

БУДУЄМО ЄВРОПУ ДЛЯ ДІТЕЙ І РАЗОМ ІЗ ДІТЬМИ



www.wildwebwoods.org

«Через Дикий Інтернет Ліс» Through the Wild Web Woods

Інтерактивна гра для дітей,
присвячена питанням безпеки в Інтернеті

Посібник для вчителя

Будуємо Європу для дітей і разом із дітьми
www.coe.int/children



COUNCIL OF EUROPE CONSEIL DE L'EUROPE



www.wildwebwoods.org

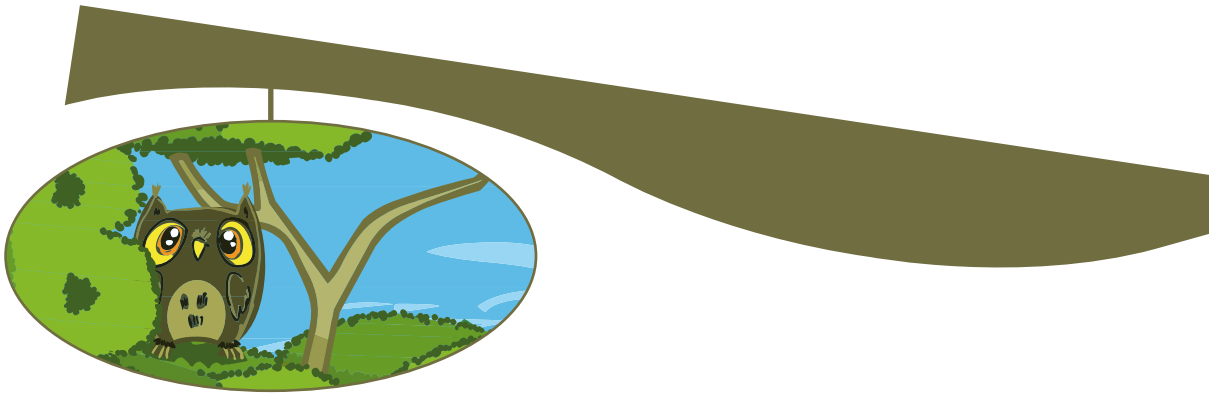
«Через Дикий Інтернет Ліс» Through the Wild Web Woods

Інтерактивна гра для дітей,
присвячена питанням безпеки в Інтернеті

Посібник для вчителя

Будуємо Європу для дітей і разом із дітьми
www.coe.int/children





Англійською мовою:

Through the Wild Web Woods –

An online Internet safety game for children
Teachers guide

Французькою мовою:

A travers la forêt sauvage du Web -

Jeu en ligne pour les enfants sur les dangers d'internet
Manuel de l'enseignant

Усі права застережені. Жодна частина цього видання не може бути перекладена, відтворена або використана у будь-якому вигляді або будь-яким способом: за допомогою електронних (CD-Rom, Інтернет тощо) чи механічних засобів, у тому числі ксерокопіювання, запису або за допомогою іншої системи зберігання або пошуку інформації – без попереднього письмового дозволу Відділу публічної інформації та видань Директорату з питань комунікації (F-67075 Strasbourg Cedex або publishing@coe.int).

Обкладинка і макет: Відділ документації та видань
Рада Європи

Ілюстрації: Нільс Кунат, «Netzbewegung» (Еттлінген, Німеччина)

Рада Європи, лютий 2010 року

Зміст

<i>Передмова – Про гру</i>	7
<i>Урок 1 – Підготовка до гри – Як грати?</i>	11
<i>Урок 2 - Ідентифікація в Інтернеті</i>	21
<i>Урок 3 - Навчання правам дитини</i>	25
<i>Урок 4 - Комп'ютерна залежність</i>	27
<i>Урок 5 - Приватне життя</i>	29
<i>Урок 6 - Безпека</i>	31
<i>Урок 7 - Права дітей у реальному світі</i>	33
<i>Урок 8 - Електронне місто Комета</i>	35
Вибрані публікації	37

Про гру

Передмова



Інтерактивна гра «Через Дикий Інтернет Ліс» була розроблена в рамках кампанії Ради Європи «Будуємо Європу для дітей і разом із дітьми». Вона призначена допомогти дітям віком від 7 до 10 років зрозуміти, що таке Інтернет, та здобути навички необхідні для того, щоб обізнано користуватись Інтернетом.

Гра також спрямована на те, щоб ознайомити дітей з базовим поняттям прав людини, навчити їх власним правам та повазі до прав інших людей. Її метою є допомогти дітям здобути достатньо знань для того, щоб самим захищатися від насилля.

У грі «Через Дикий Інтернет Ліс» використовуються інтерактивні та пізнавальні можливості Інтернету і у той же час розглядаються питання безпеки в Інтернеті та прав людей. Юні гравці намагаються досягти електронного міста Комета, де панують радість, мир і свобода. Для того, щоб потрапити в це електронне місто (Комета), вони повинні пройти через Дикий Інтернет Ліс, де на них чекає багато пригод, а іноді і небезпека. Під час подорожі до е-міста гравці мають пройти через 4 міста і можуть зібрати 4 монети – «Інформація», «Приватне життя», «Свідомість» та «Безпека», - які дозволяють їм перейти до наступного рівня. Кожного разу, коли вони піднімають монету, їм надається важлива інформація про безпеку в Інтернеті та права дитини.

По ходу гри перед гравцями виникають різні дилеми, вирішення яких вимагає від них ретельного аналізу подальших дій. Протягом всієї гри увага постійно повертається до одного з ключових аспектів безпеки в Інтернеті, а саме довіри. Отже, ми радимо вам підготувати додатковий навчальний матеріал за цією темою.

Інтернет стає все більш присутнім у нашому житті і наші діти користуються ним з усе більшою впевненістю. І навіть, якщо він має, безумовно, багато позитивних сторін, користування Інтернетом також пов'язане з певними ризиками. Ці ризики часто розподіляються за трьома основними категоріями: контакти, зміст і поведінка.

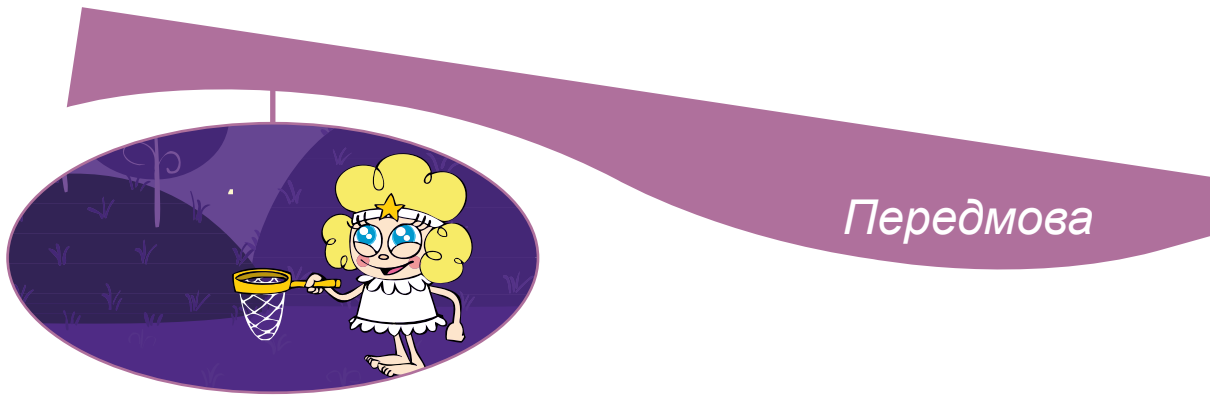
Ризики, пов'язані з **контактами**: діти і молоді люди можуть розмовляти та спілкуватися в режимі он-лайн з особами, яких треба уникати. Дослідження свідчать про те, що іноді вони можуть зустрічатися з тими, з ким вони познайомилися в Інтернеті, у реальному житті. Інтернет сприяє встановленню контактів одночасно між багатьма людьми, а це, на жаль, призводить до переслідувань і знущань, подібних до тих, що зустрічаються на шкільному дворі. Багато дітей сьогодні стають жертвами кібер-переслідувань. Більш того, таке явлення, як соціальні мережі збільшує ймовірність того, що діти потраплять до груп, які об'єднують людей різного віку, що порушує питання про доцільність таких контактів.

С Поняття «контакти» також стосується проблеми націлювання різними компаніями своєї комерційної діяльності на дітей і молодих людей з метою їх подальшого використання. Діти і молоді люди повинні розуміти, що особи, з якими вони спілкуються в Інтернеті, іноді можуть бути не тими, кого вони собі уявляють.

Ризики, пов'язані зі **змістом**: через Інтернет діти та молоді люди можуть легко знайти різні матеріали, доступ до яких у реальному житті є для них регламентованим та більш складним. З іншого боку, не слід забувати про те, що зараз дуже багато матеріалів створюються самими дітьми, і що образливий або недоречний коментар, адресований безрозсудно якійсь особі, може бути прочитаний мільйонами людей та залишитися назавжди в Інтернеті.

Ризики, пов'язані з **поведінкою**: стосуються того, як діти поведуться в режимі он-лайн. На жаль, багато дітей та молодих людей визнають, що в Інтернеті вони поведуться зовсім інакше, ніж у реальному житті. Проведені дослідження свідчать про те, що з причини відсутності прямого візуального контакту під час спілкування в Інтернеті молоді люди часто намагаються зламати внутрішні бар'єри та можуть почати поводитися так, як вони ніколи не поводитися би у реальному житті. Це є значною проблемою як для батьків, так і для викладачів. Діти та молоді люди повинні розуміти, що їхня поведінка в Інтернеті може мати негативні наслідки поза Інтернетом.

Оскільки діти можуть отримати доступ до Інтернету у все більш різноманітні способи, наприклад, через ігрові приставки або мобільні телефони, дуже важливо усвідомлювати, що гарантувати безпеку в Інтернеті можна, не забороняючи дітям користуватися певними видами технологій, а збагачуючи їхні знання та організовуючи таке навчання, що є необхідним для вироблення ними принципів поведінки, які забезпечували би безпечне користування Інтернетом. Діти завжди знайдуть доступ до технологій, які вони хотіли би використовувати, і якщо вони не зможуть зробити цього вдома або у школі, вони будуть шукати інші шляхи. Гра «Через Дикий Інтернет Ліс» дозволить вам у цікавій і привабливій формі донести до ваших учнів важливу інформацію про безпеку в Інтернеті.



Передмова

Попередні підготовчі завдання

Перед тим, як діти почнуть грати в цю гру, їм можна запропонувати виконати декілька практичних завдань, пов'язаних з питаннями використання Інтернету.

Що таке Інтернет? (5 хвилин)

Запропонуйте дітям попрацювати в парах та підготувати відповідь на таке запитання: що таке, на їх погляд, Інтернет? Попросіть їх поміркувати над тим, як він функціонує, та скажіть, що потім вони мають обмінятися своїми думками з рештою класу.

Позитивні та негативні сторони Інтернету (10 хвилин)

Запропонуйте дітям попрацювати в більших групах, щоб перелічити та обговорити позитивні сторони Інтернету. Для чого вони використовують Інтернет? Чи є у них улюблені сайти? Можна підказати відповіді на ці запитання тим учням, яким вони здаються важкими: ігри, спілкування, перегляд фільмів, пошук інформації, купівлі тощо. Діти можуть записати свої відповіді на стікерах. Потім ці відповіді будуть згруповані за трьома темами: зміст, контакти та поведінка (див. вище).

Після цього попросіть їх поміркувати над негативними сторонами Інтернету. Заохочуйте їх бути до кінця чесними. Ви можете показати їм, як складається діаграма ідей, або дати їм можливість скористатися тим методом викладання ідей, який їм більше подобається. Попросіть кожен групу вибрати один із позитивних аспектів Інтернету та обговорити його з іншими учнями класу. Зробіть те ж саме з негативними аспектами, але запропонуйте своїм учням поміркувати над тим, як вони можуть найбільш ефективно захистити себе та інших від різних форм небезпеки. Поясніть їм, що вони гратимуть в інтерактивну гру, в якій буде порушено деякі з тих питань, які вони розглянули.

Підключення (1 хвилина)

Запитайте у дітей, як вони підключаються до Інтернету. Чи роблять вони це в однаковий спосіб? Багато дітей починають користуватися мобільними пристроями і деякі навіть знаходять досить винахідливі способи підключення до Інтернету.

Скільки різних способів підключення до Інтернету діти можуть перелічити за одну хвилину?

Комп'ютер, ноутбук, ігрові приставки, x-box, wii, PSP, i-pod, мобільні телефони, Nintendo DS ...

Обговоріть деякі результати виконання цих підготовчих завдань. Це може сприяти виробленню загального для всього класу бачення питань, пов'язаних з використанням Інтернету.



Гра «Через Дикий Інтернет Ліс» була розроблена для Ради Європи компанією з виробництва інтерактивної продукції «Netzbewegung» (www.netzbewegung.com), що розташована в місті Етлінген, Німеччина



Підготовка до гри – Як грати ?

Урок 1



В рамках цього уроку ви навчитеся тому, як грати в цю гру, та отримаєте, крок за кроком, пояснення щодо її різних етапів.

Зайдіть на <www.wildwebwoods.org>

Виберіть мову, якою ви хотіли б грати: на сьогоднішній день ця гра існує більш ніж 20 мовами.

Почекайте, поки гра завантажиться. З'явиться головна сторінка (див. нижче).

На цьому етапі ви можете вибрати один із наступних розділів.



Про гру - тут міститься стисла інформація про цілі гри та про те, як її було розроблено.



Урок 1

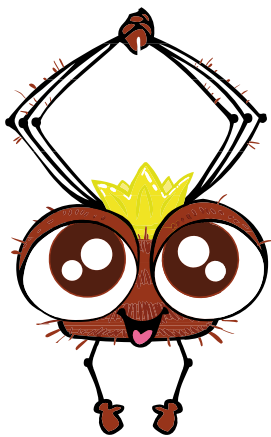
Як грати – тут пояснюються основні принципи та кінцева мета гри, а також те, як по ній просуватися.

Завантаження гри – дозволяє завантажити гру, яку ви почали. Отже, у гравців є можливість зберегти гру, а пізніше повернутися до неї і почати грати з конкретного моменту.

Завітай в е-місто «Комета» як гість – дозволяє гравцеві вирушити прямо до е-міста в якості гостя. Тут він побачить посольства Словаччини і Швеції і зможе зібрати монети е-міста. І навіть якщо гравець побачить різні ігри, він/вона не матиме право в них грати, оскільки він/вона буде зареєстрований лише як гість.

Почати гру – щоб почати, клікніть на «Почати гру». На цьому етапі гри варто працювати в групах або цілим класом. Передбачте принаймні 20 хвилин для того, щоб ваш клас добре зрозумів концепцію гри. При цьому ви можете у будь-який момент зберегти гру.

Ви познайомитеся з маленьким павучком П@, який регулярно з'являтиметься для того, щоб давати вам корисні поради стосовно того, як грати. Першим завданням є підключити комп'ютер до Інтернету. Для цього слід правильно підключити всі дроти. Якщо підключення було здійснене правильно, монітор, модем і комп'ютер починають світитися.



Уведення «персональної» інформації

На цьому етапі поясніть дітям, що відбуватиметься далі та дайте їм змогу створити свої власні облікові записи у грі. Кожний гравець має ввести свій нік, указати свій вік та свою країну.

Нік і вік вводяться за допомогою клавіатури, а країна вибирається у випадаючому меню. Після введення цієї інформації, її треба перевірити, а потім клікнути на ОК.

Якщо ви бажаєте, ви можете обговорити з дітьми питання, що стосується інформації, яку вони повідомляють про себе в Інтернеті. При виборі ніку краще віддати перевагу чомусь такому, що не дозволить їх з легкістю ідентифікувати. Це питання може бути більш ретельно вивчене зі старшими за віком дітьми. Які псевдоніми вони можуть вигадати?

Після того, як всі учні виберуть собі ніки, ви можете пограти з ними у невелику гру. Запропонуйте їм здогадатися, кому належить який нік. Поясніть дітям, що, вигадуючи нік, краще використовувати таку інформацію, яка буде відома лише найближчому другу.

Див. також урок 2 про ідентифікацію в Інтернеті та урок 5 про приватне життя, де надається більш детальна інформація і пропонуються інші практичні завдання, що стосуються цього питання.

Стать

Далі гравці повинні вирішити, чи хочуть вони грати як хлопець або як дівчина. Тут ви також можете обговорити з ними питання про те, які наслідки може мати надання в Інтернеті неправдивої інформації, і, зокрема, привернути їхню увагу до того, що, якщо вони вирішують видавати себе не за тих, хто вони є насправді, це можуть робити і інші особи.



Choosing a character

Для того, щоб грати у гру, гравцям пропонується вибрати собі героя. Вони можуть вибирати з-поміж різних персонажів, а саме лісника, лицаря, чародія та пірата. Вони можуть також вибрати для свого героя колір волосся, шкіри або очей.

Ким би ти хотів бути

Виберіть віртуального героя, який тобі найбільше подобається. Клікни на стрілки та вибери з-поміж різних персонажів. Ти також можеш змінити колір волосся, очей та шкіри. Для цього клікни на колір, який тобі подобається. А зараз створи персонажа за своїм бажанням.



Початок гри

Тепер вони можуть почати гру. Почекайте, поки відкриються ворота і з'явиться павучок П@в, який пояснить, що треба робити. Гравці повинні відшукати ключ та знайти дорогу через ліс до воріт міста. Вони повинні остерігатися зіткнення з лісовими жителями, оскільки в цьому випадку вони загублять ключ і їм доведеться повернутися назад і знову його знайти.

Гравці відразу ж знайдуть ключ і сувій. Вони можуть підходити до них і піднімати їх за допомогою клавіш зі стрілками.

Гра має три рівні – Ентертанія, Інфотопія та Комуникадія. Гравці можуть увійти в е-місто Комета тільки після того, як вони пройшли всі ці три рівні.

На кожному рівні гравці знайдуть сувої та монети, які вони повинні збирати, щоб просуватися далі. Нижче про це надано докладнішу інформацію. Діти можуть пересувати своїх персонажів за допомогою клавіш зі стрілками. Дітям, які мають проблеми з моторикою, може знадобитися в цьому ваша допомога.

Гра триває принаймні годину, але діти можуть зберегти гру, яку вони розпочали та продовжити її пізніше з того місця, на якому вони зупинилися. Гру можна зберегти у будь-який момент. Для цього треба клікнути на «Зберегти гру» та ввести свій нік.





Урок 1

Сувої

Протягом усієї гри гравці можуть збирати сувої. Існує шість різних сувоїв:

- Сувій знань
- Сувій захисту
- Сувій участі
- Сувій справедливості
- Сувій освіти
- Сувій здоров'я

Ці сувої містять різні права, що гарантуються дітям. За допомогою цих сувоїв гравці зможуть допомогти іншим дітям, яких вони зустрінуть під час гри. Першим сувоєм є Сувій знань. Він розповідає дітям, які вони мають права. На першому рівні вони також знайдуть Сувій захисту, який дає їм право на захист від усіх форм насильства. Гравці, які зможуть врятувати всіх дітей, яких вони зустрінуть під час гри, зможуть зіграти в е-місті у гру, яка називається «Гонка з сувоями».

У таблиці, наведеній нижче, подано шість різних сувоїв, які можуть бути зібрані під час гри, а також пояснено, як їх можна використати для того, щоб допомогти казковим персонажам, яких зустрічають гравці.

Дітям, які ще не вміють добре читати, може знадобитися допомога для того, щоб зрозуміти, про що йдеться у сувоях. Ви можете скористатися нагодою і обговорити цей момент з дітьми, що дозволить їм краще зрозуміти, як застосовувати сувої, щоб допомогти іншим дітям у грі.



Окремі права, що містяться в Європейській конвенції про права дитини

Сувій	Пояснення	Рівень	Персонаж, якому треба допомогти
Знання	Ви маєте право знати, які у вас є права. Дорослі теж повинні знати, які права є у дітей, щоб краще захищати їх.	1 – Ентертанія	Чарівний принц / жаба
Захист	Діти мають право на захист від усіх форм насильства. Це також означає, що дорослі не мають право говорити таких речей, від яких діти почуватимуть себе нікчемними і нічого не вартими.	1 – Ентертанія	Гензель і Гретель
Участь	Ви маєте право відверто висловлювати свої погляди, а дорослі повинні вислухувати їх та сприймати їх всерйоз	2 – Інфотопія	Попелюшка
Справедливість	Ви маєте право на юридичну допомогу та на справедливий судовий розгляд справи з дотриманням усіх ваших прав	2 – Інфотопія	Ali Baba
Освіта	Ви маєте право на якісну освіту. Ви повинні мати право ходити до школи та заохочуватися до досягнення успіхів у навчанні, а також до отримання такої освіти, на яку ви здатні. Освіта повинна допомогти вам розвинути свої таланти і здібності, щоб вирости відповідальною і терпимою людиною, яка житиме в злагоді з іншими людьми та поважатиме їхні права. Якщо ви маєте обмежені здібності або особливі потреби, то ви маєте право на особливу допомогу, яка дозволить вам отримати освіту та користуватися всіма іншими правами.	3–Комунікадія	Хлопчик-мізинчик
Здоров'я	Ви маєте право на якісне медичне обслуговування, чисту питну воду, поживну їжу, чисте та безпечне житло. Ви маєте право на інформацію, яка дозволить вам залишатися здоровими. Ви маєте право грати та розважатися, брати участь у культурному житті.	3–Комунікадія	Дівчинка з сірниками



Урок 1

Монети

На кожному рівні гри треба зібрати 4 монети. Коли гравець знаходить монету, він має виконати пов'язане з нею завдання. Ви можете перейти до наступного рівня лише тоді, коли буде зібрано всі чотири монети. Слід нагадати дітям, що вони повинні уважно читати пояснення до кожної монети, оскільки вони містять важливу інформацію щодо безпеки в Інтернеті та прав дитини.



Ентертанія

- Монета безпеки – стосується пропозицій, які є надто привабливими, щоб бути правдивими, і з якими гравці можуть зустрітися в Інтернеті. Гравцям пропонується зіграти у деякі «безкоштовні» ігри, але дуже швидко вони починають розуміти, що все не так, як подається і як вони собі уявляли. Особливий наголос робиться на тому, що нам слід бути обережними при завантаженні файлів з Інтернету та не забувати про такі шкідливі речі, як віруси.
- Монета приватного життя – гравцям пропонується зіграти у гру, що називається «Лови зірки». Після закінчення гри їх просять увести свій нік. Це спонукає їх замислитися над таким поняттям, як приватна інформація, та над тим, яку інформацію про себе можна надавати. В Інтернеті можна вказувати лише свій псевдонім і нічого іншого.
- Монета інформації – тут увага зосереджується на проблемі комп'ютерної залежності та нагадується дітям, що грати в комп'ютерні ігри добре, але це може перетворитися на згубну залежність, якщо грати в них дуже часто.
- Монета свідомості – тут мова йде про проблему знущань та прояксть і надійність інформації в Інтернеті. Не слід вірити всьому, що ви бачите в Інтернеті.





Інфотопія

Гравці повинні знову знайти дорогу до воріт міста. Під час подорожі їм треба остерігатися гігантських гусениць, а також знайти і взяти з собою яблуко. Гравці пригостять яблуком ворону, яка за це віддасть їм ключ від міста.

- Монета безпеки – присвячена паролем, які завжди мають триматися у секреті. Гравцям нагадується, що надійний пароль повинен містити цифри і літери.
- Монета інформації – стосується пошукових систем. Тут також надається інформація про віртуальні «закладки». Гравцям треба надрукувати слово «Білосніжка».
- Монета приватного життя – після того, як вони ввели слово «Білосніжка», з'являються два веб-сайти. Якщо клікнути на перший веб-сайт, то можна потрапити на блог Принца, де Білосніжка залишила повідомлення, що містить надто багато особистої інформації. Її без проблем можна було б ідентифікувати та знайти її точне місцеперебування.
- Монета свідомості – гравцям дозволяється клікнути на другий веб-сайт, де йдеться про пральний порошок «Білосніжка». Вони заохочуються бути обізнаними споживачами. Це є доброю нагодою обговорити з ними питання про ефективність пошукових систем.



Комунікація

Гравці повинні пройти до міських воріт через льодовий лабіринт. Для того, щоб знайти з нього вихід, їм треба пересунути величезні льодові блоки.

- Монета безпеки – гравці можуть зіграти у гру «Пан Анти Спам» та очистити від спаму електронну пошту, отриману із заслужуваних джерел.
- Монета приватного життя – тут мова йде про чат і чат-кімнати. В одній із таких змодельованих чат-кімнат гравці можуть поспілкуватися з Попелюшкою. Гравців просять указати свої адреси. Вони отримують поради стосовно того, чого треба остерігатися під час чату, та заохочуються звертати увагу на інформацію, яку вони повідомляють про себе у чатах.
- Монета інформації – присвячена електронній пошті та її перевагам. Тут також розглядається питання небажаної пошти.
- Монета свідомості – тут увага зосереджується на спамі та на способах боротьби з ним.



Урок 1

Після того, як було пройдено всі три рівні, гравці можуть увійти в е-місто Комета. Е-місто – це місто для дітей, де вони можуть весело проводити час, отримувати необхідну інформацію, поради та захист, де вони можуть ділитися своїми мріями, думками та турботами, вирішувати свої проблеми та разом будувати світ своєї мрії.

У місті Комета треба зібрати 6 е-монет. Кожна з них пов'язана з конкретним правом дитини. Дітям про ці права вже відомо, оскільки вони дізналися про них із сувоїв, які вони збирали на різних рівнях гри. Більш детальна інформація про е-місто Комета міститься в уроці 8.



Практичні завдання

Ризики Інтернету (10 хвилин)

Запропонуйте дітям повернутися в свої групи та поміркувати над ризиками, що пов'язані з використанням Інтернету. Які можуть виникати проблеми? Роздайте дітям стікери, на яких вони занотують свої ідеї, а потім розподіліть ці ідеї по групах за 3 заголовками: зміст, контакти та поведінка.

Обговорення (15 хвилин)

Обговоріть з дітьми деякі питання, що порушувались у зв'язку з монетами.

Безпека – будьте обережними при завантаженні файлів з Інтернету. Вони можуть містити віруси (див. також практичні завдання, що пропонуються в уроці 6).

Приватне життя – завжди надійно зберігайте свою персональну інформацію; з увагою ставтеся до інформації, яку ви надаєте про себе (див. також обговорення та практичні завдання, що пропонуються в уроці 5).

Інформація – ці монети зосереджують увагу на різних питаннях, про які треба знати, наприклад, пошукові системи або надмірне захоплення комп'ютером.

Свідомість – не все в Інтернеті є тим, за що видається. Діти можуть зіштовхнутися з упередженою або неточною інформацією. Вони можуть прочитати про інших осіб щось недоброзичливе або образливе.

Поясніть дітям, що Інтернет відображає реальний світ. Його використовують як хороші, так і погані люди, але дотримання декількох простих правил гарантуватиме їм безпечне користування Інтернетом.



Урок 1

Правила

В міру того, як діти просуватимуться по грі, вони будуть вчитися тому, як забезпечувати свою безпеку при користуванні Інтернетом.

На першому рівні розглядаються такі питання:

Комп'ютерна залежність – навіть якщо грати у різні ігри корисно, переконайтеся, що ви не витрачаєте на це забагато часу.

Особиста інформація – в Інтернеті можна користуватися псевдонімом, оскільки він, як правило, не дозволяє вас ідентифікувати. Але будьте обачними, коли ви надаєте про себе в Інтернеті особисту інформацію.

Недоречний зміст – в Інтернеті ви можете знайти матеріали, які є огидними, як, наприклад, на цьому рівні «Гномоігри», які мають недоречний і навіть жорстокий характер.

Скачування – перед тим, як скачувати будь-який файл з Інтернету, треба завжди добре подумати. Чи знаєте ви, що це за файл та звідки він походить? Деякі файли містять віруси, які можуть пошкодити ваш комп'ютер. Якщо ви не впевнені у файлі, краще його не використовувати.



Ідентифікація в Інтернеті

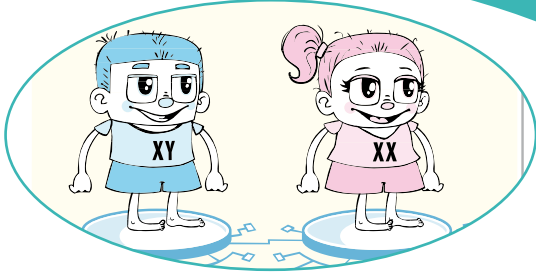
Урок 2



Спілкування в режимі он-лайн користується все більшою популярністю серед молоді, яка стала завзятим користувачем нових технологій, дозволяючих спілкуватися швидше та ефективніше. Для того, щоб підтримувати зв'язок з іншими особами в Інтернеті, користувач повинен ідентифікувати себе. Спілкування у режимі он-лайн часто сприймається як анонімне, отже діти і молоді люди відкрито визнають, що в Інтернеті вони говорять та роблять те, про що вони не могли б і думати у реальному житті. У недавньому дослідженні було наведено слова одного із молодих користувачів Інтернетом: «Що поганого може трапитися зі мною, якщо я знаходжусь тут, у моїй кімнаті?»

Ми, батьки і викладачі, бажаємо, щоб наші діти почували себе в безпеці в школі і вдома. Ми хотіли би, щоб вони зростали в безпечному середовищі. Однак, ідея про те, що дитина перебуває у безпеці, коли вона сама вдома, без нагляду дорослих, користується Інтернетом, є хибною, і навіть небезпечною для самої дитини. Батьки та викладачі повинні знати, яким ризикам діти та молоді люди можуть піддаватися при користуванні Інтернетом.

Перед тим, як грати у гру «Дикий Інтернет Ліс», дітей просять ідентифікувати себе. Вони вибирають собі псевдонім і повинні також вказати кілька особистих даних – свій вік та країну проживання. Поясніть дітям, що вони мають з увагою ставитися до обсягу інформації, яку вони надають про себе в Інтернеті, оскільки в ньому дуже просто здійснювати пошук: пов'язавши розрізнені дані, можна без проблем установити особу та місцеперебування людини. На цьому етапі варто вказати дітям на те, що коли вони реєструються в новій службі або на сайті соціальної мережі, вони не зобов'язані заповнювати всі поля. Слід заповнювати лише ті поля, які позначені зірочкою, але більшість користувачів схильні надавати про себе багато додаткової і навіть непотрібної інформації.



Вибір псевдоніма

Коли діти вибирають собі псевдонім, приверніть їхню увагу до того, що він не повинен бути чимось надто очевидним для інших. Використовувати псевдонім, який дозволить їх з легкістю розпізнавати, може бути також небезпечно, як і вказувати своє справжнє ім'я. Діти повинні також поміркувати над типом псевдоніма, який вони хотіли би собі вибрати. Псевдонім, що надає хибне уявлення про особу, може обернутися для неї певними проблемами.

Інтернет надає дітям і молодим людям чудову можливість експериментувати зі своєю ідентифікацією, що може бути позитивним досвідом. Однак вони повинні серйозно замислитися над тим, хто може побачити інформацію, яку вони розміщують в Інтернеті про самих себе та про інших осіб.

Практичні завдання

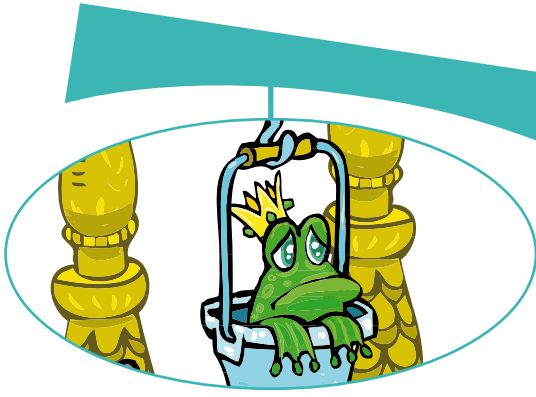
Для того, щоб узяти участь у грі, діти повинні вибрати собі персонажа.

Це є доброю нагодою почати з ними обговорення питань, що стосуються особистого життя та типу інформації, яку діти можуть розкривати в Інтернеті.

Змінити особу в Інтернеті (30-45 хвилин)

Запропонуйте дітям створити особистий профіль, який вони готові були би розмістити в Інтернеті. Яку інформацію вони хотіли би включити? Приверніть їхню увагу до того, що оскільки користувачі в Інтернеті можуть змінювати свою особу, часто ми спілкуємося в режимі он-лайн із людьми, які не є насправді тими, за кого вони себе видають. Якщо хтось вам говорить, що він є тринадцятирічним хлопцем із Швеції, це не означає обов'язково, що так воно і є. Деякі діти можуть бути дуже довірливими, вони не завжди розуміють, що інші люди можуть говорити про себе неправду.

Після того, як діти створили собі профілі, ви можете запропонувати їм попрацювати в групах та визначити позитивні і негативні сторони розміщення про себе в Інтернеті неправдивої інформації. Наприкінці обговорення цього питання дайте дітям можливість змінити свій профіль, якщо вони вважають, що так буде краще.

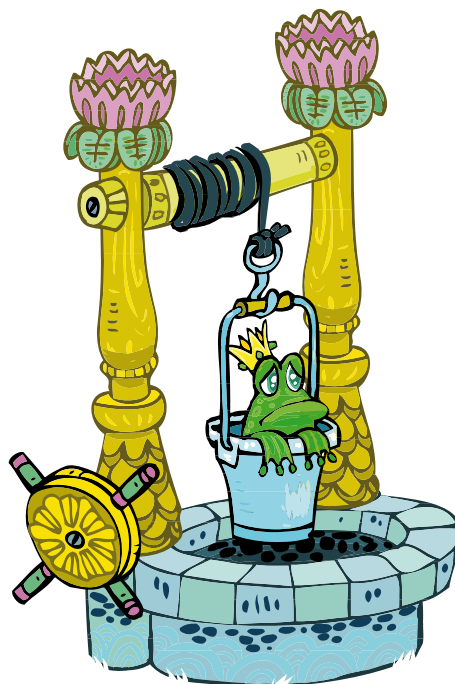


Відмінності між реальним і віртуальним світом

Запропонуйте дітям перелічити відмінності, що існують між розмовою з ким-небудь в Інтернеті та у реальному житті. Спробуйте навести їх на думку про те, що в реальному житті ми рідко починаємо розмовляти з незнайомою людиною, у той час, як в Інтернеті, деякі люди з легкістю йдуть на контакт з особами, з якими вони раніше ніколи не зустрічалися. У реальному житті ми можемо бачити особу, з якою ми розмовляємо, у віртуальному світі ми позбавлені такої переваги. Які інші відмінності можуть знайти діти?

Кілька простих правил можуть допомогти дітям використовувати Інтернет у безпечний спосіб.

- Не треба зустрічатися з особою, з якою ви познайомилися і спілкувалися лише в Інтернеті. Якщо ви все ж таки плануєте це зробити, скажіть про це батькам або дорослій людині, якій ви довіряєте, і йдіть на зустріч з цією особою лише тоді, коли вони погоджуються вас супроводжувати.
- Якщо щось в Інтернеті вам не подобається або турбує, скажіть про це дорослій людині, якій ви довіряєте.
- Коли ви спілкуєтесь в Інтернеті, говоріть правду і захищайте свою персональну інформацію, але не забувайте, що не всі люди є такими ж чесними і порядними, як ви.



Навчання правам дитини

Урок 3



В міру просування по грі гравці знаходять сувої, в яких пояснюються різні права дитини. Якщо діти пройдуть принаймні одну частину гри, вони побачать і прочитають один або кілька сувоїв. Для них це є слушним моментом поміркувати над тим, які вони мають права. Якими правами не можна поступатися?

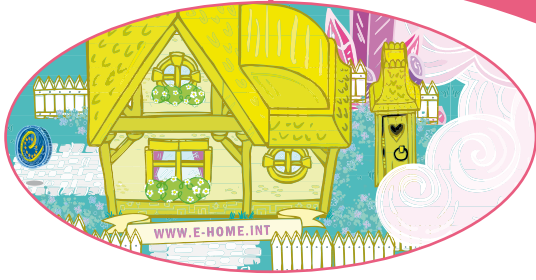
Інтернет, на жаль, використовується як новий спосіб говорити образливі або недобррозичливі речі про інших осіб. Той факт, що користувачі Інтернетом не бачать особи, з якою вони спілкуються, або про яку вони щось говорять, так чи інакше дозволяє їм бути більш прямолінійними, ніж у тому випадку, коли вони розмовляють з особою віч-на-віч.

Можливість поширювати матеріали різного змісту, яку надає користувачам Інтернет, обумовила виникнення такого явища, як «секстинг»: це коли діти або молоді люди надсилають друзям свої власні фотографії або фотографії інших осіб, що мають явно сексуальний характер. Навіть якщо більшість молодих людей визнають, що вони ніколи не виставили би себе таким чином у реальному житті, сам той факт, що вони мають доступ до технологій, необхідних для того, щоб зняти та завантажити фотографії або відео, свідчить про те, що виробити та відразу ж опублікувати будь-яке зображення стало дуже просто.

Практичні завдання

Обговорення (30 хвилин)

Якими, на думку дітей, повинні бути їхні права? Запропонуйте дітям поміркувати над цим питанням та занотувати свої ідеї на стікерах. Вони мають потім їх розподілити за 6 категоріями відповідно до тем, що розглядаються в різних сувоях, які вони знайдуть під час гри (знання, захист, участь, справедливість, освіта та здоров'я). Спираючись на таблицю на сторінці 16, обговоріть з ними права, які закріплено в Конвенції ООН про права дитини та які висвітлено у грі. Надаючи гравцям можливість допомагати іншим дітям, ця гра заохочує їх бути справжніми громадянами.



Урок 3

Кожний сувій може бути використаний для того, щоб допомогти персонажам, яких діти зустрічають під час гри. Запитайте в них, чи використовували вони сувої з цією метою. Діти не зобов'язані допомагати персонажам, яких вони зустрічають, але якщо цього не робити, вони не зможуть зіграти в е-місті Комета у гру «Гонки з сувоями».

Посібник Ради Європи *«Компасіто – посібник з навчання дітей правам людини»* також містить практичні завдання з питань прав людини для дітей.

Права дитини та Інтернет (30-45 хвилин)

Маючи на увазі права дитини, що розглядаються у грі, запитайте дітей, які права, на їх погляд, є найбільш важливими, коли вони використовують Інтернет. Які правила слід було би впровадити? Розділіть клас на групи з 4 учнів та запропонуйте їм розробити кодекс поведінки при користуванні Інтернетом. Наприкінці заняття попросіть кожну групу поділитися ідеями з рештою класу.

Додаткові завдання (1 година) (для більш здатних або старших дітей)

Обговорення прав дитини надає чудову можливість організувати такі дебати:

- виберіть одне з прав дитини;
- розділіть клас на три групи (дві маленькі і одну велику) та поясніть, що перша група буде підтримувати заявлене право, а друга – заперечувати його. Третя група буде вирішувати, яка з двох груп надала більш переконливі доводи, та обере переможця;
- надайте групам досить часу для того, щоб сформулювати свої аргументи (для виконання цього завдання дітям, у залежності від їхнього віку та здібностей, може бути потрібна допомога дорослої людини);
- почніть дебати, надаючи першим двом групам досить часу для того, щоб викласти свої аргументи, а третій групі – щоб поставити питання;
- попросіть третю групу обрати переможця.

Комп'ютерна залежність

Урок 4



З причини того, що все більше і більше дітей проводять свій вільний час за комп'ютерними іграми, все частіше виникає стурбованість тим, що це може перерости у залежність. Багато комп'ютерних ігор є дуже цікавими і захоплюючими для тих, хто в них грає. Деякі батьки вказують на те, що їхні діти проводять все більше часу за такими іграми.

Практичні завдання

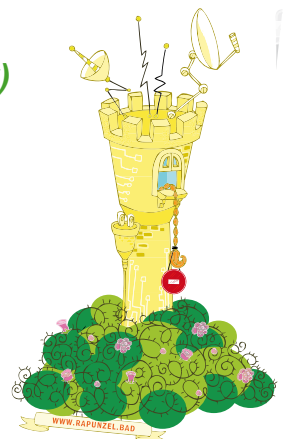
**Скільки часу я проводжу за...?
(приблизно 1 година плюс час, необхідний для збору даних)**

Нагадайте дітям той момент гри, коли вони зустрічають Рапунцель.

Рапунцель викрали? Та ні! Вона цілими днями грала в комп'ютерні ігри та так сильно захопилася ними, що зачинилася зі своїми іграми у старій башті, щоб її ніхто не турбував. Ось чому вона ніколи не була в перукарні.

Що вони зробили би, якби хтось із їхніх друзів потрапив би у таку ситуацію? Куди вони звернулися би по допомогу?

Скільки дітей у класі грають у комп'ютерні ігри? Скільки часу вони проводять за грою кожного разу? Чи знають вони, скільки часу вони проводять за цим у цілому? Попросіть їх записувати протягом тижня, скільки часу вони проводять кожного дня за різними заняттями (у тому числі на вулиці). Список таких занять може бути обговорений з класом завчасно. Чи можуть вони скласти графік або кругову діаграму, щоб побачити, скільки часу вони проводять протягом тижня за різними заняттями?





Чи здивовані діти отриманими результатами? Поясніть їм, що грати у комп'ютерні ігри можна, але треба знайти необхідну рівновагу між різними видами діяльності та не присвячувати весь свій час комп'ютерним іграм або комп'ютеру.

Примітка: У класі можуть бути діти, які проводять дуже багато часу за комп'ютерними іграми. Не треба виділяти окремих учнів. Також не слід просити дітей вказувати на графіках своє прізвище/ім'я.

БАШТОВІ ІГРИ

Найновіші ігри Нові ігри Нові ігри

McMan Список переможців

1. Рапунцель	7000204567
2. Рапунцель	6000204537
3. Рапунцель	1000203434
4. Рапунцель	1000199434
5. Рапунцель	1000179434

Metris Список переможців

1. Рапунцель	3000204567
2. Рапунцель	2000204537
3. Рапунцель	1000203434
4. Рапунцель	1000199434
5. Рапунцель	0999917943

MazelInvaders Список переможців

1. Рапунцель	5000204567
2. Рапунцель	5000104537
3. Рапунцель	4870200000
4. Рапунцель	4000199939
5. Рапунцель	1115009401

Кращі гравці

2007
Рапунцель

2006
Рапунцель

Рубрики

- YeCouldBe
- YeNewest
- YeNewer
- YeNew
- YeNotSoNew
- YeNewNew
- YeMedInNew
- YeSports
- YeMayBeNew
- YeOlderNew

Приватне життя

Урок 5



Оскільки для дітей і молодих людей стає все більш легко створювати на Інтернеті свій власний контент, перед викладачами постає складне завдання пояснити їм, які з цим можуть бути пов'язані ризики. Діти повинні знати, що вони втрачають контроль над тим, що вони розміщують в Інтернеті. Звичайно, вони зможуть стерти інформацію, яку вони надали про себе, але вони не можуть бути впевнені в тому, що ця інформація не була вже скопійована іншими людьми. Часто діти не знають про існування різних параметрів налаштування, що дозволяють захищати особисту інформацію при реєстрації в Інтернеті. Слід обов'язково нагадати їм, що їх обліковий запис в Інтернеті повинен мати приватний характер (це означає, що з ним зможуть ознайомитися тільки особи за вибором дитини). На жаль діти і молоді люди часто не замислюються над тим, хто матиме доступ до їхніх особистих даних і хто зможе ознайомитися з їхнім обліковим записом.

Коли діти потрапляють до Інфотопії, вони можуть ознайомитися з блогом (щоденник у режимі он-лайн). Він містить інформацію, яку в ньому залишила Білосніжка. Вона вказала забагато особистої інформації, що може бути для неї небезпечно.

Практичні завдання

Блог Принца (30 хвилин)

Ознайомтеся зі змістом блога нижче, а потім зробіть і роздайте копії дітям. Попросіть їх виділити ті особисті подробиці, які Білосніжка не повинна була включати у своє повідомлення. Чи зможуть вони скласти «безпечний» запис на блозі?

Ще раз приверніть увагу дітей до того, що Інтернет ґрунтується на демократії і що будь-хто має право до нього підключатися. Інтернет створювався усіма, отже всі можуть ним користуватися. Це означає, що будь-хто може прочитати інформацію, яку ви розмістили в Інтернеті, якщо вона не буде надійно захищеною.



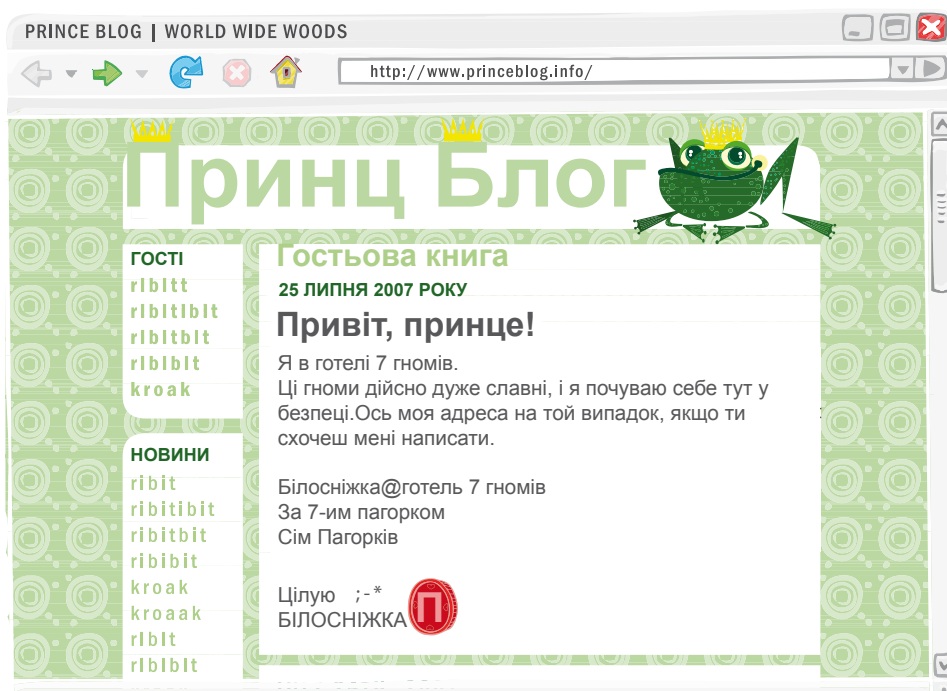
Урок 5

Попросіть дітей уважно розглянути особисті профілі (якщо вони в них є) та замислитися над тим, яку інформацію вони містять. Чи хотіли би вони, щоб їхні батьки або викладачі ознайомилися з цією інформацією?

Пароль (45 хвилин)

Під час обговорення питань, що стосуються приватного життя, скористайтеся нагодою та поговоріть з дітьми про паролі. Діти зможуть отримати більше інформації про паролі, коли вони дійдуть до Інфотопії. Запропонуйте дітям виготовити плакат, який пояснював би іншим дітям важливість паролів та містив би таку інформацію:

- Пароль – це як секрет – ніколи не видавайте його іншим людям!
- Не використовуйте своє ім'я – вас буде дуже легко визначити!
- Не зберігайте свій пароль на комп'ютері, навіть якщо комп'ютер просить вас це зробити, тому що люди, які зайдуть на сайт після вас, зможуть скористатися вашим паролем.
- Використовуйте цифри і літери, але переконайтеся, що ви зможете згадати свій пароль, коли наступного разу ввійдете до системи.
- Ніколи не записуйте свій пароль на аркуші паперу, який хтось може побачити.



Безпека

Урок 6



Інтернет є дуже зручним способом доступу до різного роду матеріалів. Тут можна, як у законний, так і незаконний спосіб, скачувати книги, фільми, музику. Вважається, що діти рідко звертають увагу на авторське право або право інтелектуальної власності, але дослідження вказують на те, що вони просто не розуміють, що це таке.

Іншою проблемою, що може виникнути при скачуванні матеріалів, є віруси. Якщо більшість дорослих ставиться до цієї проблеми, як правило, дуже серйозно, то діти не звертають на це уваги і рідко добре обміркують, перш ніж установити комп'ютерну програму або послухати музику чи подивитися відео, які вони знайшли на сумнівних сайтах.

На різних етапах гри дітям нагадується, що вони повинні бути дуже обережними, коли скачують файли з Інтернету.

Матеріали, що завантажуються з Інтернету, можуть містити віруси або програми-шпигуни. Це як у казці про Джека та бобове зернятко: «посадиш» щось у свій комп'ютер і буде воно там «рости й рости», поки все в ньому не знищить. Треба обов'язково встановити на свій комп'ютер антивірусну програму та завантажувати файли лише з тих сайтів, яким ви дійсно довіряєте.

Практичне завдання

Безпечний комп'ютер (45 хвилин)

Запропонуйте дітям виготовити плакат, що зображав би безпечний комп'ютер. Які елементи вони повинні включити? (антивірусні програми, програми проти спаму або фільтр спаму, антишпигунські програми, паролі). Для того, щоб виконати це завдання, діти повинні зіграти майже всю гру та бути добре обізнаними щодо основних понять, пов'язаних із забезпеченням безпеки комп'ютера та інформації.

Права дитини у реальному світі

Урок 7



Протягом усієї гри діти мали можливість допомагати іншим дітям, використовуючи для цього сувої, які вони збирали на своєму шляху. Тепер, коли вони ознайомилися з правами дитини, що вони могли би зробити для того, щоб допомогти дітям, які не мають у реальному житті таких же свобод, як вони?

Практичні завдання

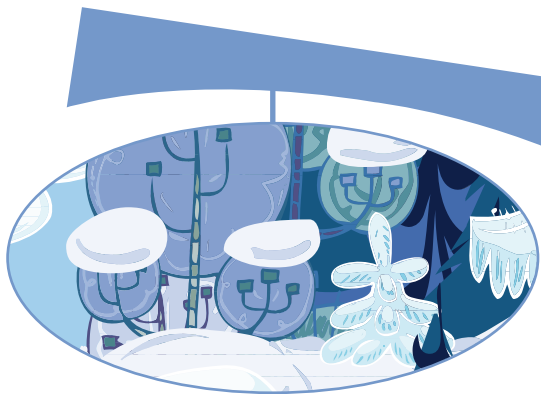
Вибір неурядової організації (приблизно 1 година)

Попросіть дітей згадати персонажів гри, яким треба було допомогти. Хто вони були і чому вони потребували допомоги? У грі діти можуть «використати сувій» для того, щоб змінити їхню ситуацію на кращу. А що вони могли би зробити для тих, кому у реальному житті щастить менше, ніж їм самим?

Запропонуйте класу обговорити потреби інших дітей та, у разі необхідності, наведіть приклади дітей, яких було позбавлено прав.

Розкажіть дітям про різні неурядові організації, що займаються даними проблемами в їхньому середовищі, або попросіть дітей назвати кілька таких організацій (максимум чотири). А далі попросіть одного або двох учнів пояснити решті класу, у чому полягає робота вибраних ними НУО. Потім діти повинні проголосувати за ту НУО, якій вони віддають перевагу і якій вони хотіли би надати підтримку у її діяльності з захисту дітей та їхніх прав.

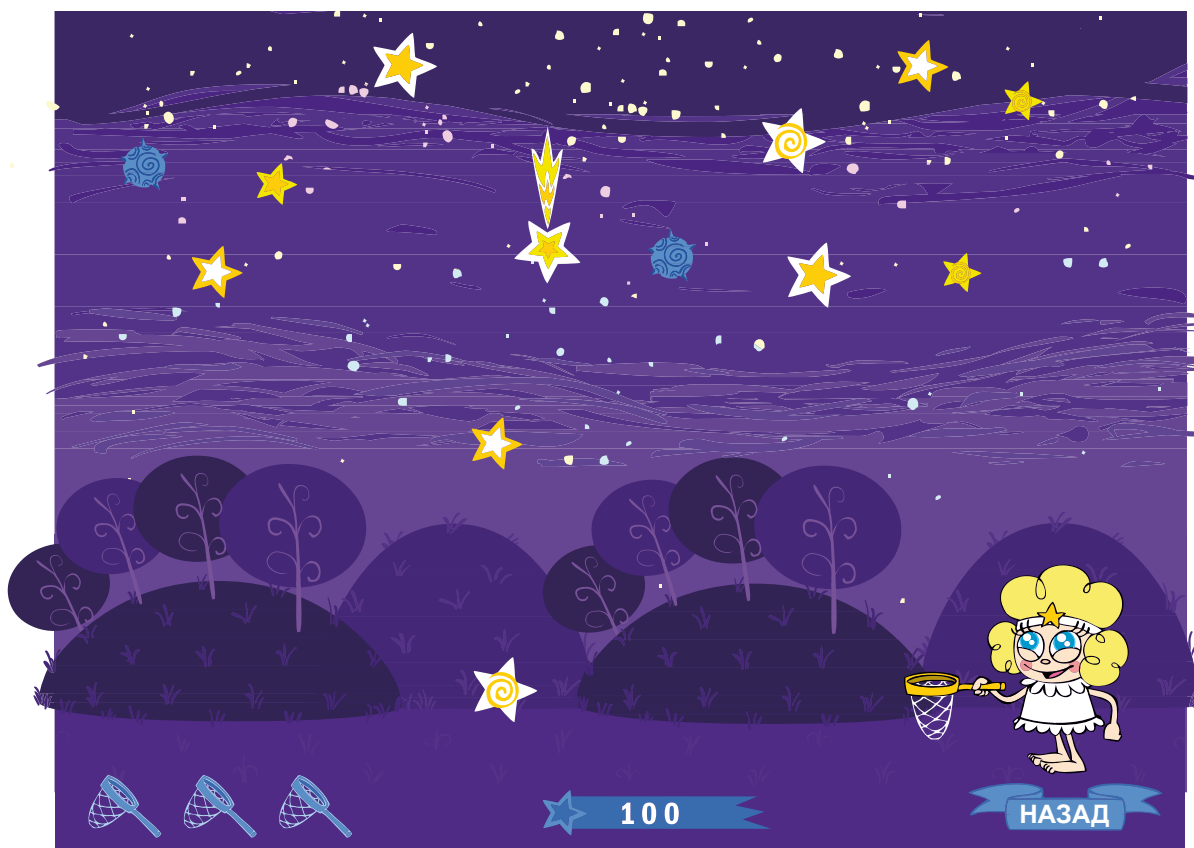
Після того, як діти проголосують за НУО, яка їм найбільше подобається, обговоріть з ними різні способи надання їй підтримки (мова може йти про збір коштів, організацію кампанії з підвищення громадської свідомості, добровільну працю тощо).



Урок 7

Обмін знаннями з іншими учнями в школі (1 година)

Розділіть клас на шість груп за 6 темами: знання, захист, участь, справедливість, освіта та здоров'я. Попросіть кожен групу виготовити плакат, що знайомив би інших учнів школи з правами дитини. Порадьте їм, як зробити так, щоб дія плаката була найбільш ефективною: він повинен притягувати увагу та містити як текст, так і зображення. Як виготовити такий плакат, який давав би найкращі результати?



Електронне місто Комета

Урок 8



ісля того, як діти пройшли всі три рівні гри, вони потрапляють в електронне місто Комета. Комета – це місто, де діти можуть «весело проводити час, ділитися своїми мріями і думками»; воно відображає той світ, в якому вони хотіли би жити.

У місті Комета діти повинні зібрати 6 е-монет: е-розважання, е-школа, е-дім, е-мерія, е-парламент, е-суд. Після того, як вони знайдуть всі монети, діти стають мешканцями е-міста Комета і їхні імена вносяться до списку в Залі слави.

Якщо дітям вдалося врятувати (за допомогою сувоїв) всіх персонажів, яких вони зустріли в лісі, вони можуть зіграти у гру «Гонка з сувоями». Якщо їм не вдалося цього зробити, вони можуть подивитися на карту (для цього треба клікнути на компас у верхньому правому куті екрана) та знайти персонажів, яким вони не допомогли. Коли вони клікнуть на персонаж, то повернуться до відповідної частини гри, де вони зможуть скористатися сувоєм та врятувати цього персонажа.

Практичні завдання

Презентація

(30 хвилин на планування завдання та принаймні 1 година на підготовку презентації)

Після того, як діти закінчили грати в гру, вони добре розуміють права дитини. Обговоріть з ними, як ці права можуть дотримуватися на місцевому рівні, наприклад, у школі. Чи існує в школі шкільна рада? Як враховуються думки дітей? Електронне місто має багато спільного з демократією на рівні школи, оскільки тут приділяється значна увага справедливості, праву участі та повазі до інших та до самого себе.

Розділіть клас на 6 груп. Кожна група повинна підготувати презентацію (для батьків,



шкільної ради або учнів інших класів), яка дозволила би продемонструвати та поширити знання про права дитини та безпечне користування комп'ютером, яких діти набули під час гри. Діти можуть підготувати презентацію у тій формі, яка їм найбільше подобається, але при цьому вони повинні зважати на свою аудиторію. Як вони можуть досягти найкращого результату? Що їм для цього потрібно? Нагадайте дітям, що вони повинні також забезпечувати, щоб у кожного члена групи була своя роль.

Таке практичне завдання дозволить дітям не тільки продемонструвати те, чому вони навчились, але також ознайомити з цією грою інших людей та привернути їхню увагу до проблем, які в ній розглядаються.

Практичне завдання

Ідеальне місто

(10 хвилин на пояснення і наступного дня – 1 година на обговорення)

Попросіть дітей поміркувати над тим, яким вони бачать у реальному житті своє ідеальне місто. Попросіть їх скласти про нього невеликий текст (максимум 1-2 сторінки). Обговоріть ці тексти в класі та запропонуйте дітям проголосувати за ідеальне місто, яке їм найбільше подобається. Надішліть цей текст меру вашого міста. Якщо це можливо, перекладіть його англійською або французькою мовами та надішліть до Ради Європи. Він буде опублікований на веб-сайті Ради Європи і ваш клас отримає невеликий подарунок від цієї організації.

Kometa@coe.int



Вибрані публікації



Living and learning democracy: introducing quality assurance of education for democratic citizenship in schools, Council of Europe Publishing: 2008 (Жити в умовах демократії та вчитися демократії: забезпечення якісного навчання демократичній громадянськості у школах, Видавництво Ради Європи, 2008 рік)

How all teachers can support citizenship and human rights education, Council of Europe Publishing: 2008 (Як викладачі можуть сприяти навчанню громадянськості та правам людини, Видавництво Ради Європи, 2008 рік)

Teaching democracy – A collection of models for democratic citizenship and human rights education, Council of Europe Publishing: 2008 (Навчання демократії – Збірник моделей навчання демократичній громадянськості та правам людини, Видавництво Ради Європи, 2008 рік)

Compasito – Manual on human rights education for children, Council of Europe Publishing: 2008 (Компасіто – посібник з навчання дітей правам людини, Видавництво Ради Європи, 2008 рік)

Compass – A manual on human rights education with young people, Council of Europe Publishing: 2002 (Компас – посібник з навчання молоді правам людини, Видавництво Ради Європи, 2008 рік)

The Internet literacy handbook – A guide for parents, teachers, young people, Council of Europe Publishing: 2006 (Посібник з інтернет-грамотності, Видавництво Ради Європи, 2006 рік) (Оновлений варіант цього посібника на: <http://www.coe.int/internet-literacy-handbook>)

Будуємо Європу для дітей і разом із дітьми

Публікації



Violence reduction in schools training pack: 2009 (Боротьба з насильством у школі, 2009 р.)

Campaign pack – Raise your hand against smacking!: 2009 (Кампанія «Підніміть руку проти ляпанця!»: 2009 р.)
ISBN 978-92-871-6624-1

International justice for children: 2008 (Міжнародне правосуддя для дітей: 2008 р.)
ISBN 978-92-871-6534-3

Eradicating violence against children – Council of Europe action: 2008 (Викоренення насильства по відношенню до дітей – діяльність Ради Європи: 2008 р.)
ISBN 978-92-871-6432-2

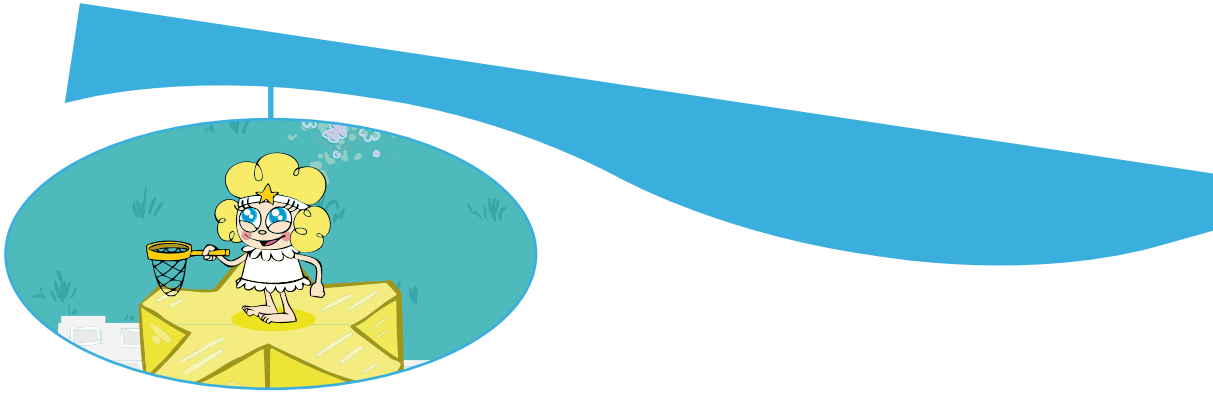
Off the books – Guidance for Europe’s parliaments on law reform to eliminate corporal punishment of children: 2008 (Поза законом – Порадник для парламентів, бажаючих реформувати законодавство з метою усунення тілесного покарання дітей: 2008 р.)

Eliminating corporal punishment – a human rights imperative for Europe’s children: 2007
ISBN 978-92-871-6182-6 (new edition) (Усунення тілесного покарання – нагальна необхідність для забезпечення прав дітей в Європі: 2007 р. (нове видання))

Abolishing corporal punishment of children – Questions and answers: 2007
(Скасування тілесного покарання дітей – Запитання і відповіді: 2007 р.)
ISBN 978-92-871-6310-3

Parenting in contemporary Europe – A positive approach: 2007 (Батьківство у сучасній Європі – позитивний підхід: 2007 р.)
ISBN -92-871-6135-2

Highlights (Monaco Conference) 2007 (Ключові аспекти (Монакська конференція))



The Internet literacy handbook: 2006 (Посібник з інтернет-грамотності: 2006)
ISBN 978-92-871-5939-7

(Оновлений варіант цього посібника на: <http://www.coe.int/internet-literacy-handbook>)

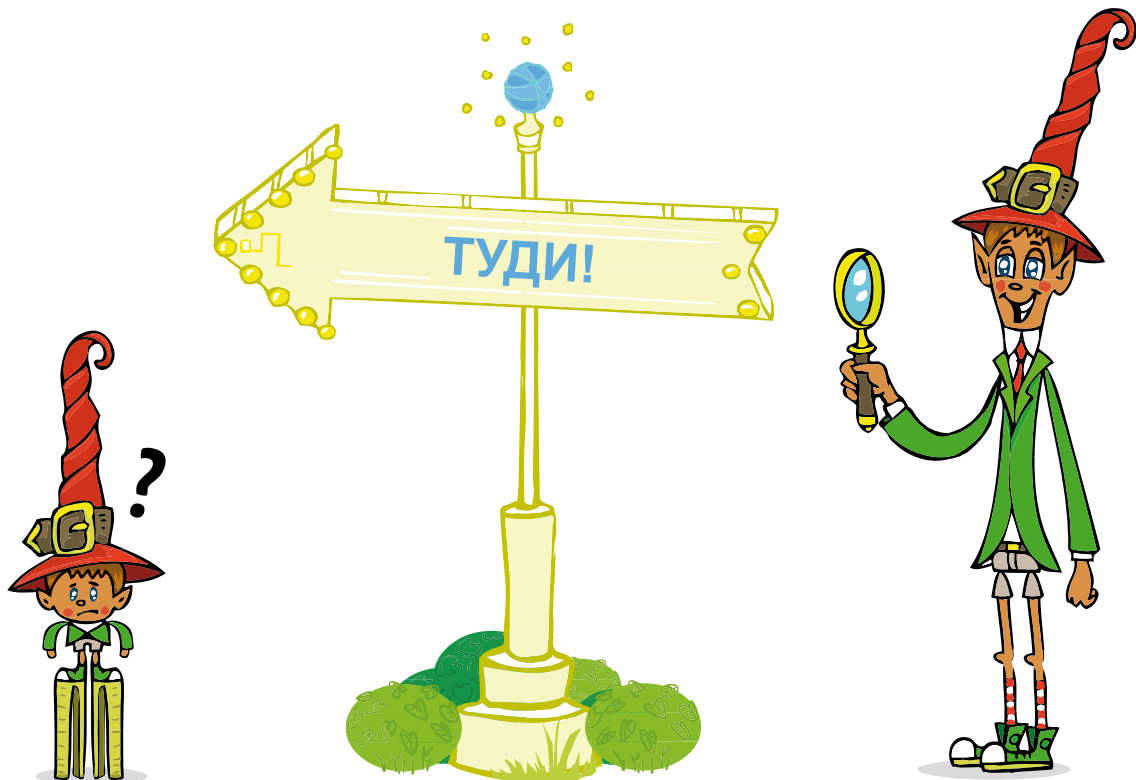
Violence reduction in schools – How to make a difference: 2006 (Боротьба з насильством у школі – Як досягти результатів: 2006 р.)

ISBN 978-92-871-5870-3

Програма Ради Європи «Будуємо Європу для дітей і разом із дітьми» має за мету просування та забезпечення прав дитини в Європі, а також захист дітей від усіх форм насильства. Додаткова інформація на <http://www.coe.int/children>

Видання з індексом ISBN можуть бути замовлені у видавництві Ради Європи на:
<http://book.coe.int>

У тому, що стосується інших видань, звертатися за адресою: children@coe.int



Рада Європи розробила інтерактивну гру «Через Дикий Інтернет Ліс», щоб допомогти дітям опанувати основні правила безпечного користування Інтернетом. В цій грі використовуються відомі казки, для того, щоб провести дітей через лабіринт усіляких небезпек до легендарного електронного міста Комета, навчивши їх захищати себе та свої особисті дані, безпечно брати участь в чатах, розпізнавати сайти і комп'ютерні ігри з шкідливим змістом, розвивати критичний підхід до інформації розміщеної на Інтернеті, а також захищати свої комп'ютери від спаму та вірусів. До того ж в грі пояснюються основні концепції і цінності на яких ґрунтується робота Ради Європи, зокрема демократія, повага до інших і дотримання прав дітей.

Гра розрахована головним чином на дітей від 7 до 10 років, і існує вже 22 мовами (албанською, болгарською, нідерландською, англійською, фінською, французькою, німецькою, грецькою, угорською, італійською, латвійською, литовською, мальтійською, польською, португальською, ромською, румунською, російською, сербською, словенською, іспанською та турецькою). Готуються версії іншими мовами. Цей навчальний посібник можна завантажити з нашого сайту і роздрукувати. Він призначений для вчителів та викладачів і надає рекомендації щодо обговорення з учнями питань безпеки в Інтернеті та прав дітей.

Рада Європи

Рада Європи – це міжнародна організація, що була заснована в 1949 році і нараховує 47 держав-членів. Її роль полягає в просуванні прав людини, демократії та верховенства права. Вона встановлює спільні демократичні принципи, ґрунтуючись на Європейській конвенції з прав людини, а також інших конвенціях та рекомендаціях в галузі захисту прав людини, що безперечно включає захист прав 150 мільйонів дітей.

Програма «Будуємо Європу для дітей і разом з дітьми» спрямована на просування прав дітей і їхній захист від насильства. В програмі передбачені заходи з таких напрямків як боротьба з насильством вдома та в школі, навчання правам людини, діти та Інтернет, а також система правосуддя. Ви можете відвідати наш сайт, щоб отримати більш детальну інформацію про наші конвенції, заходи та публікації і зокрема про нашу інтерактивну гру «Через Дикий Інтернет Ліс».



«Будуємо Європу для дітей
і разом з дітьми»
Рада Європи - Council of Europe
F-67075 Strasbourg Cedex
www.coe.int/children
children@coe.int