

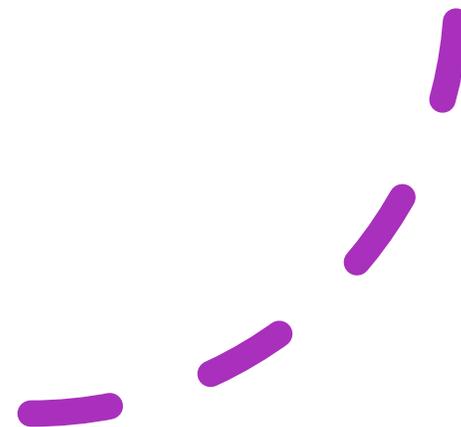


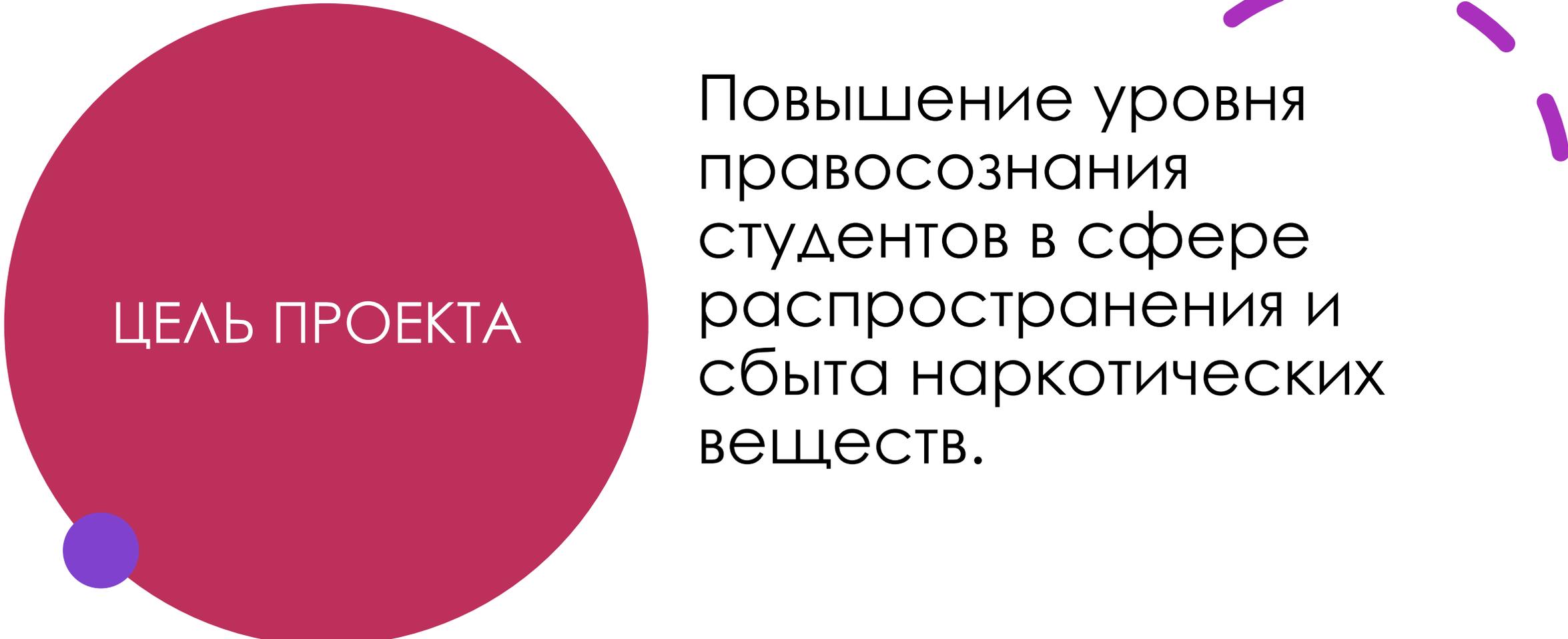
НаркоСТОП



ПРОБЛЕМА

Противодействие вовлечению студентов в сферу незаконного оборота наркотиков.





ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Повышение уровня правосознания студентов в сфере распространения и сбыта наркотических веществ.

Целевая аудитория

- Учащиеся КГУ и Костромских техникумов в возрасте от 18 до 20 лет

Контекст (в чём боль?)

- Часть молодёжи не подозревает, чем грозит участие в незаконном распространении наркотиков

Желаемый результат

- Достижение высокого уровня правосознания целевой аудитории в сфере незаконного оборота наркотиков. Выработка у студентов негативного отношения к наркотическим веществам и их распространению

S

**Повышение
правовой
грамотности среди
целевой аудитории,
а также снижение
уровня
преступности,
связанной с
распространением
наркотических
веществ**

M

**Опрос студентов
до и после работы
нашего проекта,
статистика
преступности
среди молодёжи в
сфере незаконного
оборота
наркотиков**

A

Цель является достижимой, так как мы планируем создать видеоигру-викторину и памятку, что мы можем сделать без посторонней помощи

R

Актуальность будет подтверждена собранной статистикой и проведённым опросом

T

Срок создания нашего продукта - 2 дня. Срок реализации - до 31ого декабря с возможным продлением

Билайн LTE 15:52 16 %
docs.google.com

5. Какая целевая аудитория *
чаще всего оказывается
вовлечена в незаконный
оборот наркотиков

Дети (от 8 до 14 лет)

Подростки (от 14 до 18 лет)

Молодые люди (от 18 до 45)

Зрелые люди (от 45 до 59)

Пожилые люди (от 59 до 99)

Компания Google не имеет никакого отношения к этому контенту. - [Условия использования](#) - [Политика](#)

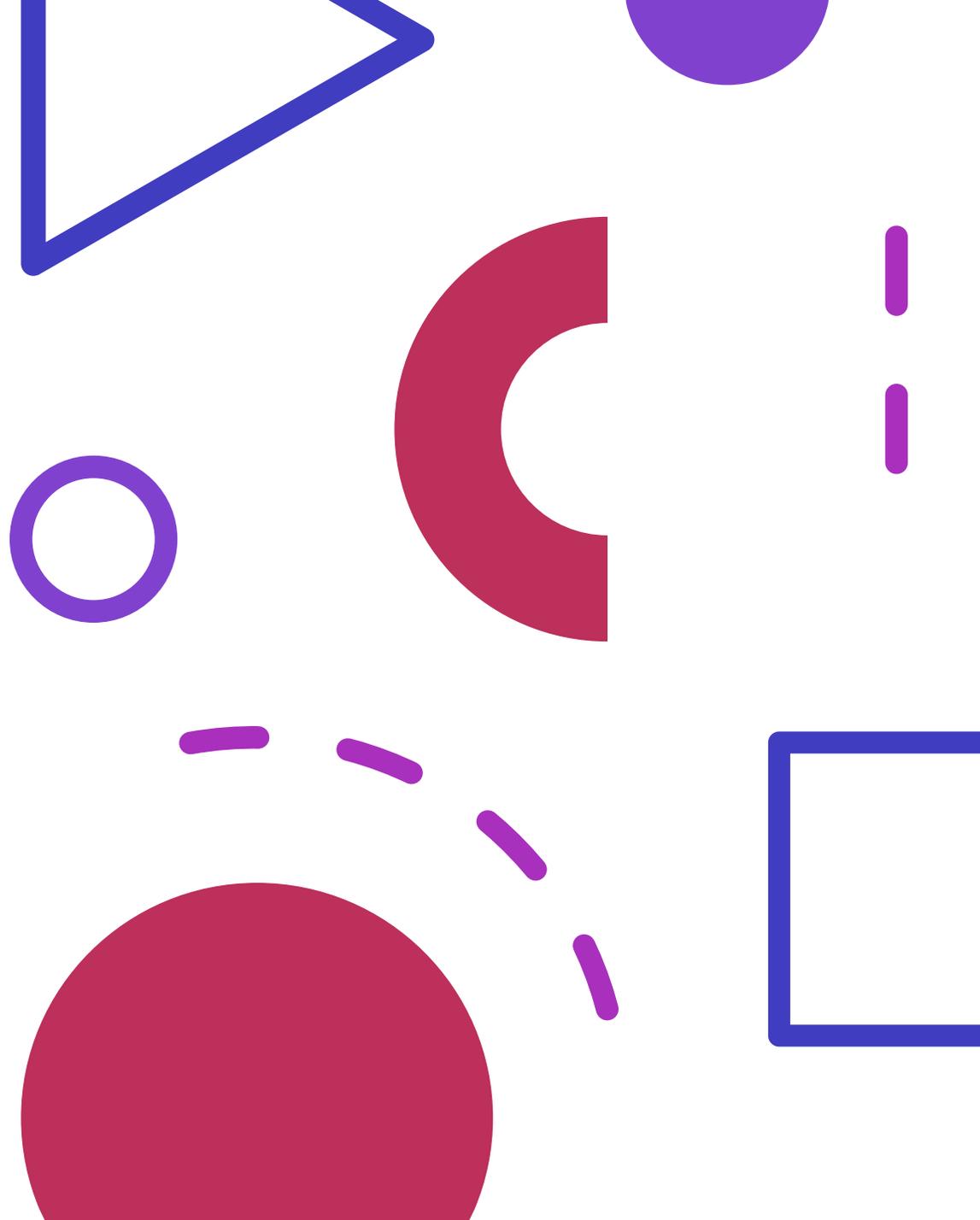
Опрос

Опрос показал, что уровень правосознания студентов юридического курса КГУ в сфере распространения наркотиков действительно низок.

Правильно на все вопросы ответили лишь 7 человек. Около трети студентов правильно выполнили менее 60% заданий.

Задачи

Из результатов опроса следует, что целевая аудитория в самом деле знает очень мало об этой проблеме. В первую очередь перед нами встала задача донести до них важную информацию. Кроме того, чтобы охват аудитории был как можно больше, потребовалось найти такую форму подачи информации, которая будет интересна, привычна и доступна для большинства студентов.



Видеоигра-викторина

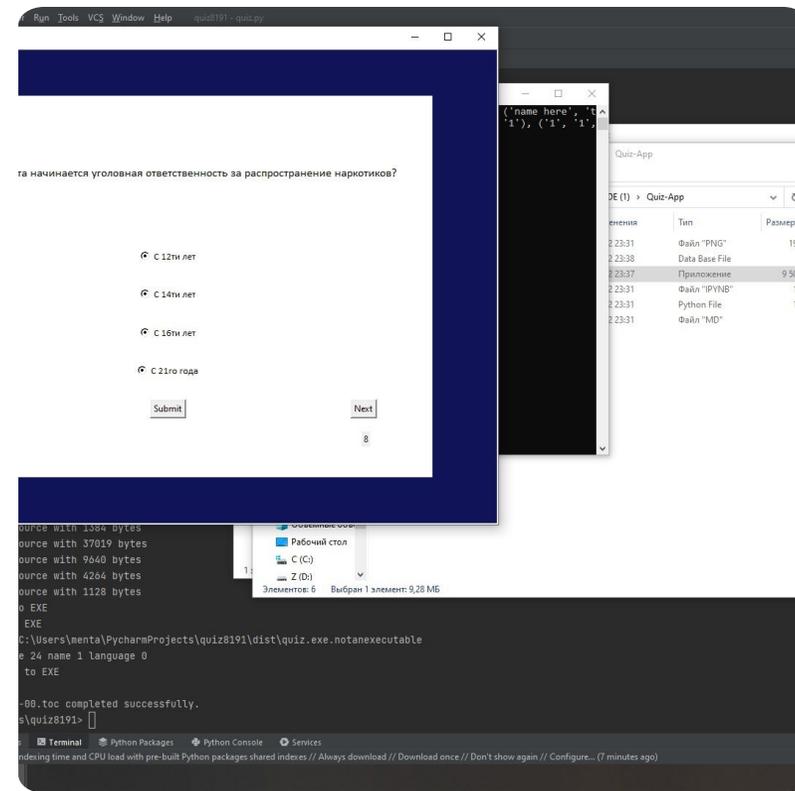
На наш взгляд, самый эффективный способ быстро донести до молодёжи какую-либо информацию - это сделать игру. Поэтому мы придумали викторину, нацеленную на повышение уровня правосознания игроков в сфере незаконного оборота наркотических веществ.



```
main.py x quiz.py x
145 login.destroy()
146 global menu
147 menu = Tk()
148
149 menu_canvas = Canvas(menu, width=720, height=440, bg="blue")
150 menu_canvas.pack()
151
152 menu_frame = Frame(menu_canvas, bg="white")
153 menu_frame.place(relwidth=0.8, relheight=0.8, relx=0.1, rely=0.1)
154
155 wel = Label(menu_canvas, text='ВИКТОРИНА', fg="white", bg="#101357")
156 wel.config(font=('Broadway 22'))
157 wel.place(relx=0.1, rely=0.02)
158
159 level = Label(menu_frame, text='Выберите уровень', bg="white", font="calibri 18")
160 level.place(relx=0.25, rely=0.3)
161
162 var = IntVar()
163 easyR = Radiobutton(menu_frame, text='Начальный', bg="white", font="calibri 16")
164 easyR.place(relx=0.25, rely=0.4)
165
166 mediumR = Radiobutton(menu_frame, text='Продвинутый', bg="white", font="calibri 16")
167 mediumR.place(relx=0.25, rely=0.5)
168
169 hardR = Radiobutton(menu_frame, text='Экспертный', bg="white", font="calibri 16")
170 hardR.place(relx=0.25, rely=0.6)
171
172 def navigate():
173     x = var.get()
174     print(x)
175     if x == 1:
176         menu.destroy()
177         easy()
178     elif x == 2:
179         menu.destroy()
180         medium()
181     elif x == 3:
182         menu.destroy()
183         hard()
184
185 menu()
```

indexing time and CPU load with pre-built Python packages shared indexes // Always download // Download once // Don't show again // Configure... (a minute ago)

В зависимости от уровня сложности, игрокам будут предлагаться различные вопросы: начальный уровень сложности не требует от игрока высокого уровня правосознания и призван завлечь его и замотивировать на дальнейшее изучение вопроса. Продвинутый и экспертный уровни подразумевают более серьёзную подготовку, знания законов.



Памятка

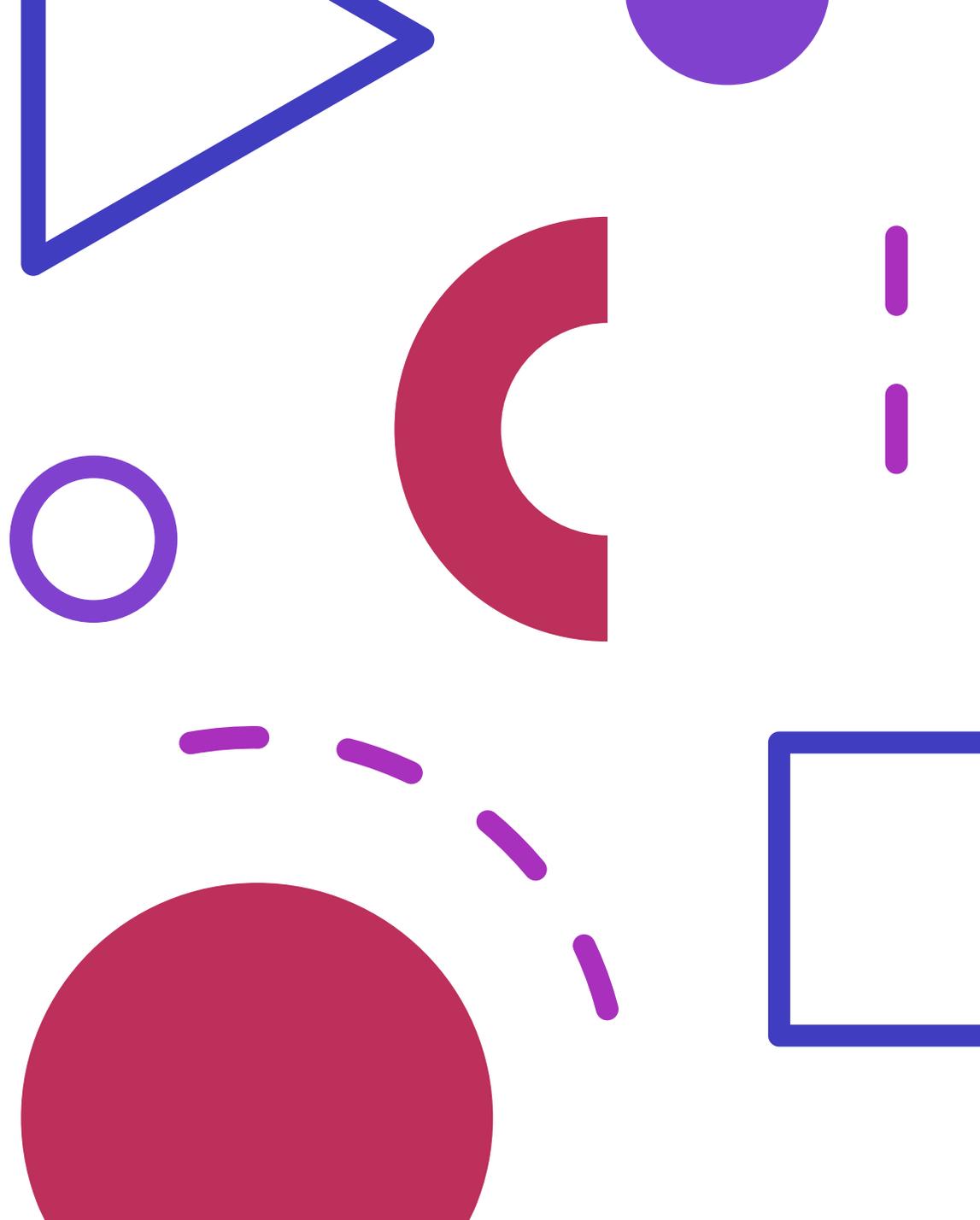
Наша памятка не только призвана помочь студенту в изучении темы, но и служит подсказкой, проводником по видеоигре. По задумке, эти два продукта будут потребляться вместе: игра будет завлекать студента, мотивировать его к изучению материала для достижения более высоких результатов, а памятка, в свою очередь, будет помогать ему лучше запомнить материал.

Способы распространения материалов

Наш материал предназначен для распространения в социальных сетях и учебных заведениях. Их можно без труда распространить в КГУ и Костромских техникумах с помощью интернета. Вес видеоигры не превышает 10мб и каждый желающий может скачать бета-версию для ПК по этой ссылке: <https://dropmefiles.com/6qHwu>

Итог

Мы считаем, что наша цель была достигнута. Мы представили два продукта, способных повысить правосознание студента в сфере незаконного оборота наркотиков: видеоигру и памятку.





Спасибо за
внимание!

