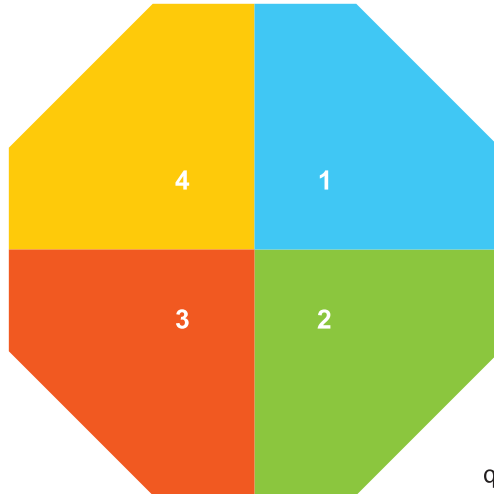


- ԷՆԹԵՐ ԴԻԳԻՏԻԹԻԼԵՆԴ 1
- ՍԻՎԻԿ 2
- ՊԵՐՍԻՊԻՈՒՆ 3
- ԲԻՆԳՈՒ 4

**ԵՐԻՏԱՍԱՐԴՆԵՐԸ
ՀԱՆՈՒՆ
ՀԱՍԱՐԱԿՈՒԹՅԱՆ
ՁԵՌՆԱՐԿ
ԵՎ
ԽԱՂԵՐ
ԵՐԻՏԱՍԱՐԴԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏՈՂՆԵՐԻ
ՀԱՄԱՐ**



Ձեռնարկի ստեղծման հիմք է հանդիսացել «ԿԱԶԱ» հիմնադրամի «Հայաստանի երիտասարդ քաղաքացիներ» ծրագիրը՝ որպես երիտասարդական աշխատանքի և քաղաքացիական կրթության հաջողված օրինակ: Գրված է մատչելի լեզվով և հասանելի է երիտասարդական աշխատանքով հետաքրքրվող և զբաղվող մարդկանց համար: Ձեռնարկում ներկայացված են ոչ միայն երիտասարդների հետ աշխատելու որոշ մեթոդներ, այլ նաև մտորումներ՝ այսօրվա երիտասարդի զարգացման մոտիվացիայի և նրա հետ հաղորդակցվելու հիմնարար սկզբունքների վերաբերյալ: Այն նաև ինքնաճանաչման և ոգեշնչման մեծ հնարավորություն կտա բոլոր այն երիտասարդներին, ովքեր փորձում են բացահայտել իրենց ներուժը:

Ձեռնարկին զուգահեռ ստեղծվել/թարգմանվել են 4 ուսուցողական խաղեր, որոնք կարող են կիրառվել և՛ կրթական միջոցառումների ընթացքում, և՛ ժամացի կազմակերպման նպատակով: Խաղերը միտված են դյուրացնելու քաղաքացիական մասնակցության և ակտիվ քաղաքացիության ուսումնասիրումն ու ընկալումը:



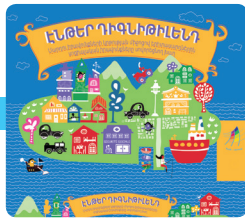
Ձեռնարկը և խաղերը մշակվել են ՄԱԿ-ի Մանկական հիմնադրամի հայաստանյան գրասենյակի աջակցությամբ:

«ԿԱԶԱ» շվեյցարական մարդասիրական հիմնադրամ
 ԶԶ, ք. Երևան 0001, Թումանյան 24-5
 Հեռ. +374 10 58 40 32
www.kasa.am
kasaam@kasa.am

ԷՆՏԵՐ ԴԻԳԻՏԻԹԻԼԵՆԴ

«Էնթեր Դիգնիթիլենդ»-ը երիտասարդների համար մշակված սոցիալական իրավունքների մասին ուսուցողական խաղ է, որտեղ խաղացողները Դիգնիթիլենդ կոչվող երևակայական երկրի խորհրդարանի անդամներ են: Նրանք պետք է որոշեն, թե ինչպիսին է լինելու սոցիալական իրավունքներին վերաբերող սոցիալական քաղաքականության հաջորդ հինգ տարիների զարգացման ծրագիրը: Որոշումների կայացման գործընթացների միջոցով խաղացողները նոր գիտելիքներ են ձեռք բերում սոցիալական իրավունքների և սոցիալական քաղաքականության հետ դրանց ունեցած կապերի մասին:

«Էնթեր Դիգնիթիլենդ»-ը մշակվել է «ENTER!» սոցիալական իրավունքների հասանելիություն երիտասարդների համար ծրագրի, ինչպես նաև Եվրոպական սոցիալական խարտիայի 50-ամյա տարեդարձի շրջանակներում: «ԿԱԶԱ» հիմնադրամը խաղը թարգմանել է հայերեն՝ Եվրոպայի խորհրդի թույլտվությամբ:



ԲԻՆԳՈ

Բինգոն մեծ տարածում ունեցող խաղ է, որը կիրառվում է ամենատարբեր միջոցառումների ընթացքում՝ ուսուցողական դասընթացներից մինչև ընկերական երեկույթներ: Կախված նրանից, թե ինչ միջավայրում է կիրառվում՝ նպատակն էլ է տարբեր լինում: Մի դեպքում կարող է պարզապես ծանոթության վարժություն ծառայել, մյուս դեպքում՝ որպես ներածական վարժություն՝ որևէ թեմայի շուրջ քննարկում ծավալելու համար: Խաղը կառուցվում է թղթի վրա տպված 5 շարք և 5 սյունակ ունեցող աղյուսակում գրված փաստերի վրա:

Մենք մշակել ենք խաղի մեր տարբերակը, որի օգնությամբ կարելի է մտորել և քննարկում ծավալել այն մասին, թե ինչպիսի քաղաքացիներ ենք մենք:

ԲԻՆԳՈ		
Գտիր նրան(ց), ով(քեր)		
Դինո 1 տեղական իրենապատկերման ծառայությունը համայնքում օգնելու ցանկանում է օգնել:	Լուսամոնղեղ է խուրճիկում համայնքում որևէ խնդիր համարում ուղեկցող ամբաստանելու համար:	Կազմակերպել է տեղափոխությունների մասնակց:
Արտասովորական կենդանիների համայնքում կառուցված է կենդանիների կենտրոններ:	Պատանա է եղել բուժակազմի անդամը փոխադրվելու փոխանցմանը:	Անձամբնել է օտար խանութում բնակի:
Մասնակցել է երեք համայնքի շրջանային մարզման արձանագրության:	Իրականացրել է կամակործանում արհեստագործ:	Մասնակցել է ընտրությունների:

ՄԻՎԻԿ

Միվիկը քարտերով խաղ է, որը միտված է բացահայտելու երիտասարդների քաղաքացիական ընկալումները և մոտեցումները: Խաղը բաղկացած է 41 քարտից, որոնց վրա գրված են հայերեն պարզ և բարդ գոյականներ, բայեր, ածականներ, բառակապակցություններ, հատուկ անուններ: Խաղի առանձնահատկություններից են դերային խաղաքարտերը, որոնց օգնությամբ մասնակիցները բառերը բացատրելիս պետք է ստանձնեն տարբեր դերեր, իսկ խաղի վերջում կազմակերպվող քննարկման ժամանակ վերլուծեն և հասկանան, թե ինչու են իրենք այս կամ այն դերը/բառը հենց այդպես ընկալում:



ՊԵՐՍԻՊԻՈ

Պերսիպիոն քարտերով խաղ է, որը կառուցվում է մասնակիցների պատկերացումների և ասոցիացիաների վրա: Խաղաքարտերի վրա պատկերված են Պավել Կուլչինսկու ստեղծագործությունները: Պ. Կուլչինսկին լեհ նկարիչ է, ով իր աշխատանքներում պատկերում է ժամանակակից աշխարհի խնդիրները:

Խաղաքարտերի պատկերներն օգնում են խոսել մեր հասարակությունում առկա տարբեր խնդիրների և դրանց վերաբերյալ մեր սեփական ընկալումների մասին:

