

Online met
SANGO



Online met
SANGO



www.itu.int/cop

Dit boek is bedoeld om kinderen over hun online rechten en veiligheid te leren. Er zijn zes scenario's in opgenomen waar kinderen vaak mee te maken krijgen in relatie tot de digitale omgeving:

1. Recht om online te spelen

2. Schermtijd beheren

3. Blootstelling aan ongepaste inhoud

4. Recht om digitale media te gebruiken om te leren

5. Privacy

6. Rolmodellen van volwassenen van positief gebruik van digitale media

Bij elk scenario krijgt uw kind een vraag en twee mogelijke antwoorden. Als u het boek samen met uw kind leest, krijgt u de gelegenheid om met uw kind te praten over online zijn. Achterin dit boek vindt u voor elk scenario het juiste antwoord. Terwijl u het boek leest, moedigen wij u aan om openlijk met uw kind te praten over wat hij of zij online ziet en doet. We moedigen u ook aan om uw kind gerust te stellen dat hij of zij op elk moment met u kan praten over dingen die online gebeuren en dat wat hij of zij ook zegt, hij of zij niet in de problemen zal komen. Dit boek is bedoeld voor kinderen jonger dan negen jaar. ITU heeft ook bronnen over online rechten en veiligheid voor oudere kinderen en voor kinderen die meer willen leren: www.itu.int/cop

Hallo, ik ben Sango, een ninjatelefoon!

*Ik woon met mijn gezin in Japan.
Het is mijn taak om kinderen te helpen veilig te zijn
en online plezier te hebben. Ik wil jou ook helpen!
Als je goed luistert naar wat Sango zegt in
dit boek, help ik je de juiste antwoorden te vinden!*

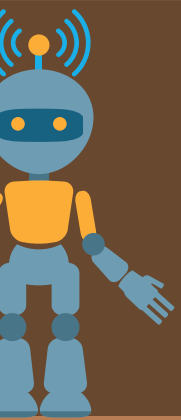


Meet

HUGO



Hugo speelt op zijn computer. Maar zijn kleine zusje wil ook spelen.



Wat moet Hugo doen?



a

Tegen zijn kleine zusje zeggen "Echt niet!".

b

Zijn kleine zusje ook laten spelen; het is voor iedereen leuk om te spelen.

SANGO ZEGT...

*Alle kinderen moeten
spelen en plezier
hebben!*



*Wanneer moet je je kleine
zusje of broertje ook
online spelletjes
laten spele?*

Maak kennis met
AMAL



Amal heeft de hele middag
tekenfilms gekeken.
Nu branden haar ogen.



Wat moet Amal doen?



a

Naar de winkel
gaan en
nieuwe ogen
kopen.

b

De tekenfilms uitzet-
ten en met haar
broer
spelen.

SANGO ZEGT...

Er zijn zonder tv's,
telefoons en computers
heel veel leuke spelletjes
om te spelen!



*Wat is je lievelingsspelletje
om met anderen te spelen?*

Maak kennis met
TOM



Tom kijkt naar YouTube Kids.
Maar dan verschijnt er iets op het
scherm waardoor hij zich onzeker
voelt en raar van binnen.



Wat moet Tom doen?



a

De tablet uitzetten en het aan een volwassene vertellen.

b

De tablet in de vuilnisbak gooien.

SANGO ZEGT...

*Door een volwassene
om hulp te vragen
kun je je beter voelen!*



*Welke volwassene zou je
om hulp kunnen vragen?*



Maak kennis met

ZOLA



Zola is dol op dinosaurussen
en wil meer over hen leren.



Wat moet Zola doen?



a

Een echte
levende dinosaurus
geen zoeken
om mee te praten.

b

Een volwassene vragen
om haar te helpen
leuke dingen over
dinosaurussen
op te zoeken
op haar computer.

SANGO ZEGT...

Er zijn coole websites speciaal voor kinderen!



Wat is je lievelingswebsite die speciaal voor kinderen is?

Maak kennis met
KAYLA



Kayla speelt een spelletje. Een andere speler vraagt haar om een selfie te sturen.

Kun je me een selfie sturen?



Wat moet Kayla doen?



a

In plaats daarvan een foto van haar hond sturen.

b

Het aan een volwassene gaan vragen.

SANGO ZEGT...

*Het kan gevaarlijk zijn
om selfies te sturen,
het beste vraag je het
aan een volwassene!*



*Welke volwassene zou je
kunnen vragen wanneer het ok
is om selfies te sturen?*



Maak kennis met

LUCAS



Lucas is een enorme toren aan het bouwen. Hij wil dat zijn papa helpt, maar zijn papa is op zijn telefoon aan het spelen.



Wat moet Lucas doen?



a

Beleefd aan zijn vader vragen om samen de toren te gaan bouwen.

b

Zich opwinden en overal blokken naar toe gooien.

SANGO ZEGT...

*Samen met je familie
iets doen kan leuk zijn!*





SCENARIO 1: RECHT OM ONLINE TE SPELEN

Het juiste antwoord is: B

Alle kinderen hebben het recht om te spelen.

Afhankelijk van hun leeftijd kunnen hieronder het spelen van spelletjes, het bekijken van video's en het online contact maken met vrienden en familie onder vallen.

SCENARIO 2: SCHERMTIJD BEHEREN

Het juiste antwoord is: B

Het is belangrijk voor de gezondheid en het welzijn van een kind dat de schermtijd in evenwicht is met offline activiteiten.

Leuke offline activiteiten zijn bijvoorbeeld binnen of buiten fantasiespelletjes spelen, boeken lezen, knutselen/schilderen en sporten.

SCENARIO 3: BLOOTSTELLING AAN ONGEPASTE INHOUD

Het juiste antwoord is: A

Soms worden kinderen per ongeluk blootgesteld aan iets online dat eng, verontrustend of grof is. Het is belangrijk dat kinderen weten dat ze altijd kunnen praten met een volwassene die ze vertrouwen over wat ze hebben gezien, welke invloed het op hen heeft en wat ze kunnen doen als deze dingen gebeuren.

SCENARIO 4: RECHT OM DIGITALE MEDIA TE GEBRUIKEN OM TE LEREN

Het juiste antwoord is: B

Alle kinderen hebben recht op toegang tot informatie, om te leren en nieuwe vaardigheden te ontwikkelen. Digitale media kunnen deze zaken ondersteunen. Er zijn bijvoorbeeld veel educatieve websites die speciaal voor kinderen zijn gebouwd.

SCENARIO 5: PRIVACY

Het juiste antwoord is: B

Kinderen hebben recht op privacy. Door persoonlijke gegevens, inclusief foto's, privé te houden, kunnen kinderen online veilig blijven. Veel websites en apps hebben privacyinstellingen die u kunt gebruiken om de gegevens van uw kind privé te houden.

SCENARIO 6: VOORBEELDGEDRAG VAN VOLWASSENEN VAN POSITIEF GEBRUIK VAN DIGITALE MEDIA

Het juiste antwoord is: A

Kinderen leren observationeel, dus moedigt ITU ouders en volwassenen aan om het goede voorbeeld te geven bij het gebruik van digitale media. Als u meer informatie wilt, heeft de ITU richtlijnen voor ouders, verzorgers en opvoeders: www.itu.int/cop

Dit activiteitenboek is ontwikkeld door de International Telecommunication Union (ITU) en een werkgroep van de bijdragende auteurs van toonaangevende instellingen in de sector van kinderrechten en kinderscherming in de digitale omgeving.

Dit boek zou niet mogelijk zijn geweest zonder de tijd, het enthousiasme en de toewijding van de bijdragende auteurs en het grafische team van de ITU.

ITU is alle volgende partners dankbaar, die deze hulpbron voor kinderen hebben gecreëerd door met hun waardevolle tijd en inzichten bij te dragen: Amy Jones en Olivia Solari Yrigoyen (Child Rights Connect), John Carr (ECPAT International), evenals Lilly Moody en Amanda Third (Western Sydney University). Een speciaal woord van dank aan de kinderen, wier waardevolle feedback dit verhalenboek vorm heeft gegeven.



©UIT 2020

International Telecommunication Union

Place des Nations, CH-1211 Genève, Zwitserland

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag op welke wijze dan ook worden verveelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de International Telecommunication Union.

www.itu.int/cop

ISBN: 978-92-61-30433-1



9 789261 304331

