**Виховний захід «Гра в смерть»**

***Мета:***

* ***формування навичок поведінки в інформаційному суспільстві з метою забезпечення особистої безпеки;***
* ***розглянути з учнями різновиди небезпечних підліткових ігор в Інтернеті;***
* ***сформулювати способи безпечної поведінки дитини у віртуальному просторі.***

***Форма проведення: година спілкування.***

**Хід заняття**

**І. Організаційний момент.**

**ІІ. Вступне слово.**

Інтернет-технології стали природною частиною вашого життя і сучасної молоді. Діти, як найбільш активна й допитлива аудиторія, часто першими знайомляться з новими технологіями, випереджаючи в технічній освіченості батьків. У цьому є позитивний бік: підвищення рівня ерудиції, формування навичок спілкування з людьми. Але є й негативний: відсутність життєвого досвіду підвищує ризик зіткнутися з онлайн загрозами.

**ІІІ. Актуалізація опорних знань.**

Експрес опитування учнів:

* Яким комп’ютерним мережам ви надаєте перевагу?
* Скільки друзів у вас на сторінці?
* Чи знаєте ви всіх своїх онлайн друзів особисто?
* Чи повідомляєте ви своїх батьків про наміри здійснити покупку в Інтернеті?
* Скільки часу ви проводите у мережах?
* Чи погодитесь ви на зустрічі із знайомими по Інтернету?
* Чи повідомляєте ви батьків, старших друзів у разі отримання інформації, що змусить почуватися некомфортно, чи має характер залякування?
* Чи вважаєте ви, що все, про що читаєте в Інтернеті - є правдою?

**IV. Сприйняття нового матеріалу.**

*Інформаційне повідомлення1*

Вже багато місяців поспіль у Мережі обговорюють підліткову гру "Синій кіт", "Тихий дім", "Море китів", "Розбуди мене о 4:20", "Момо". У смертельної гри багато назв, але результат завжди однаковий - закінчене життя і зламані горем батьки, які не розуміють, що ж змусило дитину звести рахунки з життям.

Найперші згадки про "море китів" з'явилися в Мережі ще два роки тому. Тоді ця хвиля прокотилася по всій Україні, про неї писали навіть великі видання, вели власні розслідування. Посадили за грати навіть адміністратора однієї з груп - Філіпа "Ліса", який підштовхував підлітків до самогубства у закритих групах, де учасникам протягом 50 днів давалися завдання, а у фіналі пропонувалося здійснити "самогубство".

«Море китів» - групи у соцмережах, в яких кваліфіковані психологи доводять дітей до самогубства. Відомо, що фанати таких спільнот називають себе китами, тому що тварини асоціюються у них зі свободою. Аби перемогти – потрібно пройти 50 рівнів. На кожному – своє завдання. Фіналісти – на 50 рівні – мають обірвати власне життя. Нехай якась частина учасників дійде до так званого фіналу. Але більше турбує інше: залишиться ж значно більша частина дітей, які дійшли до 20-30 рівнів, і вони будуть абсолютно контрольованими кимось - по той бік екрану. Що буде з цими дітьми?

Умовами "гри" було спілкування з адміністраторами чату у 04:20, а також носіння при собі ножів і нанесення порізів на руки. Основний принцип - підліток нібито пише на своїй сторінці в соціальних мережах пару повідомлень #синій кит, #тихий будинок, #я в игре #разбуди меня в4 20, #f57, #f58, після чого з ним зв'язується якийсь куратор.

Однак просто порізами на руках не обходиться. Зовсім недавно у підлітків з'явився нові запити. Тепер з "квестів" є "Біжи або помри". Дитина повинна перебігти дорогу машиною, що наближається.

*Роздуми про зміст отриманої інформації. Обговорення в групах.*

*Виступи учнів про механізми дії смертельних ігор.*

Аби більш детально розібратись, що ж так приваблює підлітків у небезпечній грі, журналісти створили кілька фейкових акаунтів та намагались потрапити у групи смерті. На перших етапах виконували всі умови. Однак жодного разу і жоден з акаунтів модератори не пропустили до закритої групи. Зареєструватись в одній з таких груп вдалось матері трьох дітей Вікторії Мамотюк. Група закрита. Шокує те, що протягом місяця у ній зареєструвалося більше трьох тисяч учасників!!! В основному підлітки від 15 років. Правила такі: дитині призначається куратор (новостворений фейк), вона зобов'язана дати своє прізвище, ім’я, телефон, адресу. Перевіряється правдивість наданої інформації, з дитиною спілкуються про проблеми, страхи за допомогою приватних повідомлень. Реальна гра зі смертю. Почергово даються 50 завдань, здебільшого - калічити себе. Якщо дитина не виконує останнє - самогубство, - погрожують вбити маму чи когось рідних, бо мовляв мають адресу... Кожен етап супроводжується або розмовами про підтримку, або ж психологічним тиском. Ще одна група. За чотири години існування - майже 50 учасників. Там вже розподілили кураторів... Спочатку дітям пропонують просто погратись. Вони дають згоду і отримують куратора. Невдовзі адмін блокує і групу, і куратора, призначаючи іншого. А той вже роздає завдання нового рівня. Спочатку все видається досить невинним, а невдовзі завдання: встати о 4 ранку і намалювати лезом на руці кита. Якщо дитина відмовляється на першому етапі – їй відписують щось на зразок «молодець», блокують сторінку і видаляють з групи. Якщо дитина виконує пункти і відмовляється покінчити з життям – починають тиснути і шантажувати, погрожуючи смертю рідних.

13-річного хлопчика з Борщівщини вирахували поліцейські у грі смерті «Синій кит». Зупинили його на рівні, коли він вирізав малюнки на руках. Але наступні завдання у нього були вже досить серйозними. Він отримав декілька інформповідомлень і відео. На відео дві дівчинки-близнючки розповідали про тяжке життя і дали завдання зробити поріз - вирізати кита на руці. Школяр, до речі, звернув увагу і згодом повідомив поліцейських, що протягом перегляду відео у дівчаток змінювався колір очей. Можна припустити, що це відео містило елементи гіпнозу. Після цього хлопчик наніс собі малюнок на руці. Пояснював, що не усвідомлював, що робить. Був, як у тумані. Наступним завданням для малого було зробити глибокий поріз - від плеча до кисті. Навіть прийшло фото порізу – яким він має бути. Хлопчина злякався і, на щастя, цього не робив. Невдовзі видалився з групи. Але не всі діти можуть бути настільки стійкими до гіпнотичного впливу. Найбільше шансів потрапити у «сині кити» - у дітей 5-8 класів. Бо старші вже розуміють, що таке суїцид і усвідомлюють наслідки спричинення собі болю та ушкоджень, кажуть у поліції.

У Києві двоє дівчаток, які отримали завдання у «групі смерті», намагалися покінчити життя самогубством. Дівчатка пішли з дому, бо отримали останнє завдання у "групі смерті" - стрибнути з багатоповерхівки. На щастя, одну швидко знайшли. На пошуки іншої було задіяно більше 200 працівників поліції: знайшли через кілька годин на 16-му поверсі будинку, з ознаками переохолодження. На руках і ногах - вирізані малюнки, символи, слова.

*Інформаційне повідомлення 2*

Двоє українських дітей скоїли самогубство через нову суїцидальну гру "Момо". Хлопець помер на місці, дівчинка - у стабільно важкому стані. По світу ж постраждалих десятки.

Момо - це скульптура міфологічної істоти, яка виглядає як жінка-птаха. Вперше цю скульптуру показали на виставці у галереї жахів Vanilla Gallery, що у Токіо два роки тому. Автор - японський митець Мідоро Хаясі.

Її зовнішність моторошна: обличчя бліде, очі великі та виділені чорними тінями, а рот розтягнутий на півобличчя і формою нагадує клюв.

Із зображення вирішили створити онлайн-монстра. У 2018-му невідомий створив групу у Facebook, у якій пропонував телефонувати та писати Момо на певний номер у месенджері WhatsApp. Інакше істота погрожувала прокляттями.

Алгоритм, за яким діє Момо, завжди однаковий. Коли вона отримує від вас повідомлення, відповідає тією ж мовою не одразу: часом може відповісти японською. Якщо Момо дзвонить, і ви піднімаєте слухавку, вона може отримати дані про те, де ви знаходитеся. Завдяки цьому істота починає писати вам вашою мовою.

Під час дзвінка людина чує страшні звуки. Програма ж встигає стягнути дані про власника телефона. Однак яким чином, невідомо.

Усі факти, що отримала програма, Момо надсилає у ствердній формі. Такі речі лякають дитину, адже вона не розуміє, звідки істота знає про неї усе. Далі ж Момо дає різні страшні завдання. Якщо користувач не виконує їх, істота починає погрожувати тим, що уб’є або ж обіцяє, що він помре.

**V. Узагальнення, систематизація і застосування знань.**

Чому ж діти виконують все, що наказують їм робити адміністратори «груп смерті» - найчастіше такі ж школярі, як і їхні жертви?

А ось розгадок чимало.

Багато хто з хлопців і дівчат підліткового віку вже зустрічалися з "дорослими проблемами". Нерозуміння, невизначеність майбутнього і нерозділене кохання. І до підлітка, пригніченого цими речами приходять думки про те, що тут не так вже й добре, як може бути. А ввічливі адміністратори смертельних груп вже напоготові з цілими альбомами сумної монотонної музики, уявною підтримкою і розумінням і великою кількістю картинок з пригніченими пейзажами і словами про безвихідь.

Особливо на підлітків впливає час, в яке творці груп воліють спілкуватися зі своїми жертвами - близько 4:00. Досвітній час і практична відсутність сну у підлітка інколи змішує сон і реальності та дії відчуваються нереальними. Тоді зловмисники і знаходять момент, щоб повідомити - "Все, що відбувається - сон. Вийди на дах, крокуй з нього - та прокинься".

І це тільки одна зі схем. Друга - це погрози на адресу близьких дитини, яка приєдналася до подібної групи.

У багатьох підлітків трапляються проблеми у житті, які видаються їм неподоланними. Тоді вони найбільше потребують підтримки і любові своїх близьких людей - не показової і оптимістичної, а допомоги в розумінні себе і світу.

**Поради учням:**

* В Інтернеті час летить швидко, обмежуй свій час проведення в мережі.
* Зберігай свої особисті дані (адресу, номер телефону, інформацію про батьків) в таємниці.
* Якщо виникли проблеми в Інтернеті, поділись з батьками.
* Якщо тебе ображають у мережі, то повідом про це батькам. Вони допоможуть тобі заблокувати цього користувача.
* Не вір всьому, що кажуть про себе віртуальні знайомі.
* Ніколи не погоджуватися на зустріч з людиною, з якою ви познайомилися в Інтернеті. Якщо все ж таки це необхідно, то спочатку потрібно спитати дозволу батьків, а зустріч повинна відбутися в громадському місці й у присутності батьків.
* Не давати нікому крім батьків свої паролі, навіть найближчим друзям.

**Поради батькам:**

* Підвищуйте власну комп’ютерну та інтернет-обізнаність.
* Необхідно пояснити дитині, що так само, як не можна розмовляти з незнайомцями на вулиці, так і у соціальних мережах – не можна додавати у друзі незнайомців – лише родичів, офлайн друзів чи однокласників.
* Поговоріть з дитиною про механізм дії гри. Як вдається хакерам вкрасти інформацію? Навіщо вони це роблять? І чому не варто листуватися з незнайомцями? Заблокуйте в WhatsApp вхідні повідомлення і дзвінки з незнайомих номерів, там є така функція.
* З дитиною потрібно розмовляти. Ніколи не обвинувачувати і не засуджувати її.
* Правила мають бути чіткими, але прозорими. Головне – довіра і хороші стосунки.
* Потрібно відверто говорити з ними про всі ризики, щоб діти розуміли, якими будуть наслідки їхньої необережності.
* Слід негайно бити не сполох, якщо дитина проводить в інтернеті більш як три години на день, тобто якщо дитина мовчазна, має поганий апетит, не має інтересу до життя та не має інших захоплень й інтересів поза інтернетом.