

Презентація соціальної реклами

XXI століття характеризується повсюдним впровадженням у життя людей науково-технічних досягнень в галузі інформаційних і комунікаційних технологій. Це явище, що деякі дослідники називають “демократизацією високих технологій”, не можна не оцінювати позитивно. Однією з його складових виступає використання інформаційних ресурсів глобальних комп’ютерних мереж, у першу чергу - мережі Інтернет.

Павутина Інтернету заповонила весь світ. Але, незважаючи на те, що можливості, надані суспільству мережею Інтернет, дійсно грандіозні, помітний і широкий спектр породжуваних нею небезпек. Молодь тікає від своїх проблем в Інтернет. Для неї часто віртуальна реальність замінює реальний світ. Мережеве середовище здатне впливати навіть на психічне здоров’я особистості. Вченими відзначаються випадки хворобливої пристрасті до участі в мережевих процесах (так названої “Інтернет-залежності”). Дана залежність виявляється в нав’язливому бажанні необмежено довго продовжувати мережеве спілкування. Таким чином, середовище, що формується в глобальній мережі Інтернет, здатне впливати на формування негативних психологічних установок у підлітків.

Звичайно, у сучасних умовах неможливо (та й неправильно) ізолювати молоду людину від використання Інтернету. Однак повинні бути продумані шляхи нейтралізації негативного впливу комп’ютерних мереж. Особливу роль у цьому процесі повинна відіграти **сім’я, родина, школа, а особливо соціальний педагог**. Зацікавлена участь дорослих, що дають об’єктивну оцінку інформації, здійснюють її фільтрацію, дозволить правильно зорієнтувати молоду людину в інформаційних потоках. Не повинна залишатися осторонь від розглянутої проблеми і держава. Варто відпрацювати механізми обмеження доступу до окремих сайтів для різних вікових категорій аудиторії Інтернету.

Даний факт змушує виробляти нові підходи до захисту інтересів особистості, суспільства в цій сфері.

1. Отже, **тема** нашого плакату: **Вимкни комп’ютер! Життя набагато яскравіше...**

2. **Проблема:** попередження Інтернет-залежності молоді

Мета: залучити батьків, вчителів, громадськість до розв’язання проблеми віртуального спілкування молоді та попередження Інтернет-залежності

4. **Цільова аудиторія:** діти та молодь які хочуть бути здоровими, щасливими, комунікабельними.

5. **Місця розповсюдження:** ЗОШ I-III ст., обласні, районі, міські служби у справах дітей, соціальні центри для сім’ї, дітей та молоді, громадські організації, вуличні бігборди, соціальна реклама в міському транспорті, комп’ютерні заставки робочого столу, Інтернет-клуби, Інтернет-кафе.

6. **Актуальні потреби цільової аудиторії:** низька поінформованість про шкідливий вплив Інтернету на здоров’я молоді.

7. **Основна ідея:** попередження Інтернет-залежності, спонукання громадян не ігнорувати «живим спілкуванням» .

8. **Основні методи:** *інформаційний* – інформування про шкідливий вплив мережі Інтернет на розвиток особистості. *Емоційний* – формування позитивної установки на живого спілкування з друзями, однолітками; пізнання себе, оточуючих, світу.

9. **Прийоми:** *спеціальні* – засновані на психологічних ефектах, тобто це метод створення позитивного фону, застерігання від виникнення комп'ютерної залежності.

10. **Форми:** плакати, комп'ютерні заставки.

11. **Механізми дії :** на плакаті показано нами два світи: *сірий* – *інтернетзалежність*, для інтернетзалежної людини весь світ – це комп'ютер, така людини ,як правило, має лише віртуальних друзів, живе спілкування обмежене, емоції виражає за допомогою смайликів, але ж це мертві емоції і саме один зі смайликів закликає, що вимкни комп'ютер! Озирнись! навколо бурхливе ігрове життя! Саме голубий колір – це колір неба, колір миру і життя. То ж особистість не повинна марнувати жодної хвилини свого життя. В даному випадку комп'ютер виступає як засіб здобуття інформації саме уявна подорож людини за комп'ютером навколо світу показує, що дійсно, якщо людини правильно використовує комп'ютер вона може здобути інформації про весь світ. Побуває така думка – Володієш інформацією – володієш світом. Комп'ютер може бути і засобом професійної діяльності (наприклад, програміст), впливає на свідомість, почуття, волю особистості з метою вирішення проблеми віртуального спілкування та подолання Інтернет-залежності.

12. **Очікуванні результати.** На нашу думку, використання соціальної реклами спонукатиме молодь до усвідомленого використання комп'ютера як засобу одержання інформації, поглиблення знань і не приносячи шкоди своєму здоров'ю і не ізолюючи себе від прекрасного багатогранного навколишнього світу.

Відкриваючи вікно позитивним можливостям комп'ютера та віртуальної техніки, не відкриваймо двері негативним, які нас роблять рабами, залежними та хворими особами.