

Online cu
SANGO



Online cu
SANGO



www.itu.int/cop

Aceasta publicatie prezinta copiilor care sunt drepturile lor si ce pot face pentru a ramane in siguranta atunci cand sunt conectati online. Sunt ilustrate sase situatii in care ei se afla adesea in mediul digital:

- 1. Dreptul la joaca online**
- 2. Limitarea timpului petrecut in fata ecranului**
- 3. Riscul expunerii la continut inadecvat**
- 4. Dreptul de a folosi mijloacele digitale pentru a invata**
- 5. Datele private**
- 6. Rolul adultilor ca exemple de utilizare pozitiva a mijloacelor digitale**

Fiecare situatie pune copilul in fata unei intrebari cu doua variante de raspuns. Cititi aceasta carte impreuna cu copilul si veti avea ocazia sa discutati impreuna despre ce poti face atunci cand esti conectat. Raspunsurile corecte la fiecare intrebare sunt disponibile si la finalul cartii.

Cand cititi cartea, va incurajam sa discutati deschis cu copilul despre ceea ce vede si face atunci cand e conectat. De asemenea, incurajati-l pe copil sa va ceara sfatul cu privire la orice se intampla online si asigurati-l ca nu va avea de suferit, indiferent ce v-ar spune.

Aceasta carte este destinata copiilor de pana la 9 ani. UIT ofera resurse dedicate copiilor mai mari sau care vor sa afle mai multe, aici: www.itu.int/cop

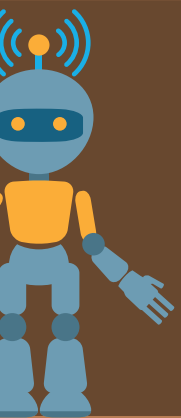
*Salut, sunt Sango, telefonul ninja! Locuiesc in Japonia cu familia mea. Eu ajut copiii sa ramana in siguranta in timp ce se distreaza online. Pot sa te ajut si pe tine!
Asculta cu atentie ce am de zis si vei gasi solutia potrivita!*



lata-l pe
HUGO



Hugo se joaca pe
calculator. Sora lui
mai mica vrea si ea sa
se joace.



Ce ar trebui sa faca Hugo?



A

Sa ii spuna
surorii sale:
"Nu te las!"

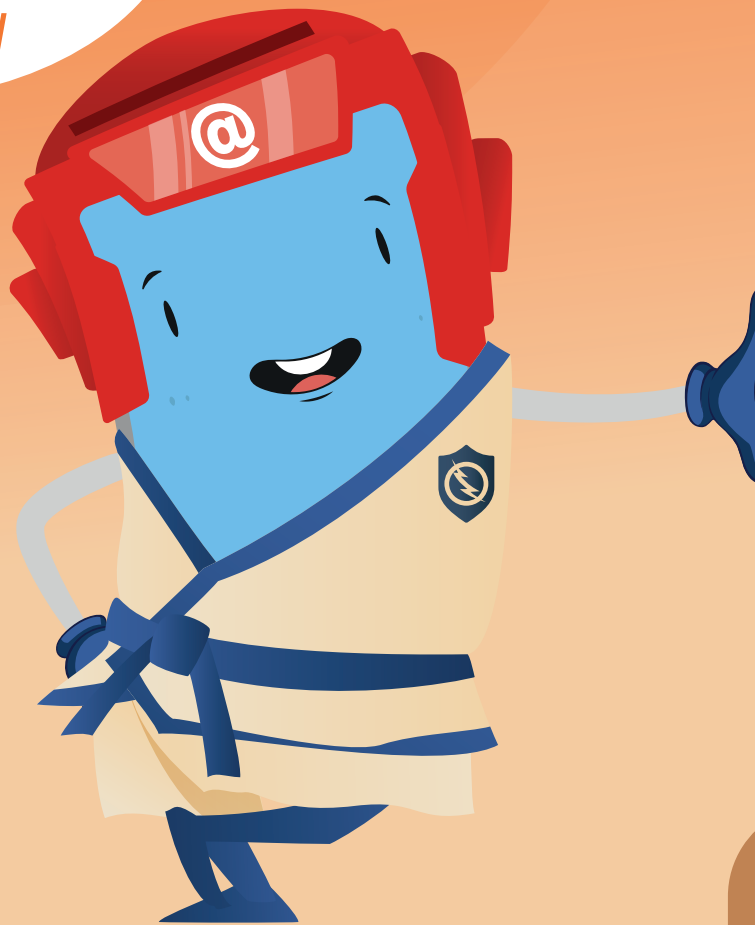
B

Sa o lase si pe
sora lui sa se
joace; cu totii
ne distram
atunci cand
ne jucam

SANGO te invata...

*Toti copiii au
nevoie sa se
joace si sa se
distreze!*

*Cand ar trebui sa iti lasi
surioara sau fratiorul sa
se joace si ei online?*

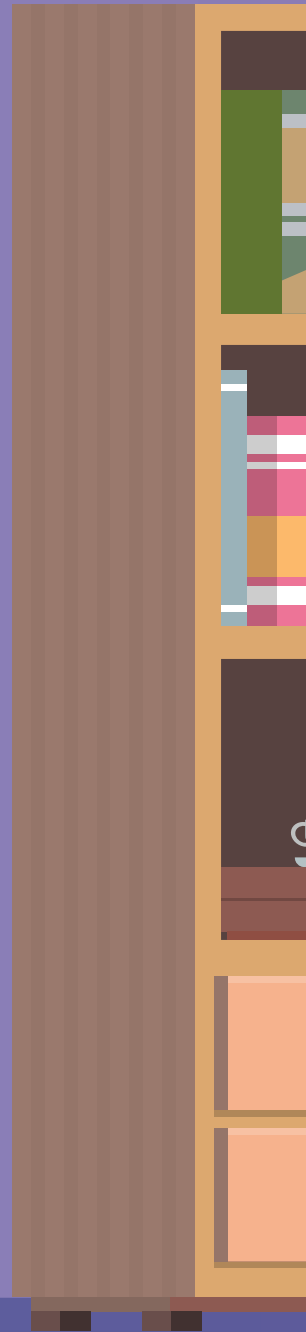


lat-o pe

AMAL



Amal a urmarit desene
animate toata dupa-
amiaza. Acum are ochii
obositi.



Ce ar trebui sa faca Amal?



A

Sa isi
cumpere alti
ochi de la
magazin

B

Sa opreasca
desenele
animate si sa se
joace cu fratele
ei

SANGO te invata...

*Sunt multe jocuri
amuzante pe care
le poti juca fara
televizor, telefon
sau calculator!*



*Care este jocul pe care
iti place cel mai mult
sa il joci cu alti copii?*

lata-lpe
TOM



Tom urmareste un videoclip
pe Youtube Kids. Deodata,
apare pe ecran ceva ce il
nelinisteste si il face sa se
simta ciudat.



Ce ar trebui sa faca Tom?



A Sa inchida
tableta si sa
spuna unui
adult ce s-a
intamplat

B

Sa arunce
tableta la
gunoi.

SANGO te invata...

*Daca ceri ajutor
unui adult s-ar
putea sa te simti
mai bine!*



*Ce adult ai putea sa
chemi in ajutor?*

lat-o pe

ZOLA



Zolei ii plac dinozaurii si vrea
sa afle mai multe despre ei.



Ce ar trebui sa faca Zola ?



A

Sa gaseasca
un dinozaur
adevarat, viu,
si sa vorbeasca
cu el.

B

Sa ceara ajutorul
unui adult pentru
a cauta detalii
amuzante despre
dinozauri pe
calculator

SANGO te invata...

*Exista pagini
web interesante
concepute special
pentru copii!*



*Tie ce site pentru copii iti
place cel mai mult?*

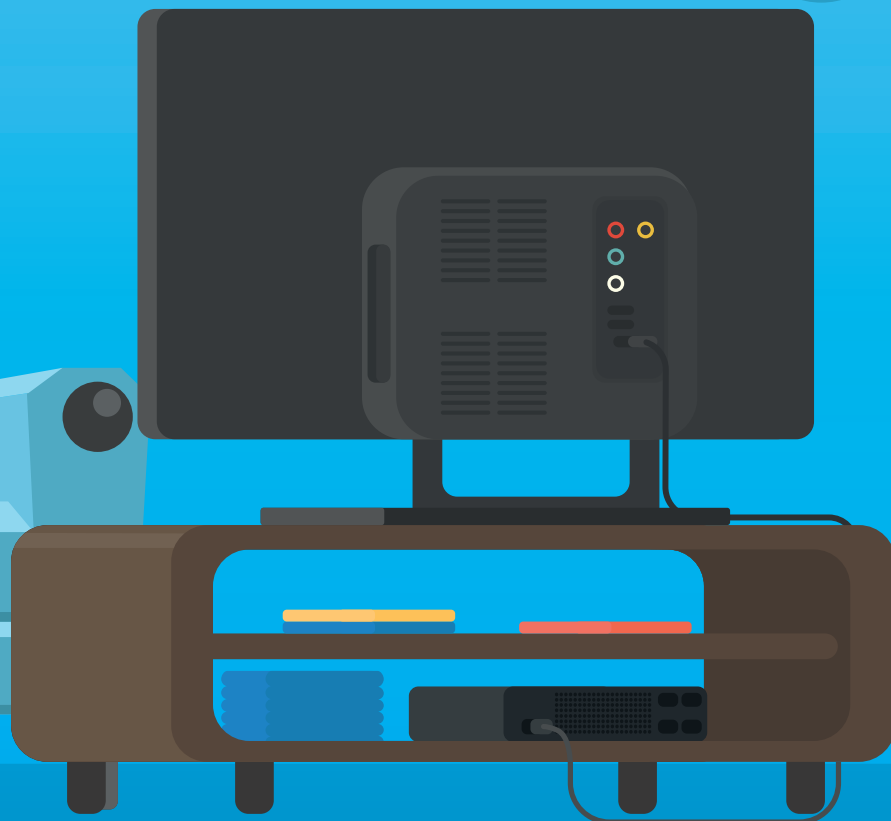
lat-o pe

KAYLA



Kayla joaca un joc video. Un alt jucator ii cere sa trimita un selfie.

Trimite-mi o poza cu tine!



Ce ar trebui sa faca Kayla?



A

Sa trimita in loc de selfie o poza a cainelui ei.

B

Sa anunte un adult despre aceasta cerere

SANGO te invata...

*Poate fi riscant
sa trimiti poze
cu tine, e mai
bine sa intrebi
un adult inainte!*



*Ce adult ai putea intreba
daca e ok sa trimiti poze
cu tine?*



lata-l pe

LUCAS



Lucas construiește un turn
urias. Vrea să îl cheme și
pe tati în ajutor, dar tati se
joacă pe telefon.



Ce ar trebui sa faca Lucas?



A

Sa il roage frumos
pe tati sa se joace
cu el.

B

Sa se supere
si sa arunce
cuburile
peste tot.

SANGO te invata...



*Cand faci lucrurile
impreuna in familie
poate fi distractiv!*





SITUATIA 1: DREPTUL LA JOACA ONLINE

Raspunsul corect este: B

Toti copiii au dreptul au dreptul la joaca. Aceasta poate include participarea la jocuri, urmarirea de videoclipuri, stabilirea de legaturi cu prietenii si familia online, dupa cerintele fiecarei varste.

SITUATIA 2: LIMITAREA TIMPULUI PETRECUT IN FATA ECRANULUI

Raspunsul corect este: B

Stabilirea unui echilibru intre activitatile desfasurate in fata ecranului si cele in afara acestuia este importanta penru dezvoltarea armonioasa a copilului. Iata cateva exemple de activitati distractive care nu se desfasoara in fata ecranului: jocurile de imaginatie, in interior sau in aer liber, cititul, activitatile de creatie sau sportul.

SITUATIA 3: RISCUL EXPUNERII LA CONTINUT INADECVAT

Raspunsul corect este: A

Cateodata, copiii sunt expusi accidental la continut online care ii poate ingrozi, nelinisti sau impresiona negativ. Este important sa stie ca pot vorbi intotdeauna cu un adult in care au incredere despre ceea ce au vazut, de cum ii afecteaza acest lucru si ce pot face cand se intampla asa ceva.

SITUATIA 4: DREPTUL DE A FOLOSI MIJLOACE DIGITALE IN PROCESUL DE INVATARE

Raspunsul corect este: B

Toti copiii au dreptul de a avea acces la informatie, de a invata si de a-si dezvolta abilitati noi. Mijloacele digitale pot fi utile in acest sens. De exemplu, exista multe pagini web concepute in scop educativ special pentru copii.

SITUATIA 5: DATELE PRIVATE

Raspunsul corect este: B

Copiii au dreptul la protectia vietii private. E mai sigur pentru ei ca informatiile personale - inclusiv fotografii - sa ramana neimpartasite in mediul virtual. Multe pagini web si aplicatii au setari de confidentialitate care pot contribui la pastrarea in siguranta a datelor private ale copilului.

SITUATIA 6: ROLUL ADULTILOR CA EXEMPLE DE UTILIZARE POZITIVA A MIJLOACELOR DIGITALE

Raspunsul corect este: A

Copiii invata din exemple, deci UIT incurajeaza parintii si adultii in general sa ofere un bun exemplu de folosire responsabila a mijloacelor digitale. UIT pune la dispozitie si ghiduri pentru parinti, ingrijitori si educatori: www.itu.int/cop

Aceasta carticica a fost realizata de Uniunea Internationala a Telecomunicatiilor (UIT) si un colectiv redactional format din reprezentanti ai unor prestigioase institutii din domeniul drepturilor copilului si al protectiei copiilor in mediul digital.

Aceasta publicatie nu ar fi putut aparea fara timpul, entuziasmul si dedicarea afectate de membrii colectivului redactional si de cei ai echipei de conceptie grafica a UIT.

UIT isi exprima recunostinta fata de toti urmasorii parteneri care au contribuit la crearea acestei lucrari pentru copii, alocand din timpul lor pretios si oferind opinii de specialitate: Amy Jones si Olivia Solari Yrigoyen (Child Rights Connect), John Carr (ECPAT International), precum si Lilly Moody and Amanda Third (Western Sydney University). Multumiri speciale datoram copiilor, care prin sfatul lor ca utilizatori au dat un ajutor inestimabil la conturarea povestirilor din aceasta carte.



© ITU 2020 unele drepturi sunt rezervate. Aceasta lucrare este lansata public sub licenta Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share Alike 3.0 IGO license (CC BY-NC-SA 3.0 IGO). Conform prevederilor acestei licente, copierea, redistribuirea, transmiterea si adaptarea lucrarii sunt permise in scopuri necomerciale, cu urmatoarele conditii: Pentru atribuire: va rugam sa citati lucrarea dupa cum urmeaza: <citatul dorit, care contine si legatura/identificatorul de obiect digital (DOI)>. Pentru traducere: Daca realizati o traducere a acestei lucrari, va rugam sa adaugati urmasorul anunt de declinare a responsabilitatii la rubrica privind atribuirea: Aceasta traducere nu a fost realizata de Uniunea Internationala a Telecomunicatiilor (UIT) si nu trebuie considerata o traducere

sau o publicatie oficiala a UIT. UIT nu isi asuma responsabilitatea pentru continutul sau pentru eventualele erori ale acestei traduceri. Pentru adaptare: Daca realizati o adaptare a acestei lucrari, va rugam sa adaugati urmasorul anunt de declinare a responsabilitatii la rubrica privind atribuirea: Aceasta este o adaptare a unei lucrari originale create de Uniunea Internationala a Telecomunicatiilor (ITU). Parerile si opiniile exprimate in aceasta adaptare sunt exclusiv responsabilitatea autorului/autorilor adaptarii si nu sunt sustinute de UIT. Mai multe informatii sunt disponibile la urmatoarea adresa: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo/>

www.itu.int/cop

