



見取り図 「Introduction to Model Context Protocol」
Anthropic 公式 Claude Academy

Claude Code

Introduction to MCP とは

公式の教材を、順番に

原石工房

隠れた才能に気づき、花開く

この資料について



原石工房

Anthropic とは関係のない、非公式の資料です

公式の学習サイト Claude Academy のコース紹介です

連載「公式の教材を、順番に」の第32～40回で読んでいくコースです

訳や解釈に誤りがあれば、それは私の責任です

ここまでと、何が違うのか



原石工房

使う側から、作る側へ

ここまでの31回

Claude Code を、使いこなす

入れて、頼み方を覚える

決まりを書いて渡す

どこまで許すかを決める

手分けして任せる



Introduction to MCP

外の道具を、自分で作る

サーバーとつなぐ側を知る

道具を定義する

資料を差し出す

決まった頼み方を渡す

道具をもらう側から、道具を渡す側へ

違いは、立ち位置



原石工房

使う側から、作る側へ

ここまでの31回は、Claude Code を使いこなすための話でした

このコースは、外の道具を自分で作る側に回ります

第11回で MCP に触れましたが、あちらは「つなぐ」使う側の話でした

9回を、3つのかたまりで



原石工房

次の9回は、3つのかたまり

仕組みを知る

第32～33回

MCP とは何か／つなぐ側

道具を作る

第34～36回

道具を定義する／動作を覗く道具／つなぐ側を作る

資料と頼み方を足す

第37～40回

資料を定義する／取りに行く／頼み方を定義する／それを使う

サーバーが差し出すのは、道具・資料・頼み方の3つです

読むだけでなく、作る側へ回る9回

① 仕組みを知る



原石工房

第32～33回

MCP とは何か 道具を作る仕事を、専用のサーバーへ
移し替える取り決め

つなぐ側 自分のところとサーバーのあいだの橋。や
りとりは12の段

② 道具を作る



原石工房

第34～36回

道具を定義する 飾りを付けた関数として定める。決め書きは自動でできる

動作を覗く道具 作ったサーバーを、画面から試して確かめる

つなぐ側を作る ふつうは片方だけ作りますが、ここでは両方作って見比べます

③ 資料と頼み方を足す



原石工房

第37～40回

資料を定義する／取りに行く 道具を呼ばずに、中身を直接渡す道

頼み方を定義する／それを使う よく練られた頼み方を、こちらから渡す

@ で書類を指す、といった使い方がここ出てきます

サーバーが差し出す3つ



原石工房

道具 呼ぶと、何かをしてくれるもの

資料 呼ばずに、中身をそのまま渡せるもの

頼み方 よく練られた指示の、ひな型

あなたなら、何を道具にしますか



原石工房

隠れた才能に気づき、花開く