АЙТЕ

ЩО ДИТИНІ ТРЕБА ЗНАТИ І РОБИТИ

Якщо ваша дитина — жертва:

- Повідомити своїм батькам або вчителеві про будь-яке зловживання у соціальних медіа.
- Зберігати знімки екрану, текстові повідомлення, електронну пошту та інші докази кібербулінгу.
- Не втягуватися у жодні онлайн-перепалки.
- Припинити відповідати чи спілкуватися зі зловмисником. Заблокувати, забанити його.

Якщо ваша дитина — зловмисник:

- Час з'ясувати, чому він так діє? Може, прагне вашої уваги?
- Вчіть дитину емпатії та поваги до інших людей.
- Будьте жорсткими у тому, що ця поведінка — неприйнятна, і дитина буде покарана, якщо не припинить її.

ЩО БАТЬКАМ ТРЕБА ЗНАТИ І РОБИТИ

- Не панікуйте, не лайте дитину і не дорікайте: "Я ж тобі казав...".
- Не треба тут же забороняти дитині онлайн-доступ. Спочатку розберіться у ситуації.
- Подаруйте дитині свій час та підтримку. Слухайте і визнавайте її почуття.
- Додайтеся до друзів своєї дитини у соцмережах. Стежте за оновленнями, які публікує дитина.
- Пам'ятайте, що іноді батьки своїм втручанням можуть ще більше зашкодити ситуації. Разом з дитиною пограйтеся в рольову гру, аби проговорити, як вона сама може протидіяти зловмистикам у різних ситуаціях.

Навчаємо правильних цінностей у цифрову еру

ЩО ЦЕ ОЗНАЧАЄ ДЛЯ ВАШОЇ ДИТИНИ?

ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ

Готовність **відповідати** за свої слова та дії.

- Навчіть дитину, що кожна дія має свої **наслідки**, навіть у онлайн-світі.
- Дайте їй зрозуміти, що завжди є **вибір**, можливість вчинити добре і правильно онлайн.

ЕМПАТІЯ

Не робити іншим того, чого не хочеш для себе.

- Дитина здатна до емпатії зможе легко **знаходити друзів**.
- Навчіть дитину **думати** перш, ніж публікувати щось онлайн, ставити собі запитання: “Чи це нікого не образить?” “Чи це правда?” “Чи те, що я пишу, принесе якусь користь?”

ЧЕСНІСТЬ

Здатність робити правильні речі у правильний спосіб. Виявляти **моральність**.

- Покажіть **приклад чесності**: кажіть правду, будьте відвертими, дотримуйтеся обіцянок.

- Навіть якщо всі роблять по-своєму, особливо коли це щось погане, дитина не зобов'язана їх підтримувати.

ПОВАГА

Здатність ставитися до інших з повагою.

- Покажіть приклад поваги: не кричіть, не залякуйте і не лайте своєї дитини. Давайте їй можливість поділитися своїми думками та почуттями. Очікуйте від неї такого ж ставлення до інших членів сім'ї.

- Навчайте дитину, як давати раду конфліктам та власним **емоціям**. Обговорюйте ситуації: "Що б ти зробив, якби хотів взяти у іншої дитини певну річ, а вона тобі не дозволила?" "Що ти можеш зробити, якщо думаєш, що правий, а інші — помиляються?"

- Учіть поважати **відмінності**. Не треба ображати когось за те, що він не погоджується з твоєю думкою.

PEPEPI

Розділ 5

РЕФЕРІ

Пильнує баланс між обмеженнями та свободою

Раян був розумним 12-річним хлопчиком, що добре вчився. Друзі показали йому гру під назвою DOTA2 і невдовзі він почав проводити за нею більше 6 годин щоденно. Обоє батьків Раяна працювали і залишали його вдома без нагляду, тож він сідав за гру відразу після повернення зі школи.

Унаслідок цієї ігрозалежності, герой Раяна прогресував у віртуальному світі, а тим часом його оцінки у світі реальному погіршилися. Якось батько Раяна прокинувся о першій ночі і побачив світло в його кімнаті. Він застав сина повністю зануреного в гру. Батько розгнівався, тут же вимкнув комп'ютер і наказав Раянові лягати спати.

Чи правильно вчинив батько? Як би ви повелися у такій ситуації?

РЕАЛЬНІСТЬ

"Ще зовсім трохи", "Ще один рівень, і я вимикаю". Якщо ваша дитина грає ігри онлайн чи на мобільному телефоні, то вам добре знайомі ці фрази. Батьки Раяна не підозрювали про синову ігрозалежність, поки його оцінки суттєво не погіршилися.

Роль батьків — бути кимось на кшталт рефері у футболі. Будь-яка гра, як у спорті, повинна мати свої правила. Лінія навколо поля визначає межі, у яких можна грати. Роль рефері — переконатися, що гравці залишаються у визначених межах та виконують правила гри.

Замість того, аби силоміць вимагати у дітей робити чи не робити певні речі, дайте їм можливість власного вибору, прийнятного для їхнього віку. Разом погоджуйте межі та правила, яких діти зможуть дотримуватися.

ВІРТУАЛЬНІ ІГРИ – НЕ ЗАВЖДИ ЗЛО

Дають можливість дітям знайти спільну мову та налагодити спілкування з ровесниками, особливо коли йдеться про хлопчиків.

Деякі ігри розвивають просторову уяву, покращують навики читання, вміння вирішувати проблеми, логічне мислення, навики колаборації з іншими.

Дають батькам нагоду взаємодіяти та бути ближчимо до своїх дітей – під час спільної гри. А ще через гру батьки можуть вчити дітей умінню працювати в команді.

АЛЕ ОСТЕРІГАЙТЕСЯ ТАКИХ ІГОР:

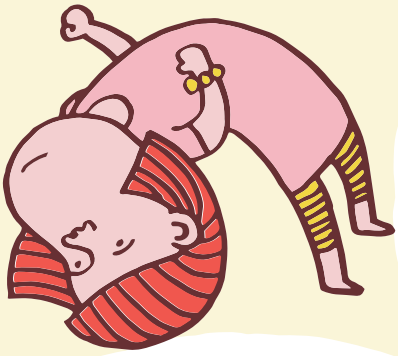
- Багато віртуальних ігор містять елементи азартної гри, гри випадку. Зазвичай, це — необов'язкова складова сюжету, на розсуд гравця, проте вона пропонує можливість швидко заробити винагороду та просунутися далі у грі.

- В Інтернеті є багато безкоштовних симуляторів азартних ігор із шансами на перемогу вищими, ніж зазвичай. У дитини може скластися враження, що вигравати в таких азартних іграх — легко, відтак вона може охочіше ставитися до ігор на гроші у майбутньому.

- Азартні ігри все частіше йдуть пліч-о-пліч із цифровим медіа, тож у дітей більше шансів спробувати їх, або й навіть почати грати на гроші, у ранньому віці.

- Окремі відеоігри (наприклад, VideoPoker) ніби й вимагають стратегічного мислення, прийняття рішень, але, водночас, містять у собі елементи азартної гри. Таким чином, дитина може "увійти в смак" азартних ігор і надалі почати грати їх всерйоз.

НАВІЩО МИ ГРАЄМО...

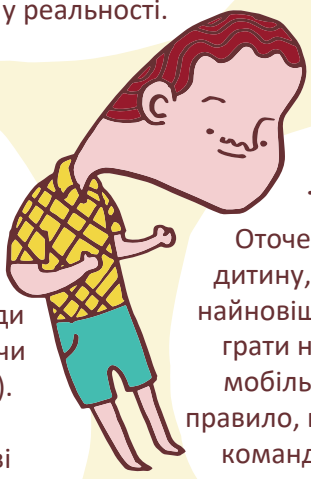


ПОТРЕБА СПІЛКУВАННЯ

Інтернет, соцмережі та комп'ютерні ігри — це основний спосіб соціалізації для дітей у теперішніх соціо-культурних умовах. Дітям важко не бути частиною цього процесу, адже це може означати, що ти мимоволі стаєш аутсайдером.

MMORPG

Масові багатокористувацькі рольові онлайн-ігри *(**M**assive **M**ultiplayer **O**nline **R**ole **P**laying **G**ames)*, такі як League of Legends або Defence of the Ancients, вимагають командної роботи від багатьох гравців. Стосунки з іншими гравцями у грі сприймаються як справжні, не менш значущі, ніж у реальності.



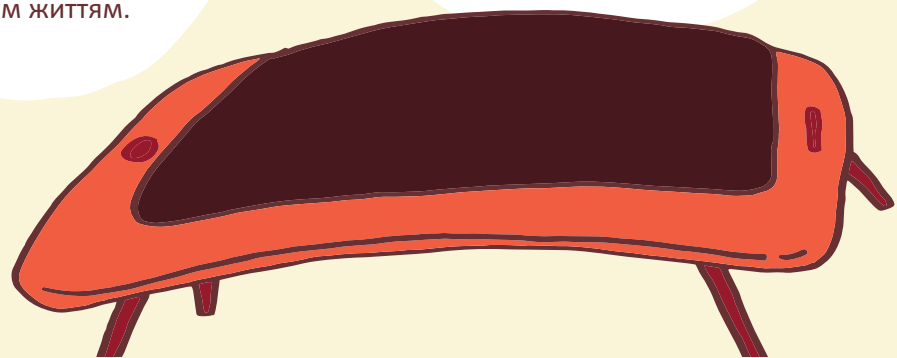
ВІДЧУТТЯ ДОСЯГНЕННЯ

Прогресуючи у грі, ігровий персонаж стає сильнішим або одержує певні винагороди (наприклад, нові вміння чи додаткові ігрові об'єкти).

Гравець отримує миттєві заохочення, досягає нових цілей швидше, порівняно із реальним життям.

ТИСК РОВЕСНИКІВ

Оточення ровесників тисне на дитину, змушуючи користуватись найновішими медіа-інструментами, грати найсвіжіші комп'ютерні та мобільні ігри. Також є неписане правило, що недобре підводити свою команду під час MMORPG-місій, тож дитині буває важко припинити гру.



БЕЗКОШТОВНІ ІГРИ? РОЗДИВИМОСЯ БЛИЖЧЕ...

Монетизація у комп'ютерних та мобільних іграх часто відбувається у форматі free-to-play (F2P), коли сам процес гри – безкоштовний, проте гравця мотивують витрачати реальні гроші на:

МОЖЛИВІСТЬ ПРОГРЕСУВАТИ У ГРІ

F2P ігри часто або орієнтовані на тренування певних навиків (наприклад, Candy Crush Saga), або просто ігри для розваги (наприклад, Plants vs Zombies). Гравець починає із низького рівня складності, коли завдання гри легко виконати. Поступово складність збільшується, аж до моменту, коли виграти стає дуже важко. Гравців, які хочуть прогресувати далі, заохочують витрачати гроші, щоб "отримати допомогу" у формі додаткових ігрових монет, спеціальних ходів або нових супер-здібностей. Багато дітей витрачають сотні доларів лише для того, щоб просунутися у грі.

ЕМОЦІЙНА ПРИВ'ЯЗАНІСТЬ

Є ігри, де діти можуть доглядати за цифровим улюбленцем, розбудовувати ферму, селище, ресторан, тощо. Якщо під час гри улюбленець помирає, гравці з емоційною прив'язаністю схильні витратити гроші заради того, щоб зберегти улюбленця.

ПОМІРКУЙТЕ

Як батьки можуть бути рефері, що забезпечує баланс між контролем та свободою, при цьому залишаючи дитині можливість вибору?

Чи знаєте ви: чим раніше і триваліше пристрої використовуються як “няня” (спосіб забавити малюка), то вищий ризик виникнення **залежності** від них, коли дитина підросте?

Чи знаєте ви, які саме **ігри** грає ваша дитина?

Чи відсіюєте ви ігри азартного характеру?

Чи контролюєте ви власний час, витрачений на комп’ютерні ігри?

Чи подаєте **добрий приклад** для дитини?

Чи встановлюєте ви **обмеження** часу, який дитина може провести за грою, а також суму, яку може витратити для покупок у грі?

ДІЙТЕ

Час, проведений за комп'ютером, може бути продуктивним, проте надмірне його використання може зашкодити повсякденному життю та стосункам. Допоможіть вашій дитині збалансувати її онлайн та офлайн життя.

ЩО ДИТИНІ ТРЕБА ЗНАТИ І РОБИТИ

- Ігроманія та азартні ігри можуть викликати таку ж залежність, як алкоголь або наркотики.
- У багатьох азартних іграх чим більше ти граєш, тим меншими є шанси на виграш. Спрогнозувати результати "гри випадку" — неможливо.
- Багато F2P ігор створені з метою отримання від гравця грошей за можливість покращувати свої ігрові показники та прогресувати далі.
- Балансуйте час у приміщенні та надворі. На кожну годину часу з пристроями, виділіть дві години прогулянки або фізичного навантаження.
- Домашнє завдання повинне бути зроблене до того, як сідати за гру.
- Деяких дітей надихають професійні гравці комп'ютерних ігор. Поясніть їм, що ці люди, як і професійні спортсмени, також балансують їхній ігровий час з іншими активностями, аби бути у хорошій формі.

ЩО БАТЬКАМ ТРЕБА ЗНАТИ І РОБИТИ

- Встановіть чіткі правила та обмеження часу на користування цифровими медіа. Коли дитина дотримується правил, похваліть за самодисципліну. Всіляко заохочуйте вміння самоконтролю.
- Для молодших дітей складіть графік, хто, коли і скільки часу може користуватися комп'ютером чи телефоном. Що дозволено робити, а що ні (наприклад, дивитися YouTube лише під наглядом батьків).
- Для старших дітей влаштуйте сімейну нараду і разом узгодьте правила використання комп'ютера. Відразу домовтеся про наслідки невиконання правил, щоб дитина відчула себе учасником угоди та відповідальніше до неї поставилася. *Наприклад, правило: Ігри дозволені лише після виконання домашніх завдань і не більше ніж ___ хв./год. У разі невиконання: Заборона грати ігри ___ днів.*
- Запишіть ці правила на папері та повісьте на видному місці.
- Обоє батьків повинні бути послідовними та діяти згідно узгоджених "штрафів" за невиконання правила.
- Коли дитина протестує та влаштовує істерику через те, що їй заборонено грати, нагадайте їй правило, яке ви обговорили і записали. Ніколи не піддавайтеся на істерики, інакше дитина буде продовжувати використовувати це як вашу слабкість, щоб досягати бажаного. Дайте зрозуміти, що в разі істерики, взагалі забороните використання комп'ютера/телефона.
- Якщо дитина змалку навчиться дисципліни, то у старшому віці вам буде легше контролювати час за іграми та буде менше шансів виникнення залежності від пристроїв.
- Обирайте ігри для двох та більше гравців, аби заохотити спільну гру та перетворити ігри у сімейну активність.
- Встановіть батьківський контроль та паролі, щоб уникнути покупок через ігри.
- Заохочуйте та підтримуйте інші дитячі активності, такі як: спорт, музика, творчість, тощо.

ВІЗІОНЕР

Розділ 6

ВІЗІОНЕР

Технології як Інструмент

Її стіл завалений дротами, моторами, резисторами, паяльниками та іншими інструментами і ґаджетами. Вона — винахідниця, онлайн-зірка, і у свої 11 років вже встигла потиснути руку президентові США на Науковій ярмарці у Білому домі.

Сильвія Тодд, із її серією науково-популярних відео, вже має більше 1.5 мільйона переглядів на YouTube. Її пристрасть уперше спалахнула, коли вона з батьком відвідала подію для винахідників та їхніх проектів. Батько знімав на відео демонстрацію Сильвії. І все почалося як розвага, цікава їм обом.

Її YouTube-канал — це сімейна справа. Батьки допомагають з генерацією ідей, хоча більшість з них Сильвія вигадує сама. Батько працює із донькою над сценарієм, а також виконує обов'язки відеооператора.

Сильвія використовує ляльок, музику, свою домашню лабораторію та цифрові технології, щоб продемонструвати, як працюють речі. Наука у її виконанні — цікава, бо дівчинці самій цікаво цим займатися.

РЕАЛЬНІСТЬ

Коли пана Тодда запитали про те, як він заохочує захоплення Сильвії, то він відповів: "Діти часто кажуть, що хотіли б зробити щось цікаве, але зазвичай батьки відповідають: "Пізніше...". Для багатьох батьків "пізніше" насправді означає "ніколи". Але точно не для пана Тодда.

Батько Сильвії вважає, що треба цільово підтримувати і надихати доньку. Рецепт успіху їхньої сім'ї: 10% - технології, 90% - задоволення від часу, проведеного разом.

На жаль, у більшості сімей, технології використовуються радше як "няня" та "забавка", а не як потужний інструмент. Коли дитина ниє та влаштовує істерики: "Мені нудно", "Я не знаю чим зайнятися" і вимагає телефон, батьки радо дають дитині ґаджет, аби лише її заспокоїти.

МИ ЖИВЕМО У ЦИФРОВОМУ СВІТІ

Дослідження дітей віком 2-5 років:

ТЕХНІЧНІ НАВИКИ

користуються комп'ютерною мишкою **69%**

63% вмикають і вимикають комп'ютер

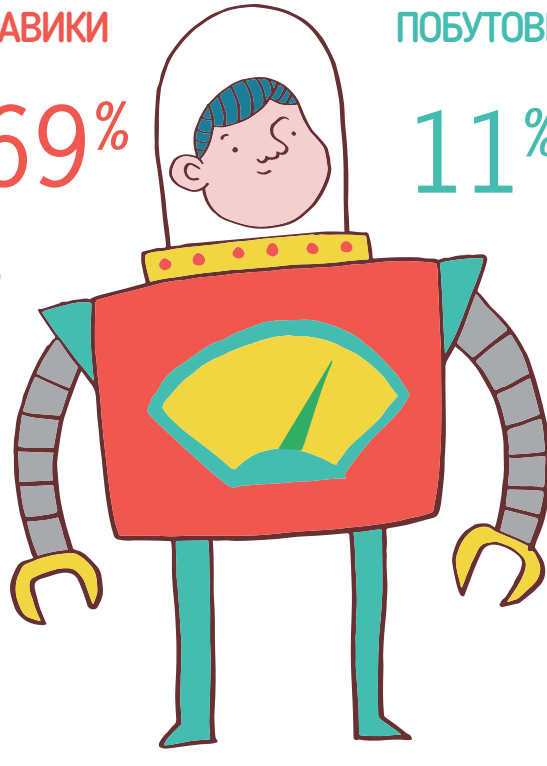
58% грають прості комп'ютерні ігри

ПОБУТОВІ НАВИКИ

11% самостійно зав'язують шнурівки

37% можуть написати власне ім'я та прізвище

20% вміють плавати



Джерело: Дослідження Цифрових Навиків, AVG, 2012

У рамках свого дослідження* доктор Катеріна Штайнер-Адер, клінічна дослідниця із Гарвардського відділення психіатрії, опитала тисячу дітей віком від 4 до 18 років, щоб з'ясувати, як технології впливають на їхні стосунки, соціальне та емоційне життя. Висновки виявилися невтішними:

- Технології стають чимось на кшталт "спів-батьків"
- Тривалий час перед екраном сповільнює дитячий розвиток
- Батьківська одержимість їхніми пристроями шкодить спілкуванню із власними дітьми

**Джерело: "Велике Неспівпадіння: Як захистити дитинство та сімейні відносини у Цифрову Еру", 2013*

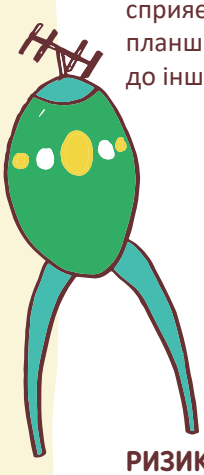
ТЕХНОЛОГІЇ У РУКАХ ВАШОЇ ДИТИНИ

Вік до 2 років

ТЕХНОЛОГІЇ: Не рекомендовані дітям до 1.5-річного віку, за винятком відео-чатів. Для дітей від 1.5 до 2 років батькам потрібно уважно обирати якісний медіа-контент і переглядати його спільно з дітьми.

НЕОБХІДНІ НАВИКИ: Навчитися самостійно заспокоюватися. Якщо ви пропонуєте дитині телефон чи телевізор, коли вона вередує чи засмучена, то не даєте їй змоги навчитися самоконтролю. Не екран має бути стимулом для заспокоєння, а мозок дитини.

РИЗИКИ ЗЛОВЖИВАННЯ: Надто раннє використання цифрових пристроїв сприяє бажанню дитини якомога раніше мати власний смартфон чи планшет, збільшує залежність від пристроїв, зменшує зацікавленість дитини до інших форм гри та розвивальних активностей.



Вік 2-5 років

ТЕХНОЛОГІЇ: Обмежити час використання до 1 години на день. Якісний дитячий контент, спільний перегляд з батьками — заохочується.

НЕОБХІДНІ НАВИКИ: Координація тіла, мова, читання, гра. Для розвитку цих навиків мозку необхідні мультисенсорні активності: гратися надворі, будувати, танцювати, стрибати, розфарбовувати, тощо. Пасивне сприйняття інформації та рухи пальцями по екрану — не дають такого ефекту.

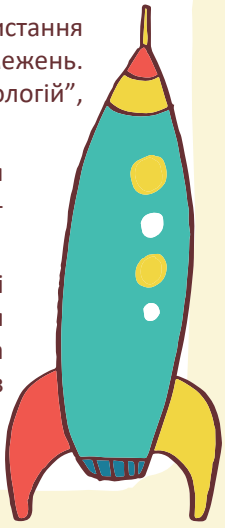
РИЗИКИ ЗЛОВЖИВАННЯ: Діти стають менш творчими, менш терплячими, їм важче зосередитися на чомусь одному на довший час. Коли діти звикають до екрану, який пропонує активну взаємодію та миттєві винагороди, то в меншій мірі розвивають власну здатність мислити і знаходити відповіді самотужки.

Вік 5-12 років

ТЕХНОЛОГІЇ: Обговорити з дітьми сімейні правила використання технологій (тривалість, дозволені ігри, тощо) та причини цих обмежень. Можливо, підготувати письмову “угоду про використання технологій”, яку підпишуть усі члени сім’ї.

НЕОБХІДНІ НАВИКИ: груба моторика — біг, стрибки, відчуття рівноваги; тонка моторика, письмо, координація рук-очей; соціо-емоційні навики; вміння мислити та приймати рішення.

РИЗИКИ ЗЛОВЖИВАННЯ: Вищі шанси ігрозалежності, зустрічі з онлайн-зловмисниками, шкідливим контентом. Ризик ожиріння та короткозорості. Гірші можливості для розвитку емпатії та соціальних навиків, необхідних для особистого спілкування з іншими людьми.



ПОМІРКУЙТЕ

Батьки-візіонери – ті, що виховують із думкою про майбутнє. Вони точно знають, які якості хотіли би бачити у своїх дітях, коли вони виростуть, відтак, свідомо ставляться до їхнього виховання зараз. Як йдеться у одній африканській приказці: "*Найкращий час посадити дерево – двадцять років тому. Другий найкращий час – зараз.*"

Чи використовуєте ви технології, як інструмент, що дозволяє робити цікаві речі **разом**, як одна сім'я?

Чи навчаєте ви дітей **цінностей** та **життєвих навиків**, що допоможуть їм у житті, як реальному, так і віртуальному?

Що для вас, як батьків, означає **успішне** життя?

Чи використовуєте екрани (телевізор, планшет, смартфон), як "няню" або "дурника", замість того, щоб **проводити час** разом зі своєю дитиною?

ДІЙТЕ

ЩО ДИТИНІ ТРЕБА ЗНАТИ І РОБИТИ

- Цікавитися різноманітними заняттями та хобі.
- Використовувати технології як додатковий інструмент для своїх захоплень (наприклад, шукати онлайн-інформацію про своє хобі чи улюблений вид спорту).
- Дитина має відкладати ґаджет, коли батьки про це просять.

ЩО БАТЬКАМ ТРЕБА ЗНАТИ І РОБИТИ

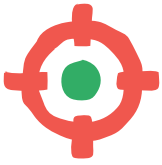
- Проводити час та зміцнювати стосунки з дитиною офлайн: разом гуляти, читати, грати настільні ігри. Діти зі збалансованим способом життя менше схильні до шкідливих залежностей у майбутньому.
- Використовувати технології як допомогу (а не просто розвагу), щоб розвивати зацікавлення дитини, надихати її до здійснення своїх задумів та мрій.
- Влаштовувати сімейні “дні/тижні, вільні від пристроїв”. Також можна домовитися про “годину без технологій” щовечора.
- Поцікавитися у школі наявними інструментами для онлайн-навчання. Заохочувати дитину користуватися усіма можливостями для розвитку, разом досліджувати їх.

ЧИМ ЗАЙНЯТИ МАЛИХ ПУСТУНІВ У ПУБЛІЧНИХ МІСЦЯХ?

Часом буває доволі складно втримати активну дитину за столом до кінця обіду, змусити її постояти спокійно в автобусі чи метро, зробити так, щоб брат із сестрою не влаштовували сварок у авто. Багато батьків схильні у таких випадках давати дітям смартфон, аби лише їх заспокоїти.

Доктор Ребекка Чан, директор Академії батьківства, автор лекцій на теми Раннього розвитку та навчання дітей, пропонує, замість того, щоби втрачати зв'язок з дитиною та посилювати її прив'язаність до технологій, спробувати такі прості та ефективні методи:

1. ЗНАЙДИ ВІДМІННОСТІ



Готові друковані задачки або простенькі завдання, написані батьками власноруч у дитячому блокноті. Ця гра добре розвиває здатність візуально розрізняти об'єкти, навики концентрації, вміння бачити схожі та відмінні речі.

2. "Я БАЧУ..."

Батьки дошкільнят можуть казати "Я бачу..." і описувати конкретний об'єкт, колір, форму, лінію, тощо. Завдання малюка — роззирнутися навколо та знайти речі, які описує дорослий. Така гра розвиває уважність до оточення та естетичне чуття.

3. ЗАПИСНИК І ФЛОМАСТЕРИ

Коли йдете з дому, захопіть зі собою невеличкий записник та інструменти для писання (наприклад, кольорові фломастери чи олівці). Вони легко помістяться у сумочку чи багажник візочка. Малювання і калякання на папері сприяє мисленню та креативності.

4. “СТРІЛЯЙ!”

По черзі з дитиною загадуєте число від 1 до 10. Наприклад, число “8”. А тоді одночасно вигукуєте: “Один, два, три, СТРІЛЯЙ!”, — і кожен показує на одній руці довільну кількість пальців. Ваше завдання — щоб сумарна кількість пальців, які показали ви та дитина, була рівно “8”. Продовжуєте “стріляти” знову і знову, аж поки не “влучите”.

У віці 9 років діти стають більш сором’язливими і не люблять надмірної уваги батьків на людях; водночас вони стають самостійнішими.

Для дітей 7-12 років можна спробувати такі методи:

1. ЧИТАННЯ КНИЖКИ АБО e-КНИЖКИ

Заохочуйте дитину брати з собою художню книжку, коли вона виходить з дому. Це допомагає розвинути звичку читати. Використання електронних книжок (наприклад, Kindle) — це гарний спосіб користатися технологіями у більш контрольований батьками спосіб, порівняно зі смартфонами чи планшетами.

2. АУДІО КНИЖКА/ПРИСТРІЙ

Тепер є можливість завантажувати безкоштовно або купувати аудіокниги. Існують спеціальні пристрої для читання (наприклад, reading pen — читальна ручка, що розпізнає слова з книжки). Історії у форматі аудіо подобаються дітям, захоплюють їх. А, заодно, розвивають вміння слухати, збагачують словниковий запас та виробляють правильну вимову.

3. ПІДБІРКИ ЗАГАДОК, РЕБУСІВ, ЖАРТІВ

Кросворди або ребуси Судоку можуть стати цікавою і корисною розминкою для мозку дитини. У цьому віці діти також люблять загадки та анекдоти. Існують мобільні програмки зі збірками завдань та жартів, можна використовувати їх, щоб по черзі загадувати загадки одне одному.

ЦЕНТРИ ДОПОМОГИ

Організації у Сингапурі, що консультують з питань дитячої онлайн залежності та булінгу серед підлітків:

TOUCH Cyber Wellness
Blk 162 Bukit Merah Central
#05-3555, Singapore 150162
Тел: 6273 5568 | Факс: 6271 5449
E-mail: cyberwellness@touch.org.sg

Marine Parade Family Service Centre
(Cyber Counselling Programme)
53 Marine Terrace #01-227, Singapore 440053
Тел: 6445 0100 | Факс: 6446 0100
E-mail: metoyou@mpfsc.org.sg

National Addiction Management Service
Buangkok Green Medical Park
Block 9, Basement, 10 Buangkok View
Singapore 539747
Тел: 6389 2000
Гаряча лінія: 6-RECOVER (6-7326837)
E-mail: nams@imh.com.sg

Project 180 (Youth Services)
Blk 145 Simei St 2, #01-06,
Singapore 520145
Тел: 6787 1125 | Факс: 6787 9943
E-mail: project180@fycs.org

Якщо ви є представником подібної організації в Україні або ж чули про гарячі лінії для батьків на ці теми, просимо повідомити на **info@nravokids.com**. Ми з радістю включимо контактні дані у цю брошуру.

НОТАТКИ:

Опубліковано: MEDIA LITERACY COUNCIL

За підтримки: INFOCOMM MEDIA DEVELOPMENT AUTHORITY

У співпраці з: Singapore FOCUS ON THE FAMILY

Також висловлюємо подяку компаніям West View Primary та TOUCH Cyber Wellness за участь та допомогу у цьому проекті.

© Media Literacy Council, 2014. Всі права застережено.

Український переклад здійснено за сприяння компаній:

EdPro

nravo kids

© Христя Слободян, український переклад, 2017
Всі права застережено.

www.medialiteracycouncil.sg

MediaLiteracyCouncilSG MLCSingapore MLCSingapore

Про Media Literacy Council (MLC)

Сингапурська Рада з питань ЗМІ спільно з громадою, представниками державних та комерційних організацій, працює над розробкою відкритих навчальних та ознайомчих програм на теми медіа-грамотності та кібер-добробуту. У світі сучасних медіа, що дозволяють все більше інтерактивності та колаборації, Рада заохочує людей бути розважливими та грамотними споживачами цифрової інформації, учитися ефективно оцінювати якість медіа-контенту, використовувати, створювати та поширювати його — безпечно та відповідально.

Про компанію EdPro

EdPro — український виробник мультимедійного та навчального обладнання. Ми вносимо інновації та високі технології в школи та бізнес, створюючи надкомфортні умови для навчання та командної роботи. EdPro Education Kit — це комплексне рішення для освіти, що поєднує у собі високотехнологічний EdPro Touch, найкращий україномовний контент та інструменти для його створення, а також середовище для навчання вчителів.

edpro.com.ua
fb.com/EdProComUa

Про компанію Nravo Kids

Nravo Kids — це дитячий розвиток дошкільнят з мобільними іграми, “Творчими Нравками” та майстерками. Наші продукти — якісні, розвиваючі, українські. Ми гуртуємо навколо себе спільноту небайдужих батьків та сприяємо обміну корисної інформації та досвіду на теми виховання дітей у сучасному світі.

nravokids.com
fb.com/NravoKids.Community