



USAID
ԱՄԵՐԻԿԱՅԻ ԺՈՂՈՎՈՒԹՅԱՆ
ՄԻԱՅՈՒԹՅԱՆ ԱՅԿՆԱԿԱՆ ԱՊՏԱԿ

PH international
ADVANCING SOCIETIES, CONNECTING PEOPLE



ՍԵՂԱՆԻ ԽԱՂ

«Միասին»

Սեղանի խաղը պատրաստված է USAID Քաղաքացիական կրթության ծրագրի շրջանակներում

ՍԵՂԱՆԻ ԽԱՂ

«Միասին»

Սեղանի խաղը պատրաստված է USAID Քաղաքացիական
կրթության ծրագրի շրջանակներում



Սեղանի խաղը պատրաստված է USAID Քաղաքացիական կրթության ծրագրի շրջանակներում

USAID-ի Քաղաքացիական կրթության ծրագրի ղեկավար Մարինա Ուշվերիձե

Չեղինակներ՝

Սոփո Բաջիլավա
Գիորգի Գեթիաշվիլի

Աշխատանքային խմբի ղեկավար՝

Մակա Բիբիլեիշվիլի

Խմբագիր՝ Ռիտա Բաինդուրաշվիլի

Տվյալ ռեսուրսը պատրաստվել է ամերիկացի ժողովրդի աջակցությամբ ։ Ամերիկայի Միացյալ Նահանգների միջազգային զարգացման գործակալության ջանքերի շնորհիվ։ Տվյալ ռեսուրսում պարունակվող ինֆորմացիայի ։ նրանում արծարծվող տեսակետների միանձնյա պատասխանատուն ձեռնարկի հեղինակներն են։ Ռեսուրսը չի ներկայացնում PH international-ի, Ամերիկայի Միացյալ Նահանգների միջազգային զարգացման գործակալության կամ Ամերիկայի Միացյալ Նահանգների կառավարության տեսակետները։

2023 թ.



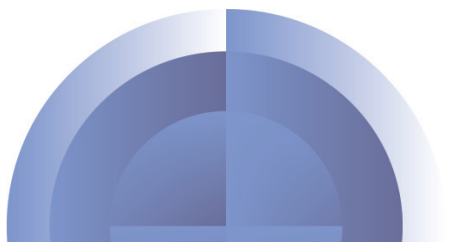


ԱՌԱՋԱԲԱՆ

«Միասին» հանրակրթական խաղը ստեղծվել է Քաղաքացիական կրթության շրջանակներում: USAID-ի Քաղաքացիական կրթության ծրագիրն իրականացվում է PH international, Ամերիկայի Միացյալ Նահանգների միջազգային զարգացման գործակալության (USAID) ֆինանսավորմամբ 3 Կրաստանի կրթության 3 գիտության նախարարության աջակցությամբ: Ծրագրի նպատակն է դաստիարակել քաղաքացիական գործընթացներ ներգրավվող բարձր գիտակցությամբ երիտասարդ քաղաքացիների: Ծրագիրը նախատեսում է տեխնոլոգիաներ ներդնել քաղաքացիական կրթության ուսանում-ուսուցման գործընթացում, ինչպես նաև նպաստել դպրոցում ժողովրդավարական մշակույթի ներկրմանն ու բիզնեսի 3 դպրոցների միջ3 կապի ստեղծմանը:

Ծրագրի շրջանակներում Քաղաքացիական կրթության մանկավարժների ֆորումը նպաստում է դպրոցական ժողովրդավարության հզորացմանն ու քաղաքացիական կրթության որակյալ ուսուցմանը: Հենց այս նպատակով է կազմվել տվյալ ինտերակտիվ ուսումնական ռեսուրսը՝ «Միասին» հանրակրթական խաղը:

Մենք կարծում ենք, որ նման տիպի ռեսուրսները ուսումնական գործընթացը դարձնում են աշակերտակենտրոն 3 հետաքրքիր՝ հնարավորություն ընձեռելով գործնականում կիրառել տեսական գիտելիքները:



Բովանդակություն

[Խաղի կրթական նպատակը](#)

[Խաղի ուսումնական առաջադրանքներ](#)

[Ո՞ւմ համար է նախատեսված խաղը](#)

[Խաղի բուն բովանդակությունը](#)

[Ընդհանուր տեղեկություններ](#)

[Խաղում կիրառվող տերմինների բացատրություն](#)

[Ո՞վ պետք է վարի խաղը](#)

[Խաղի կանոններն ու ընթացքը](#)

[Առաջարկներ խաղավարին](#)

[Խաղի ատրիբուտիկան](#)

[Խաղագողների դերերին համապատասխան գործառույթների քարտ](#)

[Իրավիճակային քարտերի կիրառման ցուցումներ](#)

Չավելվածներ.

Չավելված N1 - Իրավիճակային քարտեր

Չավելված N2 - Ինֆոգրաֆիկաներ

Չավելված N3 - Արդյունքների հաշվառման աղյուսակ

ԽԱՂԻ ԿՐԹԱԿԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ

«Միասին» սեղանի խաղի նպատակն է, որպեսզի աշակերտները գիտակցեն իշխանության բաժանման ուղղահայաց և հորիզոնական համակարգի, քաղաքացիական հասարակության եռությունն ու կարևորությունը ժողովրդավարական պետության ձևավորման և մարդու իրավունքների պաշտպանության տեսանկյունից: Չգան, որ երկրի տարբեր հաստատություններն և քաղաքացիներն իրենք կարող են հոգ տանել ժողովրդի առջեւ ծառայած մարտահրավերների հաղթահարման մասին, մասնակցել քաղաքացիական հասարակության գործունեությանը և, որ ամենակարևորն է, հասկանալ այդ գործընթացներում համագործակցության կարևորությունը:

ԽԱՂԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ԱՌԱՋԱՂԻՆՔՆԵՐ.

- Աշակերտները պետք է գիտակցեն կենտրոնական իշխանության, տեղական ինքնակառավարման և քաղաքացիական հասարակության եռությունն ու գործառույթները:
- Աշակերտները պետք է գիտակցեն, թե ինչպես տարբեր մակարդակներում ժողովրդավարական պետությունը պետք է արձագանքի մարդու իրավունքների մարտահրավերներին:
- Աշակերտները պետք է տեսնեն քաղաքացիական հասարակության ներգրավվածության կարևորությունը ժողովրդավարական պետության կառուցման գործում և այն, թե ինչ ճանապարհով կարող է արտահայտվել այն:



Ո՞Ր ԲԱՐՈՒՄ ԵՆ ԱՆՏՆԱԿԱՆ ԽԱՂԸ

Խաղում քննարկվում են այնպիսի թեմաներ և հարցեր, որոնց աշակերտները կհանդիպեն «Քաղաքացիություն» առարկայի ծրագրով նախատեսված 8-րդ և 9-րդ դասարաններում (ք ա ղ ա ք ա ց ի կ ա ն հասարակություն, տեղական ինքնակառավարում, կենտրոնական իշխանություն, մարդու իրավունքներ): Որպեսզի աշակերտները հեշտությամբ մեկնարկեն խաղը, գերադասելի է, որ առնվազն 9-րդ դասարանի աշակերտ լինեն և խաղը սկսելուց առաջ վերհիշեն վերոնշյալ թեմաներն և ինդիկները:

ԽԱՂԻ ԲՈՒՆ ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ

Խաղը բաղկացած է հինգ փուլից, որի ընթացքում խաղացողները ծանոթանում են հասարակության առջև ծառայած տարբեր մարտահրավերների պատմություններին (Հավելված N1): Հինգ փուլերի ընթացքում խաղացողները լսում են 5 տարբեր մարտահրավեր և ինդիկ, որոնք պետք է հաղթահարեն հինգ տարբեր դերերից, այսինքն քննարկեն դրանց լուծման ուղիները:

Այն խաղացողը, որը ելնելով իր դերից, ճիշտ որոշում է կայացնում տվյալ փուլում քննարկվող ինդիկը հաղթահարելիս, ստանում է պարզև՝ համապատասխան քարտի տեսքով: Հաղթում է նա, ով կարողանում է 5 փուլերում լուծել 5 տարբեր ինդիկներ բոլոր 5 դերերից և ստանալ բոլոր 5 գունավոր պարզևները:

Խաղացողի դերերը համապատասխանում են հետևյալ կառույցներին.





Խորհրդարան (օրենսդիր մարմին), Նախարարների կաբինետ (գործադիր իշխանություն), Դատարան (դատական իշխանություն), Տեղական ինքնակառավարում (տեղական իշխանություն) և Քաղաքացիական հասարակություն (ակտիվ քաղաքացիներ, լրատվամիջոցներ, հասարակական կազմակերպություններ):

ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ՏԵՂԵԿՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Պահանջվող ժամանակը` 30 րոպեից մինչև 2.30 ժամ:

Մասնակիցների քանակը` 5-ից մինչև 30


Մասնակիցների տարիքը` 13+

ԽԱՂԱՄ ԿԻՐԱՌՎՈՂ ՏԵՐՄԻՆՆԵՐԻ ԲԱՑԱՏՐՈՒԹՅՈՒՆ.

ԴԵՐ – Մատնաշում է, թե ընթերցված պատմության մեջ խաղացողը ո՞ր կառույցի անունից պետք է կարգավորի մարտահրավերը/խնդիրը:

ԽԱՂԱՏԱԽՏԱԿ – Խաղատախտակին յուրաքանչյուր դեր ներկայացված արտահայտված է կոնկրետ գույնի վանդակով. Խորհրդարան՝ **կապույտ**, Նախարարների կաբինետ՝ **կանաչ**, Դատարան՝ **վարդագույն**, Տեղական ինքնակառավարում՝ **մանուշակագույն** և Քաղաքացիական հասարակություն՝ **դեղին**: Խաղատախտակին պատկերված են ալմաստներով վանդակներ, որոնց օգտագործման իրավունքը ակտիվանում է երկրորդ փուլից: Ուստի առաջին փուլում մասնակիցներին արգելվում է կանգնել





ալմաստով վանդակի վրա (տե՛ս խաղատախտակ):

ԽԱՂԱՑՈՐԻ ՖԻԳՈՒՐՆԵՐ/ՏԵՍՔԸ – Խաղն ունի հինգ ֆիգուր (շրջանակ, եռանկյուն, քառանկյուն, հնգանկյուն, վեցանկյուն): Խաղի սկզբում մասնակիցն ընտրում է մեկ ֆիգուր և խաղում է այդ ֆիգուրով ամբողջ խաղի ընթացքում:

ԴԻՐՔ - Նշանակում է խաղատախտակի վրա խաղացողի կանգնելու համապատասխան տեղը/վանդակը և, միևնույն ժամանակ, դերը, քանի որ յուրաքանչյուր դիրք համապատասխանում է մեկ կոնկրետ դերի: Այդուհանդերձ, մեկ դերը կրկնվում է խաղատախտակի մի քանի տեղերում/դիրքերում (տե՛ս խաղատախտակ):

ՓՈՒԼ - Բոլոր խաղացողներն իրենց որոշումներն են կայացնում մեկ պատմության վերաբերյալ: Խաղն ընդհանուր առմամբ բաղկացած է 5 փուլից:

ՊԱՐԳԵՎ - Դերին համապատասխանող գույնի քարտը՝ «պարգև» մակագրությամբ, որը մասնակիցը ստանում է խնդիրը ճիշտ լուծելու դեպքում (որոշումը պետք է համապատասխանի այն դերին, որի վանդակում կանգնած է մասնակցի ֆիգուրը, հետևաբար և, ստանում է վանդակին համապատասխան գույն ունեցող քարտ):

ԽԱՂԱՎԱՐ – Խաղը պահանջում է վարող, ով մասնակիցներին կներկայացնի պատմությունը, կլսի նրանց պատասխանները և կգնահատի, թե որքանով են ճիշտ այս պատասխանները:

Ո՞Վ ՊԵՏՔ Ե ՎԱՐԻ ԽԱՂԸ

Քանի որ սա ուսուցողական խաղ է, որի բովանդակությունը լիովին համապատասխանում է «Քաղաքացիություն» առարկային, հետևաբար խաղի վարողը դառնում է Քաղաքացիական կրթության ուսուցիչը կամ համապատասխան որակավորում ունեցող անձը, ով կպատրաստի աշակերտներին խաղին, կհիշեցնի կամ կսովորեցնի անհրաժեշտ նյութը, կներկայացնի խաղի կանոնները, կընթերցի իրավիճակային առաջադրանքներն ու դերերից ելնելով, կկարողանա հասկանալ, թե մասնակիցները որքանով են ճիշտ պատասխանել: Միաժամանակ կօգնի հետաքրքիր քննարկումներ վարել խաղի արդյունքում քննարկված հարցերն առավել լավ ըմբռնելու համար:

Խաղավարը պետք է նախապես ծանոթանա խաղի հրահանգներում ներկայացվող նյութերին: Խաղի կանոնները պետք է հստակ բացատրվեն մասնակիցներին նախապես:

ԽԱՂԻ ՎԱՆՈՆՆԵՐՆ ՈՒ ԸՆԹԱՑՔԸ

- Նախ պետք է որոշել, թե ովքեր են խաղացողները: Խաղը նախագծված է այնպես, որ կարող են մասնակցել և՛ թիմերը, և՛ առանձին խաղացողները:

Օրինակ՝ 5 անհատ խաղացողներ կամ մի քանի մասնակիցներից բաղկացած 5 թիմ: Ցանկալի է, որ թիմում ընդգրկվի ոչ ավելին, քան 6 խաղացող, այսինքն ընդհանուր առմամբ 30-ից ոչ ավելի մասնակից:

Օգնական
բաղադր

խորհրդարան

Տեղական
ինքնակառավարում

Դատարան

Քարտեզացիական
հասարակություն

Նախարարների
կաբինետ

ՄԻՋԱՄԻՆ



- Խաղի մեկնարկից առաջ յուրաքանչյուր խաղացողին պետք է ներկայացվի մարդու իրավունքների մասին ինֆոգրաֆիկա (տե՛ս Հավելված N2), որի օգնությամբ մասնակիցները վերհիշելու են մարդու իրավունքները: Հավելված N2-ում ուսուցիչը կգտնի նաև մարդու իրավունքներին առնչվող իրավական փաստաթղթերի հղումներ:
- Խաղի մեկնարկից առաջ բոլոր մասնակիցները/թիմերն ընտրում են մեկ խաղացողի ֆիգուր, որը պետք է տեղադրվի խաղատախտակի կենտրոնում՝ Start տարածության մեջ: Համապատասխանաբար, բոլոր ֆիգուրները պետք է տեղադրվեն կենտրոնում միաժամանակ, նշված տարածքում:

Թիմով խաղալու դեպքում նույնիսկ, մեկ թիմը ներկայացվում է մեկ ֆիգուրով:

- Մասնակիցներից ամենակրտսերը կամ իր անդամների ամենափոքր տարիքով առանձնացող թիմը, առաջինն է ընտրում, թե START տարածությանը հարակից ո՞ր վանդակ տեղափոխի խաղային իր ֆիգուրը: Այս գործողությամբ խաղացողն ընտրում է իր նախընտրած դերը, որով խաղում է առաջին փուլում:

Եթե բոլոր մասնակիցները նույն տարիքի են, ապա հաղորդավարը կարող է թերթիկներին գրել նրանց անունները և պատահականության սկզբունքով ընտրել, թե ո՞վ է սկսելու խաղը:

- Խաղացողները կարող են տեղաշարժվել միայն հարակից վանդակների ուղղությամբ, այսինքն ընտրում են միայն այն վանդակներն ու հետևաբար, դերերը, որոնք գտնվում են սկզբնական դիրքի շուրջ:

- Նրանից հետո, երբ առաջին խաղացողը խաղատախտակին կտեղադրի իր ֆիգուրը, ժամացույցի սլաքի ուղղությամբ նստած մասնակիցները, հերթականությամբ կսկսեն ընտրել START տարածքին հարակից վանդակը, այսինքն դերը:

Ուշադրություն դարձրեք

5 փուլերի ընթացքում խաղացողները պետք է ձեռք բերեն 5 տարբեր գույների պարզևներ/քարտեր: Յուրաքանչյուր նոր փուլում տեղաշարժը և, հետևաբար, դերափոխությունը պետք է կատարվի միայն հարակից վանդակներ տեղափոխվելով: Ընթացքում խաղացողը կարող է արգելափակվել և չկարողանալ փոխել դերը, ինչը սահմանափակում է խաղացողի հնարավորությունը՝ լիարժեք հավաքելու պարզևներն ու այդպիսով հաղթելու խաղը: Հետևաբար, խաղացողների համար կարևոր է ի սկզբանե ռազմավարություն դրսևորել և ճիշտ կանխորոշել, թե ո՞ր վանդակից է պետք սկսել խաղը և ո՞ր վանդակներ տեղաշարժվել հաջորդ փուլերում՝ խոչընդոտ ստեղծելով հակառակորդի համար (զբաղեցնել այն վանդակները, որոնք ենթադրում են հակառակորդի շահը) և միևնույն ժամանակ, հետևել մրցակիցների քայլերին, որպեսզի նրանք չվերցնեն սովյալ խաղացողին անհրաժեշտ դերը կամ չփակեն այդ ուղղությամբ տանող ճանապարհը:

Ուսումնական խաղի մեջ առկա ազարտային տարրերը խաղն առավել հետաքրքիր և մրցունակ են դարձնում, ինչը նպաստում է մոտիվացիայի և կենտրոնացման բարձրացմանը:

ՓՈՒԼԻ ՍԿԻՉՔԸ

Նրանից հետո, երբ բոլոր խաղացողները կգբաղեցնեն իրենց դիրքերը, խաղավարը կընթերցի իրավիճակային քարտը (տե՛ս Հավելված N1):

ՓՈՒԼԻ ԸՆԹԱՑՔԸ

Խաղացողներն իրենց դերերից ելնելով քննարկում են տվյալ փուլի պատմության խնդիրը, քննարկում և կարծիք են հայտնում, թե ինչպես է հնարավոր լուծել այն:

Օրինակ, եթե խաղացողը կանգնած է կանաչ գույնի վանդակում, պատմությունը պետք է քննարկվի Նախարարների կաբինետի դերից: Եթե կանգնած է դեղին վանդակում, ապա Քաղաքացիական հասարակության դերից ; այլն: Տարբեր դերերում ընդունված որոշումներից մի քանիսը կարող են կանխարգելիչ դառնալ, իսկ որոշները կարող են ուղղված լինել գոյություն ունեցող խնդրի վերացմանը/ևվազեցմանը: Կարջորն այն է, որ խաղացողների պատասխանները հիմնված լինեն իրենց դերերի վրա ; դուրս չգան այն դերերի գործառույթներից, որոնց վրա կանգնած է խաղացողը տվյալ փուլում

- Որոշում կայացնելու համար, այսինքն մտածելու համար, թե կոնկրետ այդ փուլում խաղացողի կողմից ներկայացվող ատյանը, ինչ պոտենցիալ որոշում կարող էր կայացնել իրավիճակային քարտում նկարագրված խնդրի լուծման/ևվազեցման/կանխման



համար, անհատ խաղացողին տրվում է 1 րոպե, իսկ թիմային խաղի դեպքում՝ 3 րոպե:

- Որոշում կայացնելիս խաղացողը կարող է սամանել իր դերի կոնկրետ մանրամասները և անձամբ մտածել իրավիճակի լրացուցիչ տարրերի մասին:

Օրինակ, եթե խաղացողը կանգնած է դեղին վանդակի վրա, այսինքն՝ ներկայացնում է Քաղաքացիական հասարակությունը, նա կարող է պատասխանը մտածելիս անձամբ սահմանել ակտիվ քաղաքացի՞ է, հասարակական կազմակերպություն, թե՞ լրատվամիջոց: Կանաչ վանդակում կանգնելու դեպքում, անձամբ ընտրի, թե ո՞ր նախարարության նախարարը չ կամ ընդհուպ վարչապետն է, վարդագույն վանդակում կանգնելիս, որոշի, թե դատական ո՞ր ատյանն է ներկայացնում չ ո՞վ է իրեն դիմել: Տեղական ինքնակառավարման դեր խաղալիս, նա կարող է ընտրել սակրեբուլո՞ն է ներկայացնելու, թե՞ քաղաքապետարանը:

Ուշադրություն դարձրեք

Խաղն ուղեկցվում է բացատրական քարտերով, որոնք պարունակում են դերի ընդհանուր գործառույթները: Խաղի ընթացքում խաղացողը կարող է անսահմանափակ օգտագործել բացատրական քարտերը:





ՓՈՒԼԻ ԱՎԱՐՏ

Խաղացողներին, ովքեր ճիշտ են սահմանել խնդրի հնարավոր լուծումը և պատասխաններն իրապես բխել են ընտրած դերից, ինչպես նաև լուծել/ նվազեցրել/կանխել են խնդիրը, հանձնվում է դերին համապատասխան գույնի մրցանակ: Խաղավարը խաղացողներին պարգևատրում է նրանից հետո, երբ բոլոր մասնակիցներն արտահայտում են իրենց կարծիքը:

Օրինակ, եթե խաղացողը կանգնել է խաղատախտակի կապույտ վանդակում չ, հետոյաբար, խնդիրը լուծել է Խորհրդարանի դերում, նա կստանա կապույտ մրցանակ, Նախարարների կաբինետի դերում լուծված խնդրի դեպքում՝ կանաչ, չ այլն:

Արդյունքում, խաղի հաղթողը նա է, ով կկարողանա բոլոր հինգ փուլերում ստանալ բոլոր հինգ գունային պարգևները:

Ուշադրություն դարձրեք.

Յուրաքանչյուր փուլի ավարտից և մրցանակների հանձնումից հետո, ցանկալի է կազմակերպել բանավեճ, որը կվերաբերի քննարկվող այն հարցին և որոշմանը, որը խաղավարը ներկայացրել է խաղի մասնակիցներին:





Խաղի ընդհանուր կանոններ.

- Յուրաքանչյուր նոր փուլի սկզբում յուրաքանչյուր խաղացող փոխում է դիրքը, տեղափոխվում հարակից վանդակներից մեկն ու, համապատասխանաբար, ստանձնում նոր դեր:
- Ցանկացած փուլի ավարտից հետո, դիրքը փոխել կարող են միայն նրանք, ովքեր նախորդ փուլում պարգևատրվել են, այսինքն դերից ելնելով, կարողացել են ճիշտ հաղթահարել առջևում դրված խնդիրը:
- Դերի, այսինքն վանդակի փոփոխության դեպքում, խաղացողը կարող է տեղաշարժվել միայն այն վանդակի հարակից տարածքում, որին կանգնած էր իր ֆիգուրը նախորդ փուլում:
- Խաղատախտակի վրա կան հատուկ վանդակներ, որոնց վրա պատկերված է ավմաստ: Եթե խաղացողը կանգնած է ավմաստով վանդակի կողքին, ապա այդ վանդակները նա կարող է օգտագործել երկրորդ փուլից: Այս դիրքը նրան հնարավորություն է տալիս անձամբ որոշել, թե ո՞ր դերն է ստանձնելու տվյալ փուլում: Նշված գործառույթի կիրառումը հատկապես օգտակար է, եթե մասնակիցը չի կարողացել տեղափոխվել ցանկալի գույնի վանդակ:




Օրինակ, եթե խաղացողի մոտ բացակայում է կապույտը, չ նրա ներկայիս դիրքին կից կապույտ վանդակ չկա, կամ արդեն զբաղեցրած է, նա կարող է զբաղեցնել ավմաստով վանդակն ու ասել, որ խնդիրը կլուծի կապույտի դերում (Խորհրդարան):

Ուշադրություն դարձրեք.

Մասնակիցը պետք է փորձի փոխել դիրքը յուրաքանչյուր փուլում և, հետևաբար, հարմարվել այլ դերի: Հակառակ դեպքում նա չի կարողանա ստանալ 5 տարբեր գույների պարզև՝ բոլոր հինգ փուլերում:

Ավմաստ օգտագործելու դեպքում, արդեն հաջորդ փուլում խաղացողը պետք է պարտադիր փոխի վանդակը, այսինքն այլևս չմնա այլմաստե վանդակում:

- Փուլերի հաջորդականության մեջ մասնակիցը չի կարող վերադառնալ այն վանդակ, ուր արդեն եղել է նախորդ փուլերում:
- Խաղի սկզբում և հաջորդիվ, մեկ վանդակում կարող է տեղադրվել միայն մեկ խաղացողի ֆիգուր, ինչը նշանակում է, որ յուրաքանչյուր փուլում մեկ խաղացող կամ թիմ համապատասխանում է մեկ դերի:
- Եթե մասնակիցը չի կարող տեղափոխվել մեկ այլ վանդակ, քանի որ իր շուրջ գտնվող բոլոր վանդակները զբաղեցրել են հակառակորդները, նա մնում է նույն դիրքում և նույն դերում



քննարկում երկրորդ փուլում ներկայացվող պատմության խնդիրը:

- Ցանկալի է, որ մեկ փուլում երկու խաղացող միաժամանակ չկանգնեն նույն գույնի վանդակում, այսինքն չքննարկեն նույն խնդիրը նույն դերում: Այդուհանդերձ նման իրավիճակում հայտնվելը բացառված չէ: Պատճառը սովորաբար հարակից ազատ վանդակներն են և/կամ այն, որ երկու խաղացողներ նույն գույնի պարզևի կարիքն ունեն և, համապատասխանաբար, հայտնվում են նույն գույնի վրա: Նման դեպքում երկու մասնակիցն էլ խնդիրը լուծում են նույն դերում՝ փորձելով քննարկման մեջ դնել տարբեր շեշտադրումներ:
- Փուլի ավարտին, եթե խնդիրը չի լուծվել դերակատարներից որևէ մեկի կողմից, և այդ դերի համար հնարավոր լուծում չի տրվել, խաղավարը բացատրում է խաղացողներին, թե ինչպես կարող էր լուծվել խնդիրը իրականում բացակայող դերի կողմից: Ենթադրենք, եթե փուլի երկու մասնակից ուներ խորհրդարանի դերը, իսկ նրանցից ոչ մեկը՝ Նախարարների կաբինետինը, խաղավարն անդրադառնում է Նախարարների կաբինետի կողմից խնդրի լուծման ճանապարհին:
- Յուրաքանչյուր փուլում խաղաքարերի դիրքերը փոխելիս, խաղացողների հաջորդականությունը պետք է տարբեր լինի: Այսինքն, նույն մասնակիցն առաջինը չպետք է ընտրի, թե որտեղ տեղադրի իր ֆիգուրը, քանի որ սա նրան մեծ առավելություն կտա:




Դրա համար խաղավարը կարող է օգտագործել թերթիկների վրա խաղացողների անունները գրելու և պատահականությամբ ընտրելու տեխնիկան կամ, եթե ինտերնետ մուտք գործելու հնարավորություն կա, այցելել` <https://wheelofnames.com/> կայքը, մուտքագրել մասնակիցների անուններն ու ստանալ կայքի կողմից պատահականության սկզբունքով ընտրված մասնակիցների անունների հաջորդականությունը:

- Խաղի ընթացքում խաղացողները կարող են փոխադարձ համաձայնությամբ փոխանակել ձեռք բերված պարգևները (այս գործողության կիրարկումը պայմանավորված է խաղավարի որոշմամբ, սակայն քարտերի փոխանակման վերաբերյալ վերջնական համաձայնությունը վերապահվում է հենց մասնակիցներին):

Օրինակ, եթե խաղացողը չի կարողանում փոխել վանդակը 3 նույն դերից երկու անգամ անընդմեջ երկու տարբեր խնդիր է լուծում, այսինքն ստանում է նույն գույնի երկու պարգյ, ապա կարող է բանակցել մեկ այլ խաղացողի հետ, որն ունի իր նախընտրած գույնի պարգյ/քարտը 3 փոխադարձ համաձայնությամբ, փոխանակել իր պարգյը վերջինիս հետ:



- 
- Այն դեպքում, եթե խաղացողը հավաքել է նույն պարզևից երկուսը, խաղավարը յուրաքանչյուր փուլից հետո նախքան նոր իրավիճակային քարտի ընթերցումը, մասնակիցներին տրամադրում է 30 վայրկյան, որպեսզի վերջիններս բանակցեն պարզևների փոխանակման շուրջ: Բանակցությունները կարող են անարդյունք ավարտվել, իսկ խաղը նույն հունով ընթանալ առաջ:
 - Խաղը կարող է ունենալ մի քանի հաղթող:
 - Եթե հինգ փուլերում ոչ մի խաղացող չի հավաքել 5 գունավոր պարզև, ապա հաղթող կարող է համարվել նա, ով այդ պահին ամենաշատ մրցանակներն է ստացել: Եվ կամ հնարավոր է ավելացնել նոր փուլեր, մինչև հայտնվեն 5 տարբեր գույների մրցանակակիր խաղացողները:

ԱՌԱՋԱՐԿՆԵՐ ԽԱՂԱՎԱՐԻՆ

- Եթե աշակերտները խաղում են թիմերով, ապա ավելի լավ է նրանց սեղանները դասավորել կիսալուսնի տեսքով կամ շրջանաձև: Տեղադրեք խաղատախտակը այնպես, որ բոլորը տեսնեն այն սեղանին կամ հատակին:
- Խաղի տևողությունը պայմանավորված է նրանով, առանձին խաղացողներ՞ են խաղում, թե՞ թիմեր: Անհատ խաղացողների դեպքում, խաղը տևում է մոտ 25-30 րոպե, իսկ թիմային խաղը՝ 40-50 րոպե, որովհետեւ պետք է հաշվի առնել նաեւ թիմի անդամների



միջև բանակցությունների համար անհրաժեշտ ժամանակը:

- Ցանկության դեպքում, մասնակիցները կարող են շարունակել խաղը նույնիսկ 5 փուլից հետո և օգտագործել այլ իրավիճակային քարտեր:
- Խաղը կառուցված է այնպես, որ ուսուցիչը կարող է օգտագործել այն դասավանդման գործընթացում: Խաղի նախապատրաստական և ամփոփիչ փուլի հետ մեկտեղ, կպահանջի երեք դաս. առաջին դասին աշակերտները կկրկնեն խաղի հետ կապված խնդիրները և կծանոթանան կանոններին, երկրորդ դասը կնվիրվի անմիջապես խաղին, իսկ երրորդը՝ դասի ակտիվության գնահատմանը:
- Հետաքրքրության դեպքում, ուսուցիչը կարող է խաղն ուղղակիորեն բաժանել մի քանի դասերի, օրինակ՝ մեկ դասի ընթացքում քննարկել մեկ կամ երկու իրավիճակային քարտ, իսկ փուլերի միջև ժամանակ հատկացնել քննարկումներին:
- Եթե ուսուցիչը որոշել է փուլերը բաժանել մի քանի պարապմունքի, ապա պետք է լավ հիշի յուրաքանչյուր դասի ընթացքում մասնակիցների ձեռք բերած արդյունքները պետք է շարունակվեն հենց այն կետից, որտեղ ավարտվել է նախորդ դասը: Այս հարցում նրանց կօգնի հատուկ աղյուսակը (տե՛ս Հավելված 3), որը ցույց է տալիս առաջատար մասնակիցների արդյունքները:




ԻՐԱՎԻՃԱԿԻ ՔՆՆԱՐԿՄԱՆ ՆՄՈՒՇ

Տվյալ նմուշում առաջարկվում են Իրավիճակ N1-ի հնարավոր պատասխանները՝ յուրաքանչյուր դերի տեսանկյունից: Եվ սակայն, այս պատասխանները, բնականաբար, չեն սահմանափակելու մասնակիցներին և վերջիններս կարող են ունենալ նաև այլ տարբերակներ, կարևորն այստեղ այն է, որ պատասխանները բխեն ստանձնած դերերի գործառույթներից:

ԻՐԱՎԻՃԱԿ N1

Գյուղում, որը հիմնականում օգտագործում են ագարակային/վարելադաշտային նպատակով, բնակելի տներից մի քանի տասնյակ մետր հեռավորությամբ, գործում է ցեմենտի ապօրինի գործարան: Գործարանն ամեն օր փոշի է արտանետում, որը բնակիչները կարող են տարիներ շարունակ շնչել:

Խորհրդարան – Փոփոխություն է մտցրել օրենքի մեջ, ըստ որի նման գործարանները չպետք է աշխատեն բնակելի տարածքներին մերձակայքում 3 միաժամանակ սահմանել է կանոններ, որոնց պետք է հետոյեն ձեռնարկությունները՝ կայուն զարգացման սկզբունքներին համապատասխան:



Նախարարների կաբինետ - Շրջակա միջավայրի պահպանության նախարարը հռչակել է հրաման, որով սահմանել է տվյալ 7 նման գործարանների ստուգման կանոնները՝ շրջակա միջավայրի աղտոտման փաստերը հայտնաբերելու 7 կանխելու նպատակով:

Դատարան - Դատարանը չի բավարարել գործարանի սեփականատիրոջ խնդրանքը, ով միջնորդել է անվավեր ճանաչել գործարանի ապամոնտաժման վերաբերյալ տեղական ինքնակառավարման մարմինների որոշումը:

Տեղական ինքնակառավարում - Տեմենտի գործարանի սեփականատիրոջը հանձնարարել է ապամոնտաժել գործարանը:

Քաղաքացիական հասարակություն - Ստեղծվել է նախաձեռնող խումբ, որը ստորագրահավաք է սկսել ցեմենտի գործարանը բնակչությունից հեռու տեղափոխելու վերաբերյալ: Նույն խումբը դիմել է դատարան, նախաձեռնող խմբի ներկայացուցիչները ակտիվ շփման մեջ են տեղական ինքնակառավարման մարմինների 7 լրատվամիջոցների հետ 7 փորձում են նշված խնդիրը հասցնել հանրությանը:

ԽԱՂԻ ԱՏՐԻԲՈՒՄԻՎԱԼ

Միասին» սեղանի խաղը բաղկացած է մի քանի բաղադրիչներից, դրանք են.

Ռեսուրսներ խաղացողների համար		
Անուն	Քանակ	Գործառույթ
Խաղատախտակ	1 հատ	Խաղատախտակը բաժանված է 5 տարբեր գույն ունեցող 25 վանդակների, որոնցից յուրաքանչյուրը համապատասխանում է խաղի դերին: Խաղատախտակին առկա է նաև 5 հատուկ ավաստե վանդակ և մեկ start տարածք:
Իրավիճակային քարտ	15 հատ	Քարտերին գրված են պատմություններ մարդու իրավունքներին առնչվող մարտահրավերների մասին: Ուսուցիչներն ունեն հասանելիություն խաղի մեջ քննարկվող պատմությունների իրական շարունակության վերաբերյալ, որը ներկայացնում են մասնակիցների պատասխանները լսելուց հետո:
Խաղացողի ֆիգուր	5 հատ	Խաղացողների ֆիգուրներն են՝ շրջան, եռանկյուն, քառանկյուն, հնգանկյուն, վեցանկյուն: Յուրաքանչյուր ֆիգուր համապատասխանում է մեկ մասնակցի / մասնակիցների թիմին:
Պարզաներ /քարտեր	25 հատ	Դերերին համապատասխան գունավոր քարտեր՝ 5 կապույտ, 5 կանաչ, 5 վարդագույն, 5 մանուշակագույն, 5 դեղին: Քարտը, որպես պարզեացում, տրվում է խաղավարի կողմից, եթե, իհարկե, խաղացողի կայացրած որոշումը լուծում է փոչում քննարկված խնդիրն ու համապատասխանում է դերի գործառույթին:
Խաղացողների դերերին համապատասխան գործառույթների քարտ	5 հատ	Քարտը նկարագրում է, թե ինչ գործառույթներ ունեն դերերը խաղում: Քարտը դրվում է խաղատախտակի վրա:
Ինֆոգրաֆիկա մարդու իրավունքների վերաբերյալ	5 հատ	Ինֆոգրաֆիկան պարունակում է տարբեր իրավական փաստաթղթերից վերցրած մարդու իրավունքների ցանկը (տե՛ս Հավելված N2)
Աղյուսակ	1 հատ	Հատուկ աղյուսակը (տե՛ս Հավելված 3) ցույց է տալիս առաջատար մասնակիցների արդյունքները:



ԽԱՂԱՑՈՂՆԵՐԻ ԴԵՐԵՐԻՆ ՅԱՍՏԱՏՈՒԹՅԱՆ ԳՈՐԾԱՌՈՒԹՅՈՒՆ ՔԱՐՏԵՐ

Նշված գործառույթները, որոնք նշված են խաղատախտակի հատուկ քարտերի վրա, կարող են ամբողջությամբ չընդգրկել առաջարկվող հաստատությունների իրական գործառույթները, այդուհանդերձ աշակերտը կմտապահի դրանք և կամ ընդհանուր պատկերացում կկազմի վերջիններիս վերաբերյալ:

ԽՈՐՀՐԴԱՐԱՆ

- Օրենքի նախաձեռնություն, ընդունում, փոփոխում, չեղարկում
- Գործադիր իշխանության մշտադիտարկում, հաշվետվության պահանջում
- Քննչական հանձնաժողովի ստեղծում
- Բյուջեի փոփոխությունների հաստատում
- Հանձնարարականի փոխանցում, գործադիր իշխանություններին



ԴԱՏԱՐԱՆ

- Վրաստանի անունից որոշումների կայացում
- Օրենքի փոփոխություն/չեղարկում (Սահմանադրական դատարան)
- Կայացրած վճռի համաձայն որչե՛
հաստատությանը/անձին կարգադրության ներկայացում



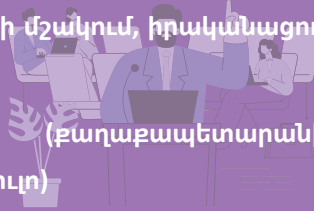
ՆԱԽԱՐԱՐՆԵՐԻ ԿԱԲԻՆԵՏ

- Խորհրդարանի կողմից ընդունված օրենքների կիրարկում
- Բյուջեի նախագծի նախապատրաստում
- Բանաձյերի փորձանների ընդունում/չեղարկում
- Ծրագրի մշակում, իրականացում, մոնիտորինգ



ՏԵՂԱԿԱՆ ԻՇԽԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

- Տեղական մակարդակով ծրագրերի մշակում, իրականացում և մոնիտորինգ
- Տեղական բյուջեի նախագծի (բաղաբապետարանի) ստեղծում և հաստատում (սակրեբուլ)



ՔԱՂԱՔԱՑԻԱԿԱՆ ՀԱՍԱՐԿԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

- Միջնորդության ստեղծում
- Ցույց
- Օրենսդրական նախաձեռնության համար ստորագրահավաք
- Կառավարության մոնիտորինգ
- Ընթացիկ նորությունների լուսաբանում (մեդիա)
- Տարբեր նախագծերի ստեղծում և իրականացում (ոչ կառավարական)
- Հայտ` դատարան





Յետևյալ հղումների միջոցով խաղավարը կարող է ծանոթանալ նշյալ ատյանների մանրամասն գործառույթներին

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

Վրաստանի օրգանական օրենքը՝ ընդհանուր դատարանների մասին <https://matsne.gov.ge/ka/document/view/90676?publication=49>

Վրաստանի օրենքը՝ Վրաստանի կառավարության կառուցվածքի, լիազորությունների և

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

Վրաստանի օրգանական օրենքը՝ տեղական ինքնակառավարման կոդեքսի մասին <https://matsne.gov.ge/ka/document/view/2244429?publication=68>

Խորհրդարանի կանոնակարգ <https://parliament.ge/print/reglament>





ԻՐԱՎԻՃԱԿԱՅԻՆ ՔԱՐՏԵՐԻ ԿԻՐԱՌՄԱՆ ՑՈՒՑՈՒՄՆԵՐ

Խաղն ունի 15 պատմություն: Առանց կրկնելու նույն պատմությունը, ուսուցիչը կարող է սեղանի տվյալ խաղը նույն դասարանում օգտագործել երեք անգամ (յուրաքանչյուր անգամ 5 պատմություն): Բացի այդ, քանի որ աշակերտները յուրաքանչյուր խնդիր մշտապես լուծում են տարբեր դերերից ելնելով, նույնիսկ եթե պատմությունները կրկնվեն, հետաքրքրությունն ամենևին չի կորի: Հարկ է նաև նշել, որ ուսուցիչները կարող են ավելացնել իրենց պատմությունները և այդպիսով էլ ավելի դիվերսիֆիկացնել/բազմազան դարձնել խաղը:

Խաղի համար ընտրված պատմություններն իրական են և նկարագրում են Վրաստանում տեղի ունեցած իրադարձությունները: Դրանցից մի քանիսն արդեն լուծված են և խաղավարը/ուսուցիչը կարող է խաղացողներին ներկայացնի, թե ինչպե՞ս են իրականում ավարտվել նշված պատմությունները: Իսկ պատմություններից մի քանիսը խաղի ստեղծման ընթացքում գտնվում էին շարունակական և ակտիվ փուլում, հետևաբար, խաղավարը/դաստիարակը, եթե ընտրում է այս պատմությունները խաղի համար, պետք է պարզի, թե ինչպե՞ս են զարգացել իրադարձությունները խաղի ստեղծումից հետո:



Հրահանգներ պատմությունների/իրավիճակային քարտերի կիրառումից առաջ

- Պատմվածքների հերթականությունը պայմանական է և դրանք կարող են օգտագործվել ցանկացած հերթականությամբ:
- Խաղի որոշ պատմություններ կարող են հուզական լինել, հետևաբար ուսուցիչը պետք է նախապես ծանոթանա դրանց և, անհրաժեշտության դեպքում, ընտրի համապատասխան օրինակներ կոնկրետ դասարանում/խմբում աշխատելու համար:
- Պատմություններ ներկայացնելիս ուսուցիչը/խաղավարը պետք է խուսափի հարցը քաղաքականացնելուց և բևեռացնելուց: Խաղավարը պետք է աշակերտներին ներկայացնի պատմվածքների իրական շարունակությունները՝ տվյալ հաստատությունների գործառույթների և աշխատանքի համատեքստում:
- Իրավիճակային քարտերի պատմությունների հետ կապված արդյունքները կարող են փոխվել ժամանակի ընթացքում, ուստի խորհուրդ է տրվում, որպեսզի ուսուցիչները մշտապես ստուգեն թարմացված տեղեկությունները:





ՀԱՎԵԼՎԱԾ N1 - ԻՐԱՎԻՃԱԿԱՅԻՆ ՔԱՐՏԵՐ

քարտ N1

Գյուղում, որը հիմնականում օգտագործում են ագարակային/վարելադաշտային նպատակով, բնակելի տներից մի քանի տասնյակ մետր հեռավորությամբ, գործում է ցեմենտի ապօրինի գործարան: Գործարանն ամեն օր փոշի է արտանետում, որը բնակիչները կարող են տարիներ շարունակ շնչել:

Ինչպե՞ս զարգացան իրադարձությունները

Ձիղաուրա գյուղի բնակիչների բողոքից հետո, Մցխեթայի քաղաքապետարանը ցեմենտի գործարանի սեփականատիրոջը հանձնարարեց ապամոնտաժել գործարանը: Սեփականատերը բողոքարկեց այս պահանջը դատարանում: Դատարանը մերժեց գործարանի սեփականատիրոջ բողոքը: Սեփականատերը առաջին ատյանի դատարանի որոշումը բողոքարկեց Վերաքննիչ դատարանում, սակայն երկրորդ ատյանը բավարարեց Քաղաքային դատարանի պատասխանը, որից հետո գործարարը սկսեց գործարանի ապամոնտաժումը:

Իրավիճակային քարտ N2

Մունիցիպալիտետներից մեկում ապրող հեմոդիալիզից կախված հիվանդները, պետք է շաբաթական երեք անգամ 100 կիլոմետրից ավելի ճանապարհ անցնեն՝ համապատասխան բժշկական ծառայություններ ստանալու համար, քանի որ մունիցիպալիտետում այդ ծառայությունը





հասանելի չէ: Այս հանգամանքն բերում է հիվանդների առողջական վիճակի վատթարացման, պայմանավորում ժամանակի վատնումն ու անհարկի ծախսերը: Այդ պատճառով հիվանդներից շատերը ստիպված են լքել իրենց տներն ու տեղափոխվել այլ տարածաշրջան, իսկ մի մասն ի վիճակի չէ պարբերաբար օգտվել ծառայություններից, ուստի որոշ դեպքեր ավարտվում են մահվան ելքով:

Ինչպե՞ս զարգացան իրադարձությունները

Բարձրլեռնային շրջանների վրա կենտրոնացած «Լեռան նորություններ» լրատվամիջոցը Սվանեթիի համայնքային կազմակերպության հետ համատեղ, նախաձեռնել է շահերի պաշտպանության արշավ՝ Չեմո Սվանեթիում դիալիզի կենտրոն բացելու խնդրանքով: Ի սկզբանե պատրաստվել էր դիալիզից կախված հիվանդների վերաբերյալ հատուկ ռեպորտաժ՝ «Գաղթ կամ մահ», որը մեծ արձագանք ունեցավ: Դրանից հետո «Լեռան նորություններ»-ը ստորագրահավաք սկսեց, որն ունեցավ ավելի քան 10 հազար ստորագրություն: Միջնորդությունը ներկայացվեց միաժամանակ երեք գերատեսչություն՝ կառավարության վարչակազմ, խորհրդարան և ժողովրդական պաշտպանի գրասենյակ: Կենտրոնական լրատվամիջոցներն ակտիվորեն լուսաբանում էին այս լուրը: Որոշ ժամանակ անց, Առողջապահության նախարարությունը հայտարարեց, որ դիալիզի կենտրոններ կբացվեն Մեստիայում, Ամբրուլաուրիում, Թիանեթիում և ևս 4 քաղաքներում:





Իրավիճակային քարտ N3

Տեղահանված բնակչության մի մասն ապրում է կիսաքանդ շենքում, շենքի պատերը ճաքճված են, իսկ հիմքում ջուր է հավաքվում: Ամեն օր պատերին նոր նճաքեր են ավելանում: Մի քանի եզրակացությունների համաձայն, շենքում ապրելն այլևս վտանգավոր է:

Ինչպե՞ս զարգացան իրադարձությունները

Սկսվեցին Թբիլիսիի նախկին «Քարթլի» առողջարանի կիսավեր շենքում բնակվող հարկադիր վերաբնակների բողոքի ակցիաները, բողոքի ակցիայի հիմնական պահանջը բնակարաններով ապահովումն էր: Գործընթացները ակտիվորեն լուսաբանվում էին լրատվամիջոցներով: Վրաստանի բռնազավթված տարածքներից հարկադիր վերաբնակների, աշխատանքի, առողջապահության և սոցիալական պաշտպանության նախարարությունը որոշում կայացրեց, որ «Քարթլիում» բնակվող հարկադիր վերաբնակները, 2022 թվականին անվերապահորեն նոր բնակարաններ կստանան: 2022 թվականի փետրվարին Փախստականների, Էկոմիգրանտների և կենսական աղբյուրների ապահովման գործակալությունը Թբիլիսիի նորակառույց շենքում բնակարաններ տրամադրեց տեղահանված 46 ընտանիքների: Գործակալության տվյալներով՝ այս փուլում նախկին «Քարթլի» առողջարանում և նախկին «Ոսկե գեղմ» հյուրանոցում բնակվող տեղահանված ընտանիքները ստացել են ժամանակակից չափանիշներին համապատասխան բնակելի տարածքներ:





Երկրում ակտիվ ընթանում է հարկադիր վերաբնակեցվածների բնակարաններով ապահովման ծրագիրը: 2022-2024 թվականներին 13 հազար տեղահանված ընտանիք կստանա արժանապատիվ բնակարան», - հայտարարում է փախստականների գործակալությունը:

Իրավիճակային քարտ N4

Հաշմանդամություն ունեցող անձինք, ովքեր ունեն վարքի և/կամ հաղորդակցման դժվարություններ, ատամնաբուժական ծառայություններ կարող են ստանալ միայն ընդհանուր անզգայացացման, այսպես կոչված, նարկոզի դեպքում, ինչը կապված է մեծ ծախսերի հետ: Այդ պատճառով սոցիալ-տնտեսական ծանր վիճակում գտնվող հաշմանդամները ատամի ցավի դեպքում, ստիպված են դիմանալ անտանելի ցավին:

Ինչպե՞ս զարգացան իրադարձությունները

Հաշմանդամ երեխաներից մեկի մայրը սոցցանցում գրառում հրապարակեց, որտեղ որդու անտանելի ատամնացավի պատճառով օգնություն էր խնդրում ատամնաբուժական ծառայությունների՝ անեսթեզիայի դիմաց վճարելու համար: Տվյալ գրառումը կարդացին նաև PHR (Գործընկերություն հանուն մարդու իրավունքների) կազմակերպության ներկայացուցիչները: Գնահատելով փաստը, կազմակերպությունը հայտարարեց, որ փաստը հավասարազոր է ոչ հումանիստական ու անմարդկային վերաբեմունքի, որ ամբողջ երկրում բարդ վարքագծի և/կամ հաղորդակցման դժվարություններ ունեցող հաշմանդամները ստիպված են դիմանալ ատամի անտանելի ցավին:





Կազմակերպության հաջորդ քայլը՝ դատական գործի հարուցումն էր: «Դատավարման ընթացքում PHR-ը Վրաստանի կառավարությունից պահանջում էր հանձնարարել այնպիսի մեխանիզմի անհապաղ ստեղծում, որն առանց բացառության, առանց 30-օրյա փորձաշրջանի, կֆինանսավորեր բոլոր դեպքերը, որոնք ակնհայտ առնչվում էին վարքագծային և/կամ հաղորդակցման դժվարություններով օժտված անձանց ատամնաբուժական ծառայությունների, մասնավորապես ընդհանուր անզգայացման/նարկոզի ծախսերի փոխհատուցմանը: Դատարանը 3 օրերի ընթացքում քննեց նշված միջնորդությունը և բավարարեց ժամանակավոր վճռով: Ինչ վերաբերում է հիմնական պահանջին, ապա անհրաժեշտ էր այս ծառայությունը վերածել ծրագրի, ուստի մենք պահանջեցինք ստեղծել հատուկ մեխանիզմ/ծրագիր/ծառայություն՝ ատամնաբուժական ծառայությունների անխափան ընդունման նպատակով շփման դժվարություններ և վարքագծային խանգարումներ ունեցող ՍԿՈՒ համար», - կարդում ենք կազմակերպության էջում:

2021 թվականի մարտի 10-ին մեկնարկած գործը հաջողությամբ ավարտվեց 2023 թվականի մարտին: Պետությունը ստեղծեց նոր ծառայություն, հետևաբար դատական գործընթացները դադարեցին:

PHR-ի ռազմավարական գործելաոճի արդյունքում, Թբիլիսիի քաղաքային դատարանի վճիռն ի կատար ածելու նպատակով, Վրաստանի կառավարությունը և Առողջապահության նախարարությունը





2022 թվականի հունիսի 13-ին փոփոխություններ կատարեցին, մասնավորապես ներմուծվեց «Ընդհանուր անզայացմամբ ատամնաբուժական ծառայություններ» ծրագիրը:

Իրավիճակային քարտ N5

Հետազոտությունների համաձայն՝ երկրում յուրաքանչյուր չորրորդ երեխա ապրում է աղքատության մեջ: Աշակերտների 77%-ը երբեմն կամ միշտ քաղցած է դպրոցում, ինչն ուղղակիորեն ազդում է գրագիտության մակարդակի վրա:

Ինչպե՞ս զարգացան իրադարձությունները

2021 թվականի սեպտեմբերին «Ձայն» շարժումը սկսեց քարոզարշավ՝ պահանջելով ներդնել դպրոցական համընդհանուր անվճար սննդի ծրագիրը: Դպրոցում անվճար սննդի հարցը իրենց նախընտրական խոստումներում բարձրացրին նաև տարբեր քաղաքական կուսակցություններ:

2023 թվականի տվյալներով, կրթության նախարարը խորհրդարանում հայտարարեց, որ կառավարությունը նպատակ ունի բյուջեից գումար հատկացնել ծրագիրը գործարկելու համար: Նաև նշեց, որ «տվյալ ինդիքն արդեն հսկողության տակ է առնված, և ոչ ոք չի խուսափի հարցի լուծումից»: Աշխատում ենք, կամք և հնարավորություն ունենք բյուջեում համապատասխան միջոցներ գտնելու, սակայն սա միայն ֆինանսական ինդիք չէ, և պահանջում է մի շարք այլ ինդիքների կարգավորում:





Հանրակրթական դպրոցներում առկա իրավիճակի ուսումնասիրության արդյունքում պարզվեց, որ անհրաժեշտ կլինի կիրառել բազմազան մոտեցումներ, որոնք առնչվում են դպրոցի պատրաստվածությանը, ենթակառուցվածքների վիճակին և զարգացման հնարավորություններին, ինչպես նաև տեղական բիզնեսի հետաքրքրությանը: Նշված գործընթացին պետք է նախորդի համապատասխան ենթակառուցվածքների կազմակերպումը, որը պետք է համապատասխանի հանրային սննդի օբյեկտների կազմակերպման, սարքավորման և շահագործման սանիտարական կանոններին:

Հանրակրթական դպրոցների վերականգնման և կառուցման գործընթացում նախատեսվում է ճաշարանների կամ բազմագործառույթ տարածքների տրամադրում:

Միաժամանակ, նախարարությունն աշխատում է տարբեր միջազգային փորձի և ուսումնասիրությունների վրա, այն մոտեցումների և մեթոդաբանության ուղղությամբ, թե ինչպես կարող ենք համակարգված մոտենալ այս կարևոր խնդրին՝ ենթակառուցվածքների աճին զուգահեռ: Այս նախագիծը շատ խորը մշակման և լոգիստիկայի կարիք ունի: Մենք քննարկում ենք այն մեթոդաբանությունն ու համակարգը, թե ինչպես ապահովենք երեխաների սնունդը բոլոր դպրոցներում»,- ասաց նախարարը:





Իրավիճակային քարտ N6

Քաղաքի բիմիական, մետալուրգիական և այլ ձեռնարկությունները տեղաբնակների համար զբաղվածության կարևոր աղբյուր են: Տեղի ակտիվիստների տվյալներով՝ այս կամ այն ձեռնարկությունում զբաղված է քաղաքի մոտ 8 000 բնակիչ: Սակայն նրանից բացի, որ ձեռնարկություններն ապահովում են մարդկանց աշխատանքով, դրանք նաև աղտոտում են օդը: Օդում վնասակար նյութերի պարունակությամբ այս քաղաքն ամենաաղտոտվածներից է: Օրինակ, ըստ Մթնոլորտային օդի որակի հարթակի, վերջին 365 օրերից մոտ 273-ը կամ տարվա 75%-ը քաղաքում գրանցվել են որպես «շատ վատ» կամ «վատ» օդ ունեցող օրեր: Պինդ մասնիկների՝ «PM10» և «PM2.5» քանակն օդում գերազանցում է թույլատրելի սահմանը, ինչը կարող է բազմաթիվ հիվանդությունների պատճառ դառնալ:

Ինչպե՞ս զարգացան իրադարձությունները

«Խեղդվեցինք» քաղաքացիական շարժումը հիմնադրվել է 2018 թվականին, կամավորական սկզբունքներով: Այս ընթացքում նրանք կազմակերպել են մի շարք ակցիաներ և միջոցառումներ, շփվել տեղական և կենտրոնական իշխանությունների հետ, ներգրավվել աշխատանքային խմբերում և օրենսդրական քննարկումներում:

2021 թվականի ամռանից Ռուսթավիի համար ուժի մեջ են մտել կարևոր օրենսդրական փոփոխություններ:





Ըստ այդ փոփոխությունների՝ արտանետումների սահմանված սահմանը գերազանցելու դեպքում ընկերությունը կարող է տուգանվել 5-ից 40 հազար լարիով: Ինչպես նաև ընկերություններին հանձնարարվել է տեղադրել ինքնաշափիչ սարքեր, որոնք ավտոմատ կերպով տեղեկատվություն կտրամադրեն Շրջակա միջավայրի և գյուղատնտեսության նախարարությանը՝ արտանետումների գերազանցման մասին: Երրորդ փոփոխությամբ, առանձնապես խոշոր խախտման դեպքում, օրենքը թույլ է տալիս Շրջակա միջավայրի պահպանության դեպարտամենտին առանց դատարանի որոշման փակել օբյեկտի մի մասը և կամ ամբողջը:

Իրավիճակային քարտ N7

Մունիցիպալիտետում ապրող կրոնական փոքրամասնության ներկայացուցիչները տեղական իշխանությունից թույլտվություն են խնդրում իրենց սրբավայրը կառուցելու համար, սակայն՝ ապարդյուն:

Ինչպե՞ս զարգացան իրադարձությունները

Վրացի մահմեդականներն ինքնակազմակերպմամբ Բաթումիում հողատարածք են գնել, որի վրա ցանկանում են մզկիթ կառուցել, սակայն Բաթումիի քաղաքապետարանը հրաժարվել է նոր մզկիթի կառուցման համար անհրաժեշտ թույլտվություն տալ: Քաղաքապետարանի այս որոշումը բողոքարկվել է Բաթումիում նոր մզկիթի կառուցման հիմնադրամի կողմից: Մահմեդական համայնքի շահերը դատարանում պաշտպանում են EMC-ն և TDI-ն: 2019 թվականի սեպտեմբերին, Բաթումիի քաղաքային դատարանն այս գործողությունը որակեց





որպես խտրականություն՝ մահմեդական համայնքի նկատմամբ, իսկ 2021 թվականին Քուբայիսիի վերաքննիչ դատարանը ուժի մեջ թողեց Բաթումիի քաղաքային դատարանի որոշումը: 2023 թվականի դրությամբ գործը գտնվում է Գերագույն դատարանում:

Իրավիճակային քարտ N8

Ալուտիստական սպեկտր ունեցող 14-ամյա երեխային, որի մոտ առկա են վարքագծային դժվարություններ, ցերեկային կենտրոնի կամ հատուկ հաստատության փոխարեն տեղավորել են հոգեբուժական կլինիկա, որտեղ վերահսկվելու է նրա ծանր վարքագիծն ու ցուցաբերվելու է հատուկ օգնություն: Կլինիկայում դեռահասին

«հանգստացնում էին»՝ օգտագործելով դեղորայք, ինչը համապատասխան մոտեցում չէ նման ախտորոշումը կառավարելու համար: Ծնողը պահանջում է պետական աջակցություն, համապատասխան ծառայություններ և երեխայի համար անձնական օգնականի նշանակում:

Ինչպե՞ս զարգացան իրադարձությունները

«Գործընկերություն հանուն մարդու իրավունքների» կազմակերպության կողմից տրամադրված իրավական աջակցության արդյունքում, Թբիլիսիի քաղաքային դատարանը 2020 թվականի սեպտեմբերի 28-ին աննախադեպ որոշում կայացրեց՝ Լուկայի կյանքը պաշտպանելու և նրա համար ապահով միջավայր ստեղծելու





Նպատակով: Նա բավարարեց PHR-ի պահանջը՝ ժամանակավոր վճռով: Դատարանը Վրաստանի կառավարությանը պարտավորեցրեց երեխային հատկացնել 4 անձնական օգնական, որոնք կօգնեն Լուկային օրական 12 ժամ, շաբաթը 7 օր՝ ապահով մնալ տանը և դրսում:

Չատկապես հատկանշական է այն փաստը, որ Լուկայի գործի արդյունքում, երկրում օրենսդրական մակարդակով համակարգային փոփոխություններ իրականացվեցին: Այսուհետ բոլոր ՍԿՈԻ անձինք անհրաժեշտության դեպքում կկարողանան անձնական օգնականի ծառայություններ ստանալ:

Չենց Լուկայի դատական գործընթացից հետո, Վրաստանի կառավարությունը հաստատեց 2021 թվականի Սոցիալական վերականգնման պետական ծրագիրը, որտեղ կատարվեցին ամենակարևոր փոփոխությունները, մասնավորապես.

Այս փոփոխությամբ, ՍԿՈԻ հաշմանդամ, այդ թվում՝ ծանր և խորը մտավոր հետամնացություն ունեցող երեխաներին, կտրամադրվեն անհատական օգնականներ ցերեկային խնամքի կենտրոններում: Ինչ վերաբերում է բնակարանում խնամքի ենթածրագրին, ապա վարքագծային խանգարումներ ունեցող երեխաների համար բազմամասնագիտական թիմի կողմից հայտնաբերված կարիքների դեպքում հնարավոր կլինի անհատական խնամքի իրագործում, այնպես ինչպես Լուկայի դեպքում:





Իրավիճակային քարտ N9

Հաշմանդամը, ով մինչ այժմ ապրում է ընդհանուր հաստատությունում, ցանկանում է ինքնուրույն կյանք սկսել և պետությունից բնակարան է խնդրում:

Ինչպե՞ս զարգացան իրադարձությունները

Վրաստանի Գերագույն դատարանի 2020 թվականի հոկտեմբերի 29-ի որոշմամբ, ավարտվեց Գարդաբանիի քաղաքապետարանի խորհրդի հետ հնգամյա վեճը, և տեղական ինքնակառավարմանը հանձնարարվեց պանսիոնատում բնակվող հաշմանդամություն ունեցող քաղաքացուն հանձնել օրենքով երաշխավորված բնակարան:

Իրավիճակային քարտ N10

Հասուն տարիքի կինը, ով մանկուց լսողության խանգարում ունի, հայտնաբերել է, որ իրեն հաշմանդամության կարգավիճակ և հաշմանդամության թոշակի իրավունք է վերապահվում: Դիմել է Առողջապահության նախարարության կողմից լիցենզավորված պոլիկլինիկա: Սակայն, քանի որ նա չի կարողացել ներկայացնել

մանկության տարիներին արված աուդիոգրամը, պոլիկլինիկան մերժել է հաշմանդամի կարգավիճակի տրամադրումը, ինչը հաշմանդամության թոշակի նախապայմանն էր:

Ինչպե՞ս զարգացան իրադարձությունները

Հաշմանդամի թոշակ ստանալու համար, քաղաքացին դիմել է դատարան:





Գործը քննվել է բոլոր երեք ատյանների դատարաններում: Ի վերջո, Գերագույն դատարանը, հաշվի առնելով ներկայացված ապացույցները, բավարարել է քաղաքացու խնդրանքը: Գործում աշխատել են PHR փաստաբաններ՝ Աննա Արզանաշվիլին և Թամար Կապանաձեն:

Իրավիճակային քարտ N11

Աշխատավայրում վերակազմավորման արդյունքում, երեք աշխատակից ազատվել է աշխատանքից: Սակայն, որպես կանոն, բոլոր աշխատակիցները պետք է առանց մրցույթի տեղափոխվեին նորաստեղծ գործակալություն:

Ինչպե՞ս զարգացան իրադարձությունները

Սոցիալական աշխատողներին իրավաբանական օգնություն է ցուցաբերել երեք կազմակերպություն՝ 8 սոցիալական աշխատողների իրավունքները պաշտպանել է Սոցիալական արդարության կենտրոնը, 7-ը՝ Համերաշխության ցանցը, 8-ը՝ Երիտասարդ իրավաբանների ասոցիացիան:

2022 թվականի փետրվարի դրությամբ, 23 վեճով 18 հայցվորների վարույթն արդեն ավարտվել է: Մի շարք դեպքերում դատարանները լիովին բավարարել են հայցվորների պահանջները: Նրանք անվավեր են ճանաչել աշխատանքից ազատման հրամանները և Թրաֆիքինգի զոհերի պետական խնամքի և աջակցության գործակալությանը պարտավորեցրել են վերականգնել սոցիալական աշխատողներին և ամբողջությամբ փոխհատուցել հարկադիր աշխատանքի համար:





Իրավիճակային քարտ N12

Պետության մեջ մոտ 30 մարդ ապրում է ախոնդրոպլազիա ախտորոշմամբ: Ախոնդրոպլազիան հազվագյուտ գենետիկ հիվանդություն է, որն ազդում է մոտավորապես 25 000 երեխայից մեկի վրա: Գենային մոլտացիայի պատճառով այս ախտորոշմամբ մարդկանց ոսկրային կառուցվածքը զարգանում է անհամաչափ, ինչը

հաճախ պատճառ է հանդիսանում այնպիսի ախտանիշների, ինչպիսիք են քրոնիկ ցավը, լսողության կորուստը և այլն:

Ախոնդրոպլազիայի բուժումը չի ֆինանսավորվում պետության կողմից: Այս ախտորոշումը ներառված չէ Առողջապահության նախարարության «Հազվագյուտ հիվանդությունների և մշտական բուժման ենթակա հիվանդների բուժման» ծրագրում:

2021 թվականին ԱՄՆ Սննդամթերքի և դեղերի վարչությունը (FDA) և Եվրոպական դեղամիջոցների գործակալությունը (EMA) հաստատել են Voxzogo դեղամիջոցը (ակտիվ նյութ՝ Visodorit): Այս դեղամիջոցն առաջինն է, որն օգտագործվում է սինդրոմի և դրա պատճառած ախտանիշների բուժման համար:

Դեղը, որը երեխաները պետք է ամեն օր ներարկեն, շատ թանկ արժե: Գինը հասնում է 10 հազար ԱՄՆ դոլարի՝ 10 ներարկման համար:

Ինչպե՞ս զարգացան իրադարձությունները

Ախոնդրոպլազիայով տառապող երեխաների ծնողները իշխանություններին դիմեցին իրենց երեխաների ֆիզիկական





զարգացման համար կարևոր դեղամիջոցի ձեռքբերման խնդրով: Ամիսներ շարունակ ցույցեր կազմակերպվեցին, թե՛ կառավարության նստավայրի, թե՛ առողջապահության նախարարության մոտ: Ի վերջո, երեխաները ստացան հաշմանդամության կարգավիճակ, և 2023 թվականի մայիսի 22-ի հրամանագրով վարչապետը ստորագրեց և հազվագյուտ հիվանդությունների ցանկում ավելացավ նաև ախոնդրոպլազիայի հազվագյուտ ախտորոշումը՝ հատուկ ծածկագրով:

Հազվագյուտ հիվանդությունների հարցերով համակարգող խորհուրդը հաստատեց ախոնդրոպլազիայի ազգային արարողակարգը: Ախոնդրոպլազիայի ազգային արարողակարգի համաձայն՝ առաջին փուլում դեղամիջոցը կստանա 5-6 երեխա, քանի որ դեղամիջոցի օգտագործման տարիքը սահմանափակ է:

Իրավիճակային բարտ N13

Հանրակրթական դպրոցների ուսուցիչները հիմնականում չեն վարձատրվում ծննդաբերության արձակուրդում գտնվելու ժամանակ: Օրենքը տնօրեններին չի պարտավորեցնում վճարել ծննդաբերության արձակուրդը և դա կախված է միայն նրանց բարի կամքից:

Ինչպե՞ս զարգացան իրադարձությունները

2022 թվականի սկզբին ուսուցիչներից մեկը օրենսդրական առաջարկով դիմեց Վրաստանի խորհրդարանին, որպեսզի երեխայի ծնվելով պայմանավորված ծննդաբերության արձակուրդ գնացած գրեթե բոլոր ուսուցիչները կարողանան աշխատավարձ ստանալ: Բացի





այդ, ուսուցիչները ինդորագիր կազմեցին, որն ուներ ավելի քան 5 000 ստորագրություն: Խորհրդարանը հավանություն չտվեց ուսուցչի առաջարկին, պարզաբանելով, որ այդ ծախսերն արդեն ներառված են 2023 թվականի պետբյուջեի օրինագծում և օրենսդրական լրացուցիչ փոփոխությունների կարիքն այլևս չի չկա:

Իրավիճակային քարտ N14

Բռնազավթված տարածքում բնակվող խիստ արտահայտված սահմանափակ կարողություններ ունեցող անձը, ով ունի սոցիալական քարտի չեզոք վկայականը հաստատող փաստաթուղթ, դիմել է սոցիալական ծառայությունների գործակալություն՝ ՍԿՈԻ համար նախատեսված կենսաթոշակ ստանալու համար: Ցավոք, սոցիալական ծառայության գործակալությունը չբավարարեց նրա ինդորանքը՝ նշելով, որ վերջինս չի կարող օգտվել նման սոցիալական օգնությունից, քանի որ որևէ պետության քաղաքացի չէ:

Ինչպե՞ս զարգացան իրադարձությունները

Վերաբնիչ դատարանը օկուպացված տարածքում օրինական կերպով բնակվող սոցիալական քարտի չեզոք վկայական ունեցող անձանց հավասարեցրեց Վրաստանի քաղաքացիներին և մատնանշեց, որ սոցիալական և իրավական պետության սկզբունքները հոգ են տանելու օկուպացված տարածքում ապրող մարդկանց, այդ թվում՝ ՍԿՈԻ ինտեգրման մասին, իսկ հիմնական ծառայությունների հասանելիության ապահովումը պետության դրական պարտավորությունն է:





Պատմություն N15

Սայլակից օգտվող սահմանափակ կարողություններով աղջիկը, 2009 թվականին սկսեց հաճախել հանրակրթական դպրոցներից մեկը: Մինչև 2015 թվականը նա հաշմանդամի սայլակ չունեի եւ մայրը նրան գրկած էր դպրոց տանում:

2017 թվականին վերականգնողական աշխատանքների շնորհիվ, դպրոցը տեղափոխվեց նոր մասնաշենք, որը գտնվում էր դեռահասի տանից հեռու: Դպրոցը ստեղծեց տրանսպորտային ծառայություն՝ աշակերտներին տեղափոխելու համար: Սակայն նախարարությունը և դպրոցը դեռահասի կարիքներն ընտրելիս հաշվի չառան

դեռահաս աղջկա կարիքները, և պարզվեց, որ տրանսպորտը հարմարեցված չէ նրա սայլակին: Այդ պատճառով աղջիկը մնաց առանց դպրոցի: Տրանսպորտի բացակայության պատճառով, երեխայի մայրը ստիպված էր համաձայնել «տնային ուսուցման» ծրագրին, սակայն շուտով հասկացավ, որ տնային ուսուցումը հավասարազոր էր դպրոցից հեռացնելուն և առանց ընկերների մնալուն:

Ինչպե՞ս զարգացան իրադարձությունները

Երեխայի իրավունքների պաշտպանությունը ստանձնեց «Համագործակցություն հանուն մարդու իրավունքների» կազմակերպությունը, որը դիմեց Թելավիի շրջանային դատարան, սակայն դատարանը չբավարարեց նրանց պահանջը: Առաջին ատյանի դատարանի որոշումը բողոքարկվեց Թբիլիսիի վերաքննիչ դատարանում





և 2023 թվականի փետրվարի 14-ին Թբիլիսիի վերաքննիչ դատարանը նոր որոշում կայացրեց: Ի տարբերություն Թելավիի շրջանային դատարանի որոշման, գործողությունը որակեց որպես խտրականություն՝ ՍԿՈԻ անձանց հիմքով: Վրաստանի կրթության և գիտության նախարարությունը պարտավորվեց փոխհատուցել բարոյական վնասը:

Իրավական փաստաթղթեր, որոնք կարող են օգտագործվել խաղի ընթացքում

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

- Վրաստանի Սահմանադրություն

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

- Երեխայի իրավունքների մասին կոնվենցիա

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

Մարդու իրավունքների և հիմնական ազատությունների պաշտպանության կոնվենցիա



Հավելված N3 – Արդյունքների հաշվառման աղյուսակ

	ՓՈՒԼ N1	ՓՈՒԼ N2	ՓՈՒԼ N3	ՓՈՒԼ N4	ՓՈՒԼ N5
Շրջան					
Եռանկյուն					
Քառանկյուն					
Հնգանկյուն					
Վեցանկյուն					

Իրավիճակային քարտեր ստեղծելու համար օգտագործվող նյութեր.

1. «Մեստիայում գործարկվել է դիալիզի ծառայություն» <https://www.radioatinati.ge/regioni/article/79402-mestiashi-dialezis-servisi-amogmedda.html>
2. «Թբիլիսիումբնակարան է հատկացվել 46 տեղահանված ընտանիքների» . <https://1tv.ge/news/46-devnil-ojaks-tbilisshi-binebi-gadaeca/>
3. «Ջիղաուրա գյուղի ցեմենտի գործարանի ապամոնտաժումը՝ հաղթանակ տեղի բնակչության համար» . <https://greenpole.org/sophel-jighauras-tsementis-qarkhnis-demontaz-hi-adgilobrivi-mosakhleobis-gamarjveba/>
4. Ի՞նչ հետևեց Լուկայի գործին <https://www.phr.ge/index.php/activity/child-rights/457?lang=geo>
5. «2020 թվականից աշխատում ենք դպրոցական անվճար սննդի ծրագրի

სტრუქტურის ხամակარაღი ქრ. სარქარარ». <https://bm.ge/news/skolebshifaso-kvebis-programis-danergvis-sistemaze-2020-wlidan-vmushaobt-ministri/134391>

6. «Բარթումիի Մեչեթի գործը» <https://socialjustice.org.ge/ka/products/batumis-mechetis-sakme>

7. «Գերագույն դատարանի որոշումը՝ տեղական ինքնակառավարումը պարտավոր է ՍԿՈԻ անձանց օրենքով երաշխավորված բնակարան փոխանցել». <https://phr.ge/publication/decisions/184?lang=geo>

8. «Շորենա Փխալաձեն դատարանի ուժով ձեռք է բերել սահմանափակ կարողություններ ունեցող անձանց համար հատկացվող թոշակ». <https://phr.ge/publication/news/591?lang=geo>

9. «Սոցիալական արդարության կենտրոնը, Սահան և Սոլնետը հաջողությամբ ավարտեցին աշխատանքից ազատված սոցիալական աշխատողների 18 գործ». <https://socialjustice.org.ge/ka/products/sotsialuri-samartlianobis-tsentrma-saiam-da-solnetma-gatavisuflebuli-sotsialurimushakebis-18-sakme-tsarmatebit-daasrula>

10. «Ախոնդրոպլազիայի ազգային արարողակարգի համաձայն՝ առաջին փուլում դեղորայքով բուժվելու է 5-6 երեխա, քանի որ դեղամիջոցի օգտագործման տարիքը սահմանափակ է». <https://1tv.ge/news/aqondroplaziis-erovnuli-protokolis-mikhedvit-pirvel-etapze-medikamentit-5-6-bavshvi-imkurnalebs-radgan-wamlis-gamoyenebis-asaki-shezhudulia/>

11. Խորհրդարանում մանկավարժներին ծննդաբերության արձակուրդի վճարման պահանջը և հանձնաժողովի դիրքորոշումը <https://publika.ge/pedagogebistvis-dekretuli-shvebulebis-anazghaurebis-motkhovna-parlamentshi-da-komitetis-pozicia/>

12. «Սոցիալական արդարության կենտրոնը շահել է Աբխազիայում բնակվող ՍԿՈԻ անձի գործով դատական վեճը». <https://socialjustice.org>

[ge/ka/products/sotsialuri-samartlianobis-tsentrma-afkhazetshi-mtskhovrebi-shshm-piris-sakmeze-sasamartlo-dava-moigo](https://www.phr.ge/ka/products/sotsialuri-samartlianobis-tsentrma-afkhazetshi-mtskhovrebi-shshm-piris-sakmeze-sasamartlo-dava-moigo)

13. «Նինիի հաղթանակը» <https://phr.ge/publication/news/565?lang=geo>

14. Որոշում, որով պարտավորեցնում է կառավարությանը անվճար ատամնաբուժական ծառայություններ մատուցել վարքագծի և/կամ հաղորդակցման դժվարություններ ունեցող ՍԿՈԻ անձանց. <https://www.phr.ge/activity/child-rights/215?lang=geo>

15. Ի՞նչ է շնչում Ռուսթավին <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>

