

使い方を考えるのは、ぼくら
こども

メディアサミット2024

令和6年7月28日（日）
長崎県庁1階 大会議室

長崎会場

ワークショップ1

「電子メディアのよさとリスク」



付箋に書き出し、
意見交換

ワークショップ3

テーマ1：「メディアを自分の生活でよりよく使うには」
テーマ2：「大人の人に考えてほしいこと、伝えたいこと」
大人：「親、大人として考えるよりよい使い方」



共感シール
を貼ろう

大人に言い
たいことは...

eスポーツ
体験

開会

ワークショップ2

- eスポーツ連合様からのお話
- サイバーセキュリティボランティア
のみなさんのお話

eスポーツっ
て競技人口
1位なんだ

「寝るOR寝ない」どんな未
来が待っているの？



令和6年7月28日（日）
長崎県庁 1 階 大会議室

こどもメディアサミット2024

使いたいことを考えるのは、ぼくら

寝る前は使わない。

優先順位を考える。

スマホを利用する時間を決める。

時間を決めて生活リズムが崩れないようにしたい。

時間やルールを守りながらゲームなどの電子メディアを利用していきたい。寝る前には使用しないようにしたい。

物事に優先順位を付けてスマホを利用していく。

画面から目を離す。

うその情報に騙されないように複数のサイトを見る。

親に許可をもらってから遊んだりする。姿勢をよくして使う。

寝る1時間前には、スマホやタブレットは使わないようにする。

動画の見過ぎに気を付けて、早く寝ます。

寝る30分前まではメディアの使用やゲームを止める。

僕は、画面との距離に気を付けて離れてみます。

20分に1回20秒遠くを見る。

これからは、メディアの**時間やルールを決めて使っていきたいです**。【例えば】○分ごとに休憩
夜にはあまり使用しない。

寝る前30分間はメディアを使わない。

目が悪くならないように、姿勢を正しくする。

スマホの使用時間を**自分で決めて制限**。寝る前には使わない。

大人と子どもの一方的でない歩み寄りが大事だと思いました。
自分も時間を考えて行動します。

これから、**メディアサミット**をしたので**ゲームとかYouTubeを見過ぎないようにする**。

ゲームをする時間を減らす。

子どもと話す時、食事の時間には触らないようにする。ネット、メディアの情報を収集をしっかり行う。

スマホを持った時に**時間を守れるようトレーニング**する。

夜更かししたら遅刻をしたり、あんまり眠れなくなるから、ゲームの**時間を守って早く寝る**。

時間を大事に**SNSやeスポーツ**を有効に使いたい。

子どものお手本になれるように、**対話を通じてメディア等との向き合い方や活用方法を考え、さらなる信頼関係の構築**につなげていく。

9時30分には寝るようにしてそのために、9時には携帯を使いません。

子どもにだけ制限をかけるのではなく、**自分自身の使い方もしっかりと考えていきたい**。

使い過ぎな時があるので、気を付けたい。寝る時はゲームをしない。

寝る1時間前はスマホを使わない。スマホの**使用時間を決める**。

使い過ぎに注意して、**時計を見るようにします**。

自分と向き合ってみるので、**大人の人々も子どものため、子どものため**と言っているけど、**自分と向き合ってみてほしい**。

・**子どもの声を聴く**
・自分の行動を振り返り考える
・より良い使い方について伝える。

SNSを使い過ぎないようにする。

できるだけ携帯やゲームを使いすぎないようにする。**宿題の前や終わっていないときはできるだけメディアを使わない**。

車の中や宿題をやっている時は、スマホやタブレット、テレビなど見ません。

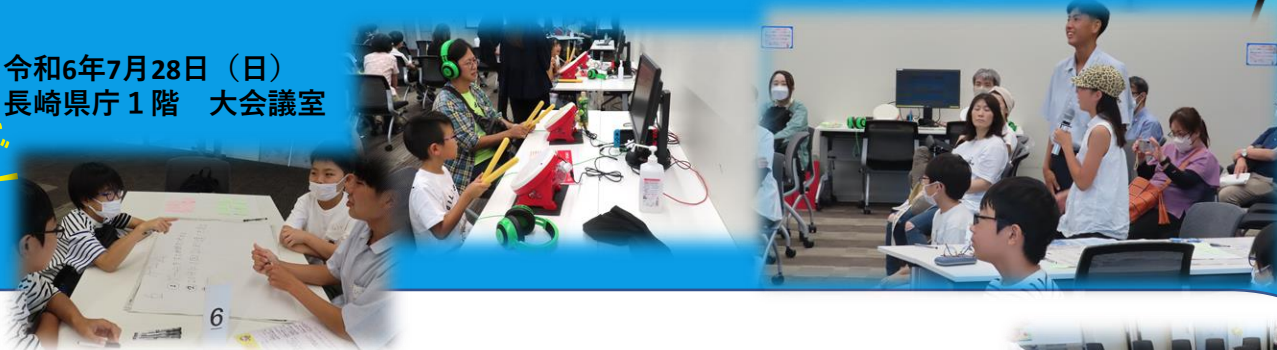
1 使う時間を決める
2 暗いところで使わない
3 制限をかける
4 寝る1時間前には使わない
5 おかしいサイトを開かない
6 **やることをやってから使う**
7 見た後の切り替えをする。

自分でスマホを使う時間を考えたり、寝る2時間前は使わないようにします。友達とのトラブルがあれば**すぐに大人に相談する**。

勉強する時間を確保してスマホを使おうと思う。

20分ゲームをしたら、20秒遠くを見る。

令和6年7月28日（日）
長崎県庁 1階 大会議室



♪アンケートより♪

- ・メディアについて考えることができた。
- ・わかって楽しかった。目が悪くなることが心に残った。
- ・知らない人とたくさん話せたし、メディアについても知れた。
- ・ゲームもできたし、班の人と仲良くできた。話し合いが心に残った。
- ・グループで話って、いろんなことを知った。意見の出し合いが心に残った。
- ・言いたいことを言えた。使い過ぎると体に起こることが心に残った。
- ・説明が分かりやすかった。eスポーツ体験と高校生の話が心に残った。
- ・メディアについて考えられた。高校生の話が心に残った。
- ・いろんな学年の人と話すことができて、「あ、これも危ないな」とか思えた。
- ・知らない人と考えたり、高校生と一緒に語り合ったことが心に残った。
- ・一番最後の制限などのルールの発表が心に残った。
- ・よく考えるきっかけになった。宣言が心に残った。
- ・前よりもメディアの「良さ」「リスク」を知ることができた。夜更かしすることで困ることが心に残った。
- ・話し合いが充実していた。
- ・太鼓の達人が心に残った。
- ・ゲーム体験と高校生のシュミレーションが心に残った。
- ・楽しかった。
- ・いろんな人の考えを聞くことができた。他のグループの意見を見たことが心に残った。
- ・新しいことが知れた。〇×ゲームが楽しかった。
- ・SNSのリスクが心に残った。
- ・自分の学校で「メディアコントロール大作戦」という取組をしていて、その活動の参考になると思って参加した。
- ・メディアについて改めて考える機会になった。子どもが親に伝えたいことが心に残った。
- ・小学生から大人までの意見を聞いたので満足。
- ・電子メディアのことについて知ることができた。アイデアをみんなで出し合うことが楽しかった。
- ・ゲームもできたし、いろんな意見も聞いた。サミット2024でみんないっぱい書けててすごかった。

※一部抜粋





♪アンケートより♪

- ・「子どもとしっかり向き合ってほしい」という子どもの意見が心に残った。
- ・サミットの内容がとても充実したものであり、沢山の方達の意見も聞くことができたので、良い経験になりました。
- ・息子が自分の意見をしっかりとてたこと、考えるようになったことが心に残った。
- ・子どもの意見の中に大人に対して「スマホばかりでなく、自分と向き合ってほしい」という言葉がありました。忘れてはいけないと思いました。
- ・楽しくメディアについて学ぶことができた。高校生の発表が分かりやすく参考になった。eスポーツしてみたいと思った。
- ・改めて、メディアの使用について考え直すことができた。子ども達が大人に抱いている不満が心に残った。
- ・こういったメディアのことを考える時間があまりないため、いい機会になったと思う。
- ・ゲーム=eスポーツで「悪いこと」という思い込みを反省した。子どもの発言で「時間を守る」と自ら言っている姿を見て、子ども自身も最も守らなければいけないルールを理解していた事を嬉しく思いました。
- ・高校生のお姉さんがリーダーになってくれていたので、なかなか話をするのが苦手な息子も参加することができて良かった。
- ・切っても切り離せないスマホ、タブレットなどをどうしたら上手に付き合っていけるか学ぶことができた。楽しい時間を過ごせた。
- ・メディアとの付き合い方について、大人に子どもたちが言いたいことを聞けたところ。
- ・子ども同士、いろんな目線で考えて発表できたこと。
- ・内容が分かりやすかった。
- ・メディアとeスポーツの関連がよくわからなかった。
- ・関係機関と連携もとれていて良い進行でした。
- ・よいところとデメリットを考えると、日々の生活の中でも伝えていきたいです。
- ・子どもだけで意見を出し合えてよかった。リスクについて、危ない面を具体的に教えてほしかった。
- ・メディアのよい点、リスクを理解できた。
- ・年齢差のある子どもたち同士の話し合いの中から、限られた時間の中で、意見をまとめて結果を発表できた。
- ・eスポーツの競技人口の多さを知り、世界的にはスポーツとして認識されていることが心に残った。
- ・親の目線だけでなく、他人の言葉で気づきがあればと思った。

※一部抜粋

