



ევროკავშირი
საქართველოსთვის



ახალგაზრდული ინიციატივების მაგალითები სხვადასხვა ქვეყნიდან



დათქმა

ეს პუბლიკაცია შექმნილია ევროკავშირის მხარდაჭერით. მის შინაარსზე სრულად პასუხისმგებელია ინოვაციებისა და რეფორმების ცენტრი (IRC) და რატა-ლექსუმისა და ქვემო სვანეთის თვითმმართველობის რესურს ცენტრი (SGRC) და შესაძლოა, რომ იგი არ გამოხატავდეს ევროკავშირის შეხედულებებს.

The Hague Academy for
local governance


IRC
Innovations
and reforms
Center



მოკლედ ამ დოკუმენტის შესახებ

ამ დოკუმენტში მოცემულია ახალგაზრდული ინიციატივების მაგალითები სხვადასხვა ქვეყნიდან. ის მომზადდა პროექტის “მთიანი საქართველოს ახალი სიცოცხლე” ფარგლებში და მისი მიზანია შთააგონოს რაჭა-ლეჩხუმისა და ქვემო სვანეთის ახალგაზრდობა ახალი იდეებით, მათ შორის პროექტის ფარგლებში გამოცხადებული ინიციატივების კონკურსისთვის.

დოკუმენტში მაგალითები შემდეგი სტრუქტურით არის წარმოდგენილი

- ინიციატივის პასპორტი საკვანძო ინფორმაციით
- ინიციატივის განხორციელების კონტექსტი
- ინიციატივის მიზანი
- ინიციატივის ფარგლებში განხორციელებული აქტივობები
- ინიციატივის შედეგები



★ BIZnet - ბავშვებში მეწარმეობის უნარების განვითარება ეკონომიკური თამაშებით



- 300 მონაწილე ბავშვი
- 16 გადამზადებული და სერტიფიცირებული მასწავლებელი
- 15 მონაწილე სკოლა

კონტექსტი

სოციო-ეკონომიკური ცვლილებების ფონზე მნიშვნელოვანია, ბავშვებმა ადრეული ასაკიდან დაიწყონ ეკონომიკის საფუძვლების შესწავლა. ეს მათ შესძენთ კონკურენტუნარიანობას შრომით ბაზარზე - როგორც დასაქმებულებს, ან დამსაქმებლებს.

პროექტის მიზანი

სკოლის მოსწავლეებისთვის ბიზნესისა და ეკონომიკის სწავლება სახალისო გზით, რის პარალელურადაც ისინი აითვისებდნენ ბიზნესის დაგეგმვისა და განხორციელების პრინციპებს. ბიზნესის ციფრული სიმულაციის ინსტრუმენტი მოსწავლეებს მისცემდა შესაძლებლობას, გაცნობოდნენ, თუ რას ნიშნავს მართონ საკუთარი კომპანია და როგორ შეუძლიათ შესაძლებლობების გამოყენება სტრატეგიული აზროვნებითა და მოქმედებით.

აქტივობები

პროექტში მონაწილეობისთვის შეირჩა 15 სკოლა, საიდანაც თითოეულმა მიიღო მეწარმეობის სიმულაციური თამაში გამოყენების ლიცენზია. სკოლის მასწავლებლებმა გაიარეს გადამზადება და გახდნენ სერტიფიცირებული ტრენერები.

სკოლებმა შეარჩიეს 14-15 წლის ასაკის 300 მოსწავლე. სიმულაციის სახით, თითოეული მათგანი ასრულებდა წარმოსახვითი კომპანიის მფლობელის როლს, რომელსაც უნდა დაეძირავებინა თანამშრომლები, განესაზღვრა ხელფასები, ეყიდა ბიზნესისთვის აუცილებელი დანადგარები, ინვესტიციები განეხორციელებინა ტრადიციულ და ონლაინ რეკლამაში, დაედგინა პროდუქტების ფასები.

მოსწავლეებს, ასევე, მონაწილეობდნენ გუნდურ შეჯიბრებში, სადაც ერთმანეთს ეჯიბრებოდნენ კომპანიისთვის საუკეთესო შედეგების მისაღებად. კონკურსი ოთხი რაუნდისგან შედგებოდა, სადაც ერთი რაუნდი გრძელდებოდა 5-7 დღე. თითოეულ რაუნდში მოსწავლეთა გუნდებს უნდა მიეღოთ ბიზნეს გადაწყვეტილებები, რომლებიც გავლენას იქონიებდა მათი ვირტუალური კომპანიის განვითარებაზე. თითოეული რაუნდის შემდეგ მოსწავლეები იღებდნენ უკუკავშირს მათი გადაწყვეტილების შედეგების შესახებ. საუკეთესო მოსწავლეები, გამარჯვებული გუნდების მასწავლებლები და სკოლები ჯილდოვდებოდნენ.

შედეგები

- 15 სკოლამ მიიღო 18 სექტორში ბიზნეს სიმულაციის თამაშის ერთ-წლიანი ლიცენზია;
- 16 გადამზადებული მასწავლებელი;
- 300 მონაწილე მოსწავლე;
- პროექტის ფარგლებში მოხდა სწავლის თანამედროვე ფორმის, ეკონომიკური თამაშების დემონსტრირება.



შემოქმედებითი შეგირდების სახელოსნოები



- შეიქმნა 25 სამუშაო დახლი
- 9,000 მოსწავლემ მიიღო მონაწილეობა გამოფენაში
- იმ მოსწავლეთა დაახლოებით 30%, რომლებიც შეგირდობით იყვნენ დაინტერესებულები, დაიწყეს შეგირდობა იმ კომპანიებში, რომლებიც გამოფენებისას გაიცნეს პარტნიორთა ქსელი მოიცავდა 100 სკოლას და 500 მეწარმეს

კონტექსტი

კარიერის არჩევა მნიშვნელოვანი გამოწვევაა მოსწავლეებისთვის და ამ მიმართულებით მხარდაჭერის შეთავაზება არც ისე მარტივია.

ყოველწლიურად უფრო ცოტა ახალგაზრდა ინტერესდება ტრადიციული დარგებით, რაც გარკვეულწილად განპირობებულია უმაღლესი განათლების მიმართ მზარდი ინტერესითა და ტრადიციულ დარგებთან დაკავშირებული სტერეოტიპებით. ტრადიციული დარგების გაციფრულება ახალ შესაძლებლობებს ქმნის ამ მიმართულებით და შესაბამისად, ახალი აღქმების ფორმირება მნიშვნელოვანი ხდება.

პროექტის მიზანი

პროექტის მიზანი იყო სკოლის მოსწავლეებში ტრადიციული დარგების მიმართ ახალი ხედვის ჩამოყალიბება, რაც გაზრდიდა მათ დაინტერესებას, მოტივაციასა და კვალიფიკაციას სამომავლო დასაქმებისთვის.

აქტივობები

პროექტის ფარგლებში მოსწავლეები მუშაობდნენ ტრადიციულ დარგებში მოღვაწე ბიზნესებთან, რათა შეექმნათ სამუშაო დახლები, რომლებზეც წარმოდგენილი იქნებოდა კონკრეტული სპეციალობისთვის აუცილებელი ხელსაწყოები და მასალები. შედეგად მომზადდა 25 განსხვავებული “სამუშაო დახლი”, რომზეც წარმოდგენილი იყო შემდეგი დარგები და მათთან დაკავშირებული უნარები: შემოქმედებითი კულინარია და გასტრონომია; მასალების შემოქმედებითი დამუშავება; შემოქმედებითი მედია დიზაინი; ტექნოლოგიების პრაქტიკული გამოყენება; ცოდნისა და გაყიდვების უნარების პოპულარიზაცია.

პროექტში, ასევე, გათვალისწინებული იყო ინდივიდუალური მხარდაჭერა შეგირდებისთვის. შეირჩნენ მენტორები, რომლებიც პასუხობდნენ შეგირდების შეკითხვებს. ამოცანა იყო შეგირდებისთვის რაც შეიძლება ბევრი დადებითი გამოცდილების მიწოდება მათთვის დაფარული უნარების აღმოჩენაში დასახმარებლად.

პროექტის ფარგლებში მოეწყო გამოფენა, განვითარდა ქსელი სკოლებს, მეწარმეებსა და დაინტერესებულ მხარეებს შორის.

შედეგები

- არქიტექტორების, იდეის ავტორების, შეგირდებისა და ბიზნესების თანამშრომლობით შეიქმნა 25 მობილური დახლი;
- ავსტრიის ყველა LEADER რეგიონი ჩაერთო შემოქმედებითი შეგირდების სახელოსნოებში;
- დღემდე 9,000 მოსწავლემ მიიღო მონაწილეობა გამოფენებში;
- მონაწილე მოსწავლეების 30%, ვისაც შეგირდობა აინტერესებდა, დაიწყო შეგირდობა პროექტის ფარგლებში გაცნობილ ბიზნესებში;
- შეიქმნა თანამშრომლობითი ქსელი, რომელიც აერთიანებს 100 სკოლასა და 500 მეწარმეს.



შენ და მე - Ju & Me



პროექტმა ხელი შეუწყო ახალგაზრდებს, პასუხისმგებლობა აეღოთ და ჩართულობა ადგილობრივ განვითარებაში ერთმანეთთან დააკავშირა ახალგაზრდები სხვადასხვა ქვეყნიდან ახალგაზრდობის მონაწილეობის შემდგომი განვითარებისთვის გაზარდა ახალგაზრდობის ჩართულობა ადგილობრივი სამოქმედო ჯგუფის საქმიანობაში

კონტექსტი

სოფლის ტიპის ბევრი დასახლება განიცდის მოსახლეობის გადინებას. ახალგაზრდები ხშირად ტოვებენ საცხოვრებელ ადგილებს დასაქმების, ბედნიერების ან განსხვავებული ცხოვრების ძიებაში.

ახალგაზრდებსა და მათ საცხოვრებელ ადგილს შორის კავშირების გასამტკიცებლად საჭიროა მათი პერსპექტივის გათვალისწინება გადაწყვეტილების მიღების პროცესში. ეს ხელს შეუწყობს კვალიფიციური ადამიანების ადგილზე დარჩენას და რეგიონში ცხოვრების დონის გაუმჯობესებას.

პროექტის მიზანი

პროექტის მიზანი იყო ახალგაზრდების აქტიურად ჩართვა რეგიონისა და მუნიციპალიტეტის განვითარებაში, რათა უფროსი ასაკის ადამიანებმა გაითვალისწინონ მათი მოსაზრებები და სამეწარმეო თუ პოლიტიკურ გადაწყვეტილებებში გაითვალისწინონ მათი მოსაზრებები.

აქტივობები

პროექტმა გადაამზადა ახალგაზრდები მენტორებად, რათა მათ შეძლებოდათ რჩევის მიცემა გადაწყვეტილების მიმღები პირებისთვის პოლიტიკის, ბიზნესისა და ადმინისტრირების სფეროებში - ეგრეთწოდებული 'შებრუნებული მენტორობა'. ეს შესაძლებელს გახდიდა, ახალგაზრდობის პერსპექტივის დაახლოებას გადაწყვეტილების მიმღებ პირებთან და შესაბამისად, ხელს შეუწყობდა ახალგაზრდობის პერსპექტივის დაახლოებას გადაწყვეტილების მიმღებ პირებთან და რეგიონის უკეთ დაკვალიანებას ახალგაზრდობის საჭიროებების შესახებ.

პროექტი დაიწყო მხარდამჭერი მნიშვნელოვანი ადამიანების კვლევით. მოხდა ახალგაზრდების ინფორმირება ინიციატივის შესახებ და ისინი მოწვევულები იყვნენ მონაწილეობისთვის. პოლიტიკის შემქმნელებსა და მენარმეებს შორის შეიქმნა ადამიანები, ვისაც ინტერესი ჰქონდათ ამ იდეის მიმართ და რომლებსაც ახალგაზრდები გაუწევდნენ მენტორობას.

გადამზადების პროცესში ახალგაზრდებმა ერთმანეთი გაიცნეს და მათი დაწყვილება მოხდა შესაბამის პირთან, ვისაც მენტორობას გაუწევდნენ.

შედეგები

- შებრუნებული მენტორობით, პროექტმა წაახალისა ახალგაზრდების თვითკმარობა, პოლიტიკური უნარები და პასუხისმგებლობის აღების სურვილი ადგილობრივ განვითარებაში მონაწილეობის მიმართ;
- ახალგაზრდები ასევე ჩაერთვნენ თანამშრომლობაში მუნიციპალიტეტებსა და ორგანიზაციებს შორის 'მონაწილეობითა და ერთობლივი გადაწყვეტილების მიღებით';
- პროგრამაში მონაწილე ახალგაზრდებმა სხვადასხვა ქვეყნიდან დაიწყეს ერთობლივი მუშაობა პროგრამის შემდგომი განვითარებისთვის.



ახალგაზრდებში ციფრული შემოქმედების გაძლიერება

- მონაწილე 13 ახალგაზრდამ შეიძინა ვიდეო გადაღების, ციფრული დიზაინისა და საკუთარი უნარების პოპულარიზაციაში მონაწილეობა თავიანთი საცხოვრებელი ადგილის საკუთარი ხედვა წარმოეჩინათ



კონტექსტი

ესტონეთის პანდივერეს რეგიონი ჩრდილოეთში მდებარეობს და მიუხედავად თვალწარმტაცი ბუნებისა, ის ვერ სარგებლობს ისეთივე პოპულარობით, როგორც ქვეყნის სხვა რეგიონები.

ადამიანების მზარდი რიცხვი გაედინება რეგიონიდან და ის ახალგაზრდები, ვინც რჩებიან, განიცდიან სხვებთან ურთიერთობის ნაკლებობას, ჩამორჩებიან დიდ ქალაქებში მცხოვრებ თანატოლებს და დიდია, მათი გადინების ალბათობა.

პროექტის მიზანი

პროექტის მიზანი იყო ახალგაზრდების დაახლოება თავიანთ საცხოვრებელ ადგილთან და მათთვის შესაძლებლობის მიცემა, აღმოაჩინონ ამ ადგილის პოტენციალი. ეს მათ დაეხმარებოდა თავიანთი შესაძლებლობების გაცნობიერებაში, ახალი სიცოცხლე და მნიშვნელობა შესძინონ ამ ადგილებს.

აქტივობები

პროექტის განხორციელებაში ჩართულები იყვნენ ესტონეთის ვიდეო და ციფრული მედიის საუკეთესო პროფესიონალები. მონაწილეობისთვის შეირჩა 10-18 წლის პირი, რომლებსაც პროფესიონალებმა გააცნეს მოწყობილობები და თხრობისა და ვიზუალური მედიის ტექნიკები.

მონაწილეებს ჩაუტარდათ რამდენიმე ვიდეო ლექცია ფილმის შექმნის, სცენარის წერისა და სოც. მედია მარკეტინის შესახებ. ყველა მონაწილეს მიეცა მცირე თემატური დავალება, მოემზადებინათ იდეები მოკლე ფილმებისთვის. მონაწილეებს თავად შეეძლოთ შეერჩიათ ჟანრი, ამბავი და გმირები, თუმცა მისი გადაღება შესაძლებელი უნდა ყოფილიყო პანდევერეს რეგიონში.

ლექციებს მოჰყვა პირველი ბანაკი, სადაც მონაწილეებმა დახვეწეს იდეები და დაეუფლნენ ტექნიკასთან მუშაობს. შემდეგ გუნდებს მიეცათ ორი დღე გადაღებებისთვის და მათ თან ახლდათ მენტორი. შემდეგ მოეწყო მეორე ბანაკი, სადაც მონაწილეები მუშაობდნენ გადაღებული მასალების რედაქტირებაზე, ხმაზე, სახელწოდებასა და ფერების კორექტირებაზე. აქვე მონაწილეებმა შეიმუშავეს ფილმების პოპულარიზაციის სოც. მედია სტრატეგიები, ენუობოდა ფილმების ჩვენებები და დისკუსიები საინტერესო სპიკერებთან.

დასრულებული ფილმების ჩვენება მოეწყო ტამსალუს კულტურის ცენტრში და ისინი აიტვირთა Youtube-ზე.

შედეგები

- 13 ახალგაზრდა, გაიცნო თავისი რეგიონი ვიდეო ხელოვნების დახმარებით და მიიღო მნიშვნელოვანი გამოცდილება ვიდეო მასალის შექმნაში;
- პროექტის შემდეგ მონაწილეებმა დაიწყეს საკუთარი ვიდეო ბლოგები;
- შეიქმნა ინოვაციური სამუშაო მოდელი, რომლითაც შესაძლებელი გახდა ახალგაზრდების შემოქმედებითი პოტენციალის განვითარება.



ახალგაზრდები ქმნიან
თავიანთ გარემოს



გერმანია



- გაუმჯობესდა ადამიანების ერთმანეთთან დამოკიდებულება
- სოფელი გახდა უფრო მიმზიდველი ვიზიტორებისთვის
- თავი მოუყარა 150 მოხალისეს საერთო მიზნის მისაღწევად

კონტექსტი

სხვა ბევრი სოფლის ტიპის დასახლების მსგავსად, ცვიფალტენი გერმანიაში განიცდის ახალგაზრდების გადინებას, რომელიც უკან აღარ ბრუნდება. შესაბამისად, 2,000 მაცხოვრებლის მქონე თემმა გადაწყვიტა შეეცვალა მიდგომა და ჩაერთო ახალგაზრდები მათი საცხოვრებელი გარემოს გარდაქმნაში.

პროექტის მიზანი

თემს სურდა ჩაერთო ახალგაზრდები “თავიანთი” გარემოს გარდაქმნაში და მათთვის პროექტის განხორციელების პასუხისმგებლობის მიცემა. ეს მათში გააძლიერებდა თემთან კუთვნილების განცდას და გაუჩენდა სურვილს, დარჩენილიყვნენ ადგილზე გრძელვადიანად.

აქტივობები

2015 წელს ჩატარდა ახალგაზრდული ფორუმი, სადაც ახალგაზრდებმა მოამზადეს იდეა “Dobel-spATZ”. ის მოიაზრებდა არაჩვეულებრივი შეხვედრისა და დასვენების ადგილის შექმნას ადგილობრივებისა და სტუმრებისთვის, ახალგაზრდებისა და ასაკოვანი ადამიანებისთვის მათი ფიზიკური თუ გონებრივი შესაძლებლობების მიუხედავად. ის უნდა ყოფილიყო სრულიად განსხვავებული კონცეფცია, რომელიც ვიზიტორებს მისცემდა დასვენების, სპორტით დაკავებისა და კომუნიკაციის შესაძლებლობას.

იდეა წარედგინა დაინტერესებული მხარეების ფართო ჯგუფს - მენარმეებს, ადგილობრივი ხელისუფლების წარმომადგენლებს, მოსახლეობას, სკოლებისა და ბაღების წარმომადგენლებს, შშმ პირებს და სხვებს, რათა ყველას მოსაზრება ყოფილიყო გათვალისწინებული და გაზრდილიყო პროექტის მიმართ ინტერესი.

მოსაზრებების შეჯერების შემდეგ დაიწყო პროექტის განხორციელება, რომელიც დასრულებული სახით მოიცავს შეხვედრების ოთახს ახალგაზრდებისთვის, სათამაშო მოედანს ბავშვებისთვის, სპორტულ სივრცეს წინააღობების გარეშე, რომელიც ხელმისაწვდომია ეტლით მოსარგებლეთათვისაც და ცენტრალური ადგილი უჭირავს ღია სივრცეს ღონისძიებებისთვის.

შედეგები

- Dobel-spATZ წარმოადგენს დასვენებისა და სპორტის სივრცეს;
- პროექტის განხორციელებაში ადამიანთა დიდი ჯგუფი იყო ჩართული, რამაც გააუმჯობესა თემის წევრებს შორის ურთიერთდამოკიდებულება;
- მტკიცე ხიდების გაბმა მოხდა სხვადასხვა თაობის წარმომადგენლებს შორის.