**ЗМІСТ**

|  |  |
| --- | --- |
| ВСТУП………………………………………………………………………  РОЗДІЛ 1. ВИНИКНЕННЯ ПЕРШИХ “СМЕРТЕЛЬНИХ ІГОР”……  1.1 Походження гри із суїцидальними нахилами…………………  1.2 Поширення та перші наслідки ігор……………………………  Висновки з першого розділу……………………………………………...  РОЗДІЛ 2. СТАН ЗАЛУЧЕННЯ СУЧАСНИХ ШКОЛЯРІВ В САМОРУЙНІВНІ ІГРИ………………………………………………….  2.1 Організація, методика і результати дослідження……………  2.2 Розробка авторської методики на виявлення пріоритетних цінностей у житті підлітка……………………………………………….  Висновки з другого розділу……………………………………….  Розділ 3. УМОВИ СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ ПРОФІЛАКТИКИ ВТЯГУВАННЯ ПІДЛІТКІВ В “САМОРУЙНІВНІ” ІГРИ…………….  3.1 Оперативне реагування служб із кібербезпеки стосовно виникнення, поширення та модернізації смертельних ігор………….  3.2 Залучення дітей і молоді в педагогічно доцільні види різнобічної громадсько-дозвіллєвої діяльності серед дітей і молоді..  3.3. Запобігання втраті життєвих цінностей серед шкільної молоді………………………………………………………………………  3.4. Соціально-педагогічна діяльність із батьками для ознайомлення їх із методами контролю феноменів смертельних ігор для дітей і молоді…………………………………………………………  3.5. Рекомендації щодо соціально-педагогічної діяльності з дітьми для запобігання виникнення цікавості до “смертельних ігор”…  Висновки з третього розділу……………………………………..  ВИСНОВКИ…………………………………………………………….  СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ……………………………..  ДОДАТКИ……………………………………………………………… | 3  6  6  7  9  11  11  13  15  16  16  17  18  20  22  24  26  28  31 |

**ВСТУП**

Сучасні реалії розвитку суспільства переживають кризу духовно-моральних цінностей, руйнування особистісних установок, що призводить до збільшення випадків самогубств (особливо серед підлітків та молоді).

Соціальне відторгнення стає початком пошуку власних причин самотності. А згодом і єдиного варіанту вирішення всіх невдач. Особливої уваги в даному контексті потребують підлітки, як уразлива категорія. Україна характеризується великою кількістю самогубств серед молоді. В середньому щорічно закінчують життя самогубством 16 зі 100 тис. підлітків. Основні причини суїциду: нерозділена любов, конфлікти з батьками і однолітками, страх перед майбутнім, самотність.

Майже 85% підлітків хоча б раз у житті думали про самогубство, тому що, на думку дітей, думки про самогубство є єдиним способом звернути на себе увагу, часто це крик про допомогу. Пік суїцидів припадає на 14−16 років. Серед дітей-самогубців 60% − діти з повноцінних сімей, яким просто бракує уваги [“Дитячі самогубства”, 2012].

Соціально-педагогічна робота з дітьми схильними до самогубства сприяє виробленню в дитини нового сенсу життя, прагнення ставити перед собою нові цілі, долати труднощі.

Самогубство (суїцид) – навмисне позбавлення себе життя, одна з форм поведінки, що відхиляється. Розрізнюють завершений суїцид, суїцидальні спроби і наміри. Суїцид – складне явище, що має філософський, етичний, соціальний, культурологічний, медичний, правовий і психологічний аспекти. Причиною суїциду є соціально-психологічна дезадаптація особистості в умовах мікросоціального конфлікту, що переживається. Виділяють різноманітні мотиви суїциду: побоювання кримінальної відповідальності або ганьби, смерть близьких, сімейні конфлікти, крах життєвих цінностей, конфлікти на роботі, відставання в навчанні, невдала любов, самотність, важка невиліковна хвороба тощо. Самогубство не обов'язково пов'язане з психічним захворюванням [Кизименко Л., 2004].

У період з 2016 року великого резонансу набули групи смерті у соціальних мережах. Підлітки активно почали цікавитись такими іграми як “Синій кит”, “Біжи або помри” тощо. Якщо отримання інформації про гру є закінченням цікавості для деяких підлітків, то для інших гра стає єдиним вирішенням власних непорозумінь та проблем. Куратори на стільки вміло маніпулюють дитячими діями, що ті виконують кожне завдання доводячи себе до самогубства.

Журналісти стверджували, що в період з 2015 до початку 2016 року через участь у грі померло близько 130 дітей. Вершиною популярності гри можна вважати лютий 2017 року, коли більше 800 користувачів соціальних мереж оприлюднили на своїх сторінках хештег “синійкит”, очікуючи подальших інструкцій[ “Статистика суїциду”, 2017 ].

Боротьба з поширенням даних ігор призвела до покарання винних та жорсткішого контролю даного феномену. Проте, з плином часу виникають нові ігри з плачевним закінчення для гравців. Тому соціальні педагоги повинні навчити дітей самостійно аналізувати згубність таких та схожих ігор.

Проблему підліткової залежності від Інтернету досліджували як вітчизняні (В. Бондаровська, А. Жичкіна, М. Шевченко, В. Рибалка ), так і зарубіжні (Дж. Вейценбаум, К. Янг, Дж. Солітер, Дж. Брунер ) науковці.

Теоретичною основою щодо поширення небезпечних квестів для дітей стали інтернет-статті М. Молчанова, В. Панкової, Т. Разводової, Л. Ковальчука та ін.

**Об’єктом дослідження** є підліткові ігри в соціальних мережах.

**Предметом дослідження** є соціально-педагогічна діяльність у боротьбі зі “смертельними іграми”.

**Метою наукового дослідження** є доведення необхідності продовження соціально-педагогічної діяльності зі шкільною молоддю для запобігання потраплянню під вплив “груп смерті”.

Для досягнення поставленої мети необхідно розв’язати такі **завдання**:

• дослідити процес виникнення перших “смертельних ігор”;

• провести експериментальне дослідження та з’ясувати стан втягування сучасних дітей і молоді в саморуйнівні ігри;

• узагальнити умови соціально-педагогічної профілактики втягування підлітків в смертельні ігри.

**Гіпотеза дослідження**: продовження соціально-педагогічної роботи із підлітками сприятиме викоріненню такого негативного явища як участь в смертельних онлайн-квестах та збереження їх життєвих цінностей.

При написанні даної роботи використано такі **методи дослідження**: теоретичні методи пізнання, гносеологічний метод, порівняльний аналіз; контент-аналіз інтернетних джерел, анкетування, тестування, бесіди з підлітками та їхніми батьками, соціальними педагогами, практичними психологами та учителями; соціально-педагогічні методи діяльності з підлітками групи ризику, тренінгові заняття, авторська методика “Особистісні орієнтації – компас у житті”; математичні методи.

У праці є визначення поняття “самогубство”.

**Наукова новизна** даної роботи полягає у спробі систематизувати та узагальнити відомості про небезпечні “групи смерті”. А також представлення оптимальної методики для боротьби із проявами цікавості до таких ігор.

**Теоретичне та практичне значення** цієї роботи полягає в тому, що отримані результати є внеском у дослідження небезпечного впливу інтернет-ігор на особистість підлітка і сприятимуть вдосконаленню соціально-педагогічної діяльності, покликаної на боротьбу з даним явищем. Також ці результати можуть бути використані у виховному процесі.

Наукова робота містить вступ, три розділи, висновки, список використаних джерел та додатки.

**РОЗДІЛ 1**

**ВИНИКНЕННЯ ПЕРШИХ “СМЕРТЕЛЬНИХ ІГОР”**

**1.1. Походження гри із суїцидальними нахилами**

На теренах України на початку 2016 року появились онлайн-ігри, які стрімко почали популяризуватися серед підлітків. Найбільш масового розголосу отримала гра “Синій кит”. Координована підліткова гра виникла в Росії і поширилась на українських дітей через соціальні мережі. Деякі вчені вважають, що образ кита взятий із трактуванням відчуженості та самотності. Такий образ представлений учасникам гри, для асоціювання себе з цією твариною, яка характеризується з чимось глобальним, невідворотнім, масштабним.

Коли з одним або кількома китами відбувається щось недобре, вони видають сигнал біди. Це призводить до того, що інші кити пливуть допомагати своїм родичам, які потрапили в біду, проте самі часто потрапляють в небезпечну ситуацію, зокрема, запливають на мілководдя, звідки не можуть вибратися. Схожий принцип закладений в основу “Синього кита”: гравець подає сигнал про допомогу, проте замість того, щоб врятуватись, несвідомо ставить у небезпечне положення інших. Сама назва гри може пов’язуватися з тим фактом, що сині кити зазвичай є одинаками, та, згідно частини джерел, є одними з небагатьох тварин, які можуть скоювати самогубство [ “Групи смерті «Синій кит»: Хто і як вбиває українських підлітків”, 2017 ]*.*

Ця гра спрямована саме на підлітковий вік. У віці 12-16 років у дітей часто виникають непорозуміння з дорослими. Бажання бути самостійним стикається з батьківськими повчаннями, а прагнення пізнати все, що заборонено – із педагогічними вказівками. Поширення інформації щодо цієї гри сприяє виникненню цікавості у дітей. Не всі жертви смертельної гри вступали в неї з бажанням вчиняти самогубство.

Перша ланка – дитяча цікавість. Картинки плаваючих китів, сумні записи про самотністю стають першим закликом до того, що тут зрозуміють і підтримають. Наступна ланка – завдання, які починаються з найбанальніших і завершуються закликами до самогубства. І останній етап – погрози у разі невиконання завдань.

Важливою прогалиною є те, що соціальні педагоги інформують дітей про шкідливість таких ігор, вже після декількох смертельних випадків. А батьки часто не знають про таке захоплення дітей аж до спроб вчинення тілесних ушкоджень.

**1.2. Поширення та перші наслідки ігор**

“Ігри зі смертю” дуже швидко почали поширюватися в межах різних країн: спочатку в найближчі країни з числа колишніх республік СРСР – Україну, Казахстан, Киргизстан, Білорусь, Естонію та Латвію; пізніше повідомлення про вербування підлітків у “групи смерті” та гру “Синій кит” з’явились у Польщі та Молдові, Азербайджані, Болгарії, Іспанії, Франції, Німеччині, Португалії та Туреччині. В Інтернеті з’явились англомовні пошуки по хештегу “синій кит” (#blue whale), що свідчить про зацікавленість грою в інших країнах. Комп’ютерна гра почала з’являтись навіть у країнах Південної Америки. Проте, якщо з появою травмувань чи перших спроб вчинення самогубств у межах виконання завдань гри, українські педагоги почали проводити консультативну роботу зі школярами, то в країнах Європи та Америки педагоги та психологи не пов’язували масові спроби самогубств із грою “Синій кит”.

В Україні зареєстровано дві смерті підлітків, пов’язаних із “Синім китом” — в Донецькій області (Маріуполь) та Івано-Франківську. У Волинській області також з’явились повідомлення про те, що двоє 16-річних дівчат скоїли самогубство під впливом “Синього кита”. Проте, це тільки ті випадки, які підтверджені фактами. У Києві врятували 15-річну школярку. Її буквально зняли з даху будинку, коли дівчина вже готова була зробити фатальний крок назустріч смерті.

Більшість учасників такої гри в подальшому потребують психологічної допомоги.

У свій статті “Синій Кит” кандидат психологічних наук Микола Молчанов проаналізував те, що гра популярна завдяки своїм подіям, які мають 6 якостей:

– “*Простота.* Ідеально, коли всі аспекти ідеї можна розкрити одним реченням. Ідея гри “Синій кит” теж проста: таємничі незнайомці через соціальні мережі доводять дітей до самогубства.

*– Цікавість.* Для “Синього кита” цікавість – базовий механізм поширення. Особливо в середовищі підлітків: з одного боку страшно, з іншого – дуже цікаво дізнатися, що ж насправді станеться, якщо ти напишеш кодове слово. Додатковою принадою служить загадковість організаторів і нерозуміння їх мотивів.

*– Конкретика.* Прилипливі ідеї сповнені конкретних образів і сенсорної інформації. У “Синьому кита”, наприклад, час 04.20 і завдання на кшталт “різати себе ножем”.

*– Довіра.* Найчастіше воно формується зовсім не за рахунок цифр. Людям важлива не статистика, а внутрішня впевненість. Так для батьків можливим джерелом довіри до реальності історії може стати той факт, що гра “Синій кит” поширюється в соціальних мережах. А за широким переконанням, коли діти сидять в соцмережах – це погано. Таким чином, нова інформація служить підкріпленням вже існуючого переконання і починає викликати довіру.

*– Емоції.* Люди будуть цікавитися ідеями, якщо ми змусимо їх відчути щось. Зайве говорити, що турбота про дітей – одна з найбільш емоційно хвилюючих тем для людини.

*– Історія.* Підноситься не розсип фактів, а зв’язна розповідь. Історія працює як стимулятор уяви [ Молчанов М., 2017 ].

З активним зацікавленням правоохоронних органів групами смерті, соціальні педагоги також проводили виховну, профілактичну роботу з дітьми. У процесі цього виявляли потенційних учасників таких ігор та надавали їм допомогу. Проте, з початком блокування груп, де проходила гра, соціально-педагогічна робота щодо цього питання зійшла нанівець. А гра не стоїть на місці, вона еволюціонує. Хвора уява кураторів вигадує нові, ще жорстокіші завдання. Серед них – “Щезни на 24 години”, коли дитина має зникнути з дому на добу, та “Біжи або помри” – гра, в якій потрібно перебігти вулицю просто перед машиною, знімаючи це на відео. Шанси вийти з гри – мінімальні [ “Синій кит”: Чому Україна програє інтернету дитячі життя”, 2017 ].

Діти ховаються у публічному місці: у супермаркеті, в школі, на заправці – і знімають відео. Один із восьми випадків зникнення дітей на Івано-Франківщині, що сталися від початку цього року, обласна поліція у справах дітей пов’язує саме з цією грою. Відрізнити участь у грі від справжнього зникнення практично неможливо. В обох випадках підлітки раптово зникають з дому й не виходять на зв’язок.

Боротьба з поширенням “Синього кита” призвела до появи аналогічної гри “Червона сова”. Правила гри такі самі, а завдання бувають ще жорстокішими, тобто блокування сумнозвісних ігор спричиняють появу таких самих, але з іншими назвами.

В такому разі, необхідністю є продовження інформування не тільки дітей, а й їхніх батьків про шкоду та небезпеку таких ігор. Саме соціальний педагог повинен стати правильним інформативним джерелом для мінімалізації зацікавлених осіб такими іграми.

**Висновки з розділу 1**

Особистість підлітка формується під впливом соціального та інформаційного середовища. Поведінка підлітків модифікується внаслідок дій їхніх однолітків. Сучасне інформаційне середовище насичене багатьма елементами небезпеки. Одним із різновидів такої небезпеки виступають онлайн-квести зі смертельним закінченням. Оскільки підлітковий вік є кризовим періодом у становленні особистості, то часто діти такого віку не знаходячи розуміння у колі сім’ї та однолітків, починають активно шукати однодумців у віртуальному середовищі, тому потрапляють у небезпечні ситуації.

Небезпечні онлайн-квести набули поширення з 2016 року. Впродовж першого року існування гри “Синій кит” 130 дітей закінчили життя самогубством перебуваючи у грі. Найбільшого розповсюдження даний квест набув у лютому 2017 року. В цей період більше 800 користувачів соціальних мереж оприлюднили заклики про те, що бажають взяти участь у грі.

Назви такі квести отримують у зв’язку зі специфікою образу або способу дій.

Смертельні ігри є характерними не тільки для України, а й для країн колишніх республік СРСР, а також країн Європи та Америки. Проте, не у всіх країнах це явище пов’язують із соціально-педагогічною прогалиною.

Дослідники стверджують, що така гра має значний вплив на особистість підлітка через її простоту, конкретику, цікавість, емоційність.

**РОЗДІЛ 2**

**СТАН ЗАЛУЧЕННЯ СУЧАСНИХ ШКОЛЯРІВ**

**В САМОРУЙНІВНІ ІГРИ**

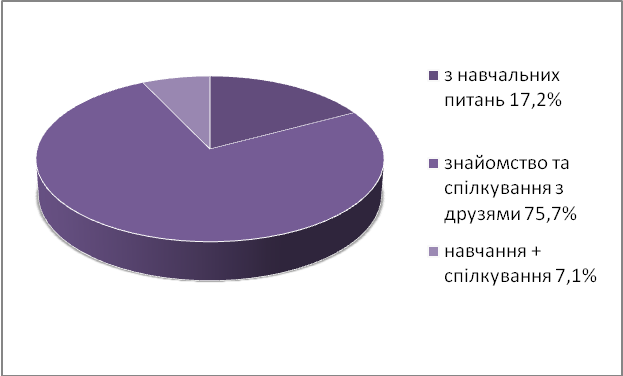
**2.1. Організація, методика і результати дослідження**

Спілкування охоплює всі сфери життєдіяльності підлітка і проявляється в різних формах. Однією із таких форм є віртуальне спілкування, яке в багатьох аспектах повторює реальне, але в той же час має свої специфічні особливості.

У процесі Інтернет-спілкування створюється особливий простір, де виникають нові правила, закони та зв’язки. Зокрема, для дітей підліткового віку таким простором є онлайн-ігри.

Треба усвідомити той факт, що інтерес дітей до таких ігор зумовлений не тільки кризою підліткового віку, а й втратою особистісних цінностей, пошуком єдиного вирішення усіх проблем. Цікавість потенційних учасників таких груп смерті стрімко зростає.

На основі дослідження М. Снітко можна зазначити, що кожні 9 з 10 школярів щодня спілкуються за допомогою Інтернету, більша половина з них спілкується не з навчальних питань, а заради самого спілкування та знайомства з новими людьми.

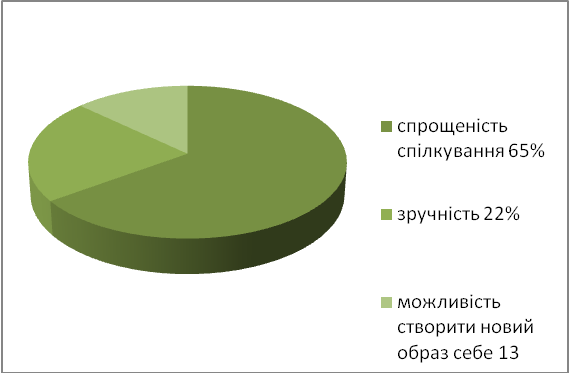


**Рис. 1. Тематика Інтернет-спілкування підлітків**[ Снітко М. С., 107 ].

У соціальних мережах підлітки можуть створити собі так звані “віртуальні образи”, презентуючи себе так, як хотіли б, щоб їх сприймали оточуючі. Спрощеність спілкування в Інтернеті сприяє самопрезентації підлітка, даючи можливість бути тим, він захоче, що часто призводить до виникнення девіантної поведінки та агресивності у підлітків.

У даному контексті було доречним провести нами чергове опитування з підлітками репрезентованої вибірки “Що Вас приваблює в інтернет-спілкуванні?” (Рис.2.).

Більша половина досліджуваних школярів зазначила, що найбільше їм подобається спрощеність спілкування у соцмережах. Те, що співрозмовник не може бачити дійсних емоцій, невербальних засобів, а також можна видавати себе не за того, ким ти є насправді.



**Рис. 2. Особливості Інтернет-спілкування, які подобаться підліткам**

Такі вподобання підлітків проявляються і в тому, що вони відчувають вседозволеність у віртуальному світі. Все, що вони там роблять, залишається без уваги дорослих. Відсутня відповідальність за агресію, відповідність суспільним нормам, презентування себе не так, як є в реальному житті тощо.

Кожен п’ятий підліток – вважає, що життя без інтернет-спілкування сумне та одноманітне, а кожен сьомий – забуває про свої щоденні обов’язки, що засвідчує наявність негативних чинників впливу Інтернету на підлітків та втрату ними життєвих цінностей.

Поруч з опитуваннями щодо існування Інтернету в житті школярів, ми звернули увагу на головну проблему нашого дослідження і для того, щоб зрозуміти яка кількість школярів в середньому ознайомлена з іграми “Синій кит” та “Біжи або помри” ми провели анонімне опитування.

Репрезентованою вибіркою стали учні Одаївської ЗОШ І-ІІ ст. віком 13-15 років. Опитувальник складався з 4 закритих запитань (дод. А). Це сприяло швидкому, точному орієнтуванні дітей в опитувальнику та реальним відповідям, які не залежали від другорядних факторів.

За результатами опитування 96% школярів знають про існування вище сказаних ігор; 64% з них намагалися дізнатись більше про ці ігри; 15% всіх опитуваних – зацікавила суть квесту; 5% зізнались в тому, що могли б почати грати із цікавості до завдань.



**Рис. 2. Інформативність школярів щодо існування онлайн-квестів**

Опрацьовуючи результати дослідження, можна стверджувати, що на даний час підлітки добре ознайомлені з існуванням груп смерті. Це спричинено не тільки популярністю даних квестів, але й великою кількістю розповсюдженої інформації у ЗМІ, на телебаченні тощо. Повідомлення щодо цих ігор, як їх знайти, як почати грати існують, але немає жодних порад, як вберегти себе та своїх дітей від попадання під вплив керівників таких смертельних груп.

**2.2 Розробка авторської методики на виявлення пріоритетних цінностей у житті підлітка**

Підлітковий вік характеризується пошуком себе, переосмисленням певних цінностей, тощо. Важливо, допомогти школяру визначитись що для нього є пріоритетним і на що необхідно орієнтуватись в подальшому. Тому у науковому дослідженні, ми обґрунтували роль особистісних цінностей у житті людини, зокрема підлітка.

Найбільш поширеним методом діагностування життєвих цінностей є методика “Ціннісні орієнтації” Рокича. Ця методика є зручною у використанні та універсальною. Проте, існують і певні недоліки. Велика кількість цінностей, які дещо перегукуються і можуть дезорієнтувати підлітка, а також розміщення поодиноких цінностей швидко набридає і тим самим зменшує ефективність методики. Тому, на нашу думку, є доречним розробити методику, де б цінності групувались і тим самим легше було б розставляти їхні пріоритети, а також були присутні питання, які б доповнювали методику.

Наша авторська методика отримала назву “Особистісні орієнтації – компас у житті” ( дод. Б ). Вона складається з п’яти блоків-цінностей, в яких згруповано по 6 взаємопов’язаних понять. Досліджуваний розставляє пріоритети блоків, а не поодинокі цінності. Це дає змогу не дезорієнтовуватись у поняттях і швидко визначати, що більш притаманне йому на даний час.

Ця методика є доречною у самодіагностуванні. Адже вона не потребує тривалої інтерпретації. Розставлені блоки за пріоритетністю доповнюються питаннями, відповіді на які сприяють підтвердженню, або противазі розставлення цінностей.

Ще одним ефективним кроком до вирішення проблеми підліткових суїцидів є створення тренінгів для батьків. Сучасний стиль виховання характеризується нав’язливим контролем дітей із боку батьків, задоволення всіх дитячих бажань тощо. Це аж ніяк не виховує самостійну, наполегливу, цілеспрямовану, відповідальну особистість і такі діти не готові до умов соціуму. Тому тренінгові заняття сприяють роз’ясненню батькам їхніх помилок у вихованні та вибору оптимальних шляхів їх виправлення. Вони є дієвими, адже якщо людина прийшла на таку форму роботи, то це означає, що вона вже розуміє свою проблему та готова прислухатись до ефективних порад.

**Висновки з розділу 2**

Трансформаційні процеси, що відбуваються в сучасному українському середовищі супроводжуються глибокою кризою всіх сфер його життєдіяльності. Не винятком є й інформаційне середовище.

Для з’ясування причин популярності Інтернету у житті підлітків, тематики інтернет-спілкування та рівень ознайомлення з існуванням небезпечних онлайн-ігор, нами були проведені опитування для дітей підліткового віку Одаївської ЗОШ І-ІІ ступенів Тисменицького району Івано-Франківської області.

Результати досліджень показали, що підлітки використовують Інтернет найчастіше для спілкування, а вже потім – для пошуку інформації для навчання.

Приваблює віртуальний світ дітей підліткового віку тим, що в його межах відбувається спрощене спілкування з великою кількістю людей. Не обов’язково бачити співрозмовника, можна приписувати собі зовсім непритаманні якості, відсутність відповідальності за слова та вчинки тощо.

За результатами проведеного опитування, про те, на якому рівні шкільна молодь володіє інформацією, щодо таких онлайн-квестів як “Синій кит” та “Біжи або помри”, ми виявили те, що сучасні підлітки добре ознайомлені з їх існуванням (96% опитуваних).

Була розроблена авторська методика на основі методики Рокича. Вона спрямована на виявлення тих цінностей в житті підлітка, які є пріоритетними в його житті на даний час. Складається вона із п’яти блоків цінностей та додаткових запитань. Досліджуваний повинен обрати для себе той блок, який є найбільш притаманний для нього на даний час. А також дати відповіді на запитання для власного розуміння ролі даних цінностей в його житті. На відміну від методики Рокича, наша методика “Ціннісні орієнтації – компас у житті” є спрощеною та вимагає менше затраченого часу. Вона є ефективною у самодіагностуванні та самоаналізі особистості.

**РОЗДІЛ 3**

**УМОВИ СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ ПРОФІЛАКТИКИ ВТЯГУВАННЯ ПІДЛІТКІВ В “САМОРУЙНІВНІ” ІГРИ**

**3.1 Оперативне реагування служб із кібербезпеки стосовно виникнення, поширення та модернізації смертельних ігор**

У зв’язку з переходом від індустріального до інформаційного суспільства, виникають проблеми, що обумовлені негативними факторами інформатизації. У сфері суспільних інформаційних відносин з’являється кіберзлочинність, яка поширюється по всьому світу. З метою забезпечення ефективної протидії таким негативним проявам настала нагальна потреба створення в Україні кіберполіції.

Впродовж останніх років одним із найпоширеніших та небезпечних кіберзлочинів є доведення неповнолітніх до вчинення самогубства. Кіберполіція співпрацює з батьками, соціальними педагогами, психологами та всіма небайдужими особами. Працівники кіберполіції звертались із проханнями бути пильними до підлітків, при можливості перевіряти їхня облікові записи та їхні аккаунти в соціальних мережах.

Так співробітники департаменту кіберполіції Національної поліції України стежать за створенням, модернізацією та діяльністю груп у соціальних мережах, куратори яких доводять дітей до вчинення самогубства.

Наприклад, у м. Івано-Франківську працівники кіберполіції щодня блокують підозрілі групи та аккаунти, а також разом із працівниками освітніх закладів рекомендують батькам наступне:

* приділяти більше уваги психологічному стану дитини;
* перевіряти соціальні сторінки своїх дітей та коло їх спілкування;
* звертати увагу шкіряні покриви та наявність пошкоджень;
* контролювати які фото, відео знаходяться в гаджетах дитини;
* намагатися зайняти вільний час дитини перебуванням у спортивних чи культурних секціях.

У м. Хмельницькому працівники кіберполіції у школах проводять спеціальні уроки безпеки, роз’яснювальну роботу як для дітей так і для батьків.

На Рівненщині здійснюють щоденний моніторинг соціальних мереж у пошуках підлітків, які пишуть про наміри суїциду.

Рівень реагування служб кіберполіції знаходиться на високому рівні. Працівники таких служб проводять профілактичну роботу серед дітей, а також реалізують моніторинг виявлення, поширення та модернізації смертельних ігор у соціальних мережах.

**3.2 Залучення дітей і молоді в педагогічно доцільні види різнобічної громадсько-дозвіллєвої діяльності серед дітей і молоді**

У сучасному суспільстві великий відсоток підлітків не бере участі в громадсько-дозвіллєвій діяльності, а оточує себе віртуальним світом, спілкуванням у соціальній мережі і марним проведенням свого вільного часу.

Зважаючи на прояви негативного впливу інтернет-простору, варто залучати підлітків до корисного проведення свого вільного часу.

Сучасні школярі мають широкий спектр вибору позашкільних дозвіллєвих закладів, які функціонують відповідно до здібностей та захоплень дітей. Вони організовують роботу з дітьми та молоддю за різними напрямами соціокультурної, туристично-краєзнавчої, науково-технічної, художньо-естетичної, дозвільно-розважальної, оздоровчої та інших напрямах.

Так, в м.Івано-Франківськ налічується 18 дитячо-юнацьких клубів за місцем проживання. Зокрема це “Богатир”, “Глобус”, “Ліра”, “Мрія”, “Ровесник”, “Сучасник” та інші, які відвідують діти віком від 6 до 18 років, в тому числі із сімей пільгових категорій та діти, схильні до правопорушень.

Здебільшого дитячо-юнацькі клуби – різнопрофільні. На даний час на базі клубів діють 48 гуртків та секцій. Це спортивні секції, гуртки художньо-естетичного спрямування, гуртки гуманітарного напряму, а також технічні та еколого-натуралістичні гуртки.

Працівниками клубів разом із дітьми проводять розважально-виховні заходи такі як талант-шоу, ігрові атракціони, творчі майстерні, дискусії, вивчають іноземні мови, відпрацьовують практичні дії в умовах виникнення надзвичайних ситуацій тощо.

Працівники центрів стверджують, що підлітків зацікавлюють новітні форми дозвілля, такі як квест, флешмоб, буккорисинг, майстер-класи.

Квест – це спортивно-інтелектуальна гра, основою якої є пошук за якомога коротший час певного місця розташування шляхом послідовного виконання заздалегідь підготовлених завдань [ Лук’янюк В., 2018 ].

Флешмоб – це несподівана поява групи людей в заздалегідь запланованому місці. Після закінчення запланованої акції її учасники розчиняються в натовпі перехожих людей, що і викликає ефект раптовості. Зазвичай флешмоби організовано через всемере́жжя чи інші сучасні засоби комунікації [ Вікіпедія, 2017 ].

Буккросинг – це процес звільнення книг. Людина, прочитавши книгу, залишає («звільняє») її у громадському місці (парк, кафе, поїзд, станція метро), для того, щоб інша, випадкова людина могла цю книгу знайти та прочитати; та у свою чергу повинна повторити процес [ Вікіпедія, 2016 ].

Такий обмін є популярним в світі Інтернету, де створюються відповідні групи і користувачі діляться книгами, які зацікавили інших, а пізніше присилають їх на вказану адресу.

Майстер-клас – метод навчання та конкретне заняття із вдосконалення практичної майстерності, що проводиться фахівцем в певній галузі діяльності [Вікіпедія, 2017 ].

Таким чином, під час таких форм дозвілля підлітки вирішують логічні завдання, здійснюють пошуки оригінальних рішень тощо.

**3.3. Запобігання втраті життєвих цінностей серед шкільної молоді**

Кожна людина впродовж життя спрямовує свою діяльність на задоволення власних життєвих цінностей. Вони змінюються, але їхня наявність створює сенс життя. Життєві цінності – це цілі, які людина прагне задовольнити протягом певного часу. Саме підлітковий вік є тим періодом, коли ціннісні орієнтації стрімко змінюються під впливом суспільства, батьків, школи. Однак, ці зміни не завжди є позитивними. В певних випадках відбувається втрата життєвих цінностей, що призводить до втрати сенсу життя. Адже немає на що орієнтуватись і часто по такій причині виникає депресія.

Під впливом ціннісних орієнтацій сім`ї на особистісному рівні дитини відбувається відбір духовних, моральних цінностей, які залишаться, зітруться або трансформуються під впливом вимог суспільства. Якщо суспільні духовні цінності та ідеали суперечать особистісним, відбувається відторгнення частини або руйнація всієї ціннісної системи дитини, що у свою чергу може спричинити внутрішню кризу, яка виявляється передусім у дезорієнтації та спустошеності.

Варто зауважити, що цінності кожної людини індивідуальні, як і відбитки пальців. Зазвичай, вони формуються у віці до 12 років – завдяки або всупереч нашим батькам, під впливом школи, вчителів, культури, тощо. Цінності, виступають своєрідним компасом у регулюванні життєдіяльності особистості. Якщо подивитися на ієрархію пріоритетів різних людей, то в багатьох на початку списку виявляться любов, свобода, розвиток, але кожен визначає ці поняття у відповідності зі своїм розумінням.

Тому поряд із повсякденним навчанням, необхідно прищеплювати школярам те, що дуже важливо визначитися з тим, що є найбільш головним для них, адже життєві цінності допомагають формувати характер і контролювати власні вчинки, бажання і рішення.

Є дуже ефективний спосіб визначити свої цінності. Підліткам пропонується скласти список того, що здається їм найбільш важливим у власному житті – настільки важливим, що вони не зможуть бути щасливими без цього. Початковий список може бути дуже довгим – це не страшно, вони відкоригують його пізніше.

Пізніше варто їм переглянути свій список і запитати себе:

– Це дійсно те, без чого я не зможу жити щасливо?

– Без цього моє життя дійсно буде здаватися нестерпним?

Якщо є хоч якийсь сумнів, то вони можуть видалити це зі списку.

Повторювати цей процес можна до тих пір, поки список не скоротиться до шести – десяти значень. Ось тепер у них є список найбільш важливих саме для життєвих цінностей. Спираючись на них, вони зможуть йти по життю, відчуваючи свою значущість і задоволення всім, що будуть робити [ Життєві цінності особистості, 2017 ].

Суспільство розвивається з плином часу. Тому й не дивно, що сучасні підлітки схильні виставляти своє життя, свої думки, переживання в світі соціальних мереж. І порятунку від відторгнення, самотності, втрати цінностей вони шукають в тому ж середовищі. Саме тут появляються “однодумці” синього кита, які готові допомогти втілити задумане і навіть прокоординувати як це зробити.

Соціальний педагог повинен знаходити можливості наголошувати, що саме життя вже є пріоритетною цінністю кожної особистості. Просто жити – це вже є велике благо. І список всіх наступних цінностей, які людина собі виділяє, є тією дорогою, по якій повинна вона рухатись впродовж всього життя.

**3.4 Соціально-педагогічна діяльність із батьками для ознайомлення їх з методами контролю феноменів, які цікавлять їхніх дітей**

Аналіз причин потрапляння дітей в суїцидальні ігри, дав змогу виявити, що поруч з втратою життєвих цінностей, однією з найбільш поширеніших причин, є непорозуміння з дорослими, пошук і незнаходження підтримки в рідних та криза дитячо-батьківських стосунків. Саме соціально-педагогічна діяльність із батьками повинна спрямувати поведінку батьків на виявлення та знешкодження бажання дитини взяти участь в таких іграх.

Насамперед соціальний педагог повинен інформувати батьків, щоб вони слідкували чи немає пошкоджень на тілі дитини. Це можуть написи, малюнки, зокрема, вишкрябані на поверхні шкірного покриву.

Час від часу батькам необхідно перевіряти аккаунти дитини. Звертати увагу на записи дитини. Цікавитись закритими групами, які відвідує дитина. Часто в поведінці може не проявлятися нахилів до здійснення дій, які вимагає куратор гри, але періодичне виконання завдань ставить дитину в безвихідне становище. Соціальні сторінки – це те інформаційне джерело, яке повинне слугувати для батьків засобом кращого пізнання дитини.

Надто багато вільного часу слугує для дитини пошуком пригод. У роботі з батьками соціальний педагог має наголосити на необхідності змістовного розподілу вільного часу дитини. Варто надати школяру можливість займатися улюбленими справами і допомагати йому в цьому.

Завжди ефективним для батьків є контроль за колом спілкування дитини.

Поряд з рекомендаціями щодо бажаних дій батьків є певні вчинки, які недопустимі у взаємодії з дитиною, яка може бути потенційною жертвою смертельних ігор.

Батькам не варто влаштовувати перевірки й огляди – дитина тільки закриється та навчиться краще приховувати свої дії. Підлітку потрібна своя територія, приватне життя.

Спілкування в соціальних мережах є частиною життя дитини і вона буде не готова з нею розлучитися. Щоб продовжити спілкування, підліток може потайки заходити в Інтернет. Це привчить його обманювати. Якщо ж дитина дуже слухняна та не буде порушувати заборону, то розуміння того, що віртуальне життя друзів проходить повз нього зробить підлітка нещасним.

Не варто вимагати від дитини того, щоб вона відповідала всім очікуванням батьків.

Порівнюючи підлітка з іншими, дорослі відкидають його таким, яким він є. Це порушує самоідентичність підлітка і розвиває в ньому відчуття самотності, непотрібності і своєї неповноцінності.

Батьки часто лякають підлітка невідомістю (фрази змісту “тільки спробуй”). Незрозумілі покарання розвивають фантазії на тему “що ж це могло б бути”. Такі фрази посилюють страх, який може стати для дитини нестерпним. Якщо ж після скоєння заборонених дій, покарання дитини виявилося занадто незначним або й не було взагалі, то батьки втрачають авторитет.

Найважливіше не ігнорувати маніпулятивні фрази дитини на тему її смерті (“краще б я помер ...”, “що б Ви сказали на моїх похоронах?” тощо). Дитину, яку все влаштовує, не цікавить питання смерті. Порушення такої теми може бути як сигнал того, що батькам необхідно звернути увагу на власну дитину, адже їй чогось не вистачає. Дуже важливо, щоб дорослі говорили про смерть з дитиною: про те, що вона може бути жахлива, що некрасива, що чекає людину після неї. Така тема бесіди змусить задуматися про смерть і побачити її не тільки своїми очима.

Незалежно від того, чи є висловлювання про бажання померти передбачуваними чи спробою маніпуляції, батькам слід спробувати виявити ознаки небезпеки.

Стратегічними напрямами батьківської допомоги дітям із суїцидальним ризиком спеціалісти вважають поліпшення стосунків у сім’ї, підвищення самооцінки, самоповаги дитини, а також покращення спілкування в родині. Всі ці заходи мають на меті підвищення самоцінності особистості дитини, коли суїцидальні наміри втрачатимуть сенс[Небезпечні квести для дітей: профілактика, с. 64 ].

Співпраця соціальних педагогів та батьків є чи не найважливішим чинником подолання різних впливів на дитину. Підлітковий вік – це період протесту, а злагоджене спрямування дитини дасть змогу подолати труднощі.

**3.5 Рекомендації щодо соціально-педагогічної діяльності з дітьми для запобігання виникнення цікавості до смертельних ігор**

Варто розуміти, що поширення цих небезпечних квестів відображає проблеми, які є не лише в дітей, а й у суспільстві загалом, насамперед у ставленні дорослих до дітей. Нерозуміння, неувага до дитячого життя, не виділення часу, байдужість до проблем, які хвилюють дітей, зверхність або, навпаки, надмірний контроль та гіперопіка, накопичуючись, призводять до формування закритості дитини, відчуття в неї самотності та непотрібності, пошуку можливих виходів із таких ситуацій відповідно до її рішень та можливостей. Один із таких шляхів, який відомий з давніх часів, – втеча від реальності, який у наші часи спростився завдяки створенню віртуального світу, віртуальних друзів, віртуального спілкування та віртуального життя, в якому і смерть здається віртуальною [ Небезпечні квести для дітей: профілактика залучення, с. 56 ].

Робота з дітьми, де вони могли б себе розкривати є основною ланкою профілактики підліткових самогубств. Важливо залучати дітей в шкільні заходи, організацію дозвілля. В сучасних реаліях шкільного життя простежується інтенсивна робота з обдарованими дітьми, талановитими. Ті діти, які не проявляють себе, губляться в процесі шкільної діяльності. Тому соціальний педагог має допомагати таким дітям знайти власні можливості для прояву себе. Рекомендувати дітям гуртки відповідно до їх здібностей, вчити їх долати труднощі.

Ефективною у роботі з дітьми, що мають певні проблеми є організація підліткових ігор. Вони дають змогу краще пізнати інших, зменшують напругу в групі дітей, сприяють покращенню міжособистісного спілкування та розумінню один одного. Прикладом може стати гра “Моє життя / Ваше життя” [Ленчовська А., 2006 ].

Дітям пропонується написати події, які трапилися з кожним, чи як вони сподіваються, будуть важливими в їхньому житті чи змінять їхнє життя в майбутньому (див. табл. 1–2).

Таблиця 1

**Моє життя**

|  |  |
| --- | --- |
| Моє життя 10 років тому | Моє життя зараз |
| Моє життя 5 років тому | Моє життя через 10 років |

Потім вони діляться на групи по 4-5 чоловік у кожній і намагаються прогнозувати життя свого покоління.

Таблиця 2

**Життя мого покоління**

|  |  |
| --- | --- |
| Життя мого покоління 10 років тому | Життя мого покоління зараз |
| Життя мого покоління 5 років тому | Життя мого покоління через 10 років |

Ще не менш дієвими іграми є ті, де є можливість побути на місці іншої людини для розуміння її стану, внутрішніх проявів. Наприклад, доречною є гра “Плагіат”.

Соціальний педагог у школі є чи не найпершою особою, яка виявляє дітей з вищевказаних категорій. Беззаперечно, такі діти потребують більшого моніторингу з боку соціального педагога та практичного психолога.

Виявивши дітей, які є потенційними учасника смертельних ігор, не варто категорично забороняти участь у них. Все, що заборонено – зацікавлює ще з більшою силою.

**Висновки з розділу 3**

У сучасному суспільстві присутній високий рівень тривожності і саме підлітки є найбільш вразливою категорією, яка легко піддається негативному впливу оточенню. Для профілактичної активної роботи з кіберзлочинністю була створена кіберполіція, працівники якої оперативно реагують на будь-які прояви інтернет-небезпеки. Не винятком стала і ситуація зі смертельними іграми. Тому працівники кіберполіції проводили роз’яснювальну, профілактичну роботу серед учнів навчальних закладів усіх міст. До роботи залучали батьків та педагогічні колективи. Це знизило рівень поширення груп смерті у віртуальному просторі.

На противагу інтернет-залежності варто залучати підлітків до громадсько-дозвіллєвої діяльності. Популяризувати позашкільні клуби, центри творчості, спортивні клуби тощо. Одним із різновидів соціальних інституцій, які поєднують різні напрями дозвіллєвої діяльності є клуби за місцем проживання. Зокрема, в Івано-Франківську таких клубів налічують 18. Пріоритетними напрямами дозвілля для підлітків є такі інноваційні форми як квести, флешмоби, майстер-класи та буккросинг.

Соціальний педагог у своїй діяльності повинен наголошувати підліткам, що пріоритетною цінністю кожного є насамперед життя. Життєві цінності допомагають формувати характер підлітка, контролювати його вчинки і рішення. В цьому руслі особливу увагу варто приділяти формуванню особистісних цінностей у дітей із груп ризику. Необхідно залучати дітей до заходів, в яких діти мали б змогу розкрити свої здібності, віднайти можливості прояву своїх індивідуальних якостей. У роботі з дітьми, які мають певні проблеми, можна використовувати підліткові ігри, які дають змогу краще пізнати себе та інших. Прикладом можуть бути ігри “Моє життя”, “Плагіат”.

Одночасно необхідно проводити роботу і з батьками. Переконувати їх у необхідності приділяти більше часу спілкуванню з дитиною, стежити батькам за аккаунтами дітей, змістовно наповнювати вільний час дитини, інформувати батьків щодо написів, малюнків на поверхні шкірного покриву дитини тощо.

Співпраця соціальних педагогів та батьків є одним із важливих чинників подолання негативних впливів на дитину. А спеціально організована робота педагога соціальної сфери сприяє профілактиці залучення підлітків в небезпечні онлайн-квести.

**ВИСНОВКИ**

У нашому дослідженні здійснена спроба обґрунтування соціально-педагогічної діяльності у сфері профілактики підліткових самогубств через захоплення онлайн-іграми, зокрема “Синім китом”.

Досліджено процес виникнення та поширення небезпечних онлайн-квестів. В Україні поширенням гри можна вважати кінець 2016 року, а найбільш масове залучення до гри відбувалось упродовж лютого – квітня 2017 року. Ці ігри мають російське походження, де і були перші їх жертви. У дослідженні висвітлено перші наслідки квестів, а саме дитячі суїциди, зокрема, на території Івано-Франківської області. Ці квести спрямовані саме на підлітковий вік. У віці 12-16 років у дітей часто виникають непорозуміння з дорослими. Бажання бути самостійним стикається з батьківськими повчаннями, а прагнення пізнати все, що заборонено – з педагогічними вказівками. В Інтернеті з’явились англомовні пошуки груп смерті, що свідчить про їх поширення на Захід.

Результати опитування школярів свідчать те, що знача кількість підлітків ознайомлені з існуванням груп смерті в Інтернет просторі (96% опитуваних). Цікавим виявився той факт, що 5% опитуваних зізнались в тому, що могли б почати грати в такі квести просто з цікавості до завдань. А це свідчить, що з самого початку діти сприймають це як просто гру, тому вчинення самогубств варто розглядати як злочин доведення до самогубства і карати винних за законом.

Авторська методика сприяє аналізу цінностей які є важливими для підлітка на даному етапі його життя. Вона проста у використанні, адже не потребує тривалої інтерпретації; містить в собі блоки цінностей, що допомагає швидкому розставленню пріоритетів; має додаткові запитання, які сприяють кращому осмисленню того, що важливо на даний час для підлітка. Методика може використовуватись у соціально-педагогічній діяльності з дітьми, а також її можна використовувати індивідуально для самоаналізу.

Соціально-педагогічні рекомендації для батьків, а також педагогічна діяльність із дітьми повинна базуватись на розумінні, що втеча від реальності не є способом порятунку. Спроби дітей знайти підтримку в онлайн-друзів, відхід від реальності є першим проявом особистісних проблем підлітка. Соціальний педагог має сприяти залученню до шкільного життя саме тих дітей, які ще не розкрилися в шкільному соціумі. Він повинен навчити їх долати непорозуміння та досягати поставленої мети. Запропоновані ігри для підлітків сприятимуть згрупуванню дітей та кращому взаєморозумінню.

Систематизовані рекомендації для батьків повинні сприяти налагодженню дитячо-батьківських стосунків. Просто заборонити підлітку відвідувати соціальні мережі призведе до протесту та ще до небезпечніших наслідків. Необхідно вміло контролювати діяльність дитини на сторінках Інтернет простору, а також простежувати зміни в самій дитині та її зовнішності.

Життєві цінності – це цілі, які людина прагне задовольнити впродовж певного часу. Саме підлітковий вік є тим періодом, коли ціннісні орієнтації стрімко змінюються під впливом суспільства, батьків, школи. Втрата життєвих цінностей призводить до втрати сенсу життя. Адже немає на що орієнтуватись і часто за такої причини виникає депресія. Соціальний педагог зобов’язаний при кожній можливості наголошувати, що саме життя вже є пріоритетною цінністю кожної особистості.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Бондаровська В. Психологічні аспекти використання комп’ютера. Небезпека нових інформаційних технологій та розвиток здібностей дітей за допомогою комп’ютера. *Газета «Психолог».* 2005. № 25 (169) С 64.
2. Буккросинг. Вікіпедія. [ Електронний ресурс]. Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D1%83%D0%BA%D0%BA%D1%80%D0%BE%D1%81%D0%B8%D0%BD%D0%B3>. 2016.
3. Васильєва Р. Підготовка майбутніх учителів до формування безпечної поведінки підлітків у позаурочній діяльності : метод. реком. [ Електронний ресурс ]. Режим доступу : http://eprints.zu.edu.ua/4166/.
4. Войтко В. Характерні особливості суїциду та суїцидальної поведінки: навчально-методичний посібник. Кропивницький: КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», 2016. 44 с.
5. Групи смерті “Синій кит”: Хто і як вбиває українських підлітків // [Електронний ресурс]. Режим доступу : https://nnovosti.info/articles/grupi\_smerti\_sinij\_kit\_hto\_i\_jak\_vbivaje\_ ukrajinskih\_pidlitkiv\_video-535.html . 2017.
6. Дитячі самогубства : Інтернет-портал “Tochka.net” [Електронний ресурс]. Режим доступу : [http://lady.tochka.net/20870-detskie-samoubiystva-shokiruyushchie-tsifry-i-prichiny . 2012](http://lady.tochka.net/20870-detskie-samoubiystva-shokiruyushchie-tsifry-i-prichiny%20.%202012).
7. Життєві цінності особистості. [Електронний ресурс ]. Режим доступу : [http://kipt.sumdu.edu.ua/vykhovannia/psykholohichna-sluzhba/item/533-zhyttievi-tsinnosti-osobystosti.html . 2017](http://kipt.sumdu.edu.ua/vykhovannia/psykholohichna-sluzhba/item/533-zhyttievi-tsinnosti-osobystosti.html%20.%202017).
8. Кизименко Л. Словник-довідник соціального працівника . [Електронний ресурс]. Режим доступу : http:// ipp.lp.edu.ua/Library/004/004.html. 2004.
9. Кіберполіція врятувала від "синіх китів" ще двох підлітків [ Електронний ресурс ]. Режим доступу : https://www.ukrinform.ua/rubric-society/2185792-kiberpolicia-vratuvala-vid-sinih-kitiv-se-dvoh-pidlitkiv.html. 2017.
10. Ленчовська А. Джерела толерантності. Психологічні ігри, спрямовані на формування комунікативних навичок, навичок командної роботи, розкриття потенціалу і ще багато чого. [Електронний ресурс]. Режим доступу : <http://www.tolerspace.org.ua/Skapbn-ps/01.htm>. 2006.
11. Лук’янюк В. Словник іншомовних слів. [ Електронний ресурс ]. Режим доступу : http://www.jnsm.com.ua/cgi-bin/u/book/sis.pl?Qry=%EA%E2%E5%F1%F2. 2018.
12. Майстер-клас . Вікіпедія . [ Електронний ресурс ]. Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%80-%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D1%81>. 2017.
13. Молчанов М. “Синій кит” і цукерки з лезами. Як живуть і розповсюджуються міські легенди . [Електронний ресурс]. Режим доступу : [https://snob.ru/selected/entry/122243. 2017](https://snob.ru/selected/entry/122243.%202017).
14. Небезпечні квести для дітей : профілактика залучення: методичні рекомендації. К. : ТОВ “Агентство “Україна”. 2017. 66 с.
15. Ничай О. На Прикарпатті кіберполіція заблокувала доступ до гри “Синій кит” . Галицький кореспондент . [ Електронний ресурс ]. Режим доступу : http://gk-press.if.ua/na-prykarpatti-kiberpolitsiya-zablokuvala-dostup-do-gry-synij-kyt/.-2017.
16. Онландія – безпечна веб-країна. Безпека дітей в Інтернеті. [Електронний ресурс ]. Режим доступу : <http://www.onlandia.org.ua/vote/>.
17. Попередження суїцидальної поведінки дітей та підлітків. Методичні рекомендації. Все для вчителя. 2004. № 10-11. С.53–64.
18. Прийменко В.Діти, які грають в ігри, або комп’ютерна залежність. Газета “ Психолог ”. 2006. № 46. 16 с.
19. Шульга В. , Сорочинська В. , Юр’єва К. , Левченко К. Проблеми освіти : науково-методичний збірник . К. : Науково-методичний центр вищої освіти, 2006. 264 с. ( Спец. вип. ).
20. Психологія суїциду: Навч. посібник / ред. В. Москалець. Київ– Івано-Франківськ: Плай, 2002. 249 с.
21. Психологія суїциду: Посібник / ред. В. Москалуць. К.: Академ-видав, 2004. 288 с.
22. Рибалка В.В. Психологічна профілактика суїцидальних тенденцій в учнівській молоді: Методичні рекомендації. К.: ІПППО АПН України, КФ ВМУРоЛ «Україна», ПП Щербатих О. 2007. 68 с.
23. "Синій кит": Чому Україна програє інтернету дитячі життя. [Електронний ресурс]. Режим доступу : [https://ua.112.ua/statji/synii-kyt-chomu-ukraina-prohraie-internetu-dytiachi-zhyttia-385327.html. 2017](https://ua.112.ua/statji/synii-kyt-chomu-ukraina-prohraie-internetu-dytiachi-zhyttia-385327.html.%202017).
24. Сині кити: у Донецьку та Івано-Франківську підлітки "зіграли" у смертельну гру. [ Електронний ресурс ]. Режим доступу : <https://tsn.ua/kyiv/prodazh-biznesu-i-proschalna-sms-ubitiy-v-centri-kiyeva-pidpriyemec-peredchuvav-nablizhennya-smerti-880093.html>. 2017.
25. Сирова А. Попередження нещасних випадків серед дітей шкільного віку. Веста: Вид. «Ранок». 2008. 176 с.
26. Снітко М. Вплив Інтернет-спілкування на міжособистісну взаємодію підлітків. Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки. 2013. № 11(2). С.94-98 .
27. Статистика суїциду : Інтернет-портал «Интересный блог» . [Електронний ресурс]. Режим доступу : <https://aae.su/statistika-suitsida-2017-po-stranam.html>.
28. Третиннікова Л. Профілактична робота з дітьми з девіантною поведін- кою . Соціальний педагог. 2014. № 7 (91). С. 17–27.
29. Флешмоб . Вікіпедія . [Електронний ресурс]. Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%BB%D0%B5%D1%88%D0%BC%D0%BE%D0%B1>. 2017.

Додаток А

**Опитувальник**

1. Чи знаєш ти про існування у соціальних мережах небезпечних ігор “Синій кит” та “Біжи або помри”?

ТАК НІ

2. Чи намагався (намагалась) ти дізнатись більше про ці ігри з різних джерел ( в т.ч. шукати сторінки з даними іграми)?

ТАК НІ

3. Чи зацікавила тебе суть квесту?

ТАК НІ

4. Чи переслідувала тебе думка почати грати в гру з цікавості?

ТАК НІ

Додаток Б

**«Ціннісні орієнтації – компас у житті»**

1.Навчання, розвиток, життєва мудрість, старанність, пізнання *(Освітній блок).*

2. Любов, щасливе сімейне життя, повага, чуйність, щастя інших, шлюб *(Сімейний блок).*

3. Матеріально забезпечене життя, робота, активне життя, незалежність, раціоналізм, задоволення всіх бажань *(Матеріальний блок).*

4. Розваги, свобода, незалежність, продуктивне життя, наявність хороших друзів, життєрадісність *(Блок безтурботного життя).*

5. Самоконтроль, широта поглядів, непримиренність до власних та чужих недоліків, високі запити, розвиток, акуратність *(Блок педантичності)*

Питання, на які необхідно дати відповідь:

* Ви станете досконалою людиною, якщо втілите в життя власні цінності?
* Якою мірою на даний час реалізовані Ваші цінності?
* Через 5 років зміняться Ваші цінності?
* Який ідеальний варіант розміщення блоків цінностей?
* Чи варто щось міняти у власному житті на даний час, щоб досягти реалізації Ваших цінностей?

*Інтерпретація.* Пріоритетність цих блоків свідчать про те, що є основним у житті особистості і до чого вона прагне в першу чергу. Стандартні запитання дадуть змогу визначитись чи правильним є вибір цінностей і чи індивід вже на шляху їх реалізації.

***Соціально-педагогічний тренінг***

**Тема**: Вбережи себе від небезпечних онлайн-квестів для підлітків.

**Виховна мета**: Виховати в підлітків безпечне поводження в Інтернеті та запобігання їх втягнення в смертельні онлайн-квести.

**Завдання виховного тренінгу**:

* розширити знання учнів про мережу Інтернет;
* провести профілактичну роботу щодо вчинення самогубств шляхом онлайн-квестів ( “Синій кит”, “Біжи або помри”);
* формувати навички поведінки в соціальних мережах;

**Цільова аудиторія:** учні підліткового віку.

**Вікова категорія:** 14-16 років.

**Кількість учасників тренінгу:** 10-15 осіб.

**Тривалість тренінгу:** 1годину 20хвилин.

**Обладнання:** проектор, комп’ютер, презентація, роздрукований матеріал .

**Вступна частина**

*Соціальний педагог:* Сучасний світ розкриває перед нами великі можливості. Ми використовуємо все, що є нам підвладне. Найбільш глобальним джерелом з якого ми черпаємо інформацію, проводимо різні маніпуляції тощо, є мережа Інтернет. На сьогоднішній день мільярди людей є користувачами Інтернету. Беззаперечно, це один з найкорисніших винаходів людства. Проте, все що є в масовому використанні, може нести небезпеку. Сьогодні ми поговоримо про небезпеку яка може вас підстерігати в соціальних мережах.

Що кожен із вас очікує від сьогоднішнього виховного соціально - педагогічного тренінгу? Кожному із вас, після висловлення власної думки, я вручатиму синю стрічку яка є символом запобігання насильству, в тому числі і в Інтернеті.

*( міркування учнів)*

Давайте поділимося власними фактами про існування Інтернету у нашому житті.

**Вправа 1. “ Діти сучасності ”**

Мета: поділитися інформацією про існування Інтернету у житті кожного із вас.

Дайте відповіді на питання:

1.Твоє перше знайомство з Інтернетом відбулося:

в школі в комп’ютерному клубі дома

2. В скількох соціальних мережах ти застрахований?

в жодній 1 2 більше двох

3. Що найчастіше робиш в Інтернеті?

a) інформацію до уроку шукаю

b) граю в ігри онлайн;

c) переписуюся з друзями;

d) спілкуюся в чатах;

e) заводжу нових друзів;

f) інша відповідь\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ .

4. Коли ти входиш в Інтернет…

a) на уроках;

b) у вільний час;

c) переважно вночі;

d) інша відповідь\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ .

5. Як батьки відносяться до твого захоплення Інтернетом?

добре погано не цікавляться

6. Найчастіше ти відвідуєш сайт \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_?

Отож,з ваших відповідей можна зробити висновок про те, що мережа Інтернет відіграє важливу роль у вашому житті.

Наші життєві цінності формуються під впливом, насамперед, соціального середовища та сімейного, а на дітей підліткового віку – найбільший вплив має інформаційне середовище.

**Вправа 2. “Відлуння життєвих цінностей”**

Мета: виявити існуючі цінності та навчитись аналізувати побачене для пошуку варіантів вирішення проблемної ситуації.

Пропоную нам разом проаналізувати власні життєві цінності за допомогою метафоричних карт. Вправа націлена **на формування погляду «згори» на цінності, які є у кожного із вас, на їх пріоритетність, важливість.**

**Витягніть з колоди навмання будь-які 4 карти.**

**1 Які цінності на даний час є важливими для Тебе? Інтерпретуйте зображення з карти, а саме те, які цінності Ти там бачиш.**

**2 Як Ти бачиш своє майбутнє через 5 років?**

**3 Які небезпеки Тебе очікують в світі Інтернет-спілкування?**

**4 Вибери ту карту, яка характеризує Твій внутрішній стан на даний момент.**

**Обговорімо ваші інтерпретації.**

**Асоціативні карти – один з нових і ефективних інструментів в роботі з дітьми, підлітками та дорослими. Він дозволяє в короткі терміни отримати необхідний об’єм інформації для якісної роботи. Карти надають можливість побачити будь-яку картину міжособистісних та особистих відносин.**

**Вправа 3 “Правда чи брехня”**

**Мета: ознайомити підлітків з актуальними фактами про мережу Інтернет.**

Інформаційна сучасність дозволяє нам знати більше, аніж це було раніше. Більшість того, що нас цікавить, ми можемо знайти у Інтернет просторі. Але чи багато ми знаємо про саму мережу Інтернет? Пропоную зіграти в інтелектуальну вікторину “Правда чи брехня”.

* Інтернет був придуманий в 1969 році, здавалося б, недавно, але вже сьогодні число користувачів глобальної мережі становить кілька мільярдів. (так)
* У Китаї працюють спеціальні заклади для лікування людей, залежних від інтернету. (так)
* Кожен день зламується близько 30 сайтів по всьому світу. (ні, 30 тисяч)
* 15% дорослого населення США не користуються всесвітньою мережею. (так)
* Вчені включили до списку психічних розладів інтернет-залежність. (ні, лиш точиться суперечка)
* Перша web-камера була розроблена в Кембриджському інституті, співробітники придумали це пристрій від ліні, щоб не відходячи від робочого місця перевіряти, чи приготувалася кава в апараті.(так)
* Якби Facebook був державою, то він був би на 3-му місці за чисельністю населення. (так)
* Радіо в свій час було потрібно майже 40 років, щоб привернути увагу 50 мільйонів слухачів, а телебаченню — 13 років. Дивно, але Інтернету знадобилося всього 1 рік, щоб ним стали користуватися така ж кількість людей. (ні, 4 роки)

Ви чудово справились із питаннями.

Нажаль, прояви насильства у соціальних мережах є не новинкою. З 2016 року почали поширюватись небезпечні онлайн – квести для підлітків. Найбільшу популярність придбала група «Синій кит», крім того, відомі «Розбуди мене о 4:20», «Я у грі», «Море китів», «Тихий дім»... Зазвичай вони об’єднані спільною символікою – це кити. Цей символ обраний не випадково, адже кити – одні з небагатьох видів ссавців, що можуть звести рахунки з життям, самовільно викидаючись на берег.

**Вправа 4 “Форум-театр”**

Мета: навчитись входити в становище інших людей та шляхом обговорення знаходити вихід із проблемних ситуацій.

Пропоную провести зараз імпровізований форум-театр. Сутність методики форум-театру - це пошук в рамках запропонованої вистави, разом із учасниками й учасницями, шляхів вирішення проблеми чи виходу зі складної життєвої ситуації. В розігруванні поданих ситуацій ви повинні зобразити вирішення тієї проблеми яка вказана.

Ваша роль відповідно та, яку картку ви обрали: агресор, жертва, нейтральні особи.

В будь- який момент розігрування ситуації, я можу зупинити виставу та почати обговорення.

*Ситуація 1: 14-літня Віолета росте у неповній сім’ї, тому часто конфліктує з мамою через те, що вона не розуміє та не підтримує школярку. Віолета більшість вільного часу проводить за комп’ютером в соціальних мережах, де нещодавно познайомилась з однолітком Дмитром. Хлопець декілька раз у спілкуванні згадував, що почав грати у дуже популярний онлайн-квест і запропонував Віолеті теж спробувати, адже майже завжди вона скаржиться на самотність. Дівчина прислухалась до поради. Через деякий час мати випадково помітила у дочки відкриті аккаунти із назвою “Синій кит”. Мати планує провести виховну бесіду із дочкою.*

Зобразіть продовження даної ситуації.

* Як на вашу думку розвивались події далі?
* Чи прислухається Віолета до маминих застережень та заборон щодо таких ігор?
* Яким чином можливо налагодити батьківсько-дитячі відносини у даній сім’ї?

*Ситуація 2: У школярки Наталі часто виникають непорозуміння з однолітками . Декілька днів тому її однокласники дещо принизили дівчинку перед іншими школярами . У стані смутку та розчарування вона почала шукати підтримки у віртуальному світі. Натрапивши на групи з смертельними онлайн-квестами, вона вирішила спробувати взяти участь. Через деякий час виконавши певну кількість завдань,дівчинка злякалась та вирішила покинути гру. Проте, її особистий куратор почав погрожувати. Наталя наважується про все розповісти батькам.*

* Чому саме таке продовження цієї ситуації є доречним?
* Як відреагують батьки на те, що їх дочка має вагомі проблеми у спілкуванні з однокласниками?
* Які будуть їхні дії щодо гри?
* Як дівчинка може налагодити взаємини з однолітками?

Сподіюсь, навички, які ви отримали в даній вправі, стануть вам у пригоді в майбутньому житті.

В підлітковому віці психіка є дуже нестабільна тут і перша любов, особисті драми, переживання. В такому стані людина морально ослаблена. Якщо вона попадає під чийсь вплив то це серйозно.

Насправді, підлітки які потрапляють в під вплив таких ігор, є жертвами соціопатів і потім стають психічно вразливими ще на довго.

Варто пам’ятати, що “Зі смерті немає повернення. Це не гра, це – вбивства, на яких заробляють дорослі злочинці”.

Тому для того, щоб не стати жертвою “Синього кита” та суміжних квестів необхідно пам’ятати правила “5 Не” :

* Не вступай в сумнівні групи, навіть якщо там є багато однолітків;
* Не видавай приватну інформацію незнайомим людям у соціальних мережах;
* Не виконуй те, що від тебе вимагають в мережі Інтернет;
* Не довіряй всьому, що там пишуть чи тобі кажуть. Краще отримай пораду від близьких;
* Не приховуй від батьків те, чим ти займаєшся у соціальних мережах. Вони завжди готові тебе вислухати.

Кожна людина у світі, народжена не просто так. Кожен з нас може стати корисним для суспільства саме зараз. Кожен з вас є унікальним, неповторним. І саме життя є пріоритетною цінністю для кожного. Проте, для того щоб кожен із вас знав у якому напрямку розвиватись, я пропоную вам самостійно у вільний час пройти методику “Ціннісні орієнтації – компас в житті”. Необхідно обрати ту групу цінностей яка найбільш притаманна вам та відповісти собі на вказані запитання. В подальшому обговоріть результати із батьками або соціальним педагогом про шляхи реалізації ваших цінностей.

Отже, чи отримали ви сьогодні бажану інформацію?

Ви задовольнили свої очікування?

Будете ви використовувати отримані знання та навички в подальшому?

Продовжіть речення:

* Сьогодні я дізналась (вся), що…
* В майбутньому буду використовувати такі вміння…
* Найбільше емоцій в мене викликала вправа…

Отож,

Працюй, ніби тобі не потрібно грошей;

Люби, ніби тобі ніхто ніколи не завдавав болю;

Танцюй, ніби ніхто на тебе не дивиться;

Співай, ніби ніхто тебе не чує;

Живи, ніби на землі рай...

Живи і будь щасливим!!!

*Дякую за спільну продуктивну діяльність!*