

У мережі з  
**САНГО**





У мережі з  
**САНГО**





**МІНЗМІН**



**Міністерство  
цифрової трансформації  
України**

Переклад документа створений за ініціативи Міністерства цифрової трансформації України громадською організацією "МІНЗМІН" за фінансової підтримки Міжнародного союзу електрозв'язку (МСЕ). Документ не було перекладено МСЕ, і його не слід вважати офіційним перекладом чи публікацією. МСЕ не несе відповідальності за будь-який зміст або помилку в цьому перекладі.

©ITU 2020



Деякі права захищено. Оригінальна робота ліцензована для широкого застосування на основі використання ліцензії міжнародної організації Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share Alike 3.0 IGO (CC BY-NC-SA 3.0 IGO).

За умовами цієї ліцензії робота може бути відтворена, трансформована, реміксована, адаптована в некомерційних цілях за наявності належних посилань на оригінальну роботу. За повного або часткового використання цієї роботи не слід презюмувати, що Міжнародний союз електрозв'язку (МСЕ) підтримує будь-яку конкретну організацію, продукти або послуги. Забороняється несанкціоноване використання найменувань та логотипів МСЕ. Під час адаптації роботи необхідно застосовувати ту ж або еквівалентну їй ліцензію Creative Commons. Під час створення перекладу цієї роботи необхідно додавати наступне правове застереження поруч із дисклеймером: "Документ не було перекладено МСЕ, і його не слід вважати офіційним перекладом чи публікацією. МСЕ не несе відповідальності за будь-який зміст або помилку в цьому перекладі. Оригінальний текст англійською повинен вважатися зобов'язуючим та аутентичним". Із додатковою інформацією можна ознайомитися за посиланням: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo/>

Усі запитання щодо прав та ліцензії повинні направлятися в МСЕ <Child Online Protection>, Place des Nations, Geneva, 1211, Switzerland, email: <cop@itu.int>.

Мета цієї книги — ознайомити дітей з їхніми правами та з правилами безпеки в цифровому середовищі. У ній подані шість ситуацій, які часто трапляються з дітьми в цифровому середовищі:

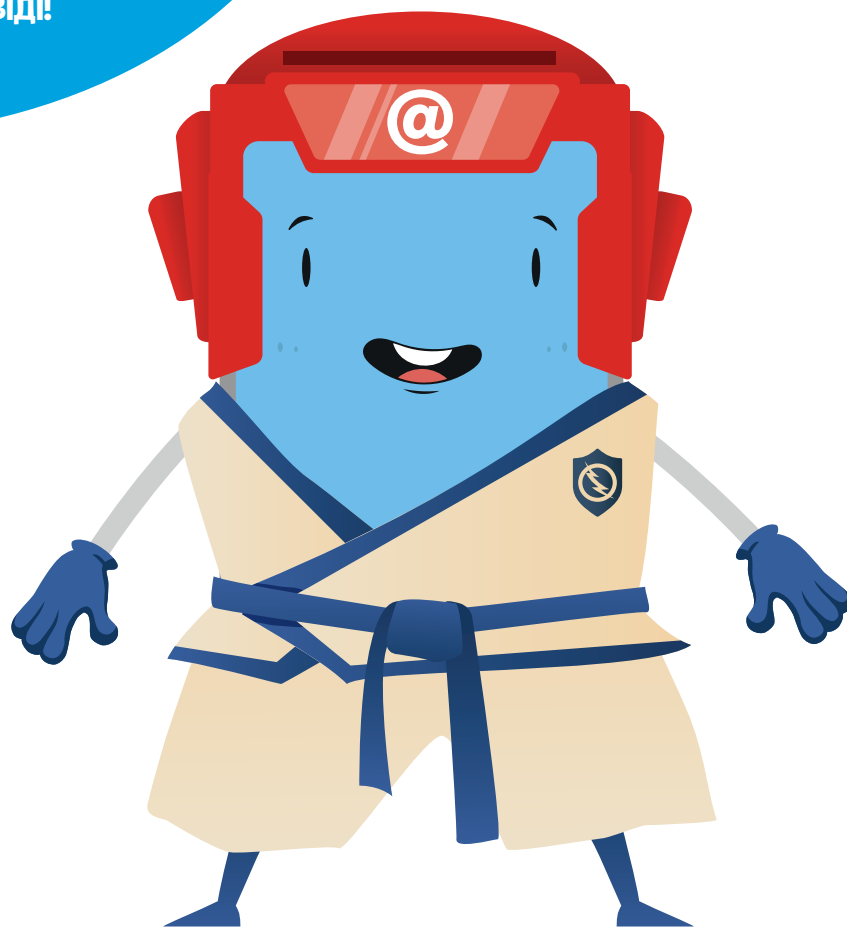
- 1. Право на онлайн-ігри**
- 2. Контроль часу, що проводиться перед екраном монітора**
- 3. Ризик зіткнутися з неприйнятним контентом**
- 4. Право на використання цифрових засобів для навчання**
- 5. Недоторканність приватного життя**
- 6. Роль дорослих у формуванні позитивного прикладу використання цифрових засобів**

У кожній ситуації дитині ставлять одне запитання і дають два варіанти відповіді. Читаючи цю книгу разом із дитиною, ви зможете поговорити з нею про поведінку в цифровому середовищі. Правильна відповідь на запитання до кожної ситуації вказана наприкінці книги. Ми рекомендуємо вам під час читання книги відверто поговорити з дитиною про те, що вона бачить і що робить у мережі. Ми радимо вам також запевнити дитину, що вона в будь-який час може розповісти вам, що сталося в мережі, і, хай би що вона не розповіла, неприємностей не матиме. Ця книжка призначена для дітей віком до 9 років.

МСЕ також підготував матеріали про права та безпеку в цифровому середовищі для дітей старшого віку та дітей, які хотіли б дізнатися більше.

Ці матеріали можна знайти за посиланням [www.itu.int/cor](http://www.itu.int/cor).

Привіт, мене звали Санго, я - телефонний ніндзя! Я живу в Японії разом зі своєю родиною. Моя робота - допомагати дітям безпечно та із задоволенням проводити час у мережі. Я хочу допомогти й тобі. Якщо ти уважно слухатимеш те, що каже Санго в цій книзі, я допоможу тобі знайти правильні відповіді!



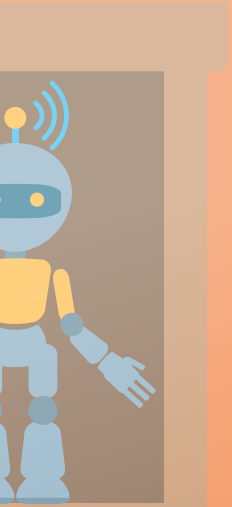
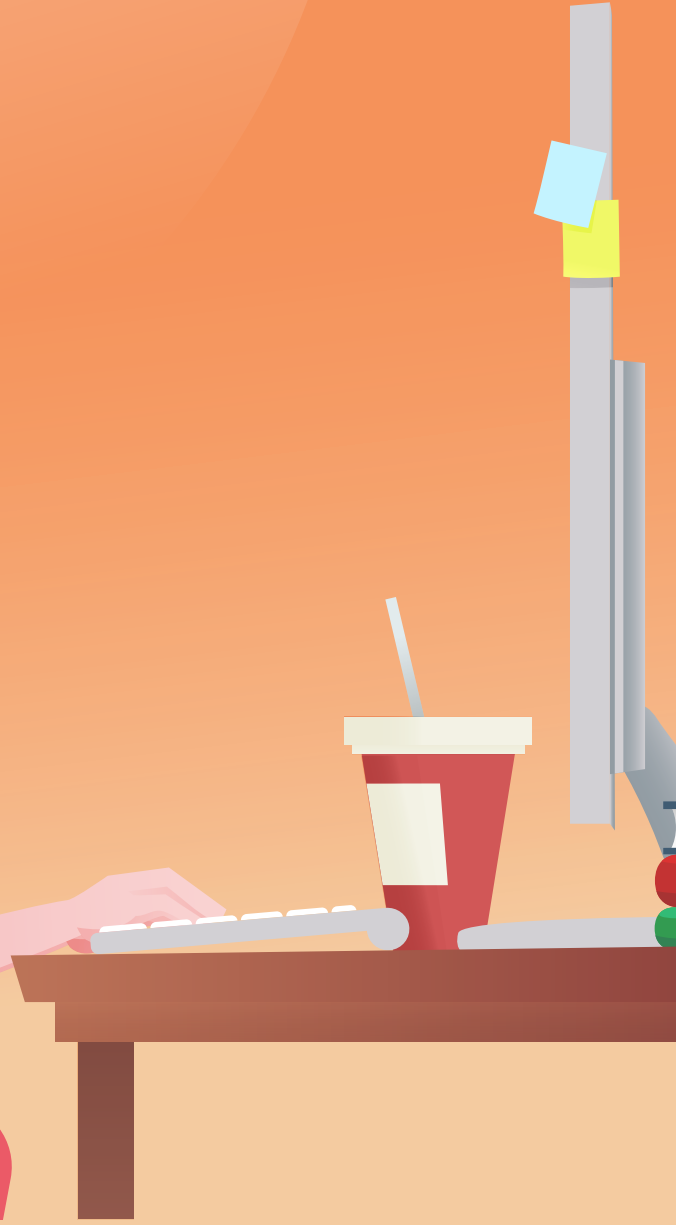
Знайтеся

# Х'ЮГО



Х'юго грає на комп'ютері.

Але його молодша сестричка також  
хоче пограти.





# Як слід вчинити Х'юго?

**а**

Сказати молодшій сестрі: "Про це не може бути й мови!"

**б**

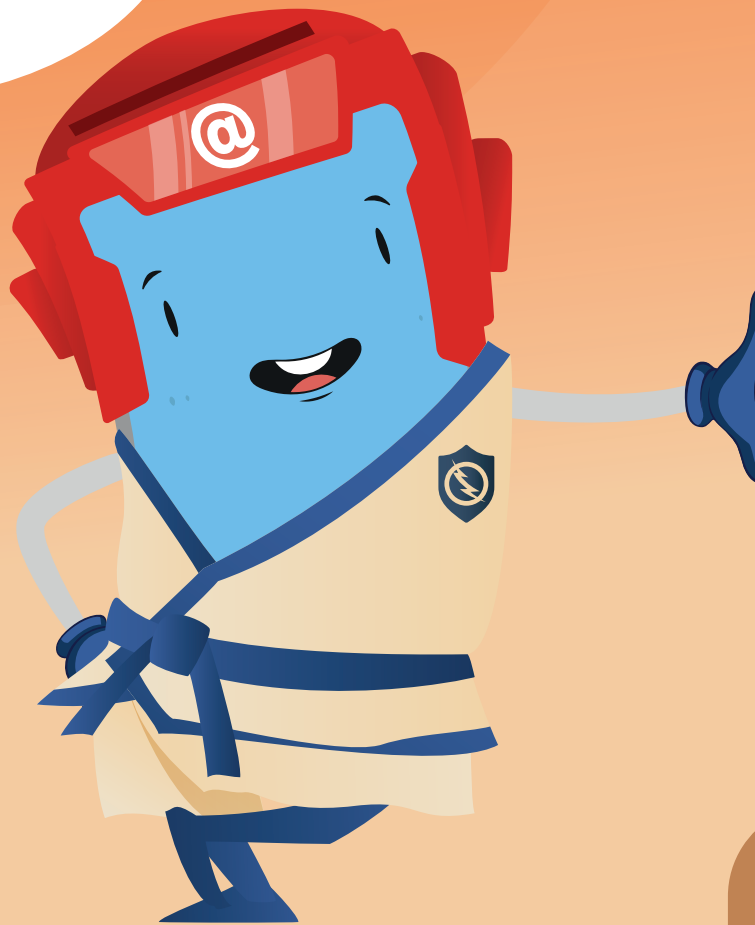
Дати молодшій сестрі можливість пограти, адже всі люблять гратися



# САНГО КАЖЕ...

Усім дітям треба  
грати й розважатися!

Коли тобі слід дозволити  
молодшій сестрі чи  
молодшому братові грати в



ЗНАЙОМТЕСЯ  
АМАЛЬ



Амаль уже пів дня дивиться  
мультфільми. Тепер у неї болять очі.



# ЯК ПОВИННА ВЧИНИТИ АМАЛЬ?



a

Піти до крамниці й  
купити нові очі

b

Припинити дивитися  
мультфільми й  
побавитися  
з братом

# САНГО КАЖЕ...

Є багато веселих ігор, у які можна бавитися без телевізора, телефона чи комп'ютера!



У що ти найбільше люби́єш грати з друзями?

# ЗНАЙОМТЕСЯ ТОМ



Том дивиться канал YouTube Kids. Проте на екрані з'являється щось, що викликає у нього неспокій та неприємні відчуття.





# ЯК ПОВИНЕН ВЧИНИТИ ТОМ?



**a**

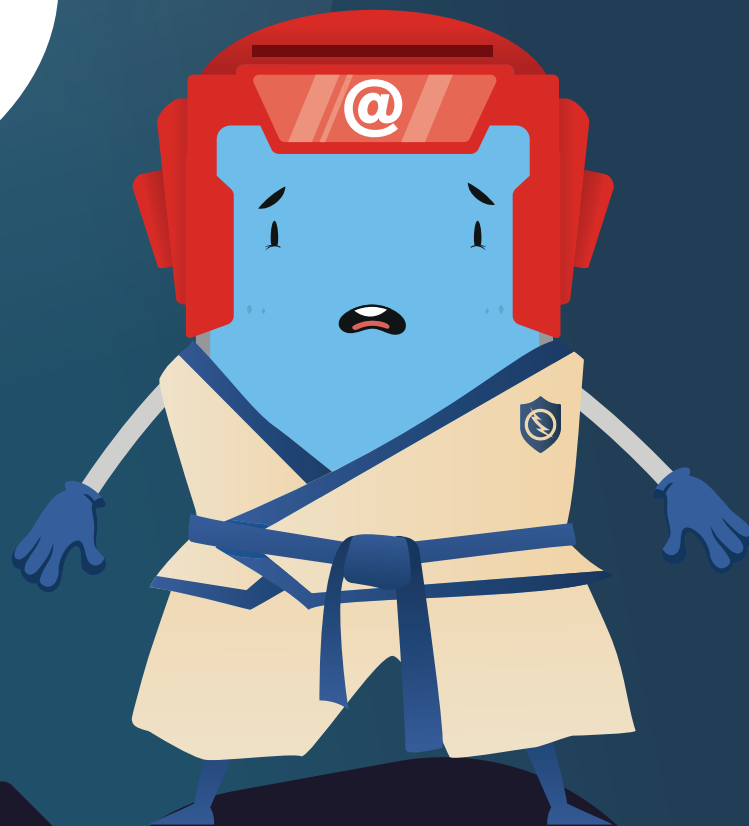
**Вимкнути планшет  
і розповісти про це  
дорослому**

**b**

**Викинути планшет**

# САНГО КАЖЕ...

Якщо ти звернешся до дорослого по допомогу, то почуватимешся краще!



До кого з дорослих ти б міг звернутися по допомогу?

# ЗНАЙОМТЕСЯ ЗУЛА



Зула захоплюється динозаврами та  
хоче дізнатися про них більше.



# ЯК ПОВИННА ВЧИНИТИ ЗУЛА?

**a**

**Знайти живого  
динозавра й  
поговорити з ним**



**b**

**Попросити дорослого  
допомогти їй знайти  
в комп'ютері цікаву  
інформацію про  
динозаврів**

# САНГО КАЖЕ...

У мережі є  
прикольні сайти  
для дітей!



Який твій улюблений  
сайт, призначений саме  
для дітей?

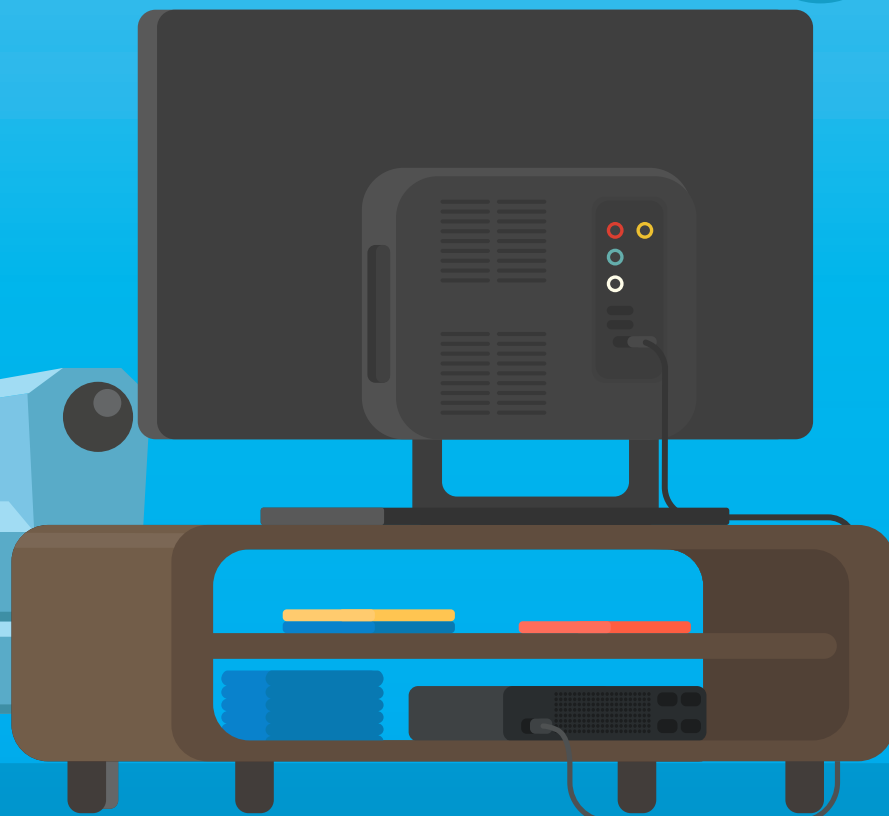
ЗНАЙОМТЕСЯ

# КАЙЛА



Кайла грає в комп'ютерну гру.  
Інший гравець просить її надіслати  
селфі.

Можеш надіслати мені своє селфі?





# ЯК ПОВИННА ВЧИНИТИ КАЙЛА?

а

Надіслати замість  
селфі фото  
свого пса

б

Порадитися  
з дорослими



# САНГО КАЖЕ...

Надсилати селфі  
може бути небезпечно,  
краще порадитися з  
дорослим!



Кого з дорослих ти можеш  
запитати, у яких випадках  
можна надсилати селфі?

ЗНАЙОМТЕСЯ  
ЛУКАС



Лукас будує високу вежу  
Він хоче попросити тата  
допомогти, але тато грає на  
своєму телефоні.



# ЯК ПОВИНЕН ВЧИНИТИ ЛУКАС?



**a**

Чемно попросити  
тата збудувати  
вежу разом із ним

**b**

Розсердитися  
і розкидати кубики  
по кімнаті

# САНГО КАЖЕ...

Займатися чимось разом у  
родинному колі - це чудово!





## **СИТУАЦІЯ 1: ПРАВО НА ОНЛАЙН-ІГРИ**

Правильна відповідь: В

Усі діти мають право гратися. Це означає, що вони можуть, з урахуванням їхнього віку, грати в ігри, дивитися відео або спілкуватися з друзями та рідними в цифровому середовищі.

## **СИТУАЦІЯ 2: КОНТРОЛЬ ЧАСУ ПЕРЕД ЕКРАНОМ МОНІТОРА**

Правильна відповідь: В

Для здоров'я та добробуту дитини важливо знайти правильний баланс між часом, що проводиться перед екраном монітора, та заняттями поза мережею. До таких занять можуть належати творчі ігри вдома або надворі, читання книг, заняття мистецтвом чи спортом.

## **СИТУАЦІЯ 3: РИЗИК ЗІТКНУТИСЯ З НЕПРИЙНЯТНИМ КОНТЕНТОМ**

Правильна відповідь: А

Іноді діти випадково стикаються в мережі з тим, що може їх налякати, засмутити чи образити.

Важливо, щоб діти знали, що вони завжди можуть поговорити з дорослими, яким вони довіряють, і розповісти, що вони побачили, як це на них вплинуло, а також запитати, що вони можуть зробити в таких ситуаціях.



## **СИТУАЦІЯ 4: ПРАВО НА ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ЗАСОБІВ ДЛЯ НАВЧАННЯ**

Правильна відповідь: В

Усі діти мають право отримувати інформацію, вчитися та опановувати нові навички. Цифрові засоби можуть допомогти в цьому. Наприклад, є чимало освітніх сайтів, призначених саме для дітей.

## **СИТУАЦІЯ 5: НЕДОТОРКАНІСТЬ ПРИВАТНОГО ЖИТТЯ**

Правильна відповідь: В

Діти мають право на недоторканність приватного життя. Збереження конфіденційності персональних даних, зокрема, фотографій, допомагає забезпечувати безпеку дітей в цифровому середовищі. Чимало сайтів та додатків мають налаштування конфіденційності, і ви можете скористатися ними, щоб забезпечити конфіденційність персональних даних вашої дитини.

## **Ситуація 6: Роль дорослих у формуванні позитивної моделі використання цифрових засобів**

Правильна відповідь: А

Діти вчаться на прикладах, і тому МСЕ закликає батьків та інших дорослих показувати приклад правильного використання цифрових засобів. Якщо ви хочете отримати додаткову інформацію, то розроблені МСЕ рекомендації для батьків, опікунів та вихователів можна знайти на вебсайті [www.itu.int/cop](http://www.itu.int/cop)