

GRADIMO EVROPO ZA OTROKE IN Z NJIMI



www.wildwebwoods.org

Skozi divji spletni gozd (Through the Wild Web Woods)

spletna igrica o varni uporabi
svetovnega spleta za otroke

Vodič za učitelje

Gradimo Evropo za otroke in z njimi
www.coe.int/children



COUNCIL OF EUROPE CONSEIL DE L'EUROPE



www.wildwebwoods.org

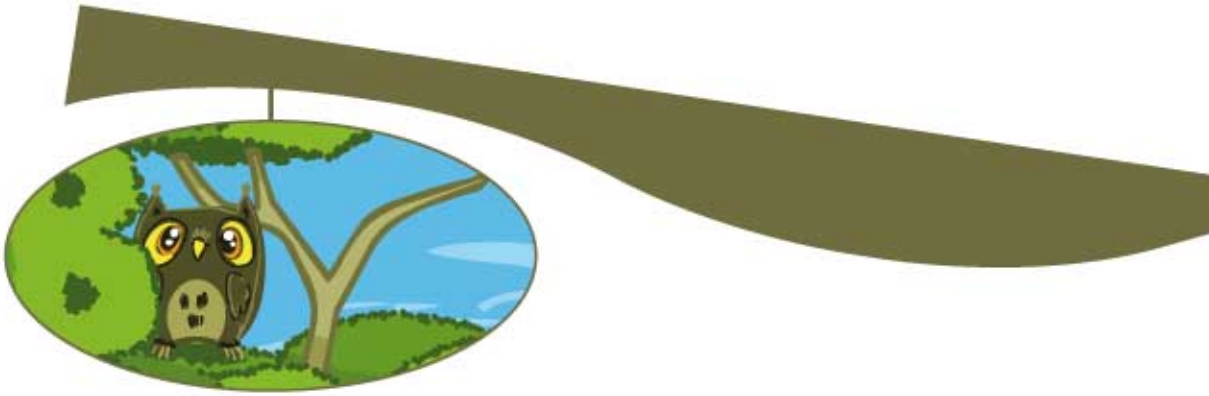
Skozi divji spletni gozd (Through the Wild Web Woods)

spletna igrica o varni uporabi
svetovnega spleta za otroke

Vodič za učitelje

Gradimo Evropo za otroke in z njimi
www.coe.int/children





Slovenska različica

Angleška različica

Through the Wild Web Woods –
An online Internet safety game for children

Teachers guide

Francoska različica

A travers la forêt sauvage du Web –
Jeu en ligne pour les enfants sur les dangers d'Internet

Manuel de l'enseignant

Vse pravice pridržane. Nobenega dela te objave ni dovoljeno prevajati, reproducirati ali prenašati v kakršni koli obliki ali s kakršnimi koli sredstvi, elektronskimi (CD-ROM, internet itn.) ali mehanskimi, vključno s fotokopiranjem, snemanjem ali kakršnim koli sistemom za shranjevanje ali pridobivanje informacij brez predhodnega pisnega dovoljenja Urada za javne informacije in Oddelka za publikacije direktorata za komunikacije (F-67075 Strasbourg Cedex ali publishing@coe.int).

Ta knjižica je bila natisnjena z velikodušno podporo finske vlade.

Naslovnica in postavitve: Oddelek za dokumente in produkcijo publikacij, Svet Evrope
Ilustriral Nils Kunath, Netzbeuwegung (Ettlingen, Nemčija)

Svet Evrope, februar 2010

Inhalt

Uvod – O igrici	5
1. lekcija – Kako začeti – navodila za igranje igrice	9
2. lekcija – Spletna identiteta	19
3. lekcija – Spoznavanje otrokovih pravic	23
4. lekcija – Zasvojenost	25
5. lekcija – Zasebnost	27
6. lekcija – Varnost	29
7. lekcija – Otrokove pravice v resničnem svetu	31
8. lekcija – E-mesto Kometa	33
Izbrano branje	35

O igrici

Uvod



Spletna igrica "Skozi divji spletni gozd" (Through the Wild Web Woods) je nastala v produkciji programa Sveta Evrope "Gradimo Evropo za otroke in z njimi" in je zasnovana tako, da 7- do 10-letnim otrokom pomaga razumeti internet in pridobiti znanje, da bodo postali pametni uporabniki interneta.

Poleg tega je cilj igrice pomagati otrokom razumeti osnovni koncept človekovih pravic in spoznati svoje pravice ter spoštovati pravice drugih. Njen namen je, da otroci pridobijo zadostno znanje, da se bodo lahko zaščitili pred nasiljem.

Igrica uporablja interaktivne priložnosti interneta za učenje in take, ki spodbujajo raziskovanje, istočasno pa poudarja e-varnost in vprašanja človekovih pravic. V igrici se mladi igralci podajo na pot do e-mesta (Kometa), ki je mesto zabave, miru in svobode. Da bi prišli do e-mesta, morajo skozi Wild Web Woods (nevaren blodnjak interneta), ki je poln dogodivščin in včasih tudi nevarnosti. Igralci morajo na svoji poti do e-mesta skozi 4 mesta in med potjo pobirajo kovance, ki jim omogočajo, da napredujejo na naslednjo stopnjo. Obstajajo kovanci za informacije, zasebnost, zavedanje in varnost. Vsakič, ko igralec pobere kovanec, dobi pomembne informacije o e-varnosti in otrokovih pravicah.

Ko igralci napredujejo skozi igrico, se srečujejo z vprašanji, ki od njih zahtevajo, da dobro premislijo o svojih odločitvah. Eno od ključnih vprašanj e-varnosti, to je zaupanje, se nenehno pojavlja skozi vso igrico. Zato priporočamo, da pripravite nekaj dodatnega učnega materiala o tej temi.

Ker internet postaja prisoten in dostopen povsod, ga otroci vedno bolj uporabljajo. Internet nedvomno nudi veliko prednosti, z njim pa so povezane tudi nevarnosti. Te nevarnosti se pogosto delijo v 3 ključna področja: kontakt, vsebina in vedenje.

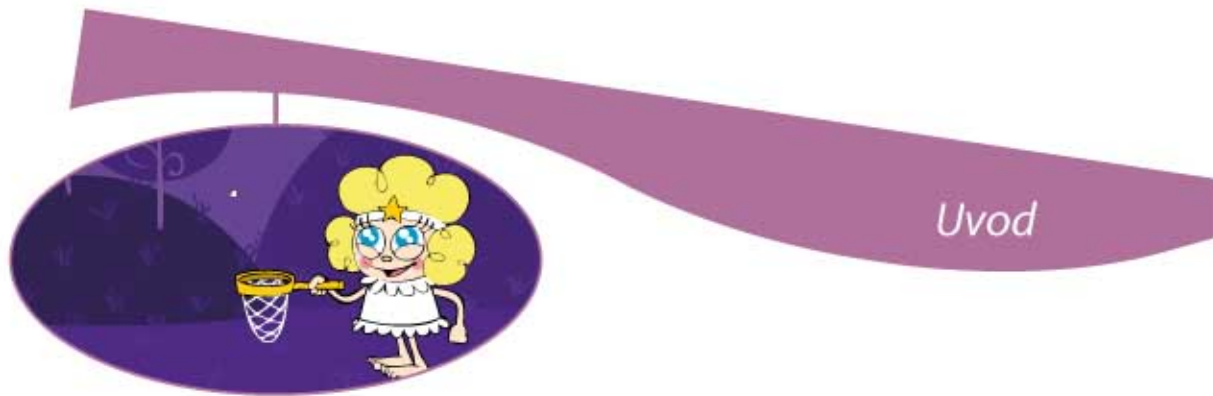
Kontakt se nanaša na vprašanja, ki obkrožajo otroke in mladostnike, ki se na spletu pogovarjajo in komunicirajo z neprimernimi ljudmi. Raziskave so pokazale, da to včasih pripelje do srečanj z znanci s spleta tudi v resničnem svetu. Poleg tega internet olajša sočasni kontakt več posameznikov, kar na žalost vpliva na nastanek nasilnega vedenja, podobnega tistemu, s katerim se srečujejo na šolskem igrišču. Veliko otrok tako postaja zdaj žrtev tudi spletnega nasilništva. Fenomen socialnih mrež pomeni, da obstajajo zdaj večje možnosti, da se otroci pomešajo v skupine ljudi različnih starosti, kar zastavlja številna vprašanja, na primer kako primeren je lahko tak kontakt.

Pojem kontakta zajema tudi ciljno izbiranje otrok in mladih ljudi s strani komercialnih organizacij, ki iščejo načine, kako jih izkoristiti. Otroci in mladostniki morajo razumeti, da se morda ne pogovarjajo z osebo, s katero mislijo, da se, kadar so povezani v svetovni splet.

Vsebina zajema material, do katerega lahko otroci in mladostniki enostavno dostopajo prek interneta, čeprav je isti material zakonsko urejen in za njih v resničnem svetu težje dostopen. Poleg tega je pomembno, da se zavedamo, da vedno več takšnega materiala ustvarijo otroci sami in da se lahko škodljivi ali neprimerni komentarji, naslovljeni na eno osebo, v trenutku razširijo med milijone ljudi in za vedno ostanejo dostopni na internetu.

Vedenje se nanaša na to, kako se otroci vedejo na svetovnem spletu. Na žalost veliko otrok in mladostnikov priznava, da se na spletu obnašajo zelo drugače, kot bi se v resničnem življenju. Raziskave so pokazale, da zaradi pomanjkanja vidnega stika pri komunikaciji prek spleta mladostniki odvržejo vse zadržke in se lahko podajo v oblike vedenja, na katere v resničnem svetu ne bi niti pomislili. To predstavlja velik izziv za starše in učitelje. Otroci in mladostniki morajo razumeti, da ima lahko njihovo vedenje na spletu posledice v resničnem svetu.

Ker lahko otroci dostopajo do interneta na vedno več načinov, na primer prek igrice in mobilnih telefonov, je pomembno, da se zavedajo, da jim e-varnost ne prepoveduje uporabe določenih tipov tehnologije, ampak jim daje moč in jim zagotavlja učenje, ki jim bo omogočilo razvoj potrebnega vedenja, da bodo pri uporabi svetovnega spleta varni. Otroci bodo vedno našli način dostopanja do tehnologij, ki bi jih radi uporabljali, in če tega ne morejo storiti v šoli ali od doma, bodo našli kakšen drug način. Igrica vam bo omogočila, da svojim učencem na zanimiv in aktiven način podate pomembno sporočilo o e-varnosti.



Aktivnosti pred igranjem igrice

Preden otroci dejansko začnejo z igranjem igrice, se lahko pogovorite o naslednjih splošnih vprašanjih na temo interneta.

Kaj je internet? (5 minut)

Otroci naj delajo v parih in pojasnijo, kaj je po njihovem mnenju internet. Razmislijo naj o tem, kako deluje, in povejte jim, da bodo svoje ugotovitve predstavili ostalim v razredu.

Pozitivna in negativna stran interneta (10 minut)

Otroci naj delajo v večjih skupinah in naredijo seznam dobrih strani interneta ter se o njih pogovorijo. Za kaj ga uporabljajo? Katere so njihove najljubše strani? Za tiste, ki jim je naloga težka, je tu nekaj opornih točk: igrice, komunikacija, gledanje televizije, iskanje informacij, nakupovanje itn. Pri tej aktivnosti dajte otrokom samolepilne lističe, da na ravni razreda svoje rezultate razdelijo v tri skupine: vsebina, kontakt in vedenje, ki so opisani zgoraj.

Nato naj pomislijo na stvari, ki jim pri internetu niso všeč. Spodbudite jih, naj bodo popolnoma odkriti, in jim pokažite, kako naj naredijo miselni vzorec, ali pa jim pustite, da za zapis svojih idej uporabijo katero koli drugo metodo, ki jim je všeč. Vsaka skupina naj izbere eno od dobrih strani interneta in svoja razmišljanja deli z ostalimi. Enako naredite za negativne strani, vendar učence tudi prosite, naj razmislijo, kako bi lahko sebe in druge najbolj učinkovito zaščitili pred temi nevarnostmi. Pojasnite jim, da bodo igrali spletno igrico, ki bo podrobneje predstavila nekatera pravkar zastavljena vprašanja.

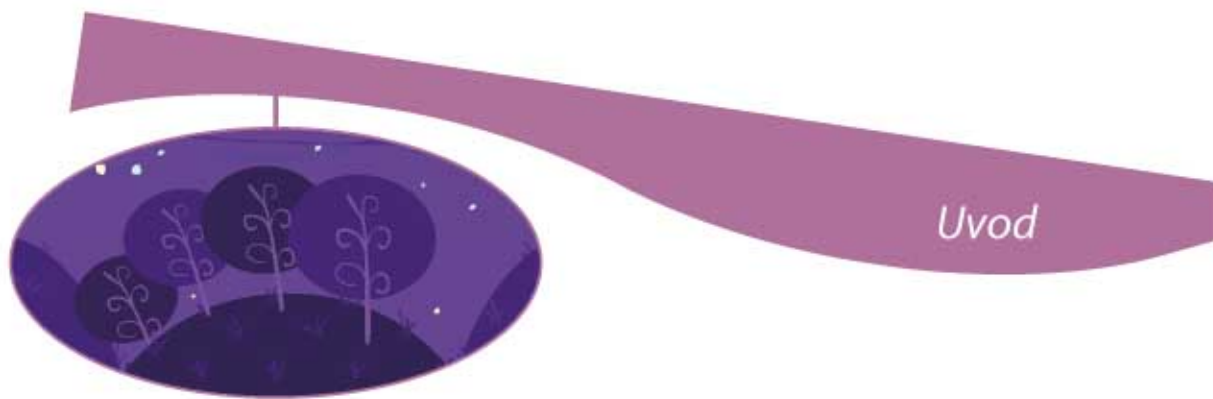
Povezovanje (1 minuta)

Otroke vprašajte, kako se dejansko povežejo z internetom. Ali vsi to naredijo na enak način? Veliko otrok že uporablja mobilne naprave in nekateri se znajo na izjemno iznajdljive načine povezati s spletom.

Koliko različnih načinov za povezavo z internetom lahko otroci navedejo v eni minuti?

Stacionarni računalnik, prenosni računalnik, igralne konzole Playstation, Xbox, Wii, PSP, iPod, mobilni telefon, Nintendo DS ...

Pogovorite se o nekaterih ugotovitvah teh aktivnosti pred samim igranjem igrice; tako je mogoče priti do prispevkov za predstavitev interneta na zidni tabli razreda.



Igrico "Skozi divji spletni gozd" (Through the Wild Web Woods) je za Svet Evrope ustvarilo podjetje Netzbewegung (www.netzbewegung.com), interaktivna agencija s sedežem v Ettlingenu, Nemčija.



Kako začeti – navodila za igranje igrice

1. lekcija



Ta načrt lekcije pojasnjuje, kako uporabljate igrico in vas korak za korakom vodi skozi različne stopnje.

Pojdite na <www.wildwebwoods.org>

Izberite jezik, v katerem bi radi igrali igrico. Igrica je trenutno na voljo v več kot 20 jezikih.

Počakajte, da se igrica naloži. Pojavila se bo domača stran (spodaj).

Na tej točki so na voljo številne možnosti.



O igrici podaja kratke informacije o ciljih igrice in o tem, kako je nastajala.



Kako igrati razlaga osnove in podaja informacije o cilju igrice ter o tem, kako se po njej premikate.

Naloži igrico vam naloži igrico, ki ste jo nazadnje igrali – igrico torej lahko shranite in jo kasneje ponovno začnete igrati na določeni točki.

Obiščite e-mesto Kometa kot gost omogoča igralcu, da vstopi naravnost v e-mesto kot gost. Tu si lahko ogleda slovaško in švedsko ambasado in zbira kovance e-mesta. Čeprav bo igralec videl različne igrice, jih ne bo mogel igrati, ker je prijavljen kot gost.

Začetek igrice – kliknite na *Začetek igrice*, da začnete – najbolje je, da ta del igrice naredite skupaj kot celotna skupina ali razred. Potrebovali boste vsaj 20 minut, da bo razred razumel koncept igrice. Seveda pa lahko igrico kadar koli shranite.

Pojavil se bo W@b, majhen pajek, in ponudil uporabne namige kot pomoč za nadaljevanje igrice. Prva naloga je, da računalnik povežete z internetom. To naredite tako, da kable priključite v ustrezna mesta. Igralci bodo vedeli, kdaj je to pravilno narejeno, saj se prižgeta zaslon in usmerjevalnik ter se pojavi lučka, ki pomeni "računalnik je prižgan".



Vpis "osebnih" podatkov

Na tej točki otrokom pojasnite, kaj se bo zgodilo in jim pustite, da sami ustvarijo svoje račune za računalniške igrice. Vsak igralec mora vpisati svoj vzdevek, starost in državo.

Vzdevek in starost se vpiše s pomočjo tipkovnice, državo pa se izbere iz spustnega menija. Ko vnesejo te informacije, si lahko ponovno ogledajo, kaj so vpisali, še preden kliknejo *OK*.

Na tej točki lahko začnete s pogovorom o informacijah, ki jih otroci želijo izdati prek interneta. Ko izbirajo vzdevek, je najbolje, da ne izberejo takega, po katerem bi jih lahko identificirali. O tem se lahko podrobneje pogovorijo s starejšimi otroki. Si lahko izmislijo nekaj imen?

Odigrate lahko kratko igro, za katero si vsak učenec izbere svoj vzdevek. Ko končate, preverite, ali jih lahko drugi otroci prepoznajo po njihovih vzdevkih. Otrokom razložite, da je najbolje, če uporabljajo podatke, ki jih pozna le pravi prijatelj.

Za podrobnejše informacije in aktivnosti o teh vprašanjih v razredu glejte tudi 2. lekcijo o spletni identiteti in 5. lekcijo o zasebnosti.

Spol

Igralci se morajo nato odločiti, ali želijo igrati kot fant ali dekle. Zdaj imate spet priložnost, da se pogovorite o posledicah navajanja lažnih podatkov na spletu, predvsem o tem, da če lahko sami prevzamejo drugo identiteto, jo lahko tudi drugi.

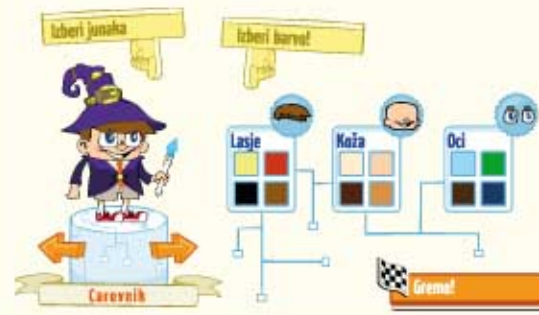


Izbira lika

Igralci si morajo nato izbrati svoj lik, da bodo lahko igrali igrico. Izbirajo med gozdnim čuvajem, vitezom, čarovnikom in gusarjem ter nato izberejo barvo las, kože in oči.

Kdo želiš biti?

Izberi svojega najljubšega virtualnega junaka. Klikni na puščico, da izbereš med različnimi junaki. Izbraš lahko tudi med različnimi barvami las, oči in kože. Za spremembo preprosto klikni na barvna polja. Zdaj izberi in ustvari lik, ki ti je najbolj všeč.



Igranje igrice

Zdaj so pripravljeni, da začnejo z igranjem igrice. Počakajte, da se odprejo vrata, nato se pojavi W@b in pojasni, kaj je treba narediti. Igralci morajo pobrati ključ in poiskati pot skozi labirint do mestnih vrat. Paziti morajo, da se ne zadenejo v katerega od drugih likov v labirintu, sicer izgubijo ključ in ga morajo ponovno iti iskat (vrniti se morajo na začetek).

Igralci bodo takoj opazili ključ in zvitek. S puščičnimi tipkami se premikajo do predmetov in jih pobirajo.

Igrica ima 3 stopnje: dežela zabave, dežela podatkov in dežela komunikacije. Ko se igralci prebijejo skozi vse tri stopnje, lahko vstopijo v e-mesto Kometa.

Ko igralci napredujejo od ene stopnje do druge, naletijo na zvitke in kovance, ki jih morajo pobrati, da lahko napredujejo do naslednje stopnje. Podrobnejše informacije najdete v nadaljevanju. Otroci lahko svoje like premikajo s puščičnimi tipkami na tipkovnici. Otroci z motoričnimi težavami bodo tu morda potrebovali nekaj pomoči.

Da igrico odigrate do konca, potrebujete vsaj eno uro, vendar lahko posamezne igre shranite, tako da jih lahko igralci do konca odigrajo ob naslednji priliki, in sicer od tistega mesta, kjer so nazadnje končali. Igrice lahko kadar koli shranite tako, da kliknete *Shrani igro* in vnesete vzdevek igralca.





1. lekcija

Zvitki

Med igranjem lahko igralci zbirajo zvitke. Obstaja 6 različnih zvitkov:

- zvitok znanja,
- zvitok zaščite,
- zvitok sodelovanja,
- zvitok pravice,
- zvitok izobrazbe,
- zvitok zdravja.

Ti predstavljajo različne pravice, do katerih so upravičeni otroci. Igralci lahko s temi zvitki pomagajo drugim otrokom, ki jih srečajo na poti skozi zaporedne stopnje igrice. Prvi zvitok je *zvitok znanja*. *Zvitok znanja* otroke uči o njihovih pravicah. Na prvi stopnji bodo videli tudi *zvitok zaščite*, ki otrokom daje pravico do zaščite pred vsemi oblikami nasilja. Igralci, ki bodo rešili in pomagali vsem otrokom, ki jih srečajo, bodo lahko v e-mestu igrali igrico "Tekma za zvitke".

Spodnja preglednica navaja 6 različnih zvitkov, ki jih igralci lahko zberejo med igrico, in opisuje, kako jih lahko uporabljajo za pomoč pravljичnim junakom, ki jih srečajo na svoji poti.

Otroci s težavami pri branju bodo potrebovali nekaj pomoči pri razumevanju vsebine besedila na zvitku. To je dobra priložnost za pogovor z otroki o tem, kaj to pomeni, saj bodo tako bolje razumeli, kako uporabljati zvitke in s tem pomagati drugim osebam znotraj igrice.



Izbrane pravice iz Konvencije ZN o otrokovih pravicah

Zvitek	Razlaga	Stopnja	Lik, ki mu lahko pomagate
Znanje	Imate pravico poznati svoje pravice. Tudi odrasli morajo poznati otrokove pravice, da jih lahko bolje zaščitijo.	1 – dežela zabave	Lepi princ/žabec
Zaščita	Otroci imajo pravico do zaščite pred vsemi oblikami nasilja. To pomeni tudi, da odrasli ne smejo reči stvari, zaradi katerih bi se otroci počutili ničvredne ali bi se jim zmanjšala samozavest.	1 – dežela zabave	Janko in Metka
Sodelovanje	Imate pravico do podajanja svojega mnenja in odrasli vas morajo poslušati ter vaše besede jemati resno.	2 – dežela podatkov	Pepelka
Pravica	Imate pravico do pravne pomoči in poštene obravnave v sodnem sistemu, ki spoštuje vaše pravice.	2 – dežela podatkov	Ali Baba
Izobrazba	Imate pravico do dobre izobrazbe. Zagotovljena vam mora biti možnost obiskovanja šole in imeti morate spodbudo, da uspete in se šolate do tako visoke stopnje, kot želite. Vaša izobrazba vam mora pomagati, da razvijete svoje talente in sposobnosti, tako da boste odrasli v odgovorne in strpne odrasle ljudi. Take, ki bodo živeli v miru in spoštovali pravice drugih. Če imate zaradi pomanjkanja katere od sposobnosti posebne potrebe, imate pravico do pomoči, ki vam bo omogočila zaključiti izobraževanje in uživati vse druge pravice.	3 – dežela komunikacije	Palček
Zdravje	Imate pravico do dobre zdravstvene oskrbe, čiste vode, hranljive hrane in čistega, varnega prostora za življenje. Imate pravico do informacij, ki vam bodo omogočile dobro življenje. Poleg tega imate pravico do igre, zabave in sodelovanja pri kulturnem življenju.	3 – dežela komunikacije	Deklica z vžigalicami



1. lekcija

Kovanci

Obstajajo 4 kovanci, ki jih morate zbrati na vsaki od različnih stopenj igre. Ko igralec pobere kovanec, mora opraviti tudi nalogo, ki je povezana s kovancem. Na naslednjo stopnjo lahko napredujete šele, ko zberete vse 4 kovance. Pomembno je, da otroke spomnite, da morajo pazljivo prebrati razlage, ki se pojavijo pri vsakem kovancu, saj vsebujejo pomembna sporočila, povezana tako z e-varnostjo kot tudi z otrokovimi pravicami.



Dežela zabave

- Kovanec varnosti – ta se nanaša na ponudbe, ki so “prelepe, da bi bile resnične”, ki jih igralci lahko srečajo na internetu. Igralci so povabljeni, da poskusno odigrajo katero od “brezplačnih” igrice, a lahko kmalu ugotovijo, da stvari niso takšne, kot se zdijo. Poudarek je na tem, da je treba biti zelo previden, kadar karkoli prenašamo z interneta, in ne smemo pozabiti na stvari, kot so virusi.
- Kovanec zasebnosti – igralci morajo igrati igrico z imenom “Ujemi zvezde”. Ko končajo, morajo vnesti vzdevek. Zaradi tega začnejo igralci razmišljati o osebnih podatkih in o tem, kaj lahko povejo. Sprejemljivo je, da se pove vzdevek, vendar ne kaj več.
- Kovanec informacij – ta kovanec se osredotoča na zasojenost in igralce opominja, da so računalniške igrice sicer dobre, vendar lahko igralca zasvojijo, če jih igra prepogosto.
- Kovanec ozaveščenosti – ta se osredotoča na vprašanja nasilništva in kakovosti ter veljavnosti informacij na internetu. Ne smete verjeti vsemu, kar vidite na svetovnem spletu.





Dežela podatkov

Igralci morajo ponovno najti pot do mestnih vrat. Paziti se morajo velikanskih gosenic in na poti pobrati jabolko. Igralci uporabijo jabolko za to, da vrano vzamejo ključ mestnih vrat.

- Kovanec varnosti – ta se osredotoča na gesla in poudarja, da je pomembno, da ostanejo skrivna. Igralce opominja, da varno geslo vsebuje tako številke kot tudi črke.
- Kovanec zasebnosti – ko igralci vtipkajo “Sneguljčica”, se pojavita 2 spletni strani. S klikom na prvo stran pridete v Prinčev blog, v katerem je Sneguljčica pustila sporočilo, ki vsebuje preveč osebnih podatkov. Zelo enostavno bi jo lahko prepoznali in našli.
- Kovanec informacij – nanaša se na iskalnike in nudi nekaj informacij o zaznamkih. Igralci morajo vtipkati “Sneguljčica”.
- Kovanec ozaveščenosti – ta omogoča igralcu, da klikne na drugo spletno stran, ki govori o pralnem prašku z imenom Sneguljčica. Tu so informacije o ozaveščenosti porabnikov in pogovorite se lahko tudi o učinkovitosti iskalnikov.



Dežela komunikacij

Igralci se morajo do mestnih vrat prebiti skozi ledeni labirint. Da pridejo do izhoda, morajo premikati ledene bloke.

- Kovanec varnosti – igralci lahko igrajo igrico “Človek, ne pošiljaj vsiljene pošte”, kjer morajo s filtrom izločiti vsiljeno pošto iz pošte od zaupanja vrednih virov.
- Kovanec zasebnosti – osredotoča se na klepetanje s simulacijo spletne klepetalnice, v kateri se igralec pogovarja s Pepelko. Ta jih prosi, naj ji povejo svoj naslov. Igralci dobijo nasvet o tem, zakaj morajo biti pri klepetanju pazljivi in premisliti o tem, kakšne informacije lahko izdajo.
- Kovanec informacij – nanaša se na e-sporočila in njihove prednosti. Ukvarja se tudi z nezaželjeno pošto.



1. lekcija

- Kovanec ozaveščenosti – osredotoča se na vsiljeno pošto in to, kako se z njo spopadati.

Ko se igralci prebijejo skozi vse tri stopnje, lahko vstopijo v e-mesto Kometa. E-mesto je namenjeno otrokom, ki se lahko tu zabavajo in dobijo informacije, nasvete ter zaščito. Med seboj lahko delijo sanje, ideje in skrbi, poiščejo enostavne načine za premagovanje težav in zgradijo svoj sanjski svet.

V Kometi morajo zbrati 6 e-kovancev. Vsak se osredotoča na drugo otrokovo pravico. Le-te bi morali otroci poznati, saj so se z njimi že srečali na različnih stopnjah igrice. Imajo tudi zvitke, ki so jih zbrali prej. Več informacij o e-mestu Kometa najdete v 8. lekciji.



Aktivnosti

Nevarnosti na internetu (10 minut)

Otroke prosite, da se vrnejo nazaj v svoje skupine in razmislijo o nekaterih nevarnostih, povezanih z uporabo interneta. Kaj bi lahko šlo narobe? Otroci naj na samolepilne lističe napišejo svoje misli in nevarnosti razdelijo v 3 skupine: vsebina, kontakt in vedenje.

Razprava (15 minut)

Pogovorite se o nekaterih vprašanjih, ki so se pojavila v zvezi s kovanci.

Varnost – pri prenašanju datotek z interneta bodite pazljivi, ker lahko vsebujejo viruse (glede razprave in aktivnosti glejte tudi 6. lekcijo).

Zasebnost – vedno varujte osebne podatke; pazite na to, koliko informacij izdate (glede razprave in aktivnosti glejte tudi 5. lekcijo).

Informacije – ti kovanci opozarjajo na različne posledice, ki se jih moramo zavedati, na primer pri iskanju informacij in glede odvisnosti od računalnika.

Ozaveščanje – na svetovnem spletu ni vse to, kar se zdi. Otroci lahko naletijo na informacijo, ki je pristranska ali napačna. Preberejo lahko stvari o drugih ljudeh, ki so žaljive ali neprijazne.



1. lekcija

Otrokom razložite, da internet odraža resnični svet. Obstajajo tako dobri kot tudi slabi ljudje, ki ga uporabljajo, vendar lahko z upoštevanjem nekaj preprostih pravil zagotovijo, da bodo med povezavo na svetovni splet ostali varni.

Pravila

Otroci se bodo z napredovanjem skozi igrico naučili več o tem, kako se zavarovati. Vprašanja, ki so vključena v prvo stopnjo, zajemajo:

Odvisnost – čeprav je igranje igrice dobro, zagotovite, da za to ne zapravite preveč časa.

Osební podatki – sprejemljivo je, da na spletu uporabljate vzdevek, saj vas po njem običajno ne morejo identificirati, vendar bodite previdni glede osebnih podatkov, ki si jih izmenjujete na svetovnem spletu.

Neprimerna vsebina – nekatere vsebine, ki jih najdete na spletu, so neprimerne. Na tej stopnji na primer igrica s škrati vsebuje neprimerne in neprijazne vsebine.

Prenašanje – pomembno je, da dobro premislite, preden karkoli prenesete z interneta. Ali veste, kaj to je in od koga prihaja? Nekatere prenesene vsebine bodo vsebovale viruse, ki lahko poškodujejo vaš računalnik. Če niste prepričani glede prenesene datoteke, je varneje, da je ne uporabite.



Spletna identiteta

2. lekcija



Komuniciranje prek spleta je vedno bolj priljubljeno med mladimi, ki so navdušeni uporabniki novih tehnologij, ki omogočajo, da se to odvija hitreje in bolj učinkovito. Spletno komuniciranje od uporabnika zahteva, da ima spletno identiteto. Za spletno komuniciranje se pogosto domneva, da je anonimno in otroci in mladostniki odkrito priznavajo, da na spletu govorijo in počnejo stvari, ki jih v resničnem življenju ne bi niti v sanjah. V nedavni raziskavi je neka mlada oseba izjavila: "Kako mi lahko škodi, če sedim tukaj, v svoji sobi?"

Kot učitelji in starši svoje otroke spodbujamo, da se v šoli in doma počutijo varne: to je vrsta okolja, v katerem želimo, da odrastejo. Vendar pa je mnenje, da je otrok še vedno varen tudi, če internet uporablja doma, a brez ustreznega nadzora, zmotno in lahko otroka spravi v nevarnost. Starši in učitelji se morajo zavedati nekaterih potencialnih nevarnosti, s katerimi se lahko otroci in mladostniki srečajo na svetovnem spletu.

Preden začnejo igrati igrico Wild Web Woods, morajo igralci izbrati svojo identiteto. Izberejo si vzdevek, navesti pa morajo tudi nekaj svojih osebnih podatkov – starost in državo, kjer živijo. Otroke opozorite, da morajo biti previdni glede količine osebnih podatkov, ki jih objavljajo, saj je internet možno preiskati in zložiti skupaj delčke informacij ter na ta način nekoga identificirati ali najti. Na tej stopnji je dobro poudariti, da jim pri vpisu v novo storitev ali spletno stran družbene skupine ni treba vpisati podatkov v vsako polje. Izpolniti je treba samo polja, označena z zvezdico, čeprav večina ljudi običajno posreduje veliko dodatnih, a nepotrebnih informacij.

Izbira vzdevka

Ko otroci izbirajo svoj vzdevek, se z njimi pogovorite o tem, da ni treba izbrati takega, ki je drugim preočiten. Če jih lahko hitro identificirajo po vzdevku, je to prav tako nevarno, kot če bi uporabljali svoje pravo ime. Razmislijo naj tudi o vrsti vzdevka, ki ga izberejo, saj lahko vzdevki ustvarijo napačen vtis o osebi, kar lahko povzroči tveganja.



Internet otrokom in mladostnikom nudi odlično priložnost za eksperimentiranje z lastno identiteto, kar je lahko zelo pozitivna izkušnja. Kljub temu morajo dobro premisliti o tem, kdo lahko vidi informacije, ki jih o sebi in drugih objavljajo na spletu

Aktivnost

Igralci si morajo izbrati svoj lik, da bodo lahko igrali igrico.

To nudi idealno priložnost za začetek pogovora o zasebnosti in vrstah informacij, ki jih otroci lahko izdajo med obiskom svetovnega spleta.

Prevzem druge identitete na spletu (30-45 minut)

Otroci naj ustvarijo svoj profil, ki bi ga bili pripravljeni tudi objaviti na internetu. Kakšne vrste informacij bi vključili? Pogovorite se o dejstvu, da se uporabniki na internetu lahko pretvarjajo, da so kdor koli po lastni želji, zaradi česar veliko ljudi, s katerimi komuniciramo na internetu v resnici ni to, kar pravijo, da so. Če jim nekdo reče, da je 13-letni fant s Švedske, to še ne pomeni, da je res tako. Nekateri otroci so zelo zaupljivi in težko razumejo, da drugi morda niso iskreni glede svoje identitete.

Ko otroci ustvarijo svoje profile, jih prosite, naj delajo v skupinah (če je to primerno) ter naštejejo pozitivne in negativne strani sporočanja lažne identitete na svetovnem spletu. Ko se podrobno pogovorijo o tej temi, jim dajte priložnost, da spremenijo svojo identiteto/profil, če menijo, da je bolje, da to naredijo.

Razlike med resničnim in virtualnim svetom (20-30 minut)

Otroke prosite, naj navedejo razlike med pogovorom z nekom prek spleta in pogovorom z nekom v resničnem svetu. Pripravite jih do tega, da bodo razumeli, da se v resničnem svetu le redko zapletemo v pogovor s tujcem, medtem ko v svetu svetovnega spleta nekateri ljudje zelo enostavno navežejo stik z neznanci. V resničnem svetu imajo ljudje prednost, saj lahko vidijo, s kom se pogovarjajo, česar pri pogovoru prek spleta ni. Katere druge razlike lahko najdejo otroci?

V nadaljevanju je navedenih nekaj osnovnih pravil, ki otrokom pomagajo, da na spletu ostanejo varni.

- Ni se pametno srečati s katero koli osebo, ki ste jo spoznali samo prek spleta. Če to name ravate storiti, se o tem najprej pogovorite s svojimi starši ali odraslo osebo, ki ji zaupate, in pojdite dlje le, če se strinjajo, da vas bodo spremljali.

2. lekcija



- Če se počutite neprijetno glede česar koli na svetovnem spletu, to povejte odrasli osebi, ki ji zaupate.
- Bodite resnicoljubni in med obiskom svetovnega spleta varujte svoje osebne podatke, vendar si zapomnite, da niso vsi tako odkriti kot vi.



Spoznavanje otrokovih pravic

3. lekcija



Ko igralci napredujejo skozi igrico, pobirajo zvitke, ki se osredotočajo na različne otrokove pravice. Ko otroci odigrajo vsaj del igrice, bodo videli in pobrali enega ali več zvitkov. To za otroke predstavlja dobro priložnost, da premislijo o tem, kaj so v resnici njihove pravice. O katerih pravicah se ne pogaja?

Internet je na žalost ponudil nov način za izražanje škodljivih ali neprijaznih stvari o drugih. Na nek način dejstvo, da ne moremo videti osebe, s katero ali o kateri govorimo, uporabnikom omogoča, da so veliko bolj neposredni, kot bi bili pri komunikaciji iz oči v oči.

Lokacije na internetu, ki so jih ustvarili uporabniki sami, so sprožile nov pojav, ko otroci in mladostniki prijateljem pošiljajo slike sebe in drugih s spolnimi vsebinami. Čeprav jih večina trdi, da tega v resničnem svetu ne bi naredili, samo dejstvo, da imajo dostop do potrebne tehnologije za snemanje slik in video posnetkov ter njihovo nalaganje na internet pomeni, da sta ustvarjanje posnetka in nemudoma nato tudi njegova objava zelo enostavno izvedljiva.

Aktivnost

Razprava (30 minut)

Kaj otroci mislijo, da bi morale biti njihove pravice? Omogočite jim, da svoje ideje napišejo na samolepilne lističe. Na podlagi tem različnih zvitkov, ki jih otroci srečajo v igrici (znanje, zaščita, sodelovanje, pravica, izobrazba in zdravje), naj svoje ideje razvrstijo pod šest naslovov. S pomočjo preglednice na str. 8 se pogovorite o otrokovih pravicah, kot so zastavljene v Konvenciji Združenih narodov o otrokovih pravicah in poudarjene v igrici. Igrica spodbuja igralce, da postanejo dobri državljani tako, da igralcem nudi priložnosti, da pomagajo drugim.



3. lekcija

Vsak zvitek se lahko uporabi za pomoč likom, ki jih otroci srečajo pri igranju igrice. Vprašajte jih, če so zvitke uporabljali na tak način. Pomoč likom, ki jih srečajo, sicer ni obvezna, vendar v nasprotnem primeru ne bodo mogli igrati igrice «Tekma za zvitke», ko bodo prišli v e-mesto.

Priročnik Sveta Evrope *Compasito (mali kompas)* za učenje otrok o človekovih pravicah vsebuje tudi vaje in aktivnosti na temo človekovih pravic za otroke.

Otrokove pravice in internet (30-45 minut)

Z mislijo na otrokove pravice, o katerih je govora v igrici, vprašajte otroke, katere pravice so po njihovem mnenju najpomembnejše, kadar uporabljajo internet. Katera pravila so po njihovem mnenju potrebna? Otroke razdelite v skupine po 4 in jih prosite, naj sestavijo pravilnik vedenja za uporabo interneta. Po koncu naloge naj vsaka skupina poroča ostalim v razredu o svojih idejah.

Dodatna aktivnost (1 ura) (za sposobnejše ali starejše otroke)

Pogovor o otrokovih pravicah nudi odlično priložnost za razpravo:

- izberite eno od otrokovih pravic;
- razred razdelite v tri skupine (2 majhni in eno veliko) in pojasnite, da bo ena skupina podpirala izbrano izjavo, druga pa ji bo nasprotovala. Tretja skupina bo odločila, kdo je podal najbolj prepričljiv argument, in glasovala za zmagovalca;
- skupinam dajte nekaj časa, da oblikujejo argumente (glede na starost in sposobnosti lahko otroci pri tej aktivnosti potrebujejo nekaj pomoči odraslih);
- začnite z debato in dajte vsaki skupini nekaj časa, da predstavi svoj argument, ter pustite članom tretje skupine priložnost, da zastavi vprašanja;
- prosite tretjo skupino, naj izglasuje zmagovalca.

Zasvojenost

4. lekcija



Ker vse več otrok in mladostnikov preživlja svoj prosti čas z igranjem spletnih igrice, se pojavljajo vedno večje skrbi, da bi to preraslo v zasvojenost s tovrstno aktivnostjo. Veliko spletnih igrice je zelo zanimivih in privlačnih za tiste, ki jih igrajo. Starši poročajo, da njihovi otroci preživljajo vedno več časa z igranjem spletnih igrice.

Aktivnost

Koliko časa porabim za ...? **(do 1 ura plus čas za zbiranje podatkov)**

Otroke spomnite na del igrice Wild Web Woods, kjer so srečali Motovilko.

Motovilke niso ugrabili; vse dni je igrala spletne igrice in postala zasvojena z njimi. Tako zelo je hotela igrati igrice, da se je skrila v star stolp, da je nihče ne bi motil. Zato ni nikoli šla k frizerju.

Kaj bi naredili otroci, če bi bil kateri od njihovih prijateljev v takšnem položaju?
Kam bi se obrnili po pomoč?

Koliko otrok igra spletne igrice? Kako dolgo jih igrajo naenkrat? Ali dejansko vedo, koliko časa porabijo za to? Prosite jih, naj en teden vodijo dnevnik, da bodo videli, koliko časa porabijo za različne aktivnosti (vključno z aktivnostmi izven doma – o seznamu se lahko prej dogovorite v razredu). Ali znajo narediti graf ali tortni grafikon in pokazati, koliko časa v enem tednu porabijo za različne aktivnosti?

Ali se otrokom rezultati zdijo presenetljivi? Pojasnite, da je igranje spletnih igrice povsem sprejemljivo, vendar se pogovorite o potrebnem ravnotežju aktivnosti in se ne osredotočajte le na igrice ali uporabo računalnika.





Opomba: V razredu so morda otroci, ki porabijo veliko časa za igranje spletnih igrlic. Pomembno je, da nenamerno ne izpostavite posameznih učencev. Od otrok ne smete zahtevati, naj na preglednice napišejo svoja imena.

The screenshot shows a web browser window with the address www.igrevstolpu.nprav. The website content includes:

- IGREVSTOLPU** header with navigation links: [YeNovejša igrice](#) and [YeNova igrice](#).
- YeRubrike** sidebar with a list:
 0. YeCouldBe
 1. YeNewest
 2. YeNewst
 3. YeNew
 4. YeNotSoNew
 5. YeNewNew
 6. YeMediNew
 7. YeSports
 8. YeMayBeNew
 9. YeOlderNew
- McMan - lestvica najboljših**

1. Motovilka.....	7000204567
2. Motovilka.....	6000204537
3. Motovilka.....	1000203434
4. Motovilka.....	1000199434
5. Motovilka.....	1000179434
- Metris - lestvica najboljših**

1. Motovilka.....	3000204567
2. Motovilka.....	2000204537
3. Motovilka.....	1000203434
4. Motovilka.....	1000199434
5. Motovilka.....	0999917943
- Mazelnvaders - lestvica najboljših**

1. Motovilka.....	5000204567
2. Motovilka.....	5000104537
3. Motovilka.....	4870200000
4. Motovilka.....	4000199939
5. Motovilka.....	1115009401
- YeNajboljši igralci**
 - 2007: Motovilka
 - 2006: Motovilka

Zasebnost

5. lekcija



Ker postaja ustvarjanje spletnih vsebin za otroke in mladostnike vedno lažje, se za učitelje pojavljajo izzivi glede pojasnjevanja s tem povezanih nevarnosti. Otroci se morajo zavedati, da ko enkrat nekaj objavijo na spletu, tega ni več mogoče odstraniti. Seveda lahko izbrišejo informacije, ki so jih objavili v svojem profilu, vendar ne morejo biti povsem prepričani, da drugi informacij niso kopirali. Otroci se pogosto ne zavedajo nastavitve za varnost, ki jih imajo na svojih spletnih računih. Pomembno je poudariti, da mora biti njihov spletni profil zaseben (to pomeni, da ga lahko vidijo samo povabljeni gosti). Na žalost otroci in mladostniki ne razmišljajo pogosto o svojem občinstvu in se v resnici ne zavedajo, kdo vse lahko gleda njihov profil.

Ko otroci pridejo v deželo podatkov, si lahko ogledajo blog (spletni dnevnik). Ta vsebuje informacije, ki jih je tam pustila Sneguljčica. Izdala je bistveno preveč osebnih podatkov, ki jo lahko spravijo v nevarnost.

Aktivnost

Prinčev blog (30 minut)

Oglejte si vsebino bloga, ki je navedena v nadaljevanju, in otrokom razdelite kopije. Otroci naj označijo osebne podatke, ki jih Sneguljčica ne bi smela vključiti. Ali lahko ustvarijo "varen" vpis v blog?

Ponovno poudarite, da spletno omrežje temelji na demokraciji in da imajo vsi enake pravice pri vključevanju. Splet ustvarjajo vsi in vsi ga lahko uporabljajo. To pomeni, da lahko kdor koli vidi informacije, ki jih daste na splet, razen, če jih skrbno zaščitite.



5. lekcija

Otroci naj premislijo o svojih profilih (če jih imajo) in o informacijah, ki jih objavljajo. Bi bili veseli, če bi jih videli njihovi starši ali skrbniki?

Gesla (45 minut)

Med razpravo o zasebnosti izkoristite priliko in se pogovorite o geslih. Otroci bodo lahko izvedeli več o geslih, ko pridejo do dežele informacij. Otroci naj v plakat vključijo naslednje informacije in ostalim razložijo, zakaj so gesla tako pomembna.

- Geslo je isto kot skrivnost – ne izdajajte ga drugim ljudem!
- Ne uporabljajte svojega imena – zelo enostavno vas je identificirati!
- Gesla ne shranjujte na računalniku, tudi če vam računalnik to svetuje; če nekdo drug uporablja isti računalnik, lahko obišče spletno stran z vašim geslom.
- Kombinirajte številke in črke, vendar ob tem pazite, da si boste geslo zapomnili za naslednjič, ko se boste prijavili.
- Gesla nikoli ne zapisujte na papir, ki ga lahko vidi kdor koli.



Varnost

6. lekcija



Internet predstavlja zelo enostaven medij, prek katerega lahko dostopamo do vseh vrst materiala. Knjige, filme in glasbo si lahko prenašamo tako legalno kot tudi nelegalno. Mnenje je, da veliko otrok ne spoštuje avtorskih pravic ali intelektualne lastnine, vendar raziskave kažejo, da temu ni tako, saj je razlog bolj to, da jih otroci ne razumejo.

Še en problem, na katerega lahko otroci naletijo pri prenašanju materiala, so virusi. Večina odraslih je običajno zelo previdna pri prenašanju česar koli na svoj računalnik, otroci pa nimajo enakih pomislekov in le redko dvakrat premislijo o namestitvi programske opreme ali predvajanju glasbe in videoposnetkov, ki so jih lahko našli na sumljivih spletnih virih.

Na različnih stopnjah igrice se otroke spomni, da morajo biti pri prenašanju datotek z interneta izjemno previdni.

Preneseni material lahko vsebuje viruse ali vohunske programe. To je prav tako kot v pravljici o Jakcu in čarobnem fižolu: nekaj posadiš v svoj računalnik in to raste in raste! Na koncu lahko uniči vaš celoten računalnik. Prepričajte se, da imate nameščen protivirusni program in da datoteke prenašate samo s spletnih strani, ki jim resnično zaupate.

Aktivnost

Varen računalnik (45 minut)

Otroci naj oblikujejo plakat, ki prikazuje varen računalnik. Katere elemente morajo vključiti (na primer protivirusni program, program ali filter za vsiljeno pošto, program proti vohunskim aplikacijam, gesla)? Na tej stopnji bi otroci že morali priti skoraj do konca igrice in dobro razumeti glavne elemente, potrebne za ohranjanje varnosti svojega računalnika in informacij.

Otrokove pravice v resničnem svetu

7. lekcija



Pri igranju igrice so otroci dobili priložnosti, da drugim pomagajo z uporabo zvitkov, ki so jih zbrali. Kaj menijo, da lahko storijo zdaj, ko nekoliko razumejo otrokove pravice, da pomagajo tistim, ki v resničnem svetu nimajo nekaterih svoboščin, ki jih imajo oni?

Aktivnosti

Izbira nevladne organizacije (do 1 ura)

Otroci naj se spomnijo nekaterih likov v igrici, ki so potrebovali pomoč. Kdo so bili in zakaj so potrebovali pomoč? V igrici so otroci lahko „uporabili zvitke“, ki je stvari popravil. Kaj pa lahko naredijo v resničnem življenju, da pomagajo tistim, ki nimajo take sreče kot oni?

Razred kot skupino spodbudite k razpravi o potrebah drugih in jim, če je to primerno, predstavite nekaj primerov, ko so bile otrokom njihove pravice odvzete.

Otrokom predstavite nevladne organizacije, primerne za njihove potrebe, ali pa jih prosite, naj sami naštejejo nekatere (največ 4). Nato naj eden ali dva otroka ostalim v razredu razložita delo vsake od izbranih nevladnih organizacij. Otroci naj potem izglasujejo svojega favorita, nevladno organizacijo, ki bi jo želeli podpirati pri njenem delu varovanja otrok in njihovih pravic.

Ko je nevladna organizacija izbrana, se z otroki pogovorite o načinih, kako jo lahko podpirajo, na primer z zbiranjem denarnih sredstev, ozaveščanjem, prostovoljnim delom itn.

Deljenje znanja z ostalimi v šoli (1 ura)

Vzemite šest naslovov - znanje, zaščita, sodelovanje, pravica, izobrazba in zdravje – ter razred razdelite v šest skupin. Vsaka skupina naj oblikuje plakat za ozaveščanje ostalih v šoli o vsaki



od teh pravic. Pogovorite se o načinih za izdelavo učinkovitega plakata: pritegniti mora pozornost in uporabljati mešanico besedila in slik. Kako oblikovati plakat, ki bi imel največji učinek?



E-mesto Kometa

8. lekcija



Ko se otroci prebijejo skozi vse tri stopnje igrice, pridejo do e-mesta Kometa. Kometa je opisana kot mesto, kjer se otroci lahko "zabavajo, delijo sanje in ideje; odraža svet, v kakršnem bi si želeli živeti".

V Kometi morajo zbrati šest kovancev: e-zabava, e-šola, e-dom, e-magistrat, e-parlament in e-sodišče. Ko otroci zberejo vse kovance, postanejo e-meščani Komete in njihova imena se vpišejo v dvorano slavnih.

Če je otrokom uspelo rešiti (z uporabo zvitkov) vse like, ki so jih srečali v labirintu, potem lahko igrajo še igrico «Tekma za zvitke». Če jim to ni uspelo, lahko pogledajo na zemljevid (s klikom na kompas v zgornjem desnem kotu zaslona) in vidijo, katere like so zgrešili. Klik na lik jih bo vrnil nazaj na mesto v igrici, kjer bodo lahko uporabili zvitek.

Aktivnost

Predstavitve (30 minut za načrtovanje aktivnosti, vsaj 1 ura za pripravo predstavitve)

Ko otroci končajo igrico, bodo dobro razumeli otrokove pravice. Pogovorite se, kako se te pravice zagotavljajo na lokalni ravni, tj. v šoli. Ali ima šola šolski svet? Kako se prisluhne mnenju otrok? E-mesto ima veliko vzporednic z demokracijo na ravni šole, saj se osredotoča na pravičnost, pravico do sodelovanja in spoštovanje sebe in drugih.

Na osnovi znanja in razumevanja, ki so ga učenci pridobili o otrokovih pravicah in e-varnosti, razred razdelite v skupine po šest otrok in jih prosite, naj pripravijo predstavitev (ta je lahko za starše, šolski svet ali druge razrede), ki bo pokazala njihovo razumevanje teme in bo hkrati poučna tudi za druge. Otroci lahko uporabijo medij po želji, vendar naj pri tem upoštevajo svojo publiko. Kako lahko dosežejo največji učinek? Kaj bodo potrebovali? Spodbudite jih k razdelitvi nalog na vse člane skupine.



Ta aktivnost bo otrokom omogočila, da pokažejo, kaj so se naučili, obenem pa pri ostalih tudi izboljšala ozaveščenost o igrici in vprašanjih, ki jih zastavlja.

Aktivnost

**Idealno mesto (10 minut za razlago,
1 ura v naslednjem učnem dnevu za razpravo)**

Otroci naj razmislijo o svojem idealnem mestu v resničnem življenju. Napišejo naj krajše besedilo in ga opišejo (največ 1 ali 2 strani). V razredu se pogovorite o besedilih in otroci naj izglasujejo mesto, ki jim je najbolj všeč. Besedilo pošljite županu oz. županji mesta. Če je možno, besedilo prevedite v angleščino ali francoščino in ga pošljite Svetu Evrope. Objavljeno bo na spletni strani Sveta Evrope in vaš razred bo od Sveta prejel simbolično darilo.

Kometa@coe.int



Izbrano branje



Living and learning democracy: introducing quality assurance of education for democratic citizenship in schools, Council of Europe Publishing: 2008

How all teachers can support citizenship and human rights education, Council of Europe Publishing: 2008

Teaching democracy – A collection of models for democratic citizenship and human rights education, Council of Europe Publishing: 2008

Compasito – A manual on human rights education for children, Council of Europe Publishing: 2008

Compass – A manual on human rights education with young people, Council of Europe Publishing: 2002

The Internet literacy handbook – A guide for parents, teachers, young people, Council of Europe Publishing: 2006 (posodobljena spletna različica v programu Flash je na voljo na strani <http://www.coe.int/internet-literacy-handbook>)

Gradimo Evropo za otroke in z njimi

Publikacije



Violence reduction in schools training pack: 2009

Campaign pack – Raise your hand against smacking!: 2009
ISBN 978-92-871-6624-1

International justice for children: 2008
ISBN 978-92-871-6534-3

*Eradicating violence against children –
Council of Europe actions: 2008*
ISBN 978-92-871-6432-2

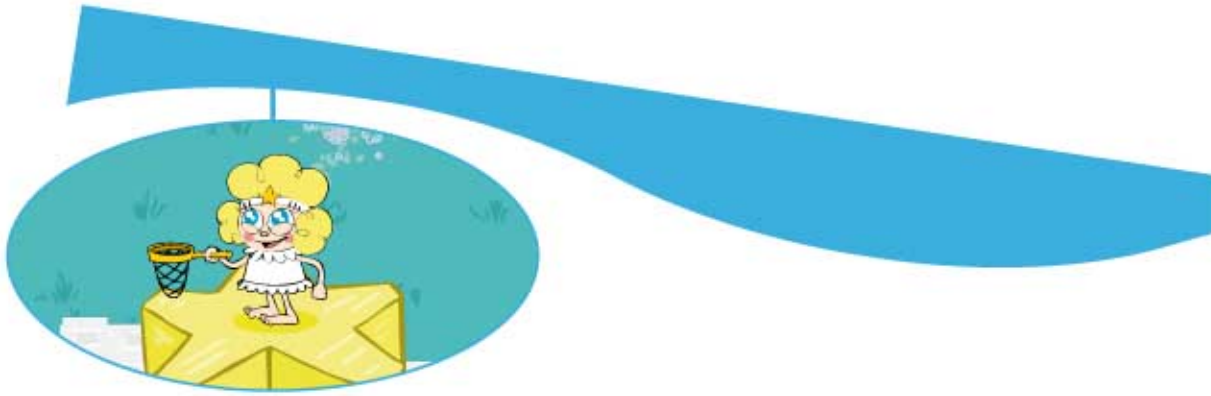
*Off the books –
Guidance for Europe's parliaments on law reform to eliminate corporal punishment of children:
2008*

*Eliminating corporal punishment –
a human rights imperative for Europe's children: 2007*
ISBN 978-92-871-6182-6 (new edition)

*Abolishing corporal punishment of children –
Questions and answers: 2007*
ISBN 978-92-871-6310-3

*Parenting in contemporary Europe –
A positive approach: 2007*
ISBN -92-871-6135-2

Highlights (Monaco Conference): 2007



The Internet literacy handbook: 2006

ISBN 978-92-871-5939-7

(posodobljena spletna različica v programu Flash je na voljo na strani <http://www.coe.int/internet-literacy-handbook>)

Violence reduction in schools – How to make a difference: 2006

ISBN 978-92-871-5870-3

Program Sveta Evrope "Gradimo Evropo za otroke in z njimi" je bil uveden za promocijo in zagotavljanje spoštovanja otrokovih pravic v Evropi ter zaščito otrok pred vsemi oblikami nasilja. Več informacij najdete na <http://www.coe.int/children>

ISBN naslove lahko naročite pri Council of Europe Publishing:

<http://book.coe.int>

Za vse ostalo se obrnite na: children@coe.int



Svet Evrope je oblikoval spletno igrico "Skozi divji spletni gozd" (Wild Web Woods) z namenom, da bi otrokom olajšali poznavanje osnovnih pravil varnosti na svetovnem spletu. Igrica s pomočjo znanih pravljic vodi otroke skozi labirint potencialnih nevarnosti do čudovitega e-mesta Kometa in jih pri tem uči varovati identiteto ter osebne podatke, varno sodelovati v klepetalnicah, prepoznavati strani in spletne igrice s škodljivimi vsebinami, razvijati kritičen pristop do podatkov, ki jih najdejo na svetovnem spletu in varovati svoje računalnike pred vsiljeno pošto in virusi. Igrica tudi poudarja ključne koncepte in vrednote Sveta Evrope, kot so na primer demokracija, spoštovanje drugih in spoštovanje otrokovih pravic.

Igrica je v glavnem namenjena otrokom med sedmim in desetim letom starosti in je že na voljo v 22-ih jezikih (albanščini, bolgarščini, nizozemščini, angleščini, finščini, francoščini, nemščini, grščini, madžarščini, italijanščini, latvijščini, litovščini, malteščini, poljščini, portugalsščini, romščini, romunščini, ruščini, srbščini, slovenščini, španščini in turščini), v pripravi pa so tudi druge jezikovne različice. Izobraževalni material je zasnovan tako, da si ga učitelji in vzgojitelji lahko prenesejo iz spletne strani Sveta Evrope ter ga natisnejo. Gradivo podaja smernice za pogovor z učenci o varnosti na svetovnem spletu in otrokovih pravicah.



"Gradimo Evropo
za otroke in z njimi"
Council of Europe
F-67075 Strasbourg Cedex
www.coe.int/children
children@coe.int

Svet Evrope

Svet Evrope je mednarodna organizacija, ki je bila ustanovljena leta 1949 in ima danes 47 držav članic. Njegova naloga je podpirati človekove pravice, demokracijo in pravičnosti. Vzpostavlja splošna demokratična načela, ki temeljijo na Evropski konvenciji o človekovih pravicah in drugih konvencijah ter priporočilih o zaščiti oseb, kar seveda zajema tudi 150 milijonov evropskih otrok.

Glavni cilj programa "Gradimo Evropo za otroke in z njimi" predstavlja ozaveščanje o otrokovih pravicah in zaščita otrok pred nasiljem. Program vključuje predloge za ukrepanje v primerih, kot so nasilje doma in v šoli, izobraževanje o človekovih pravicah, v odnosu med otroci in svetovnim spletom ter med otroci in pravnim sistemom. Več informacij o naših konvencijah, zasedanjih in publikacijah ter spletno igrico "Through the Wild Web Woods" najdete na naši spletni strani.