




ՄԵՂԱՆԻ ԽԱՂԻ

**ՀԱՅԵՑԱԿԱՐԳԻ ՄՇԱԿՄԱՆ ԵՎ
ՍՏԵՂԾՄԱՆ ՄՐՑՈՒՅԹ**

ՄԵՂԱՆԻ ԽԱՂԻ ՀԱՅԵՑԱԿԱՐԳԻ ՏԵԽՆԻԿԱԿԱՆ ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ

Հանրային լրագրության ակումբը «Արդարացի դատաիրավական բարեփոխումներ» նախագծի շրջանակում հայտարարում է 16+ տարիքային խմբի համար նախատեսված սեղանի խաղի հայեցակարգի մշակման և ստեղծման մրցույթ: Հիմնական շահառու խումբ են հանդիսանում ավագ դպրոցների աշակերտները, մանկավարժները և ֆորմալ ու ոչ ֆորմալ կրթություն իրականացնող հաստատություններն ու հաստատությունների շահառուները:

Մրցույթին հայտերի ներկայացման նպատակով մշակվել է սույն տեխնիկական առաջադրանքը:

Խաղի նպատակներն են՝

- Նպաստել Շահառուների իրազեկվածության մակարդակի բարձրացմանը մարդու իրավունքների և դրանց պաշտպանության մեխանիզմների վերաբերյալ:
- Նպաստել Շահառուների իրազեկվածության մակարդակի բարձրացմանը դատաիրավական համակարգի վերաբերյալ:
- Խթանել Շահառուների իրազեկվածությունը իրավունքների վերականգնման տեղական և միջազգային ատյանների և գործողությունների վերաբերյալ:

Խաղի խնդիրներն են՝

Խաղը պետք է զարգացնի մասնակիցների գիտելիքները՝ ստորև բերված ուղղություններով (առնվազն 3 կետի ապահովումը պարտադիր է).

- Մարդու իրավունքներ
- Դատաիրավական համակարգ
- Օրենսդիր և գործադիր մարմիններ
- Ժողովրդավարական մտտեցումներ (պայմանական՝ ընտրելու իրավունք, խոսքի ազատություն և այլն...)
- Կոռուպցիայի դեմ պայքար և բարեվարքություն
- Մարդու իրավունքների տեղական և միջազգային մարմիններ ու կառույցներ

Խաղը նաև պետք է նպաստի հետևյալ կարողությունների զարգացմանը.

- Հաղորդակցության հմտություններ
- Քննադատական մտածողություն
- Տեղեկությունների որոնում

Խաղի առանձնահատկությունները

Խաղը պետք է լինի ժամանցային-կրթական բնույթի:

Խաղը պետք է կիրառի հայեցակարգային այնպիսի մտեցում, որը թույլ կտա այն կազմակերպել ինչպես փոքր խմբերի (3-6), այնպես էլ դասարանային միջավայրում (մինչև 25) կիրառելու համար:

Խաղում պետք է լինեն անակնկալներ և խրախուսման տարրեր՝ Շահառուների ակտիվ ներգրավվածությունն ապահովելու համար:

Խաղը պետք է ունենա հարցերի, առաջադրանքների, քայլերի բազմազանություն և բազմամակարդակություն՝ ներառելով ինչպես հեշտ, այնպես էլ բարդ հարցեր և առաջադրանքներ: Այն կարող է լինել ինտերակտիվ՝ մասնակիցները վերածվեն խաղային հերոսների և կատարեն գործողություններ, կայացնեն որոշումներ:

Խաղը պետք է լինի մասնակցային, ինտերակտիվ, ունենա դիդակտիկ նյութեր (օրինակ՝ քարտեր, ֆլեշ քարտեր, նկարներ, խաղադաշտ): Դիմորդներն ազատ են դիդակտիկ նյութեր առաջարկելու հարցում:

Խաղը պետք է ունենա կանոնների բացատրության ուղեցույց:

Մասնակիցները պետք է խաղան առանց խաղավարի կամ խաղավարով: Ցանկալի է, որ երկու տարբերակներն էլ կիրառելի լինեն:

Խաղը մասնակիցներին պետք է հնարավորություն ընձեռի մի քանի անգամ խաղալու:

Խաղը պետք է լինի խմբային, ունենա մրցակցային և համագործակցային տարրեր:

Խաղը պետք է ներառի բովանդակություն՝ միտված խաղի վերոնշյալ նպատակների և խնդիրների լուծմանը:

Խաղի բյուջեն և առաջարկների ներկայացման վերջնաժամկետը

Խաղի բյուջեն 6,200 ԱՄՆ դոլարին համարժեք ՀՀ դրամ է, ներառյալ հարկերն ու պարտադիր վճարները: Այն ներառում է նաև 300 օրինակով խաղի տպագրությունը: Հայտերը պետք է ներկայացնել մինչև 2023թ, հունիսի 25-ը:

Հայտերը ներկայացնելիս պարտադիր է նշել թիմի անդամների անունները և այն փորձագետի անունն ու ինքնակենսագրականը, որը պատասխանատու է լինելու մասնագիտական բովանդակության համար:

Հայտեր կարող են ներկայացնել կազմակերպությունները և թիմերը, որոնք ունեն սեղանի խաղեր ստեղծելու փորձ:

Հաղթող թիմից ակնկալվող արդյունքները՝ ըստ պայմանագրի պահանջների.

- Խաղի հաստատված հայեցակարգ
- Հայեցակարգի հիման վրա իրականացված ոլորտային ուսումնասիրություն
- Ոլորտային ուսումնասիրության հիման վրա մշակված խաղի բովանդակություն
- Խաղի հաստատված դիզայն
- Խաղի նախատիպ
- Խաղի փորձարկման արդյունքներ և բարելավման առաջարկներ
- Խաղի վերջնական թվային տարբերակ
- Խաղի տպագրված 300 օրինակ

Այս մրցույթով ստացված հայտերի գնահատման չափանիշներն են.

- Ներկայացված հայեցակարգի համապատասխանությունը տեխնիկական առաջադրանքի նպատակներին
- Ներկայացված հայեցակարգի համապատասխանությունը տեխնիկական առաջադրանքի խնդիրներին
- Ներկայացված հայեցակարգի համապատասխանությունը տեխնիկական առաջադրանքում նշված խաղի առանձնահատկություններին
- Խաղի բովանդակային և խաղաֆիզկացման նկարագրությունը (տես՝ Հարցաթերթում)
- Իրականացնող թիմի կարողությունները և թիմում ոլորտային մասնագետի ներգրավվածությունը
- Իրականացնող թիմի փորձառությունը

Հայտերը ներկայացնելու համար հարկավոր է՝

1. Ներկայացնել խաղի հայեցակարգը/գաղափարը: Հայեցակարգը մշակում է դիմումատուն, չկան ծավալային սահմանափակումներ, այն պետք է հստակ նկարագրի խաղի ֆունկցիոնալությունը, խաղաֆիկացման մոտեցումները, կիրառողի/օգտատիրոջ փորձառությունը (UX), ձևը և բխի հրապարակված տեխնիկական առաջադրանքի նպատակներից և կարիքներից: Հայեցակարգն ըստ ցանկության կարող է ներառել առաջարկվող դիզայնի կոնցեպտներ:
2. Լրացնել այս հարցաթերթը (այն պետք է ներառի ամփոփ տեղեկատվություն դիմումատուի և աշխատանքային թիմի վերաբերյալ, փորձառությունը հաստատող հղումներ: Հարցաթերթի ամբողջական լրացումը պարտադիր է):
3. Կցել աշխատանքային թիմի ինքնակենսագրականները (խրախուսվում է թիմում ունենալ ոլորտի փորձագետ):

Թերի և/կամ ոչ հասկանալի լրացված փաստաթղթերով հայտերը ծրագրի փորձագիտական խմբից ձևավորված ժյուրիի կողմից չեն դիտարկվելու:

Հաղթող հայեցակարգը/գաղափարը և խաղն ամբողջությամբ կմշակվեն Հանրային լրագրության ակումբի դիտարկումների և առաջարկների հիման վրա: Խաղի նկատմամբ հեղինակային իրավունքը հավասարապես կպատկանի Հանրային լրագրության ակումբին և խաղը ստեղծող թիմին/կազմակերպությանը:

Հայտի փաթեթը (1. Առաջարկվող հայեցակարգ, 2. Հարցաթերթ, 3. Ինքնակենսագրականներ) հարկավոր է ուղարկել ՀԼԱ ծրագրերի ղեկավար Ալեքսանդր Մարտիրոսյանին՝ amartirosyan@publicjournalism.am էլեկտրոնային փոստի հասցեով, թեմա դաշտում նշելով՝ «IJR_Board_Game_Concept - Name_Surname»:

Հարցերի դեպքում կարող եք կապվել Ալեքսանդր Մարտիրոսյանի հետ amartirosyan@publicjournalism.am էլեկտրոնային փոստի միջոցով:

«Արդարացի դատախիրավական բարեփոխումներ» նախագծի իրականացմանն աջակցում է Ժողովրդավարության զարգացման հիմնադրամը: