



USAID
ამერიკელი ხალხისგან

PH international
ADVANCING SOCIETIES, CONNECTING PEOPLE



სამაგიდო თამაში

„ერთად“

სამაგიდო თამაში მომზადებულია USAID -ის სამოქალაქო განათლების პროგრამის ფარგლებში

სამაგიდო თამაში

„ერთად“

სამაგიდო თამაში მომზადებულია USAID -ის სამოქალაქო განათლების
პროგრამის ფარგლებში



**სამაგიდო თამაში მომზადებულია USAID -ის სამოქალაქო განათლების
პროგრამის ფარგლებში**

USAID-ის სამოქალაქო განათლების პროგრამის ხელმძღვანელი მარინა უშვერიძე.

ავტორები:

სოფო ბაჩილავა

გიორგი გეთიაშვილი

სამუშაო ჯგუფის ხელმძღვანელი:

მაკა ბიბილეიშვილი

რედაქტორი: რიტა ბაინდურაშვილი

მოცემული რესურსი მომზადდა ამერიკელი ხალხის მხარდაჭერისა და ამერიკის შეერთებული შტატების საერთაშორისო განვითარების სააგენტოს ძალისხმევით დაფინანსებული პროგრამის ფარგლებში. პროგრამის მიზანშეწონილი პროექტების დახმარებით მოცემული რესურსი ასახული ინფორმაციისა და მასში გამოთქმული მოსაზრებების თაობაზე ეკისრება ავტორს და ის არ წარმოადგენს PH International-ის, ამერიკის შეერთებული შტატების საერთაშორისო განვითარების სააგენტოს, ან ამერიკის შეერთებული შტატების მთავრობის შეხედულებებს.

2023 წ.





შესავალი

საგანმანათლებლო თამაში „ერთად“ სამოქალაქო განათლების პროგრამის ფარგლებში შეიქმნა. USAID-ის სამოქალაქო განათლების პროგრამას ახორციელებს ორგანიზაცია PH International, ამერიკის შეერთებული შტატების საერთაშორისო განვითარების სააგენტოს (USAID) დაფინანსებითა და საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროს მხარდაჭერით. პროგრამის მიზანია მაღალი მოქალაქეობრივი შეგნების, სამოქალაქო პროცესებში ჩართული ახალგაზრდების აღზრდა. პროგრამა ითვალისწინებს სკოლებში დემოკრატიული კულტურის დანერგვის ხელშეწყობას, ბიზნესისა და სკოლების დაკავშირებას. სამოქალაქო განათლების პედაგოგთა ფორუმი პროგრამის ფარგლებში ხელს უწყობს სასკოლო დემოკრატიის გაძლიერებას და სამოქალაქო განათლების ხარისხიან სწავლებას. ამ მიზნით შეიქმნა წინამდებარე ინტერაქტიული სასწავლო რესურსი, საგანმანათლებლო თამაში „ერთად“. მიგვაჩნია, რომ მსგავსი ტიპის რესურსები სასწავლო პროცესს მოსწავლეზე ორიენტირებულს, საინტერესოს ხდის და თეორიული ცოდნის პრაქტიკაში გამოყენების შესაძლებლობას იძლევა.

გისურვებთ წარმატებებს!



სარჩევი

[თამაშის საგანმანათლებლო მიზანი](#)

[თამაშის საგანმანათლებლო ამოცანები](#)

[ვისთვის არის განკუთვნილი თამაში?](#)

[თამაშის ძირითადი არსი](#)

[ზოგადი მონაცემები](#)

[თამაშში გამოყენებულ ტერმინთა განმარტება](#)

[ვინ უნდა იყოს თამაშის წამყვანი?](#)

[თამაშის წესები და მსვლელობა](#)

[რეკომენდაციები წამყვანებს](#)

[თამაშის ატრიბუტიკა](#)

[მოთამაშეთა როლების შესაბამისი ფუნქციების ბარათი](#)

[სიტუაციური ბარათების გამოყენების ინსტრუქცია](#)

დანართები:

დანართი N1 - სიტუაციური ბარათები

დანართი N2 - სამართლებრივი დოკუმენტები

დანართი N3 - შედეგების აღრიცხვის ცხრილი

თავაშის საგანგანათლებლო მიზანი

სამაგიდო თავაშის „ერთად“ მიზანია, მოსწავლეებმა დემოკრატიული სახელმწიფოს ჩამოყალიბებისა და ადამიანის უფლებების დაცვის ქრილში გაიაზრონ ხელისუფლების დანაწილების ვერტიკალური და ჰორიზონტალური სისტემის, სამოქალაქო საზოგადოების არსი და მნიშვნელობა; დაინახონ, რომ სახელმწიფოში არსებულ სხვადასხვა ინსტიტუტსა და თავად მოქალაქეებსაც შეუძლიათ, იზრუნონ ადამიანების წინაშე არსებული გამოწვევების დაძლევაზე, მონაწილეობა მიიღონ სამოქალაქო საზოგადოების საქმიანობაში და, რაც მთავარია, ამ პროცესებში თანამშრომლობის მნიშვნელობა გააცნობიერონ.

თავაშის საგანგანათლებლო ამოცანები:

- მოსწავლეებმა გაიაზრონ ცენტრალური ხელისუფლების შტობის, ადგილობრივი თვითმმართველობისა და სამოქალაქო საზოგადოების არსი და ფუნქციები;
- მოსწავლეებმა გააცნობიერონ, როგორ უნდა პასუხობდეს დემოკრატიული სახელმწიფო ადამიანის უფლებებთან დაკავშირებულ გამოწვევებს სხვადასხვა დონეზე;
- მოსწავლეებმა დაინახონ, რა მნიშვნელობა აქვს სამოქალაქო საზოგადოების ჩართულობას დემოკრატიული სახელმწიფოს მშენებლობაში და რა ფორმებით შეიძლება, გამოიხატებოდეს ის.

ვისთვის არის განკუთვნილი თამაში?

თამაშში განხილულია ისეთი თემები და საკითხები, რომლებსაც მოსწავლეები საგნის „მოქალაქეობა“ პროგრამაში მე-8 და მე-9 კლასებში შეხვდებიან (სამოქალაქო საზოგადოება, ადგილობრივი თვითმმართველობა, ცენტრალური ხელისუფლება, ადამიანის უფლებები). იმისათვის, რომ მოსწავლეებმა მარტივად აუღონ ალღო თამაშს, უმჯობესია, ისინი იმყოფებოდნენ მინიმუმ მე-9 კლასში და თამაშის დაწყებამდე კვლავ გაიხსენონ ზემოთ ჩამოთვლილი თემები და საკითხები.

თამაშის ძირითადი არსი

თამაში შედგება 5 რაუნდისგან, რომლის დროსაც მოთამაშეები გაეცნობიან ისტორიებს (დანართი N1) საზოგადოების წინაშე არსებული სხვადასხვა გამოწვევის შესახებ. მოთამაშეები 5 რაუნდის განმავლობაში მოისმენენ 5 სხვადასხვა გამოწვევას/პრობლემას, რომელთაც განსხვავებული როლიდან გაუმკლავდებიან და მათი გადაჭრის გზებზე იმსჯელებენ.

მოთამაშე, რომელიც თავისი როლიდან გამომდინარე რაუნდში განხილული პრობლემის გადასაჭრელად სწორ გადაწყვეტილებას აფიქსირებს, ჯილდოს იღებს შესაბამისი ბარათის სახით. გამარჯვებულია ის, ვინც ხუთ რაუნდში მოახერხებს, ხუთივე როლიდან გადაჭრას 5 სხვადასხვა პრობლემა და ხუთივე ფერის ჯილდო მოიპოვოს.

მოთამაშის როლები შეესაბამება შემდეგ სტრუქტურებს: პარლამენტი (საკანონმდებლო ხელისუფლება), მთავრობა/მინისტრთა კაბინეტი



(ადმასრულებელი ხელისუფლება), სასამართლო (სასამართლო ხელისუფლება), ადგილობრივი თვითმმართველობა (ადგილობრივი ხელისუფლება) და სამოქალაქო საზოგადოება (აქტიური მოქალაქეები, მედია, არასამთავრობო ორგანიზაციები).

ზოგადი მონაცემები

საჭირო დრო - 30 წთ-დან 2.30 საათამდე.

მონაწილეთა რაოდენობა - 5-დან 30-მდე


მონაწილეთა ასაკი - 13 +

თავაში გამოყენებულ ტერმინთა განმარტება:

როლი - აღნიშნავს იმას, თუ რომელი სტრუქტურის სახელით უნდა მოაგვაროს მოთამაშემ მოსმენილ ისტორიაში არსებული გამოწვევა/პრობლემა;

დაფა - თითოეულ როლს სათამაშო დაფაზე კონკრეტული ფერის უჯრები შეესაბამება: პარლამენტი - **ლურჯი**, მთავრობა/ მინისტრთა კაბინეტი - **მწვანე**, სასამართლო - **ვარდისფერი**, ადგილობრივი თვითმმართველობა - **იასამნისფერი** და სამოქალაქო საზოგადოება - **ყვითელი**. დაფაზე არის აღმასიანი უჯრები, რომლის გამოყენების უფლება მეორე რაუნდიდან აქტიურდება. შესაბამისად, მონაწილეებს პირველ რაუნდში უფლება არ აქვთ, აღმასის უჯრაზე დადგნენ. (იხ. დაფა);





მოთამაშის ფიგურა - თამაშს 5 ფიგურა (წრე, სამკუთხედი, ოთხკუთხედი, ხუთკუთხედი, ექვსკუთხედი) მოჰყვება. თამაშის დასაწყისში მონაწილე ერთ ფიგურას ირჩევს და ამ ფიგურით თამაშობს მთელი თამაშის განმავლობაში;

პოზიცია - აღნიშნავს დაფაზე მოთამაშის ფიგურის დგომის შესაბამის ადგილს/უჯრას და, ამავდროულად, როლსაც, რადგან თითოეული პოზიცია ერთ კონკრეტულ როლს შეესაბამება. ამასთან, ერთი როლი დაფის რამდენიმე ადგილზე/პოზიციაზე მეორდება. (იხ. დაფა);

რაუნდი - ერთი ისტორიის შესახებ ყველა მოთამაშის მიერ საკუთარი გადაწყვეტილების დაფიქსირება. თამაში სულ 5 რაუნდისგან შედგება.

ჯილდო - როლის შესაბამისი ფერის ბარათი წარწერით „ჯილდო“, რომელსაც მონაწილე პრობლემის სწორად გადაჭრის შემთხვევაში იღებს (გადაწყვეტილება იმ როლს უნდა შეესაბამებოდეს, რომლის უჯრაზეც მონაწილის ფიგურა დგას და, შესაბამისად, იგივე ფერის ბარათს მიიღებს, რა ფერის უჯრაზეც იდგა).

წამყვანი - თამაშს სჭირდება წამყვანი, რომელიც მონაწილეებს გააცნობს ისტორიას, მოისმენს მათ პასუხებს და შეაფასებს, რამდენად სწორია ეს პასუხები.

ვინ უნდა იყოს თამაშის წამყვანი?

რადგან ეს არის საგანმანათლებლო თამაში, რომლის შინაარსიც სრულად შეესაბამება საგანს „მოქალაქეობა“, თამაშის წამყვანად სწორედ სამოქალაქო განათლების პედაგოგია მოაზრებული, ან ადამიანი შესაბამისი კვალიფიკაციით, რომელიც თამაშისთვის მოამზადებს მოსწავლეებს, გაახსენებს ან შეასწავლის მათ საჭირო მასალას, გააცნობს თამაშის წესებს, წაუკითხავს სიტუაციურ ამოცანებს და შეძლებს, ამოიცნოს, თავიანთი როლიდან გამომდინარე, რამდენად სწორად გასცეს პასუხი მონაწილეებმა. ამავე დროს, თამაშის შედეგად განხილული საკითხების უკეთ გასააზრებლად ხელს შეუწყობს საინტერესო დისკუსიების წარმართვას.

წამყვანი წინასწარ დეტალურად უნდა გაეცნოს თამაშის ინსტრუქციაში მოცემულ მასალებს. თამაშის დაწყებამდე კი მონაწილეებს მკაფიოდ უნდა განუმარტოს წესები.

თამაშის წესები და მსვლელობა:

- თავდაპირველად უნდა განისაზღვროს, თუ ვინ არიან მოთამაშეები. თამაში იმგვარადაა აგებული, რომ შეიძლება, მონაწილეობდნენ როგორც გუნდები, ისე ინდივიდუალური მოთამაშეები.

მაგალითად, 5 ინდივიდუალური მოთამაშე, ან 5 გუნდი, რომელიც რამდენიმე მონაწილისგან იქნება დაკომპლექტებული. სასურველია, თითო გუნდში არ იყოს 6 მოთამაშეზე მეტი, ანუ ჯამში - 30 მონაწილეზე მეტი.

ბარლამენტი

ადგილობრივი
თვითმმართველობა

სასამართლო

სამოქალაქო
სამზადებელი

მინისტრთა
კაბინეტი

მკობა



- სასურველია თამაშის დაწყებამდე მასწავლებელმა მონაწილეებს შეასვენოს ადამიანის უფლებებთან დაკავშირებული ინფორმაცია. დანართ N2-ში პედაგოგს შეუძლია ადამიანის უფლებებთან დაკავშირებული სამართლებრივი დოკუმენტების ბმულების ნახვა.
- თამაშის დაწყებამდე ყველა მონაწილე/ გუნდი მოთამაშის ერთ ფიგურას ირჩევს, რომელიც სათამაშო დაფის ცენტრში - Start სივრცეში უნდა განათავსოს. შესაბამისად, ყველა ფიგურა ერთდროულად უნდა დადგეს ცენტრში, აღნიშნულ სივრცეში.

გუნდურად თამაშის შემთხვევაშიც ერთ გუნდს ერთი ფიგურა შეესაბამება

- მონაწილეთაგან ასაკით ყველაზე პატარა, ან გუნდი, რომლის წევრების საშუალო ასაკიც ყველაზე მცირეა, პირველი ირჩევს, Start სივრცის რომელ მომიჯნავე უჯრაზე გადასვას სათამაშო ფიგურა. ამ მოქმედებით მოთამაშე ირჩევს თავის სასურველ როლს, რომლითაც პირველ რაუნდში თამაშობს.

თუ ყველა მონაწილე თანატოლია, მაშინ შესაძლოა, წამყვანმა ფურცლებზე დაწეროს მათი სახელები და შემთხვევითობის წესით შეირჩეს, თუ ვინ დაიწყებს თამაშს.

- მოთამაშეებს მოძრაობა მხოლოდ მომიჯნავე უჯრებზე შეუძლიათ, ანუ მხოლოდ იმ უჯრებსა და, შესაბამისად, იმ როლებს ირჩევენ, რომლებიც თავდაპირველი პოზიციის გარშემოა.
- მას შემდეგ, რაც პირველი მოთამაშე დაფაზე დადებს ფიგურას,

მისგან საათის ისრის მიმართულებით მსხდომი სხვა მონაწილე-
ებაც რიგ-რიგობით ირჩევენ „Start“ სივრცის მომიჯნავე უჯრას
ანუ როლს.

- მას შემდეგ, რაც ყველა მონაწილის/გუნდის სათამაშო ფიგურა
განთავსდება დაფაზე შესაბამის პოზიციაზე/უჯრაზე, ანუ კონ-
კრეტულ როლს მოირგებს (პარლამენტი, მთავრობა/მინისტრთა
კაბინეტი, სასამართლო, ადგილობრივი ხელისუფლება, სამო-
ქალაქო საზოგადოება), იწყება თამაში.

გაითვალისწინეთ!

*მოთამაშებს, 5 რაუნდის განმავლობაში, 5 სხვადასხვა ფერის ჯილდოს/
ბარათის მოპოვება სჭირდებათ. ყოველ ახალ რაუნდში გადაადგილება
და, შესაბამისად, როლის ცვლილებაც მხოლოდ მომიჯნავე უჯრებზე
გადასვლით უნდა მოხდეს. პროცესში, შესაძლოა, მოთამაშე ჩაიკეტოს და
როლის ცვლილება ვერ შეძლოს, რაც მონაწილეს ჯილდოების სრულყო-
ფილად შეგროვებისა და, შესაბამისად, თამაშის მოგების შანსს უზღუდავს.
ამიტომ მნიშვნელოვანია, რომ მოთამაშეებმა თავიდანვე სტრატეგიულად
გათვალონ, რომელი უჯრიდან დაიწყონ თამაში და რომელ უჯრებზე გადა-
ვიდნენ შემდგომ რაუნდებში, რათა დაბრკოლება შეუქმნან მოწინააღმდე-
გეს (ის უჯრები დაიკავონ, რომელზე გადასვლაც მოწინააღმდეგის ინტე-
რესშია) და, ამავდროულად, თვალი ადევნონ კონკურენტების სვლებსაც,
რათა მათთვის საჭირო როლი სხვამ არ დაიკავოს, ან არ ჩაუკეტოს მისკენ
მიმავალი გზა.*

საგანმანათლებლო თამაშში აზარტული ელემენტები საინტერესოს და მონაწილეებს შორის კონკურენტულს ხდის მას, რაც ხელს უწყობს მოტივაციისა და კონცენტრაციის გაზრდას.

რაუნდის დაწყება

მას შემდეგ, რაც ყველა მოთამაშე დაიკავებს პოზიციას, წამყვანი კითხულობს სიტუაციურ ბარათს (იხ. დანართი N1).

რაუნდის მსვლელობა

მოთამაშეები საკუთარი როლებიდან განიხილავენ ამ რაუნდში მოსმენილ ისტორიაში არსებულ პრობლემას, მსჯელობენ და გამოთქვამენ მოსაზრებას, თუ როგორ მოაგვარებენ მას.

მაგალითად, თუ მოთამაშე მწვანე ფერის უჯრაზე დგას, ისტორია მთავრობის /მინისტრთა კაბინეტის როლიდან უნდა განიხილოს. თუ ყვითელზე დგას - სამოქალაქო საზოგადოების როლიდან და ა.შ. სხვადასხვა როლში მიღებული გადაწყვეტილების ნაწილი შეიძლება იყოს პრევენციული, ნაწილი კი უკვე არსებული პრობლემის აღმოფხვრაზე/შემცირებაზე ორიენტირებული. მთავარია, მოთამაშეთა პასუხები გამომდინარეობდეს მათი როლიდან და არ სცდებოდეს იმ როლების ფუნქციებს, რომელთა უჯრებზეც დგანან იმ რაუნდში.

- გადაწყვეტილების მისაღებად, ანუ იმის მოსაფიქრებლად, თუ რა პოტენციური გადაწყვეტილების მიღება შეეძლო სიტუაციურ ბარათში აღწერილი პრობლემის მოსაგვარებლად/შესამცირებლად/თავიდან ასარიდებლად იმ კონკრეტულ ინსტიტუტს, რომელსაც იმ რაუნდში წარმოადგენს მონაწილე, ინდივიდუალურ მოთამაშეს 1 წუთი ეძლევა, ხოლო გუნდური თამაშის შემთხვევაში - 3 წუთი.
- გადაწყვეტილების მიღებისას მოთამაშეს შეუძლია განსაზღვროს მისი როლის კონკრეტული დეტალები და თავად მოიფიქროს სიტუაციის დამატებითი ელემენტები.

მაგალითად, თუ მოთამაშე ყვითელ უჯრაზე დგას, ანუ სამოქალაქო საზოგადოებას წარმოადგენს, მას შეუძლია, პასუხის მოფიქრებისას თავად განსაზღვროს აქტიური მოქალაქეა, არასამთავრობო ორგანიზაცია თუ მედია. მწვანე უჯრაზე ღგომის შემთხვევაში კი თავადვე ირჩევს, რომელი სამინისტროს მინისტრი, ან სულაც პრემიერ-მინისტრია, ხოლო ვარდისფერ უჯრაზე ღგომისას, შეუძლია, გადაწყვიტოს სასამართლოს რომელ ინსტანციას წარმოადგენს და ვინ მიმართა მას საჩივართ. ადგილობრივი თვითმმართველობის როლით თამაშისას კი აირჩიოს, საკრებულოს განასახიერებს თუ მერიას.

გაითვალისწინეთ!

თამაშს თან ახლავს განმარტებითი ბარათები, რომლებიც როლის შესაბამის ზოგად ფუნქციებს მოიცავს. მოთამაშეს თამაშის განმავლობაში შეუძლია, შეუზღუდავად ისარგებლოს განმარტებითი ბარათებით.

რაუნდის დასასრული

მოთამაშეებს, რომლებმაც სწორად იმსჯელეს პრობლემის გადაჭრის პოტენციურ გადაწყვეტილებაზე, პასუხები მართლაც გამომდინარეობს მათ მიერ არჩეული როლიდან და თანაც აგვარებს/ამცირებს/თავიდან ირიდებს პრობლემას, როლის შესაბამისი ფერის ჯილდო გადაეცემათ. წამყვანი ჯილდოს მას შემდეგ აძლევს მოთამაშეებს, რაც ყველა მონაწილე გამოთქვამს მოსაზრებას.

მაგალითად, თუ მოთამაშე დაფის ლურჯ უჯრაზე იდგა და, შესაბამისად, პარლამენტის როლიდან გადაჭრა პრობლემა, ლურჯი ფერის ჯილდოს მიიღებს, მთავრობის/ მინისტრთა კაბინეტის როლიდან გადაჭრილი პრობლემის შემთხვევაში - მწვანეს და ა.შ.

საბოლოოდ, თამაშის გამარჯვებულია ის, ვინც ხუთ რაუნდში ხუთივე ფერის ჯილდოს მიღებას მოახერხებს.

მაგალითად, თუ მოთამაშეს აკლდა ლურჯი ფერი, ხოლო მისი ამჟამინდელი პოზიციის მომიჯნავედ ლურჯი ფერის უჯრა არ არის, ან უკვე დაკავებულია, მას შეუძლია, დაიკავოს ალმასიანი უჯრა და თქვას, რომ იგი ლურჯი ფერის როლიდან (პარლამენტიდან) გადაჭრის პრობლემას.


გაითვალისწინეთ!

მონაწილე უნდა ეცადოს, რომ თითოეულ რაუნდში შეიცვალოს პოზიცია, და, შესაბამისად, მოირგოს განსხვავებული როლი. წინააღმდეგ შემთხვევაში, ის 5 რაუნდში 5 სხვადასხვა ფერის ჯილდოს მოპოვებას ვერ მოახერხებს.

ალმასის გამოყენების შემთხვევაში, მოთამაშემ მომდევნო რაუნდში აუცილებლად უნდა შეიცვალოს უჯრა, ანუ ადარ დარჩეს ალმასის უჯრაზე.

- რაუნდების მსვლელობისას, მონაწილეს არ შეუძლია, იმ პოზიციაზე დაბრუნდეს, რომელზეც წინა რაუნდებში უკვე იდგა.
- თამაშის დასაწყისშიც და შემდგომაც, ერთ უჯრაზე მხოლოდ ერთი მოთამაშის ფიგურის დადება შეიძლება, რაც იმას ნიშნავს, რომ ყველა რაუნდში ერთ როლს ერთი მოთამაშე ან გუნდი შეესაბამება.

- თუ მონაწილეს სხვა უჯრაზე გადასვლა არ შეუძლია იმის გამო, რომ მის გარშემო ყველა უჯრა მოწინააღმდეგეებს უკავიათ, იგი იმავე პოზიციაზე რჩება და იმავე როლიდან იმსჯელებს მეორე რაუნდში განხილული ისტორიის პრობლემაზე.
- სასურველია, ერთ რაუნდში ერთდროულად ორი მოთამაშე ერთსადაიმთავე ფერის უჯრაზე არ იდგეს, ანუ ერთ პრობლემას ერთნაირი როლიდან არ განიხილავდნენ, თუმცა, რიგ შემთხვევებში, შესაძლოა, მოთამაშე ჩაიკეტოს - მის ირგვლივ აღარ იყოს თავისუფალი უჯრა და/ან ორ მოთამაშეს სჭირდებოდეს ერთიდაიგივე ფერის ჯილდო და, შესაბამისად, ერთსადაიმთავე ფერზე აღმოჩნდნენ. ასეთ დროს ორივე მონაწილე ერთიდაიგივე როლიდან გადაწყვეტს პრობლემას, თუმცა, უნდა ეცადონ, რომ მსჯელობისას განსხვავებული აქცენტები დასვან.
- რაუნდის დასრულების შემდეგ, თუკი პრობლემა რომელიმე როლიდან არ განხილულა და არც ამ როლის შესაბამისი პოტენციური გადაწყვეტილება მიღებულა, წამყვანი მოთამაშეებს აცნობს, თუ როგორ შეიძლებოდა გამოტოვებული როლიდან პრობლემის გადაწყვეტა. ვთქვათ, თუ რაუნდში ორ მონაწილეს ჰქონდა პარლამენტის როლი, და, სამაგიეროდ, არცერთს - მთავრობის/ მინისტრთა კაბინეტის როლი, წამყვანი სწორედ მთავრობის/ მინისტრთა კაბინეტის მხრიდან პრობლემის გადაჭრის საკითხს ეხმიანება.
- მოთამაშეების თანმიმდევრობა ყველა რაუნდში სათამაშო ფიგურების პოზიციების ცვლილებისას სხვადასხვა უნდა იყოს.



ანუ ერთი და იგივე მონაწილე პირველი არ უნდა ირჩევდეს, თუ სად განალაგებს ფიგურას, რადგან ეს მას დიდ უპირატესობას მისცემს. ამისთვის წამყვანს შეუძლია, გამოიყენოს მოთამაშეთა სახელების ფურცლებზე დაწერისა და შემთხვევითობის პრინციპით არჩევის ტექნიკა, ან თუ ინტერნეტზე წვდომა აქვთ, საიტი - <https://wheelofnames.com/> რომელზეც სახელების დაფიქსირება შეიძლება და საიტი თავად აირჩევს მონაწილეს შემთხვევითობის პრინციპით.


- თამაშის განმავლობაში მოთამაშეებს ორმხრივი თანხმობის შემთხვევაში შეუძლიათ მოპოვებული ჯილდოების ერთმანეთთან გაცვლა (ამ წესის ამოქმედების გადაწყვეტილებას იღებს წამყვანი, თუმცა, ბარათების გაცვლასთან დაკავშირებული საბოლოო შეთანხმება თავად მონაწილეებმა უნდა მიიღონ).

მაგალითად, თუ მოთამაშემ ვერ მოახერხა უჯრის შეცვლა და ორჯერ ზედიზედ ერთსადაიმავე როლიდან გადაჭრა ორი სხვადასხვა პრობლემა, ანუ მოიპოვა ორი ერთი და იგივე ფერის ჯილდო, მას შეუძლია, მოლაპარაკებები აწარმოოს სხვა მოთამაშესთან, რომელსაც მისთვის სასურველი ფერის ჯილდო/ბარათი აქვს და ორმხრივი თანხმობის შემთხვევაში გაუცვალოს ჯილდო მოწინააღმდეგეს.

- თუკი რომელიმე მოთამაშეს ორი ერთნაირი ჯილდო დაუგროვდა, მხოლოდ ასეთ შემთხვევაში, ჯილდოების გასაცვლელად საჭირო მოლაპარაკებებისთვის წამყვანი მონაწილეებს აძლევს 30 წამს თითოეული რაუნდის შემდეგ, ვიდრე ახალ სიტუაციურ ბარათს წაიკითავს. მოლაპარაკებები, შეიძლება, უშედეგოდ დასრულდეს, ამ შემთხვევაში თამაში ჩვეულებრივ გაგრძელდება.
- თამაშს, შეიძლება, რამდენიმე გამარჯვებული ჰყავდეს.
- თუ ხუთ რაუნდში ვერცერთმა მოთამაშემ ვერ მოაგროვა 5 ფერის ჯილდო, მაშინ გამარჯვებულად, შეიძლება, ის ჩაითვალოს, ვისაც იმ მომენტისთვის ყველაზე მეტი ჯილდო აქვს მოპოვებული; ან რაუნდები იქამდე დაემატოს, ვიდრე 5 განსხვავებული ფერის ჯილდოს მქონე მოთამაშე გამოვლინდება.

რეკომენდაციები წამყვანს

- თუკი მოსწავლეები გუნდურად თამაშობენ, უმჯობესია, მათი მაგიდები ნახევარმთვარისებურად ან წრეზე განვალაგოთ. სათამაშო დაფა დავლოთ ისე, რომ ყველამ შეძლოს მისი დანახვა - მაგიდაზე ან იატაკზე.
- თამაშის დრო იმაზეა დამოკიდებული, ინდივიდუალური მოთამაშეები თამაშობენ თუ გუნდები. ინდივიდუალური მოთამაშეების შემთხვევაში თამაში დაახლოებით 25-30 წუთს გრძელდება, ხოლო გუნდურს 40-50 წუთი დასჭირდება, რადგან გასათვალისწინებელია გუნდების წევრებს შორის მოლაპარაკებებისთვის საჭირო დროც.

- 
- სურვილის შემთხვევაში, შესაძლოა, მონაწილეებმა 5 რაუნდის შემდეგაც გააგრძელონ თამაში და სხვა სიტუაციური ბარათებიც გამოიყენონ.
 - თამაში ისეა აგებული, რომ პედაგოგს მისი გამოყენება საგაკვეთილო პროცესშიც შეეძლოს. თამაშს მოსამზადებელ და შემაჯამებელ ეტაპთან ერთად სამი გაკვეთილი დასჭირდება: პირველ გაკვეთილზე მოსწავლეები თამაშთან დაკავშირებულ საკითხებს გაიმეორებენ და წესებს გაეცნობიან, მეორე გაკვეთილს უშუალოდ თამაშს დაუთმობენ, ხოლო მესამე გაკვეთილს - აქტივობის შეფასებას.
 - ინტერესის შემთხვევაში, შესაძლოა, მასწავლებელმა უშუალოდ თამაში რამდენიმე გაკვეთილზეც გადაანაწილოს, მაგალითად, ერთ გაკვეთილზე ერთი ან ორი სიტუაციური ბარათი განიხილოს და რაუნდებს შორის დისკუსიებისთვისაც გამოყოს დრო.
 - თუკი მასწავლებელი რაუნდების გადანაწილებას რამდენიმე გაკვეთილზე გადაწყვეტს, კარგად უნდა დაიმახსოვროს თითოეულ გაკვეთილზე თამაშის პროცესისას მონაწილეთა მიღწეული შედეგები, რათა თამაში ზუსტად იმ მოცემულობიდან გაგრძელდეს, რომელზეც წინა გაკვეთილზე დამთავრდა. ამაში მათ სპეციალური ცხრილი დაეხმარებათ (იხ. დანართი 3), რომელშიც წამყვანი მონაწილეთა შედეგებს ასახავს.

სიტუაციის განხილვის ნიმუში


მოცემულ ნიმუშში შემოთავაზებულია სიტუაცია N1-ის სავარაუდო პასუხები თითოეული როლის პერსპექტივიდან. თუმცა, რა თქმა უნდა, ეს პასუხები არ ზღუდავს მოთამაშეებს და მათ შეუძლიათ, განსხვავებული ვერსიებიც დააფიქსირონ, მთავარია მათი პასუხები მორგებული როლების ფუნქციებიდან გამომდინარეობდეს.

სიტუაცია N1

სოფელში, რომელსაც, ძირითადად, სააგარაკედ იყენებენ, საცხოვრებელი სახლებიდან რამდენიმე ათეულ მეტრში უკანონო ცემენტის ქარხანა დგას. ქარხანა ყოველდღე აფრქვევს მტვერს, რომლის სუნთქვაც მოსახლეობას, შესაძლოა, წლების განმავლობაში მოუწიოს.

პარლამენტი - კანონში შეიტანა ცვლილება, რომლის თანახმადაც მსგავსი ქარხნები საცხოვრებელი უბნებიდან გარკვეულ რადიუსში არ უნდა ფუნქციონირებდეს და, ამავდროულად, დაადგინა წესები, რომელსაც საწარმოები მდგრადი განვითარების პრინციპების შესაბამისად უნდა იცავდნენ.

მთავრობა/მინისტრთა კაბინეტი - გარემოს დაცვის მინისტრმა გამოსცა ბრძანება, რომლითაც განისაზღვრა ამ და მსგავსი ქარხნების ინსპექციის წესები, რათა გამოვლინდეს და აღიკვეთოს გარემოს დაბინძურების ფაქტები.



სასამართლო - სასამართლომ არ დააკმაყოფილა ქარხნის მესაკუთრის მოთხოვნა, რომელიც ქარხნის დემონტაჟთან დაკავშირებით ადგილობრივი თვითმმართველობის გადაწყვეტილების გაუქმებას ითხოვდა.

ადგილობრივი თვითმმართველობა - ცემენტის ქარხნის მფლობელს მისი დემონტაჟი დაავალა

სამოქალაქო საზოგადოება - ჩამოყალიბდა საინიციატივო ჯგუფი, რომელმაც ხელმოწერების შეგროვება დაიწყო ცემენტის ქარხნის მოსახლეობისგან მოშორებით გადატანასთან დაკავშირებით; ამავე ჯგუფმა სასამართლოს მიმართა, საინიციატივო ჯგუფის წარმომადგენლები აქტიურ კომუნიკაციაში არიან ადგილობრივ თვითმმართველობასთან და მედიასთან და აღნიშნული პრობლემის საზოგადოებამდე მიტანას ცდილობენ.

თამაშის ატრიბუტიკა

სამაგიდო თამაში „ერთად“ რამდენიმე კომპონენტისგან შედგება, ესენია:

მოთამაშეთათვის განკუთვნილი რესურსები		
დასახელება	რაოდენობა	ფუნქცია
დაფა	1 ცალი	დაფა დაყოფილია 5 სხვადასხვა ფერის 25 უჯრად, რომელთაგან თითოეული ფერი და უჯრა თამაშის რომელიმე როლს შეესაბამება. დაფაზე, ასევე, 5 სპეციალური აღმასებიანი უჯრა და ერთი start სივრცეა.
სიტუაციური ბარათი	15 ცალი	ბარათებზე მოცემულია ისტორიები ადამიანის უფლებებთან დაკავშირებული გამოწვევების შესახებ. მასწავლებელს წვდომა აქვს თამაშში განხილული ისტორიების რეალურ გაგრძელებაზე, რომელსაც მონაწილეებს მათი პასუხების მოსმენის შემდეგ გააგონობს.
მოთამაშის ფიგურა	5 ცალი	მოთამაშის ფიგურებია: წრე, სამკუთხედი, ოთხკუთხედი, ხუთკუთხედი, ექვსკუთხედი. თითოეული ფიგურა თითო მონაწილეს / მონაწილეთა გუნდს შეესაბამება.
ჯილდო/ ბარათები	25 ცალი	როლების შესაბამისი ფერადი ბარათები - 5 ლურჯი, 5 მწვანე, 5 ვარდისფერი, 5 იასამნისფერი, 5 ყვითელი. ბარათს, ჯილდოს სახით, წამყვანი იმ შემთხვევაში გადასცემს, თუ მის მიერ მიღებული გადაწყვეტილება რაუნდში განხილულ პრობლემას აგვარებს და რეალურად შეესატყვისება იმ როლს.
მოთამაშეთა როლების შესაბამისი ფუნქციების ბარათი	5 ცალი	ბარათზე აღწერილია, თუ რა ფუნქციები აქვთ თამაშში შერჩეულ როლებს. ბარათი დაფაზე თავსდება.
ცხრილი	1 ცალი	სპეციალური ცხრილი დაეხმარებათ (იხ. დანართი 3), რომელშიც წამყვანი მონაწილეთა შედეგებს ასახავს.

მოთამაშეთა როლების შესაბამისი ფუნქციების ბარათები

აღნიშნული ფუნქციები, რომლებიც დატანილია თამაშის დაფის სპეციალურ ბარათებზე, შეიძლება, სრულად არ ფარავდეს შემოთავაზებული ინსტიტუტების რეალურ ფუნქციებს, მაგრამ მოსწავლე გაიხსენებს ან ზოგადი წარმოდგენა შეექმნება მათზე.

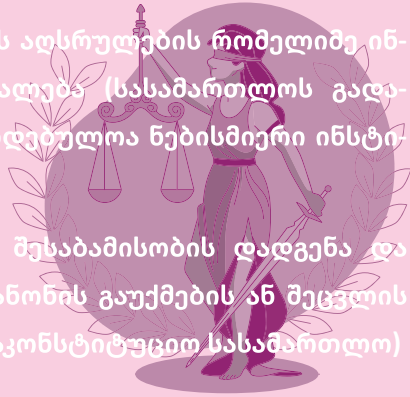
პარლამენტი

- კანონის ინიცირება, მიღება, შეცვლა, გაუქმება
- ადამასრულებელი ხელისუფლების ზედამხედველობა და მისგან ანგარიშის მოთხოვნა
- საგამოძიებო კომისიის შექმნა
- ბიუჯეტის მიღება და ცვლილების დამტკიცება
- ადმასრულებელი ხელისუფლებისთვის რეკომენდაციის მიცემა
- ქვეყნის საშინაო და საგარეო პოლიტიკის ძირითადი მიმართულებების განსაზღვრა
- მთავრობის დამტკიცება



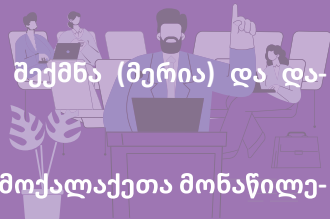
სასამართლო

- საქართველოს სახელთ მართლმსაჯულების განხორციელება
- გამოტანილი გადაწყვეტილების აღსრულების რომელიმე ინსტიტუტისთვის/პირისთვის დავალება (სასამართლოს გადაწყვეტილების შესრულება სავალდებულოა ნებისმიერი ინსტიტუტისთვის/პირისთვის)
- კანონების კონსტიტუციასთან შესაბამისობის დადგენა და კონსტიტუციასთან შეუსაბამო კანონის გაუქმების ან შეცვლის მოთხოვნა პარლამენტისთვის (საკონსტიტუციო სასამართლო)



ადგილობრივი თვითმმართველობა

- ადგილობრივ დონეზე პროგრამების შემუშავება, დანერგვა, მონიტორინგი
- ადგილობრივი ბიუჯეტის პროექტის შექმნა (მერია) და დამტკიცება (საკრებულო)
- კანონმდებლობის გათვალისწინებით მოქალაქეთა მონაწილეობის მექანიზმების დანერგვა ან ახლის შემუშავება და მათი განხორციელება



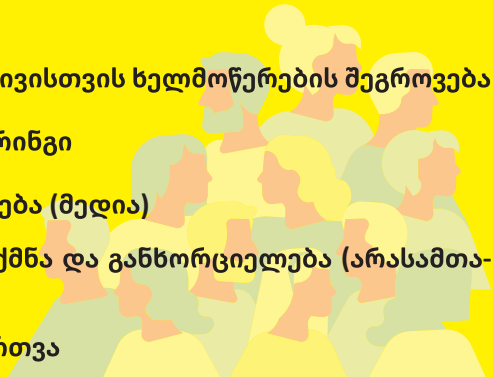
მთავრობა/მინისტრთა კაბინეტი

- პარლამენტის მიღებული კანონების აღსრულება
- ბიუჯეტის პროექტის მომზადება
- დადგენილებებისა და ბრძანებების მიღება/გაუქმება
- სახელმწიფო პროგრამების შემუშავება, დანერგვა, მონიტორინგი
- ქვეყნის საშინაო და საგარეო პოლიტიკის განხორციელება



სამოქალაქო საზოგადოება

- პეტიციის შექმნა
- დემონსტრაცია
- საკანონმდებლო ინიციატივისთვის ხელმოწერების შეგროვება
- ხელისუფლების მონიტორინგი
- მიმდინარე ამბების გაშუქება (მედია)
- სხვადასხვა პროექტის შექმნა და განხორციელება (არასამთავრობო)
- სასამართლოსთვის მიმართვა





ბმულებზე წამყვანს შეუძლია, ნახოს მოცემული ინსტიტუტების დეტალური ფუნქციები საქართველოს კონსტიტუცია:

<https://matsne.gov.ge/ka/document/view/30346?publication=36>

საქართველოს ორგანული კანონი საერთოსასამართლოების შესახებ

<https://matsne.gov.ge/ka/document/view/90676?publication=49>

საქართველოს კანონი საქართველოს მთავრობის სტრუქტურის, უფლებამოსილებისა და საქმიანობის წესის შესახებ

<https://matsne.gov.ge/ka/document/view/2062?publication=41>

საქართველოს ორგანული კანონი ადგილობრივი თვითმმართველობის კოდექსი

<https://matsne.gov.ge/ka/document/view/2244429?publication=68>

პარლამენტის რეგლამენტი <https://parliament.ge/print/reglament>



სიტუაციური ბარათების გამოყენების ინსტრუქცია

თამაშს 15 ისტორია მოჰყვება. მოცემული სამაგიდლო თამაში მასწავლებელმა ერთსადაიმავე კლასში ისტორიების გამეორების გარეშე, შეიძლება, სამჯერ გამოიყენოს (თითო ჯერზე 5 ისტორია). ამასთან, რადგან მოსწავლეები თითოეულ პრობლემას ყოველთვის სხვადასხვა როლიდან წყვეტენ, ისტორიების გამეორების შემთხვევაშიც კი, არ დაკარგავენ ინტერესს. ასევე, უნდა ითქვას, რომ მასწავლებლებს შეუძლიათ, თავად დაამატონ ისტორიები და ამით კიდევ უფრო გაამრავალფეროვნონ თამაში.

თამაშისთვის შერჩეული ისტორიები ნამდვილია და აღებულია საქართველოს რეალობიდან. მათი ნაწილი უკვე დასრულებულია და წამყვანს/მასწავლებელს შეუძლია მოთამაშეებს გააცნოს, თუ როგორ დასრულდა აღნიშნული ამბები სინამდვილეში. ისტორიების ნაწილი თამაშის შექმნისას მიმდინარე და აქტიურ ფაზაშია, შესაბამისად, წამყვანი/პედაგოგი თუ სწორედ ამ ისტორიებს აირჩევს თამაშისთვის, უნდა მოიძიოს, როგორ განვითარდა მოვლენები თამაშის შექმნის შემდეგ.

ინსტრუქციები ისტორიების / სიტუაციური ბარათების გამოყენებამდე

**ისტორიების რიგითობა პირობითია და მათი გამოყენება ნებისმიერი თანმიმდევრობით შეიძლება.*

**თამაშში მოცემული ისტორიების ნაწილი შესაძლოა, სენსიტიური იყოს, შესაბამისად, მასწავლებელი წინასწარ უნდა გაეცნოს მათ და საჭიროების შემთხვევაში კონკრეტულ კლასში/ჯგუფში სამუშაოდ შესაფერისი მაგა-*

ლითები შეარჩიოს.

**ისტორიების მიწოდებისას მასწავლებელმა/წამყვანმა საკითხის პოლიტიზირება და პოლარიზება თავიდან უნდა აირიდოს. ისტორიების რეალური გაგრძელებები წამყვანმა მოცემული ინსტიტუციების ფუნქციებისა და მუშაობის კონტექსტში უნდა გააცნოს მოსწავლეებს.*

**სიტუაციურ ბარათებში მოცემულ ისტორიებთან დაკავშირებული შედეგები, შესაძლოა, დროთა განმავლობაში შეიცვალოს, ამიტომ სასურველია, მასწავლებელმა განახლებული ინფორმაცია მოიძიოს.*


დანართი N1 - სიტუაციური ბარათები

სიტუაციური ბარათი N1

სოფელში, რომელსაც, ძირითადად, სააგარაკედ იყენებენ, საცხოვრებელი სახლებიდან რამდენიმე ათეულ მეტრში უკანონო ცემენტის ქარხანა დგას. ქარხანა ყოველდღე აფრქვევს მტვერს, რომლის სუნთქვაც მოსახლეობას, შესაძლოა, წლების განმავლობაში მოუწიოს.

როგორ განვითარდა მოვლენები?

სოფელ ჯილაურას მოსახლეობის პროტესტის შემდეგ მცხეთის მერიამ ცემენტის ქარხნის მფლობელს მისი დემონტაჟი დაავალა. მესაკუთრემ ეს მოთხოვნა სასამართლოში გაასაჩივრა. სასამართლომ ქარხნის მფლობელის მიმართვა არ დააკმაყოფილა. მფლობელმა პირველი ინსტანციის სასამართლოს გადაწყვეტილება სააპელაციო სასამართლოში გაასაჩივრა, თუმცა, მეორე ინსტანციამ საქალაქო სასამართლოს პასუხი



ძალაში დატოვა, რის შემდეგაც ბიზნესმენმა ქარხნის დემონტაჟი დაიწყო.

სიტუაციური ბარათი N2

ერთ-ერთ მუნიციპალიტეტში მცხოვრებ ჰემოფილიაზე დამოკიდებულ პაციენტებს, შესაბამისი სამედიცინო მომსახურების მისაღებად, კვირაში სამჯერ, 100 კილომეტრზე მეტის გავლა უწევდათ, რადგან ამ მომსახურების მიღება მუნიციპალიტეტში შეუძლებელია. ეს კი ჯანმრთელობის მდგომარეობის გაუარესებას, დამატებით დროსა და ხარჯებს უკავშირდება. ამის გამო პაციენტთა ნაწილმა საცხოვრებელი სახლი დატოვა და სხვა რეგიონში გადავიდა, ნაწილი კი სისტემატურად ვერ ახერხებს მომსახურებით სარგებლობას, რაც, ზოგიერთ შემთხვევაში, ფატალურად დასრულდა.

როგორ განვითარდა მოვლენები?

მაღალმთიან რეგიონებზე ფოკუსირებულმა მედია საშუალებამ „მთის ამბები“, სვანეთის სათემო ორგანიზაციასთან ერთად, ზემო სვანეთში დიალიზის ცენტრის გახსნის მოთხოვნით, ადვოკატირების კამპანია აწარმოა. თავდაპირველად, დიალიზდამოკიდებული პაციენტების შესახებ სპეციალური რეპორტაჟი „აყრა ან საკვდილი“ მომზადდა, რასაც დიდი გამოსმაურება მოჰყვა. ამის შემდეგ „მთის ამბებმა“ შექმნა პეტიცია, რომელსაც 10 ათასზე მეტი ხელმომწერი ჰყავდა. პეტიცია ერთდროულად სამ უწყებაში შეიტანეს - მთავრობის ადმინისტრაციაში, პარლამენტში და სახალხო დამცველის აპარატში. ამ ამბებს აქტიურად ამუშებდა ცე-



ნტრალური მედიაც, რამდენიმე ხნის შემდეგ კი ჯანდაცვის სამინისტრომ განაცხადა, რომ მესტიაში, ამბროლაურში, თიანეთსა და კიდეც 4 ქალაქში დიალიზის ცენტრები გაიხსნება.


სიტუაციური ბარათი N3

დევნილი მოსახლეობის ნაწილი ავარიულ შენობაში ცხოვრობს, შენობის კედლები დაზარულია, საძირკველში კი წყალი დგას. კედლებს ყოველდღიურად ემატება ბზარები. რამდენიმე დასკვნის მიხედვით, შენობაში ცხოვრება უსაფრთხო არ არის.

როგორ განვითარდა მოვლენები?

თბილისში, ყოფილ სანატორიუმ „ქართლში“, ავარიულ შენობაში მცხოვრებმა დევნილებმა პროტესტი დაიწყეს, პროტესტის მთავარი მოთხოვნა ბინებით მათი უზრუნველყოფა იყო. პროცესებს აქტიურად აშუქებდნენ მედია საშუალებები. საქართველოს ოკუპირებული ტერიტორიებიდან დევნილთა, შრომის, ჯანმრთელობისა და სოციალური დაცვის სამინისტროს გადაწყვეტილებით, „ქართლში“ მცხოვრები დევნილები ახალ საცხოვრებელს 2022 წელს უპირობოდ მიიღებდნენ. 2022 წლის თებერვალში დევნილთა, ეკომიგრანტთა და საარსებო წყაროებით უზრუნველყოფის სააგენტომ თბილისში, ახალაშენებულ კორპუსში, იძულებით გადაადგილებულ 46 ოჯახს ბინები გადასცა. უწყების ცნობით, ამ ეტაპზე თანამედროვე სტანდარტების შესაბამისი საცხოვრებელი ფართები ყოფილ სანატორიუმ „ქართლსა“ და ყოფილ სასტუმრო „ოქროს საწმისში“ მცხოვრებმა დევნილმა ოჯახებმა მიიღეს.





დევნილთა განსახლების პროცესი მთელი ქვეყნის მასშტაბით აქტიურად მიმდინარეობს. 2022- 2024 წლებში ღირსეულ საცხოვრებელს იძულებით გადაადგილებული 13 000 ოჯახი მიიღებს“, – აცხადებენ დევნილთა სააგენტოში.

სიტუაციური ბარათი N4

შშმ პირებს, რომლებსაც ქვევითი და/ან კომუნიკაციის სირთულეები აქვთ, მათი მდგომარეობიდან გამომდინარე, სტომატოლოგიური მომსახურების მიღება მხოლოდ იმ შემთხვევაში შეუძლიათ, თუკი ისინი ზოგად ანესთეზიას, ე.წ. ნარკოზს გაიკეთებენ, რაც დიდ ფინანსებს უკავშირდება. ამის გამო, მძიმე სოციალურ-ეკონომიკურ მდგომარეობაში მყოფ შშმ პირებს, კბილის ატკიების შემთხვევაში, აუტანელი ტკივილის გაძლება უწევთ.

როგორ განვითარდა მოვლენები?

ერთ-ერთი შშმ ბავშვის დედამ სოციალურ ქსელში გამოაქვეყნა პოსტი, რომელშიც დახმარებას ითხოვდა, რათა შვილის კბილების გაუსაძლისი ტკივილების გამო, ანესთეზიით სტომატოლოგიური მომსახურების თანხა გადაეხადა. სტატუსი ორგანიზაცია PHR (პარტნიორობა ადამიანის უფლებებისთვის) წარმომადგენლებმაც წაიკითხეს. ორგანიზაციის შეფასებით, ის, რომ მთელი ქვეყნის მასშტაბით, რთული ქვეყნისა და/ან კომუნიკაციის სირთულის მქონე შშმ პირებს გაუსაძლისი ტკივილის ატანა უწევდათ, არაჰუმანურ და არაადამიანურ მოპყრობას უტოლდებოდა, რის შემდეგაც ორგანიზაციამ სასამართლო დავა დაიწყო. „PHR-ი



დავის განმავლობაში ითხოვდა, რომ საქართველოს მთავრობას დაუყოვნებლივ დავალებოდა შეექმნა ისეთი მექანიზმი, რომელიც გამოწვევის გარეშე, 30 დღიანი მოცდის ვადის გარეშე, დააფინანსებდა ყველა შემთხვევას, როდესაც სახეზე იყო ქვევითი გამოწვევების და/ან კომუნიკაციის სირთულის მქონე შშმ პირებისათვის ზოგადი ანესთეზიის ე.წ. “ნარკოზით” სტომატოლოგიური მომსახურების გაწევის საჭიროება. აღნიშნული მოთხოვნა სასამართლომ 3 დღეში განიხილა და დროებითი განჩინებით დააკმაყოფილა. რაც შეეხება ძირითად მოთხოვნას, საჭირო იყო ამ მომსახურების პროგრამად ჩამოყალიბება, შესაბამისად ვითხოვდით სპეციალური მექანიზმის/პროგრამის/სერვისის/ შექმნას კომუნიკაციის სირთულისა და ქვევის დარღვევის მქონე შშმ პირებისთვის, სტომატოლოგიური მომსახურების შეუფერხებელი მიღებისთვის.” - ვკითხულობთ ორგანიზაციის გვერდზე.

2021 წლის 10 მარტს დაწყებული საქმე 2023 წლის მარტში წარმატებით დასრულდა. სახელმწიფომ შექმნა ახალი სერვისი, შესაბამისად, სასამართლო წარმოებაც შეწყდა.

PHR-ის სტრატეგიული სამართალწარმოების შედეგად, თბილისის საქალაქო სასამართლოს განჩინების აღსრულების მიზნით, საქართველოს მთავრობამ და ჯანდაცვის სამინისტრომ 2022 წლის 13 ივნისს განახორციელეს ცვლილებები - კერძოდ, არსებულ პროგრამებს დაემატა ჯანდაცვის ახალი პროგრამა: „სტომატოლოგიური მომსახურება ზოგადი ანესთეზიით“.





სიტუაციური ბარათი N5

კვლევების მიხედვით, ქვეყანაში ყოველი მეოთხე ბავშვი სიღარიბეში ცხოვრობს. მოსწავლეთა 77% სკოლაში ხანდახან ან ყოველთვის განიცდის შიმშილს, რაც პირდაპირ ახდენს გავლენას წიგნიერების დონეზე.

როგორ განვითარდა მოვლენები?

2021 წლის სექტემბერში მოძრაობამ „ხმა“ სკოლაში საყოველთაო უფასო კვების დანერგვის მოთხოვნით კამპანია დაიწყო. სკოლაში უფასო კვების საკითხი სხვადასხვა პოლიტიკურმა პარტიამაც გააქდურა წინასაარჩევნო დაპირებებში.

2023 წლის მონაცემებით, განათლების მინისტრმა პარლამენტში განაცხადა, რომ ხელისუფლებას აქვს ნება, პროგრამის დასაწყებად ბიუჯეტიდან თანხა გამოყოს და ისიც აღნიშნა, რომ „ეს პრობლემა დანახულია და ამ საკითხს არავინ გაურბის. ვმუშაობთ, ნება და შესაძლებლობა არის იმის, რომ ბიუჯეტში შესაბამისი ფინანსები მოიძებნოს, თუმცა, აქ მხოლოდ ფინანსური საკითხი არ დგას და ამას სხვა რიგი ამოცანების მოგვარება სჭირდება.“

საჯარო სკოლებში არსებული მდგომარეობის შესწავლის შედეგად გამოიკვეთა, რომ საჭირო იქნება დივერსიფიცირებული მიდგომების განხორციელება, რაც დაკავშირებულია სკოლის მზაობაზე, ინფრასტრუქტურის მდგომარეობასა და განვითარების შესაძლებლობებზე, ასევე ადგილობრივი ბიზნესის დაინტერესებაზე. აღნიშნულ პროცესს წინ უნდა უძღოდეს შესაბამისი ინფრასტრუქტურის მოწყობა, რაც უნდა შესაბამებოდეს საზოგადოებრივი კვების ობიექტების მოწყობის, აღჭურ-




რვისა და ექსპლუატაციის სანიტარიულ წესებს. საჯარო სკოლების რეაბილიტაცია-მშენებლობის პროცესში გათვალისწინებულია სასადილოების ან მულტიფუნქციური სივრცეების მოწყობა.

პარალელურად, სამინისტრო მუშაობს სხვადასხვა საერთაშორისო გამოცდილებასა და კვლევებზე, იმ მიდგომებსა და მეთოდოლოგიაზე, თუ როგორ შეგვიძლია ჩვენ, სისტემურად მივუდგეთ ამ მნიშვნელოვან საკითხს ინფრასტრუქტურის ზრდასთან ერთად. ამ პროექტს სჭირდება საკმაოდ სიღრმისეული დამუშავება და ლოჯისტიკურად სწორად დალაგება. ვმსჯელობთ იმ მეთოდოლოგიაზე, იმ სისტემაზე, თუ როგორ დავფაროთ ყველა სკოლაში საბავშვო კვება”, - თქვა მინისტრმა.

სიტუაციური ბარათი N6

ქალაქში არსებული ქიმიური, მეტალურგიული თუ სხვა საწარმოები დასაქმების მნიშვნელოვანი წყაროა ადგილობრივებისთვის. ადგილობრივი აქტივისტების ინფორმაციით, ქალაქის დაახლოებით 8 000-მდე მაცხოვრებელი ამა თუ იმ საწარმოშია დასაქმებული. თუმცა, გარდა იმისა, რომ საწარმოები ადამიანებს ასაქმებენ, ჰაერსაც აბინძურებენ. ეს ქალაქი, ჰაერში მავნე ნივთიერებების შემცველობის კუთხით, ერთ-ერთი ყველაზე დაბინძურებულია. მაგალითად, ატმოსფერული ჰაერის ხარისხის პორტალის თანახმად, ბოლო 365 დღიდან დაახლოებით 273 დღის განმავლობაში, რაც მთლიანი წლის 75 %-ია, ქალაქში „ძალიან ცუდი“ ან „ცუდი“ ჰაერი იყო.





ჰაერში დასაშვებ ზღვარს აღემატება მყარი ნაწილაკების - “PM10-სა” და “PM2.5-ის” ოდენობა, რაც არაერთი დაავადების გამომწვევი მიზეზი შეიძლება, გახდეს.

როგორ განვითარდა მოვლენები?

სამოქალაქო მოძრაობა „გავიგუდეთ“ 2018 წელს მოხალისეობრივ საწყისებზე დაფუძნდა. ამ პერიოდის განმავლობაში მათ არაერთი აქცია თუ აქტივობა მოაწყვეს, კომუნიკაცია ჰქონდათ ადგილობრივ თუ ცენტრალურ ხელისუფლებასთან, ჩართულნი იყვნენ სამუშაო ჯგუფებსა და კანონმდებლობის განხილვებში.

2021 წლის ზაფხულიდან ძალაში შევიდა რუსთავისთვის მნიშვნელოვანი საკანონმდებლო ცვლილებები.

ამ ცვლილებების თანახმად, დადგენილ ზღვარზე მეტი ემისიის შემთხვევაში შეიძლება, კომპანია 5-დან 40-ათასამდე ლარით დაჯარიმდეს. ასევე, კომპანიებს დაევალებათ თვითმზომი მოწყობილობების დამონტაჟება, რომელიც ავტომატურ რეჟიმში ინფორმაციას მიაწვდის გარემოსდაცვისა და სოფლის მეურნეობის სამინისტროს ემისიების გადაჭარბების შესახებ. მესამე ცვლილების თანახმად, კანონი საშუალებას აძლევს გარემოსდაცვითი ზედამხედველობის დეპარტამენტს, განსაკუთრებულად დიდი დარღვევის შემთხვევაში, სასამართლო გადაწყვეტილების გარეშე დალუქოს საწარმოს დანადგარი ან მთლიანად ობიექტი.



სიტუაციური ბარათი N7

მუნიციპალიტეტში მცხოვრები რელიგიური უმცირესობის წარმომადგენლები ადგილობრივი თვითმმართველობისგან მათი სალოცავის აშენების ნებართვას ითხოვენ, თუმცა, უშედეგოდ.


როგორ განვითარდა მოვლენები?

ქართველმა მუსლიმებმა თვითორგანიზებით მიწის ნაკვეთი შეიძინეს ბათუმში, რომელზეც მეჩეთის აშენება უნდოდათ, თუმცა, ბათუმის მერიამ მათ ახალი მეჩეთის მშენებლობისთვის საჭირო ნებართვის გაცემაზე უარი განუცხადა. მერიის ეს გადაწყვეტილება ბათუმში ახალი მეჩეთის მშენებლობის ფონდმა სასამართლოში გაასაჩივრა. მუსლიმი თემის ინტერესებს სასამართლოში EMC და TDI იცავენ. ბათუმის საქალაქო სასამართლომ 2019 წლის სექტემბერში დაადგინა მუსლიმი თემის მიმართ დისკრიმინაცია, 2021 წელს კი ქუთაისის სააპელაციო სასამართლომ ძალაში დატოვა ბათუმის საქალაქო სასამართლოს გადაწყვეტილება. 2023 წლის მონაცემებით, საქმე უზუნაეს სასამართლოში ელოდება განხილვას.

სიტუაციური ბარათი N8

აუტისტური სპექტრის მქონე 14 წლის მოზარდი, რომელსაც ქვევის სირთულეები აღენიშნებოდა, დღის ცენტრის ან სპეციალური დაწესებულების ნაცვლად, სადაც მის რთულ ქცევას გააკონტროლებდნენ და სპეციალურ დახმარებას გაუწევდნენ, ფსიქიატრიულ კლინიკაში მოათავსეს. კლინიკაში მოზარდს მედიკამენტების გამოყენებით „ამშვიდებ-





დნენ“, რაც ამ დიაგნოზის მართვის შესაფერისი მიდგომა არ არის. მშობელი სახელმწიფოსგან ითხოვს დახმარებას, შესაბამის სერვისებს და ინდივიდუალური ასისტენტის დანიშვნას ბავშვისთვის.

როგორ განვითარდა მოვლენები?

„პარტნიორობა ადამიანის უფლებებისთვის“ მიერ გაწეული სამართლებრივი დახმარების შედეგად თბილისის საქალაქო სასამართლომ, 2020 წლის 28 სექტემბერს, უპრეცედენტო გადაწყვეტილება მიიღო - ლუკას სიცოცხლის დაცვისა და მისთვის უსაფრთხო გარემოს შექმნის მიზნით, PHR-ის მოთხოვნა დროებითი განჩინებით დააკმაყოფილა. სასამართლომ დაავალა საქართველოს მთავრობას, ბავშვისთვის გამოეყო 4 პერსონალური ასისტენტი, რომლებიც ლუკას დღეში 12 საათისა და კვირაში 7 დღის განმავლობაში დაეხმარებოდნენ უსაფრთხოდ ყოფნაში სახლში თუ მის გარეთ.

განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია ის ფაქტი, რომ ლუკას საქმის შედეგად, ქვეყანაში საკანონმდებლო დონეზე განხორციელდა სისტემური ცვლილება. რის შედეგადაც ყველა შშმ ბავშვი, საჭიროების შეფასებით დადგენილი აუცილებლობის შემთხვევაში, პერსონალური ასისტენტის სერვისის მიღებას შეძლებს.

სწორედ ლუკას სამართლებრივი პროცესების წარმოების შემდეგ დაამტკიცა საქართველოს მთავრობამ სოციალური რეაბილიტაციის 2021 წლის სახელმწიფო პროგრამა, სადაც უმნიშვნელოვანესი ცვლილება შევიდა, კერძოდ:



ამ ცვლილებით, შშმ ბავშვები, მათ შორის მძიმე და ღრმა გონებრივი განვითარების შეფერხების მქონე ბავშვები, დღის ცენტრებში უზრუნველყოფილი იქნებიან პერსონალური ასისტენტებით. რაც შეეხება ბინაზე მოვლის მომსახურებით უზრუნველყოფის ქვეპროგრამას, ქცევის დარღვევის მქონე ბავშვებისთვის, მულტიდისციპლინური გუნდის მიერ გამოვლენილი საჭიროებების შემთხვევაში, შესაძლებელი გახდა ინდივიდუალური ზრუნვის განხორციელება ისე, როგორც ეს ლუკას შემთხვევაში მოხდა.

სიტუაციური ბარათი N9

შშმ პირს, რომელიც ამ დრომდე დიდ ინსტიტუციაში ცხოვრობს, დამოუკიდებელი ცხოვრების დაწყება სურს და საცხოვრისით უზრუნველყოფას სახელმწიფოსგან ითხოვს.

როგორ განვითარდა მოვლენები?

საქართველოს უზენაესი სასამართლოს 2020 წლის 29 ოქტომბრის გადაწყვეტილებით, ხუთწლიანი დავა დასრულდა გარდაბნის მუნიციპალიტეტის გამგეობასთან და ადგილობრივ თვითმმართველობას შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირთა პანსიონატში მცხოვრები მოქალაქისთვის სამართლებრივად გარანტირებული საცხოვრისის გადაცემა დაევალა.

სიტუაციური ბარათი N10

ზრდასრულ ასაკში მყოფმა ქალმა, რომელსაც ბავშვობიდან აღენიშ-





ნებოდა სმენის დაქვეითება, აღმოაჩინა, რომ შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირის სტატუსი და შშმ პირთა პენსია ეკუთვნოდა. მან ჯანდაცვის სამინისტროს მიერ ლიცენზირებულ პოლიკლინიკას მიმართა. თუმცა, ვინაიდან ვერ წარადგინა ბავშვობაში ჩატარებული აუდიოგრამა, პოლიკლინიკამ უარი უთხრა შშმ პირის სტატუსის მინიჭებაზე, რაც მას შშმ პირის პენსიას მისცემდა.

როგორ განვითარდა მოვლენები?

კუთვნილი შშმ პირის პენსიის მოპოვების მიზნით მოქალაქემ სასამართლოს მიმართა. საქმე სამივე ინსტანციის სასამართლომ განიხილა. საბოლოოდ, უზენაესმა სასამართლომ, წარმოდგენილი მტკიცებულებების გათვალისწინებით, მოქალაქის მოთხოვნა დააკმაყოფილა. საქმეზე PHR-ის ადვოკატები: ანა არგანაშვილი და თამარ კაპანაძე მუშაობდნენ.

სიტუაციური ბარათი N11

სამსახურში დაწყებული რეორგანიზაციის შედეგად სამი თანამშრომელი გაათავისუფლეს. არადა, წესით, ყველა თანამშრომელი უკონკურსოდ უნდა გადაეყვანათ ახლად ჩამოყალიბებულ სააგენტოში.

როგორ განვითარდა მოვლენები?

სოციალურ მუშაკებს სამართლებრივ დახმარებას სამი ორგანიზაცია უწევდა: 8 სოციალური მუშაკის უფლებებს სოციალური სამართლიანობის ცენტრი იცავდა, 7-ისა - სოლიდარობის ქსელი, ხოლო 8-ისა - ახალგაზრდა იურისტთა ასოციაცია.





2022 წლის თებერვლის მდგომარეობით, 23 დავაში 18 მოსარჩელის საქმის წარმოება უკვე დასრულდა. მთელ რიგ საქმეებში სასამართლოებმა მოსარჩელეთა მოთხოვნები სრულად დააკმაყოფილეს – ბათილად სცნეს სამსახურიდან გათავისუფლების ბრძანებები და სსიპ

„სახელმწიფო ზრუნვისა და ტრეფიკინგის მსხვერპლთა, დაზარალებულთა დახმარების სააგენტოს” როგორც სოციალური მუშაკების სამსახურში აღდგენა, ისე იძულებითი განაცდურის სრულად ანაზღაურება დაავალეს მათთვის.


სიტუაციური ბარათი N12

აქონდროპლაზიის დიაგნოზით სახელმწიფოში დაახლოებით 30 ადამიანი ცხოვრობს. აქონდროპლაზია იშვიათი გენეტიკური დაავადებაა, რომელიც დაახლოებით 25 ათას ბავშვში ერთს უვლინდება. გენის მუტაციის გამო ამ დიაგნოზის მქონე ადამიანების ძვლოვანი სტრუქტურა არაპროპორციულად ვითარდება, რაც ხშირად ხდება ისეთი სიმპტომების მიზეზი, როგორიცაა ქრონიკული ტკივილი, სმენის დაქვეითება და სხვა.

აქონდროპლაზიის მართვას სახელმწიფო არ აფინანსებს. ეს დიაგნოზი არც ჯანდაცვის სამინისტროს „იშვიათი დაავადებების მქონე და მუდმივ ჩანაცვლებით მკურნალობას დაქვემდებარებულ პაციენტთა მკურნალობის“ პროგრამაშია გათვალისწინებული.

2021 წელს პრეპარატ Voxzogo-ს (ექტიური ნივთიერება – ვიზოდორიტი) აშშ-ის წამლისა და საკვების ადმინისტრაციამ (FDA), ასევე, ევროპის წა-





მლის სააგენტომ (EMA) ავტორიზება მისცა. ეს პრეპარატი პირველია, რომელიც სინდრომისა და გამოწვეული სიმპტომების სამკურნალოდ გამოიყენება.

პრეპარატი, რომელიც ბავშვებმა ყოველდღიურად ინექციურად უნდა მიიღონ, ძალიან ძვირი ღირს. მისი ფასი 10 ინექციისთვის 10 ათას აშშ დოლარს აღწევს.

როგორ განვითარდა მოვლენები?

აქონდროპლაზიით დაავადებული ბავშვების მშობლები ხელისუფლებას შვილების ფიზიკური განვითარებისთვის მნიშვნელოვანი პრეპარატის შეძენას სთხოვდნენ. თვეების განმავლობაში აქციები იმართებოდა როგორც მთავრობის კანცელარიასთან, ისე ჯანდაცვის სამინისტროსთან. საბოლოოდ, ბავშვებმა მიიღეს შშმ სტატუსი და 2023 წლის 22 მაისის განკარგულებით, პრემიერმა მოაწერა ხელი, რომ იშვიათი დიაგნოზი აქონდროპლაზია შეუერთდა იშვიათი დაავადებების ჩამონათვალს და მიენიჭა კოდი.

იშვიათი დაავადებების საკითხებზე მომუშავე საკოორდინაციო საბჭომ აქონდროპლაზიის ეროვნული პროტოკოლი დაამტკიცა. აქონდროპლაზიის ეროვნული პროტოკოლის მიხედვით, პირველ ეტაპზე, მედიკამენტს 5-6 ბავშვი მიიღებს, რადგან წამლის გამოყენების ასაკი შეზღუდულია.

სიტუაციური ბარათი N13

საჯარო სკოლების მასწავლებლები დეკრეტულ შვებულებაში ყოფნისას ხელფასს ძირითადად არ იღებენ. კანონი დირექტორებს არ ავალდებულებს დეკრეტული შვებულების ანაზღაურებას და ეს მხოლოდ მათ კეთილ ნებაზეა დამოკიდებული.

როგორ განვითარდა მოვლენები?

2022 წლის დასაწყისში ერთ-ერთმა მასწავლებელმა საქართველოს პარლამენტს საკანონმდებლო წინადადებით მიმართა, რათა ბავშვის გაჩენის გამო დეკრეტულ შვებულებაში გასულმა უკლებლივ ყველა მასწავლებელმა შეძლოს ხელფასის მიღება. გარდა ამისა, მასწავლებლებმა შექმნეს პეტიციაც, რომელსაც 5000-ზე მეტი ადამიანი აწერს ხელს. პარლამენტმა არ დააკმაყოფილა პედაგოგის წინადადება, რადგან მათი განმარტებით, ეს ხარჯები ისედაც გათვალისწინებული იყო 2023 წლის სახელმწიფო ბიუჯეტის კანონპროექტში და დამატებითი საკანონმდებლო ცვლილებები აღარ იყო საჭირო.

სიტუაციური ბარათი N14

ოკუპირებულ ტერიტორიაზე მცხოვრებმა მკვეთრად გამოხატული შეზღუდული შესაძლებლობების მქონე პირმა, რომელიც პირადობის ნეიტრალურ მოწმობას ფლობს, შშმ პირებისთვის განკუთვნილი პენსიის მოთხოვნით სოციალური მომსახურების სააგენტოს მიმართა. სამწუხაროდ, სოციალური მომსახურების სააგენტომ არ დააკმაყოფილა მისი მოთხოვნა და მიუთითა, რომ იმის გამო, რომ ის სახელმწიფოს მოქალაქე არ იყო, მსგავსი სოციალური დახმარებით ვერ ისარგებლებდა.

როგორ განვითარდა მოვლენები?

სააპელაციო სასამართლომ ოკუპირებულ ტერიტორიაზე კანონიერად მცხოვრები ნეიტრალური პირადობის მოწმობის მქონე პირები გაუთანაბრა საქართველოს მოქალაქეებს და მიუთითა, რომ სოციალური და სამართლებრივი სახელმწიფოს პრინციპები, ოკუპირებულ ტერიტორიაზე მცხოვრები ადამიანების, მათ შორის შშმ პირების, ინტეგრაციაზე ზრუნვა და საბაზისო სერვისებზე მისაწვდომობის უზრუნველყოფა სახელმწიფოს პოზიტიური ვალდებულებაა.

ისტორია N15

ეტლით მოსარგებლე შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე გოგომ 2009 წელს ერთ-ერთ საჯარო სკოლაში დაიწყო სიარული. 2015 წლამდე მას ეტლი არ ჰქონდა და დედას ხელში აყვანილი დაჰყავდა სკოლაში.

2017 წელს სკოლა, სარეაბილიტაციო სამუშაოების გამო, ახალ შენობაში გადავიდა, რომელიც მოზარდის სახლიდან შორს მდებარეობდა. მოსწავლეების გადასაყვანად სკოლამ სატრანსპორტო მომსახურების სერვისი შექმნა. თუმცა, სატრანსპორტო სერვისის შერჩევისას სამინისტრომ და სკოლამ მოზარდის საჭიროებები არ გაითვალისწინა და ტრანსპორტი მისი ეტლისთვის შეუსაბამო აღმოჩნდა. ამის გამო გოგონა სკოლის გარეშე დარჩა. ტრანსპორტის არქონის გამო ბავშვის დედა იძულებული გახდა, დათანხმებოდა შვილის ჩართვას „შინ სწავლის“ პროგრამაში, თუმცა, მალევე აღმოაჩინა, რომ იძულებითი შინ სწავლება ბავშვისთვის მთელი წელი სკოლიდან გარიყვისა და მეგობრების გარეშე დარჩენის ტოლფასი იყო.



როგორ განვითარდა მოვლენები?

ბავშვის უფლებების დაცვა ორგანიზაციამ „პარტნიორობა ადამიანის უფლებებისთვის“ დაიწყო, რომელმაც თელავის რაიონულ სასამართლოს მიმართა, თუმცა, სასამართლომ მათი მოთხოვნა არ დააკმაყოფილა. პირველი ინსტანციის სასამართლოს გადაწყვეტილება თბილისის სააპელაციო სასამართლოში გასაჩივრდა, თბილისის სააპელაციო სასამართლომ კი 2023 წლის 14 თებერვალს ახალი გადაწყვეტილება გამოიტანა და თელავის რაიონული სასამართლოს გადაწყვეტილებისგან განსხვავებით, შშმ ნიშნით დისკრიმინაცია დაადგინა საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროს მხრიდან და მორალური ზიანის ანაზღაურება დააკისრა მას.

დანართი N2 - სამართლებრივი დოკუმენტები, რომლებიც შეიძლება გამოყენებულ იქნას თამაშის მსვლელობისას:

<https://matsne.gov.ge/ka/document/view/30346?publication=36>

- საქართველოს კონსტიტუცია

<https://matsne.gov.ge/ka/document/view/1399901?publication=0>

- კონვენცია ბავშვის უფლებების შესახებ

<https://matsne.gov.ge/ka/document/view/1208370?publication=0>

ადამიანის უფლებათა და ძირითად თავისუფლებათა დაცვის კონვენცია



დანართი N3 შედეგების აღრიცხვის ცხრილი

	რაუნდი N1	რაუნდი N2	რაუნდი N3	რაუნდი N4	რაუნდი N5
წრე					
სამკუთხედი					
ოთხკუთხედი					
ხუთკუთხედი					
ექვსკუთხედი					

სიტუაციური ბარათების შექმნისთვის გამოყენებული მასალა:

1. „მესტიამი დიალექტის სერვისი ამოქმედდა“ <https://www.radioatinati.ge/regioni/article/79402-mestiashi-dialezis-servisi-amoqmedda.html>
2. „46 დევნილ ოჯახს თბილისში ბინები გადაეცა“ <https://1tv.ge/news/46-devnil-ojaks-tbilisshi-binebi-gadaeca/>
3. „სოფელ ჯიღურას ცემენტის ქარხნის დემონტაჟი – ადგილობრივი მოსახლეობის გამარჯვება“ <https://greenpole.org/sophel-jighauras-tsementis-qarkhnis-demontaz-hi-adgilobrivi-mosakhleobis-gamarjveba/>



4. ლუკას საქმემ რა ჰქმნა <https://www.phr.ge/index.php/activity/child-rights/457?lang=geo>
5. „სკოლებში უფასო კვების პროგრამის დანერგვის სისტემაზე 2020 წლიდან ვმუშაობთ - მინისტრი“ <https://bm.ge/news/skolebshi-ufaso-kvebis-programis-danergvis-sistemaze-2020-wlidan-vmushaobt---ministri/134391>
6. „ბათუმის მეჩეთის საქმე“ <https://socialjustice.org.ge/ka/products/batumis-mechetis-sakme>
7. „უზენაესი სასამართლოს გადაწყვეტილება - ადგილობრივ თვითმმართველობას აქვს შშმ პირისთვის სამართლებრივად გარანტირებული საცხოვრისის გადაცემის ვალდებულება“ <https://phr.ge/publication/decisions/184?lang=geo>
8. „მორენა ფხალაძემ შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე პირის პენსია სასამართლოს ძალით მოიპოვა“ <https://phr.ge/publication/news/591?lang=geo>
9. „სოციალური სამართლიანობის ცენტრმა, საიამ და სოლნეტმა გათავისუფლებული სოციალური მუშაკების 18 საქმე წარმატებით დაასრულეს“ <https://socialjustice.org.ge/ka/products/sotsialuri-samartlianobis-tsentrma-saiam-da-solnetma-gatavisuflebuli-sotsialuri-mushakebis-18-sakme-tsarmatebit-daasrula>
10. „აქონდროკლაზიის ეროვნული პროტოკოლის მიხედვით, პირველ ეტაპზე, მედიკამენტით 5-6 ბავშვი იმკურნალებს, რადგან წამლის გამოყენების ასაკი შეზღუდულია“ <https://1tv.ge/news/>





[agondroplaziis-erovnuli-protokolis-mikhedvit-pirvel-etapze-medikamentit-5-6-bavshvi-imkurnalebs-radgan-wamlis-gamoyenebis-asaki-shezghudulia/](#)

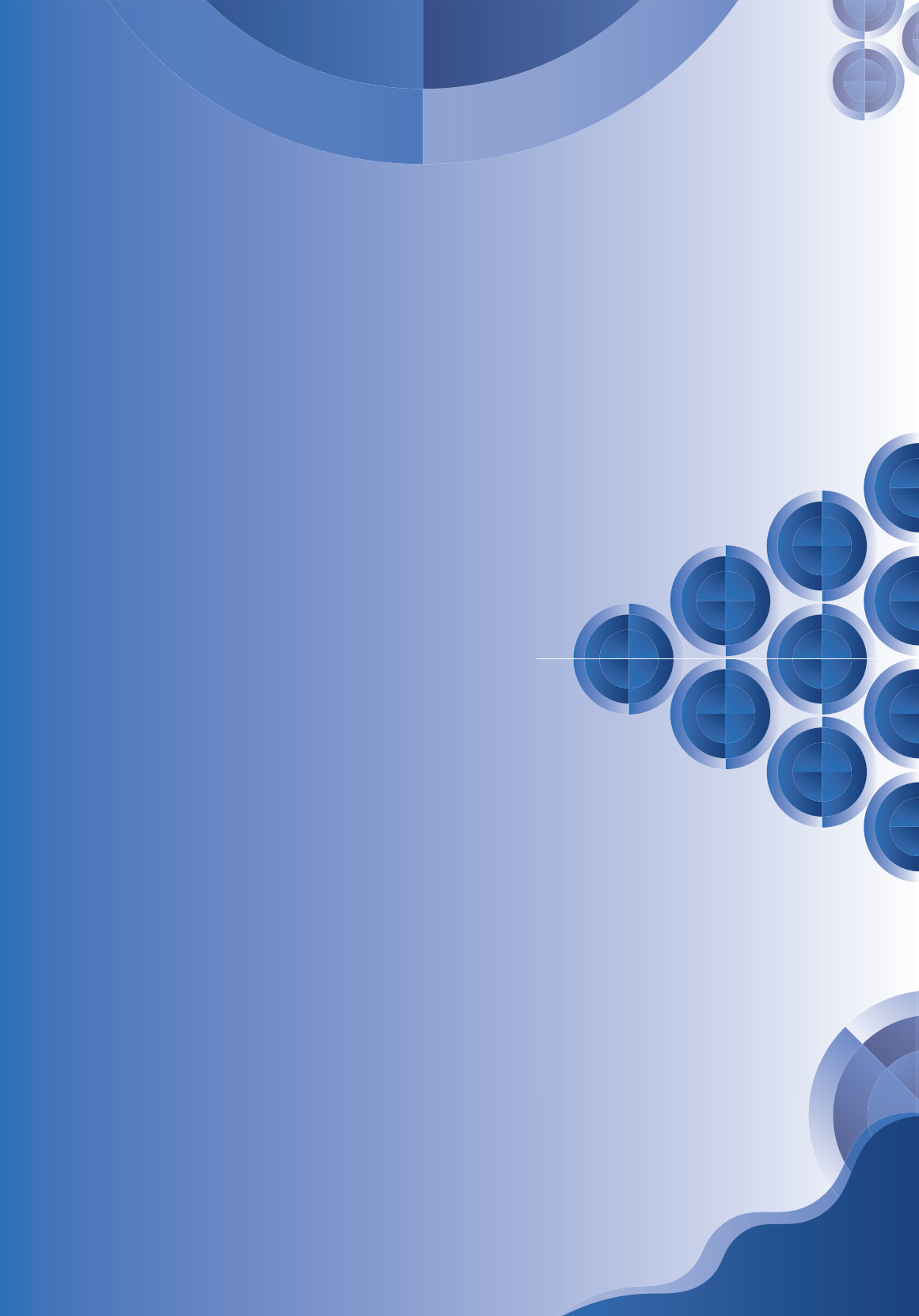
11. პედაგოგებისთვის დეკრეტული შვებულების ანაზღაურების მოთხოვნა პარლამენტში და კომიტეტის პოზიცია [https://publika.ge/pedagogebistvis-dekretuli-shvebulebis-anazghaurebis-motkhovna-parlamentshi-da-komitetis-pozicia/](#)

12. „სოციალური სამართლიანობის ცენტრმა აფხაზეთში მცხოვრები შშმ პირის საქმეზე სასამართლო დავა მოიგო“ [https://socialjustice.org.ge/ka/products/sotsialuri-samartlianobis-tsentrma-afkhazetshi-mtskhovrebi-shshm-piris-sakmeze-sasamartlo-dava-moigo](#)

13. „ნინის გამარჯვება“ [https://phr.ge/publication/news/565?lang=geo](#)

14. გადაწყვეტილება, რომელიც მთავრობას ქვევითი გამოწვევებისა და/ან კომუნიკაციის სირთულის მქონე შშმ პირებისთვის უფასო სტომატოლოგიური მომსახურების მიწოდებას ავალდებულებს [https://www.phr.ge/activity/child-rights/215?lang=geo](#)

15. რას სუნთქავს რუსთავი [https://on.ge/story/86372-%E1%83%A0%E1%83%90%E1%83%A1-%E1%83%A1%E1%83%A3%E1%83%9C%E1%83%97%E1%83%A5%E1%83%90%E1%83%95%E1%83%A1-%E1%83%A0%E1%83%A3%E1%83%A1%E1%83%97%E1%83%90%E1%83%95%E1%83%98](#)



შპს



პარლამენტი

ადგილობრივი
თვითმმართველობა

სასამართლო

სამოქალაქო
საზოგადოება

მინისტრთა
კაბინეტი