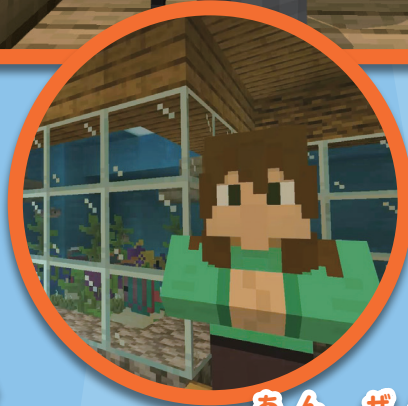


マイクラフト^{いっしょ}で^{まな}

一緒に学ぼう

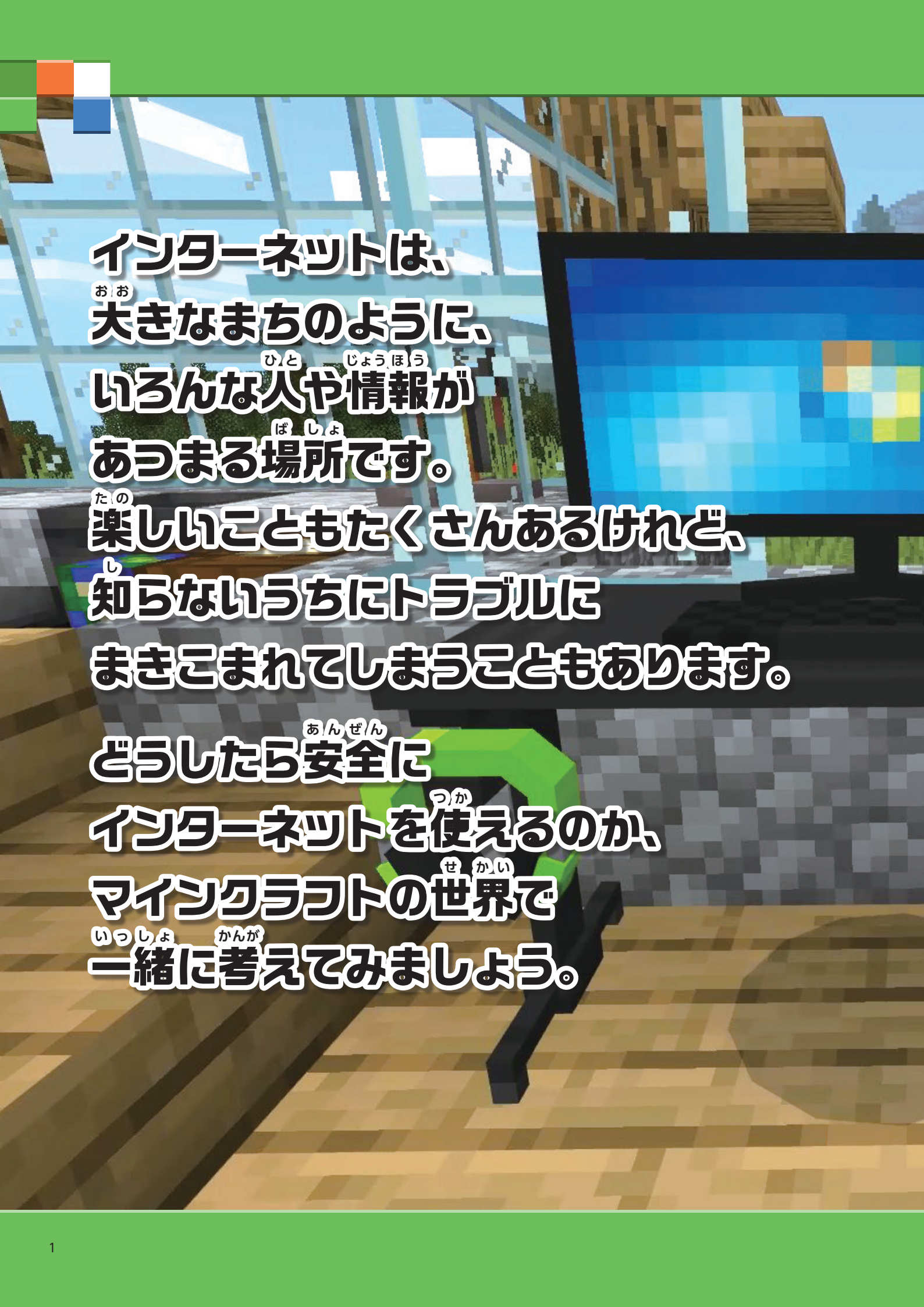
^{あんぜん}安全なインターネットの^{つか}^{かた}使い方



^{だれ}誰もが安全に、^{あんぜん}

インターネットで^{まな}学び、

^{はっけん}発見し、^{たの}楽しめる^{かんきょう}環境のために



インターネットは、
おお大きなまちのように、
ひといろんな人じょうほうや情報が
ばしょあつまる場所です。
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
まきこまれてしまうこともあります。

どうしたら安全に
インターネットつかを使えるのか、
マインクラフトの世界で
いっしょ一緒にかんが考えてみましょう。





あ
開けなくてよかった！

アイアンゴーレムに
おはら
追い払ってもらおう。

アイアンゴーレム
ねが
お願い！

ポコッ！

ポフン



やりました！ だれ 誰かが家に来たときは、ドアをあける前に「誰
き かが来たのかな」と確認（かくにん）しますよね。インターネットもおなじです。
インターネットはとても便利（べんり）ですが、注意（ちゅうい）して使わないと、こ
まったことや危ない（あぶ）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（かぞく）の安全（あんぜん）を守るために、「クリックする（ま）前に少し止
まって（かんが）考える」ことを（わす）めないでください。

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？



パソコンが鳴っていますね。
だれ 誰かからメッセージが来たようです。



こんにちは、^{おな}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}僕のユーザー名は MineGamer1212 だよ。
フレンド申請していいか、^{せんせい}先生に聞いてみて！



インターネットにつないで、たろうくと^{あそ}遊んでもいいですよ。たろうくんのユーザー名は覚えていますか？ ^に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^{まえ}前に少し止まって考える^{かんが}」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^{めい}を書いてみましょう。
たろうくんのユーザー名は_____です。

おぼえよう

ユーザー名^{めい}：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^{なまえ}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^{はい}入りました。
^{だれ}誰と^{あそ}遊びたいかを^{つた}伝えて
フレンド^{しんせい}申請しましょう。

でも、この^{ひと}人は
たろうくんのことを
^し知らないみたいです……。



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

MineCrafter12

MineGame21

KidGamer1212

MineGamer1212



きみは、誰!?



お前のワールドに入らせろよ。
全部盗んで壊してやる。ゲーム
をメチャクチャにすることもで
きるぞ。入らせてくれるまで、メッ
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いました。
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？

しんさく めいろ
新作の迷路ゲームにログインして
とも あそ やくそく
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
はな ひと
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ることができるよ。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、自分だけの秘密の鍵のようなものです。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。

とつぜん、迷路ゲームではない

部屋に飛ばされてしまいました。

いったい何がおきたんでしょう？



あなたのアカウントが盗まれて、個人情報を見られるようになってしまいました。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てしまいます。パスワードは知らない人や友達にだっても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！



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、友だちにもぜっ
たい教えてはいけません。あやしいと思ったら、大
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、
お^だ追い出しました。安心し^{あんしん}
て迷路^{めいろ}を楽しんでくださ^{たの}
いね。

めいろ かくしや
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ることはできません。

ホンモノ? ニセモノ?



迷路から戻ると
メッセージが届いていました
誰からでしょう……?



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？

本物の人工の皮、って書いてある
これって変じゃない？

返品はできません、って書いてある
それって困るよね？

かんりにん
管理人

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

おぼえよう

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。



ログイン^{じょうほう}情報を^{おし}教えたら、
マインマート^{ばしよ}じゃない場所に
連れて^こ来られました。

あれ、先生^{せんせい}がいますよ？



これはフィッシング詐欺^{さぎ}です！ 魚釣り^{さかなつ}のこと
ではありませんよ。本物^{ほんもの}のお店や会社^{みせ かいしゃ}のフリを
して、あなたの大事な情報^{だいじ じょうほう}を盗む^{ぬす}やり方^{かた}です。
本物^{ほんもの}の会社^{かいしゃ}は、メッセージで大事なログイン情
報^{ほう き}を聞いたりしません。

どんなところから来たメッセージでも、注意^{ちゅうい}を
しましょう。何か^{なに}を選^{えら}ぶ時^{とき}は「クリックする前^{まえ}
に少し止まって考える^{かんが}」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。

お^み店^せ選^えびは^ら気^きをつ^きけて！

きょう せんせい
今日は先生におつかいを
たのまれました。

なに か
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^かってきてくれま
せんか。ここは安全^{あんぜん}なお店^{みせ}です。お店^{みせ}はインターネットで
けんさく
検索してくださいね。



よし、インターネットで
けんさく
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^み見^みつけた……どれだろう？



パインザスカイ

いちにちじゅう 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

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！

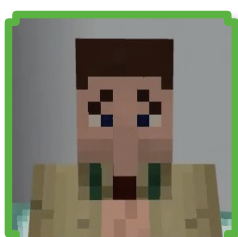
ここに行く



パイゼア！オンラインベーカリー

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

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

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

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

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
とお金を失ったり、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、一方でそういった店舗では、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。



ちょっと
ひととき

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。

ヒント

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タリスク記号「*」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 ぎ 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 「私は〇〇です」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すますことで、受信者を騙そうとする事例の方が多く見られます。

ヒント

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 Siegan, 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ぎとめました。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しました。



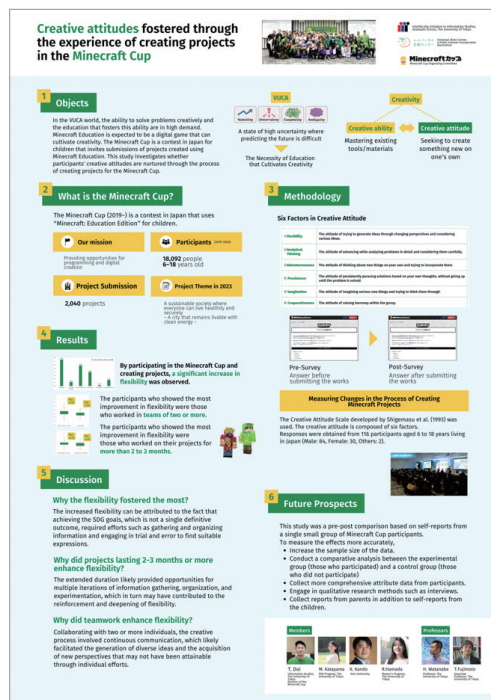
教育版マイクラフトで「創造的態度」が向上することが研究で明らかになりました

Minecraftカップ運営委員会と東京大学大学院情報学環（藤本研究室・渡邊研究室）による共同研究において、『教育版マイクラフト』を活用し、社会課題に関連するテーマについて探究しながら作品を制作・応募するMinecraftカップを通じて、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*1。

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*2。

『教育版マイクラフト』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。



*1 梶樹算男, 横山明子, サム・スターン, 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・東京大学大学院情報学環 (2024). Creative Attitudes Fostered Through the Experience of Creating Projects in the Minecraft Cup [Minecraftカップ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
ぐも届いていますよ。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。

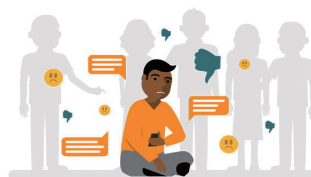


先生・保護者の皆様へ：4つの重要な行動

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。ぜひ家の人と一緒に、

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かった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ましたが、実はできて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/

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」を元としています。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ります。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.



Microsoft

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