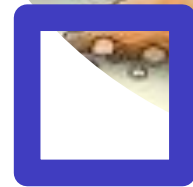




НаркоСТОП



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](#)

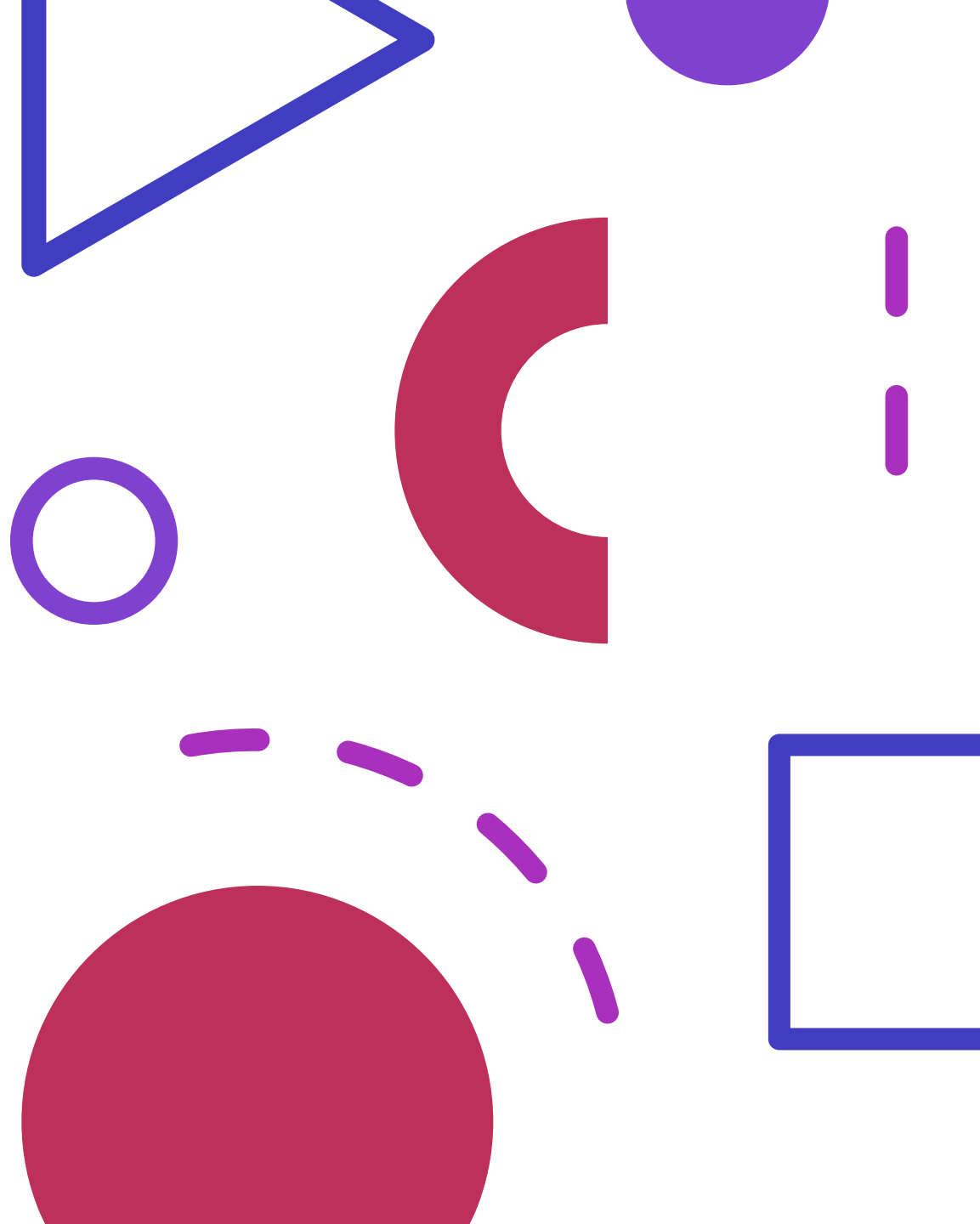
Опрос

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.

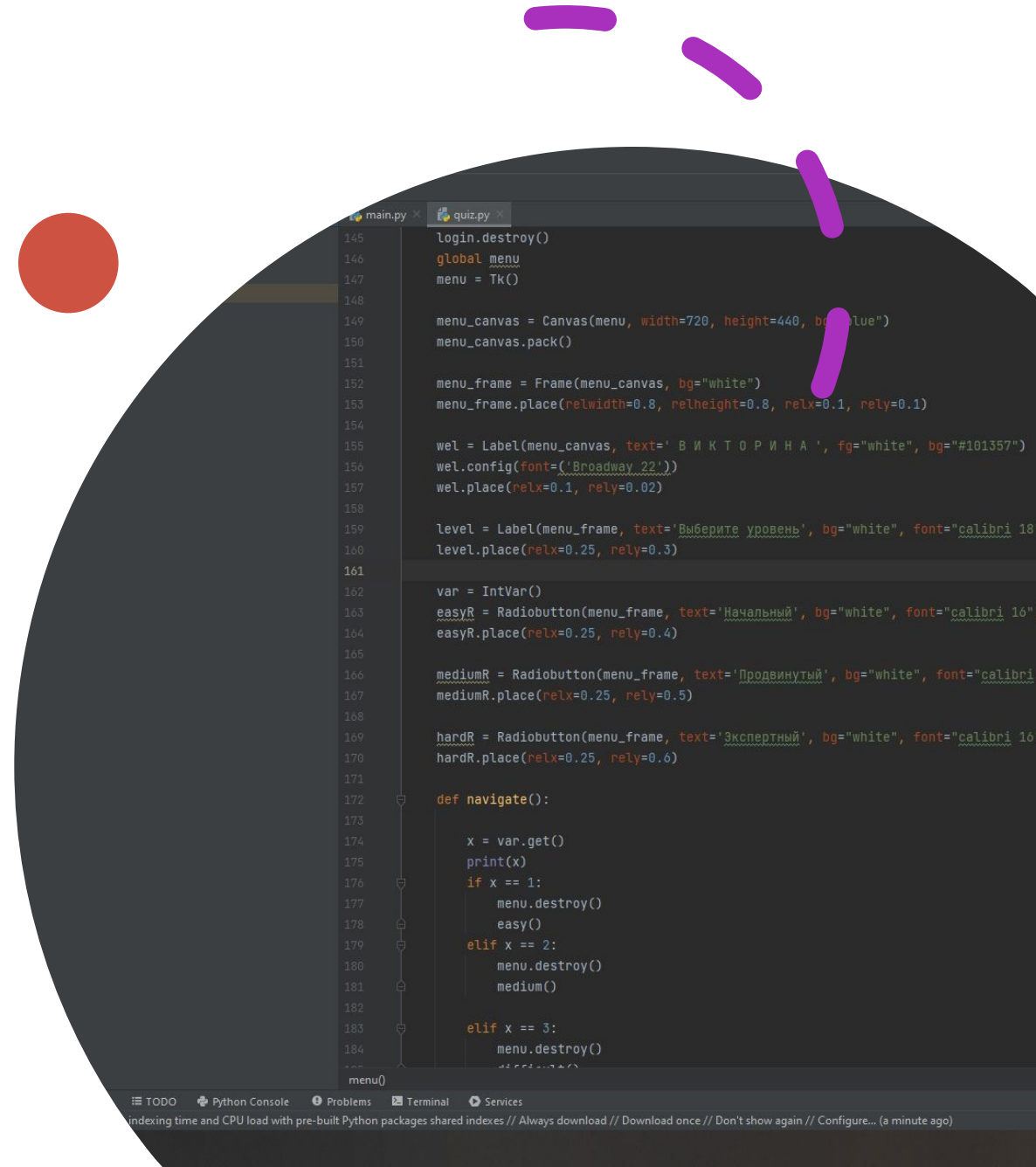
Задачи

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.

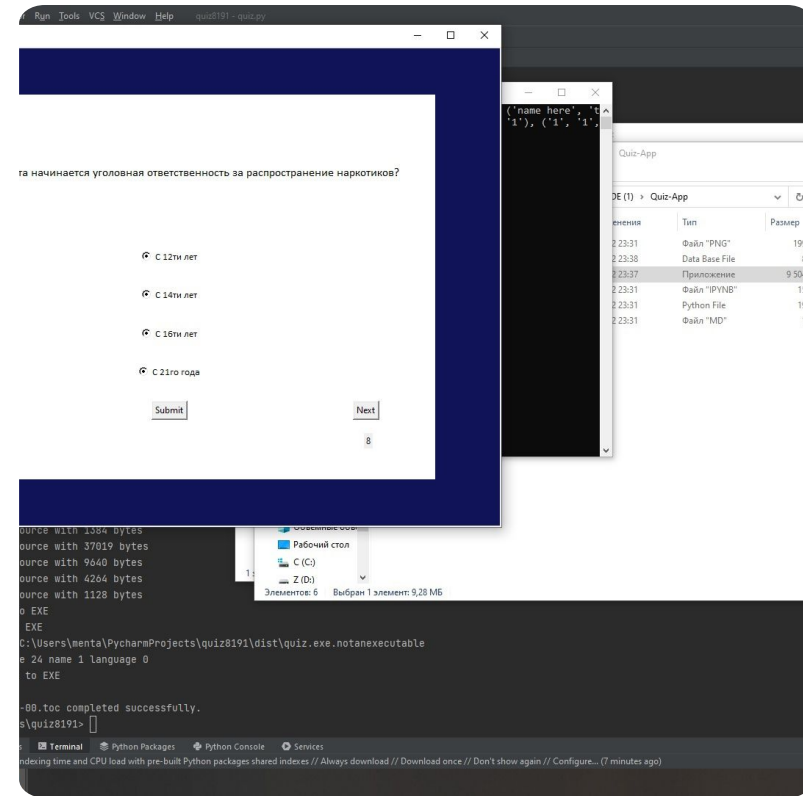


Видеоигра-викторина

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.






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.

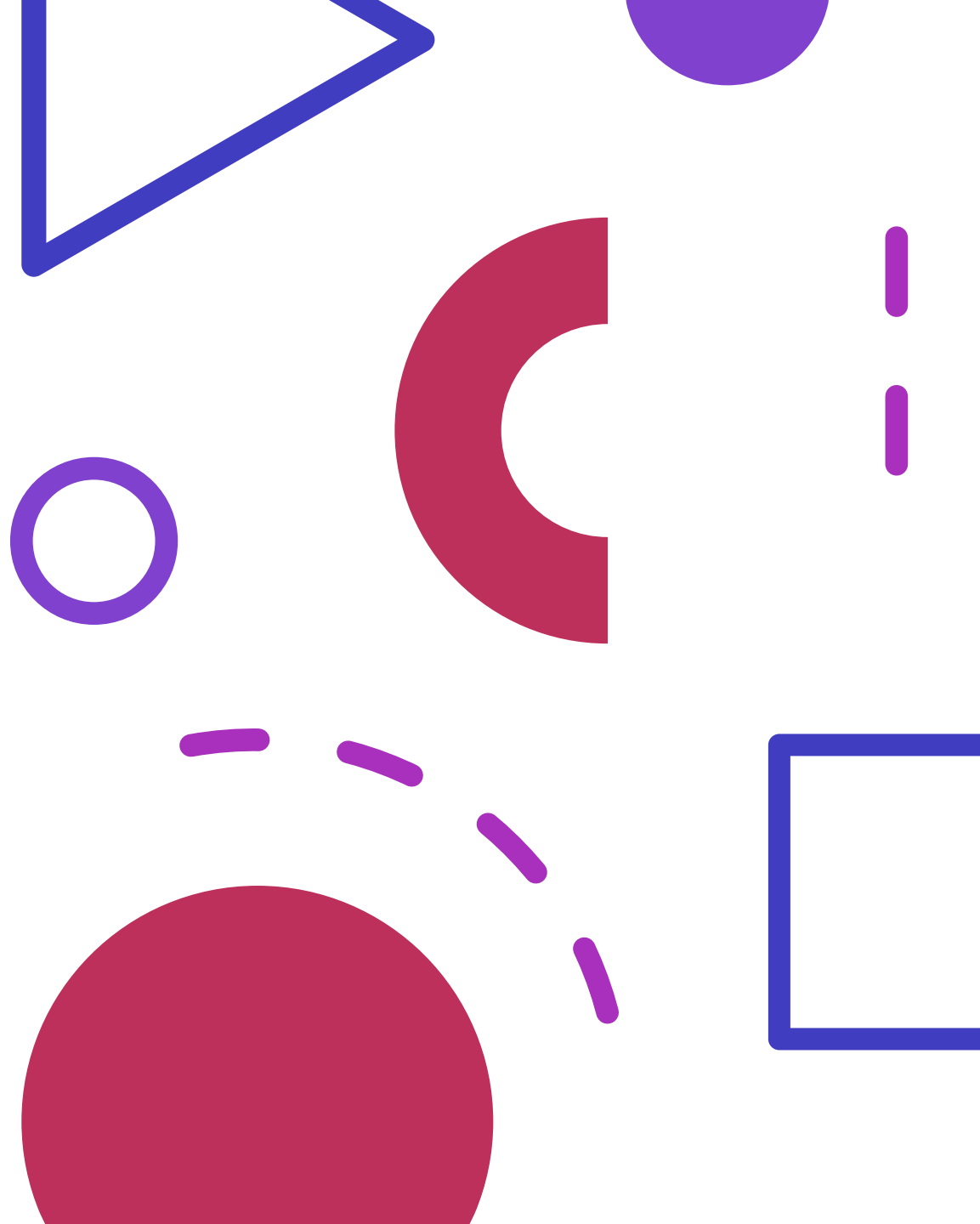


Способы распространения материалов

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!

