアカウントにも入れてあげができるよ。パスワードを教えてくれたら、すぐに使えるようになるよ。さあ、パスワードを教えて！



個人情報は知らない人に絶対教えてはいけませんよ！  
知らない人にパスワードを教えるのは安全でしょうか？

パスワードを教える

パスワードは教えない

おぼえよう

パスワード：インターネットの世界で使う、自分だけの秘密のカギのようなものです。誰かに知られたら、自分の大事な情報が盗まれてしまうかもしれません。



あなたのアカウントが盗まれて、個人情報をみんな  
が見られるようになってしましました。あなたの個  
人情報をちゃんと安全に守れる状態になるまで、ゲー  
ムは遊べません。



パスワードを人に教えると、その人はあなたの個人  
情報を見ることができます。パスワードは  
知らない人や友だちにだって教えてはいけません。「ク  
リックする前に少し止まって考える」ことを忘れ  
ないようにしてくださいね！



せんせい  
先生

まも  
パスワードをちゃんと守れましたね！ パスワード  
は大事な情報です。知らない人や、友だちにもぜつ  
たい教えてはいけません。あやしいと思ったら、大  
な おし ひと とも  
な そだん おも おと  
人に相談しましょう。



めいろ  
迷路スタート！

ズルしようとした人は、  
追い出しました。安心して迷路を楽しんでくださいね。

めいろ さくしゃ  
迷路の作者



### 保護者の方へ

パスワードを人に教えてしまうと、個人情報が盗まれるだけでなく、最悪の場合、犯罪などに悪用される恐れもあります。どんなに魅力的なサービスや報酬が受けられるとしても、他の人にパスワードを教えてはいけません。

# ホンモノ？ ニセモノ？



マインマートの注文に関する問題  
先日のご注文に問題が発生しました。下のボタンをクリックして、私たちにご連絡ください。

連絡する

エメラルドの防具を買った  
「マインマート」からの  
メッセージのようです。  
いったいどんな問題が  
あったんでしょう！

えええー！！





クモの巣があるし……

メッセージを送ってきた  
お店に連絡してみました。

うーん、なんだか  
様子が変ですよ？



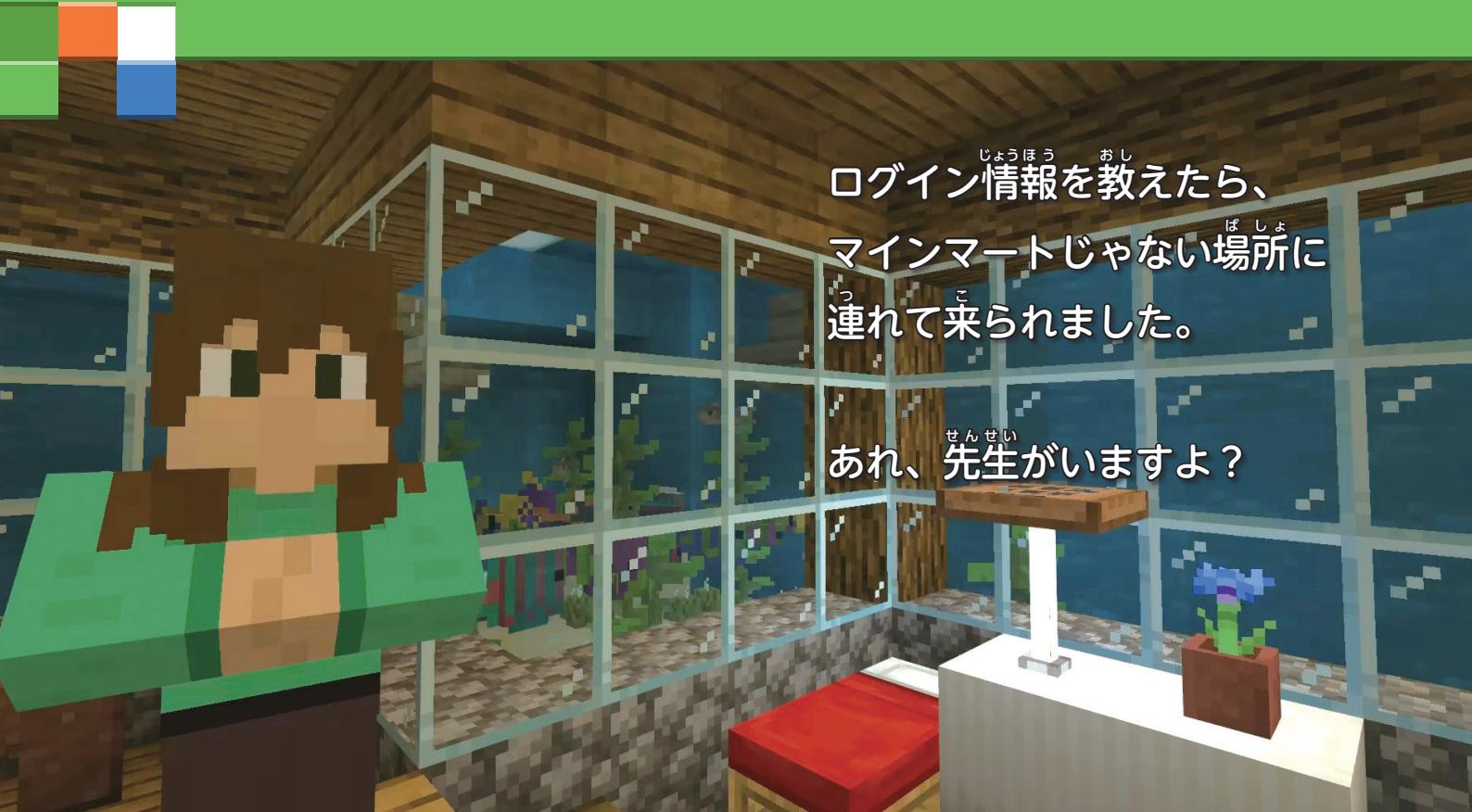
注文に何か問題があったみたいです。何かはわかりません。アカウントにアクセスして注文を調べるの  
で、ログイン情報を教えてください。

ログイン情報を教える

ログイン情報を教えない

おはよう

ログイン情報：あなたがインターネットを使うための秘密のとびらの合言葉のようなものです。ユーザー名やパスワードなどがふくまれます。



さぎ さかなつ  
これはフィッシング詐欺です！ 魚釣りのこと

ほんもの みせ かいしゃ  
ではありませんよ。本物のお店や会社のフリを

だいじ じょうほう めす かた  
して、あなたの大事な情報を盗むやり方です。

ほんもの かいしゃ だいじ じょうほう  
本物の会社は、メッセージで大事なログイン情

ほうき ちゅうい  
報を聞いたりしません。

き ちゅうい  
どんなところから来たメッセージでも、注意を

なに えら とき まえ  
しましょう。何かを選ぶ時は「クリックする前

すこ と かんが わす  
に少し止まって考える」を忘れないように。





知らない人にまかせないで  
自分で直接確認しに行こう！



注文を調べましたが、何も問題はありませんでした！ 今からあなたの商品をお届けするところです。楽しみに待っていてくださいね。



絶対に人にログイン情報を教えないことの大切さがわかりましたね。本物の会社は、メッセージでログイン情報を聞いたりしませんから。

### 保護者の方へ

メールやショートメッセージで、本物の会社になりすまして個人情報を盗もうとする「フィッシング詐欺」にも気をつけましょう。緊急性のある内容や、根拠のない警告などで慌てさせて、クリックさせようとする巧妙な内容のものがほとんどです。メールにあるリンクをクリックする前に、書かれていることは本当かを考えて、本物の会社のサイトを直接確認するなど、普段から自衛を心がけましょう。

# みせえら お店選びは気をつけて！

今日は先生におつかいを  
たのまれました。

なに 何をどこで買うのかな？



カボチャパイをジャングルマーケットで買ってきてくれま  
せんか。ここは安全なお店です。お店はインターネットで  
検索してくださいね。

よし、インターネットで  
検索してみよう！  
「ジャングルマーケットの  
カボチャパイ」……と。

いっぱい見つかった……どれだろう？



### パイインザスカイ

いちにちじゅう うご さいこう とど  
一日中オープンを動かし、最高のパイをどこへでもお届けします！

ここに行く



### ヨーホー！パイレーツベーカリー

おうごん たから さが  
やあ、黄金のお宝をお探しかい？それよりいいものがある、カボチャパイだ！

ここに行く



### パイゼア！オンラインベーカリー

かいさいいちゅう みのが  
カボチャパイの大セール開催中です。見逃すなんてもったい  
ない、今すぐご注文を！

ここに行く



### スペシャリティパイ株式会社

わたし せんもん か さいこう  
私たちはカボチャの専門家です。ぜひ、最高のカボチャパイ  
をご購入ください！

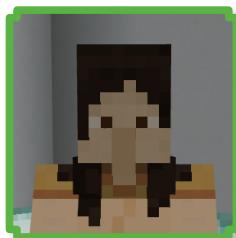
ここに行く



### ジャングルマーケット

さいこう そ ざい まいにち かえ  
最高の素材で毎日カボチャパイを焼いています。気に入らなか  
ったらエメラルドをお返しします！

ここに行く



### トロピカルショップ

ちゅう こ  
ただいまセール中です！1エメラルドで5個のカボチャパイ  
が買えますよ。

ここに行く



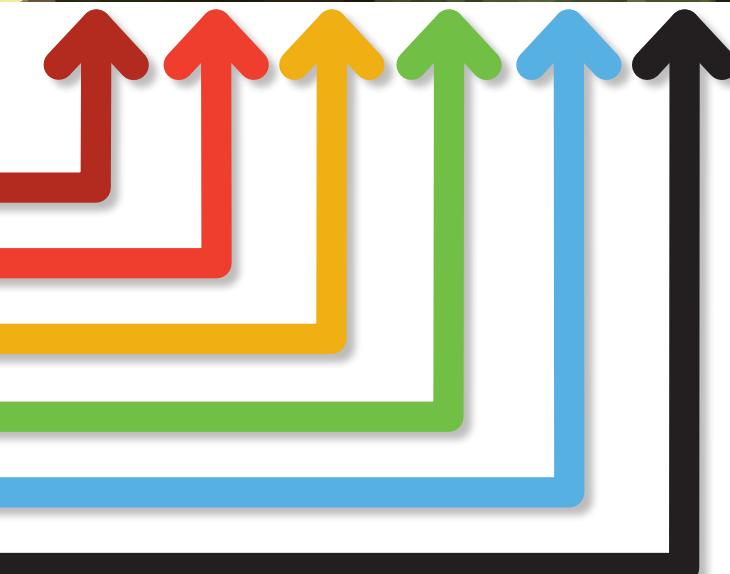
### パイザラス

わたし じんせい さいこう  
私たちの人生は最高のカボチャとともにあります。おいしい  
カボチャパイをどうぞめしあがれ！

ここに行く

あれ？ このお店は  
先生に言われたお店  
じゃない！

エメラルド返してもらって  
買い直さなくっちゃ……。



エメラルドを返してほしい？  
その辺にありますよ、私は忙しいので  
自分で見つけてください。



ここは違うお店でしたね。インターネットの知らないお店  
で買うときは、まずしっかり調べましょう。お店の評判を  
確かめたり、周りの人に聞いたりしましょう。そうしない  
とお金を使ったり、家族を困らせたりすることがあります。



いらっしゃいませ！ 焼きたてのカボチャパイがもうすぐできあがります。待ってる間にクッキーの材料集めを手伝ってくれませんか。お礼にクッキーをさしあげます。またのご利用をお待ちしています！

## 保護者の方へ

インターネットショッピングには、同じ商品を大幅に安売りしたり、さまざまな特典をつける店舗があります。しかし、一方でそういう店舗では、返品に応じない、問い合わせに返答しない、不良品が多い、といった問題が発生することも多々あります。値段だけでなく総合的に信頼できるお店を選ぶのも、インターネットを上手に活用するために大事なことです。



# クイズにチャレンジしてみよう！

とい  
問1

つぎ 次のうち、個人を特定する情報になりづらいものを1つ選びましょう。

- ① 電話番号とメール
- ② ペットの名前
- ③ 自宅の住所
- ④ 動画配信サービスの特定回の履歴
- ⑤ 位置情報タグ
- ⑥ 親の名前
- ⑦ 自宅の写真
- ⑧ 学校の写真



動画配信サービスの一部の履歴だけでは、個人を特定する情報にはなりづらいといえます。

とい  
問2

つぎ 次のうち、もっとも適切なパスワードを1つ選びましょう。

- ① 簡単に想像されてしまうもの
- ② ペットの名前にアストリisks記号「\*」をつけたもの
- ③ 大文字と小文字、特殊文字と数字を組み合わせた8文字以上

とい  
問3

さき たか えら  
かのうせい たか えら  
メールが「フィッシング詐欺」である可能性がもっとも高いものを4つ選びましょう。

- ① 「緊急」のように、急がせている
- ② 「残念なお知らせ」のように、脅している
- ③ 「あなたを永久ロック」のように、日本語がおかしい
- ④ 「私は○○です」など、個人として呼びかけている
- ⑤ ランダムなメールアドレスから送信されている
- ⑥ レイアウトが整っている



個人として呼びかけるフィッシング詐欺の事例もありますが、信頼のある企業などになりますことで、受信者を騙そうとする事例の方が多く見られます。

# デジタル社会を生き抜く力を育てるための取り組み

## アメリカやヨーロッパでは、子どもたちと大人がデジタル社会の課題について意見を交わしています

アメリカやヨーロッパでは10代の子どもたちが未来のデジタル社会や課題について大人と意見を交わす「Council for Digital Good」とよばれる取り組みが始まっています。ヨーロッパでは、7つの国から子どもたちが集まり、プライバシーやデータ保護、ネットの安全性などについてテクノロジー企業の幹部たちと3日間話し合いました。将来、今の子どもたちが直面する課題について、子どもと大人がお互いの意見に耳を傾け、理解し合うことでより良い解決をめざしています。



全米から選ばれた15人の「Council for Digital Good」の子どもたち  
© Chris Neir, Digital Media Specialist Back row from left: Bronte Johnson, Rees Draminski, Jacob Sedesse, Robert Buckley, William Fischer. Front row from left: Katherine Choi, Miosotis Ramos, Champe Scoble, Judah Siegand, Christina Woodrow, Sierra Williams-Mcleod, Erin Roberts, Isabella Wang, Indigo Eatmon, Jazmine Harr

## フィンランドでは、共感する力を育てるコンテンツを提供しています

小学1年生から携帯電話をもっている子が多いフィンランドでは、ネットいじめも深刻な問題になっていました。マイクロソフトはその原因について、「共感する力が欠けていること」が背景にあることをつきとめました。この問題の解決のために、フィンランドのテクノロジー企業やゲーム企業、教育労働組合や福祉連盟などと協力して、子どもと親と先生がデジタル時代の共感について学んだり、教えたりできるパッケージ「Empathy Package」を作って、無料で提供しています。これは6か月で3,300万人が利用するほど広がりました。



## 教育版マインクラフトで「創造的態度」が向上することが研究で明らかになりました

マインクラフトカップ運営委員会と東京大学院情報学環（藤本研究室・渡邊研究室）による共同研究において、『教育版マインクラフト』を活用し、社会課題に関するテーマについて探究しながら作品制作・応募するマインクラフトを通じて、参加者の「創造的態度」が全体的に高まることが明らかになりました。

創造的態度とは、新しいものをつくり出すために、自ら問いを立て、好奇心を持ち、失敗や困難を恐れずに常に改良を試みながら、挑戦し続けようとする姿勢のことです<sup>※1</sup>。

特に、2人以上のチームで長期間かけて作品制作に取り組んだ場合に、その効果はより顕著に現れました<sup>※2</sup>。

『教育版マインクラフト』は、仲間と協力し、互いに尊重しながら課題に取り組む中で、創造力やチャレンジ精神を育むことができるツールとして、今後ますます活用が期待されるでしょう。

**Creative attitudes fostered through the experience of creating projects in the Minecraft Cup**

**1 Objects**  
In the VCA world, the ability to solve problems creatively and the education that supports them are important to the digital space that can cultivate creativity. The Minecraft Cup is a context in Japan for children to experience the education that supports creative problem solving and Minecraft Education. This study investigates whether participants' creative attitudes are fostered through the process of creating projects for the Minecraft Cup.

**2 What is the Minecraft Cup?**  
The Minecraft Cup (2019-) is a contest in Japan that uses "Minecraft: Education Edition" for children.

**3 Methodology**  
Six Factors in Creative Attitude

**4 Results**  
By participating in the Minecraft Cup and creating projects, a significant increase in creative attitudes was observed.

**5 Discussion**  
Why did the flexibility foster the most?  
Why did projects lasting 2-3 months or more enhance flexibility?  
Why did teamwork enhance flexibility?

**6 Future Prospects**

※1 しげうすかず お よこやまあきこ こまさきひさあき にちべいがくせい そうぞうてきたい ど いんし ぶんせき ひ かくけん  
繁殖算男, 横山明子, サム・スター, 駒崎久明 (1993). 日米学生の創造的態度の因子分析による比較研究. 心理学研究, 64(3), 181-190.

※2 Minecraftカップ運営委員会・東京大学院情報学環 (2024). Creative Attitudes Fostered

Through the Experience of Creating Projects in the Minecraft Cup [Minecraft Cupにおける作品制作経験を通じて育まれる創造的態度]. ポスター発表, Replaying Japan 2024 (第12回国際日本ゲーム研究カンファレンス), 2024年8月19-21日, アメリカ・ニューヨーク州バッファロー/ロチェスター.



今日はインターネットでどうすれば安全にすごせるか、いろいろ体験できましたね。もう一度、おさらいしてみましょう。



似ているユーザー名はたくさんあるから、オンラインで遊ぶときは注意しよう！インターネットにいる人は、みんな友だちではないんだよ。



友だちや知らない人に、絶対パスワードを教えないでね。



本物の会社は、メールやメッセージでログイン情報や銀行の情報を聞いたりしません。



知らないお店がセールをしているときは、まず買う前に評判を見たり、周りの人に聞いたりしましょう。



マインマートからエメラルドの防具も届いていますよ。中身を確認して記念撮影しましょう！



**CERTIFICATE OF COMPLETION**

**MINECRAFT  
EDUCATION**

**CYBERSAFE: HOME SWEET HMM**

**I WILL REMEMBER TO  
STOP AND THINK...HMM  
BEFORE I CLICK!**

**SIGN YOUR NAME HERE**

おめでとう！ あなたはインターネットを安全に楽しむために、大事なことを学びました。上の証明書を点線で切り取って、いつも見られる場所に飾っておきましょう。覚えておいてほしいことは、インターネットは油断してはいけない場所ということです。「クリックする前に少し止まって考える」を忘れずに！ 自信が持てない、または不快に感じる場合は、信頼できる大人に助けを求めてください。

**やったー!!**

## 先生・保護者の皆様へ：4つの重要な行動

誰もが安全にインターネットで学び、発見し、楽しめる環境のために、特に重要な4つの行動について確認しましょう。



IDの保護



いじめ行為を我慢しない



リスクのある状況を見極める



自分の行動に責任を持つ

注意すべきこと、自分の物、友達、個人の詳細な情報をオンラインで保護する方法について、マイクロソフトのサイトで説明しています。  
詳しくは、右のQRコードからご覧ください。



## 本書の制作にご協力いただいた先生

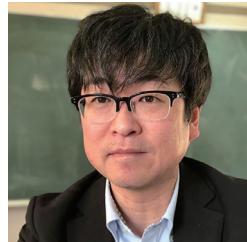


東京学芸大学附属小金井小学校

**小池翔太 先生**

インターネットやゲームで、遊びながら学べることはたくさんあります。でも、この本にも書かれていたように、インターネットの世界は、使い方を誤るとキケンなこともあります。ぜひ家人と一緒に、

楽しく・かしこく・安全に使うための方法を、これからも考え方を続けていきましょう！



渋谷区立神南小学校

**鍋谷正尉 先生**

マインクラフトはみんなの生きるもう一つの世界です。そこで起こる出来事はみんなに多くのことを教えてくれるでしょう。子供の頃からこんな世界で学べるなんて本当にうらやましいと思います。将来より良いデジタル市民となるために、思いきり活動してたくさんの体験をしましょう！

## 子どもたちの感想

この本の内容を実際にマインクラフトを使ってやってみた、小学4年生の子たちの感想をご紹介します。



インターネットで、ログイン情報などを教えてしまうと個人情報が知られてしまい、自分が危ない目にあう可能性があるから、インターネットのことはよく知らないといけないことがわかりました。



インターネット上の危ないことや、危険なことがよくわかりました、自分は、もう完璧だと思っていたが、実はできないことがわかりました。



自分の個人情報を教えないという大事なことを、このマインクラフトで楽しく学べて、やっているとすぐ個人情報を教えてはいけないという事が身について勉強になりました。

## 参考資料

デジタル セーフティーに必要なもの(教師と生徒向け) (日本語サイト)

<https://www.microsoft.com/apac/digitalsafetyessentials/ja-jp/>

フェイクニュースかどうかの見分け方、なりすましや詐欺、ネットいじめ、ウィルスなどの被害者となったときどうしたらよいかなど、このサイトでは自分の物、友達、個人の詳細な情報をオンラインで保護する方法や注意すべきことについて紹介しています。



Search Progress and Coach 製品ガイド - Microsoft Learn Educator Center | Microsoft Learn

<https://learn.microsoft.com/ja-jp/training/educator-center/product-guides/search-coach>



Search CoachとSearch Progressは子どもたちの情報検索スキルを育成することを目的とした、教育機関向けTeamsに組み込まれている無償のツールです。子どもたちの検索結果を評価し、信頼できる情報を見つけ、誤った情報を避け、事実と意見の区別やファクトチェックなどのスキルを向上いただけます。

European Council for Digital Good (英語サイト)

<https://blogs.microsoft.com/eupolicy/2022/10/27/microsoft-council-for-digital-good-europe/>



ヨーロッパ7カ国(クロアチア、キプロス、フランス、ドイツ、ギリシャ、イタリア、スロバキア)から集まった15人の子どもたちで構成された「Council for Digital Good」のメンバーが設定した目標や、それを推進するためのツールや手段を紹介しています。

インターネットトラブル事例集 | 上手にネットと付き合おう！

～安心・安全なインターネット利用ガイド～ | 総務省

[https://www.soumu.go.jp/use\\_the\\_internet\\_wisely/trouble/](https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/trouble/)



子育てや教育の現場での保護者や教職員の活用に資するため、インターネットに係るトラブル事例の予防法等をまとめた「インターネットトラブル事例集」のページです。

## 保護者の方へ

本書は、インターネットを安心・安全に利用するために必要なセキュリティやプライバシーの基本的な考え方や行動を、主に小学生向けにわかりやすく説明することを目的としています。内容は、子どもたちに大人気の教育機関向けゲーム「Minecraft Education（教育版マイクラフト）」に用意されたさまざまな教育シナリオの1つ、「サイバーセーフ：ホーム スイート フーム」を元にしています。学校やご家庭で、お子様に「こういうときはどうしたらいいかな？」と語りかけながら、一緒にお読みいただければ幸いです。

マイクロソフトによる「オンラインの安全性グローバルアンケート2025」によれば、未成年の69%がオンライン上で何らかのリスク（偽情報・誤情報、誹謗中傷等）を経験し、その一方で保護者の41%がご自身の子どもたちがオンライン上のリスクに直面した際に適した対応をする準備が「十分にできている」と回答されました。

マイクロソフトとしては、プライバシー、言論の自由、安全などの人権を尊重すると同時に、デジタルの安全を維持するよう、製品における機能面はもちろんのこと、各国の政府や有識者、業界団体と共に継続的に取り組んでいきます。

日本マイクロソフト株式会社

教育戦略本部

※本リーフレットに記載された情報は制作当時（2022年6月制作、2025年4月更新）のものであり、閲覧される時点では、変更されている可能性があることをご了承ください。

※本リーフレットは情報提供のみを目的としています。Microsoftは、明示的または暗示的を問わず、本書にいかなる保証も与えるものではありません。※記載されている、会社名、製品名、ロゴ等は、各社の登録商標または商標です。

※製品の仕様は、予告なく変更することがあります。予めご了承ください。

© 2025 Mojang AB. TM Microsoft Corporation.



日本マイクロソフト株式会社

〒108-0075 東京都港区港南2-16-3 品川グランドセントラルタワー