



ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ՍՊՈՐՏԻ ԵՎ
ԵՐԻՏԱՍԱՐԴՈՒԹՅԱՆ ՀԱՐՅԵՐԻ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ
ՆԱԽԱՐԱՐ

Հ Ր Ա Մ Ա Ն

03 *Երվանդ Բ* 2018 թ. № 154 - Ա/1

ք. Երևան

«ԹՐԱՖԻՔԻՆԳԻ ԴԵՄ ՊԱՅՔԱՐ ՈՒՍԱՆՈՂԱԿԱՆ ՄՐՅԱԴԱՇՏՈՒՄ»
ԾՐԱԳԻՐՆ ՈՒ ԾԱԽՍԵՐԻ ՆԱԽԱՀԱՇԻՎԸ ՀԱՍՏԱՏԵԼՈՒ ԵՎ ԳՈՒՄԱՐ
ՀԱՏԿԱՑՆԵԼՈՒ ՄԱՍԻՆ

Համաձայն «Կառավարության կառուցվածքի և գործունեության մասին» Հայաստանի Հանրապետության օրենքի 9-րդ հոդվածի 1-ին մասի 1-ին կետի, «Հայաստանի Հանրապետության 2018 թվականի պետական բյուջեի մասին» Հայաստանի Հանրապետության օրենքի (այսուհետ՝ Օրենք) № 1 հավելվածի № 1 աղյուսակի 08 բաժնի 04 խմբի 01 դասի «02. Երիտասարդական ծրագրերի շրջանակներում թրաֆիքինգի դեմ պայքարի միջոցառումներ» ծրագրի՝ հրամայում եմ՝

1. Հաստատել «Թրաֆիքինգի դեմ պայքար ուսանողական մրցադաշտում» ծրագիրը (այսուհետ՝ Ծրագիր)՝ համաձայն № 1 հավելվածի:

2. Հաստատել Ծրագրի ծախսերի նախահաշիվը՝ համաձայն № 2 հավելվածի:

3. Օրենքի № 1 հավելվածի № 16 աղյուսակի «Երիտասարդական ծրագրերի շրջանակներում թրաֆիքինգի դեմ պայքարին ուղղված միջոցառում» տողով նախատեսված միջոցներից սույն հրամանի 1-ին կետի կատարումն ապահովելու նպատակով Հայաստանի Հանրապետության սպորտի և երիտասարդության հարցերի նախարարության համակարգի «Երիտասարդական միջոցառումների իրականացման կենտրոն» պետական ոչ առևտրային կազմակերպությանը հատկացնել 2152000 (երկու միլիոն հարյուր հիսուներկու հազար) ՀՀ դրամ:

ՊԱՇՏՈՆԱԿԱՏԱՐ՝



Գ. ՂԱԶԱՐՅԱՆ

Ծ Ր Ա Գ Ի Ր

«ԹՐԱՖԻՔԻՆԳԻ ԴԵՄ ՊԱՅՔԱՐ ՈՒՍԱՆՈՂԱԿԱՆ ՄՐՑԱԴԱՇՏՈՒՄ»

I. Ծրագրի հիմնավորումը

1. Հայաստանում մարդկանց թրաֆիքինգի և շահագործման իրազեկման խնդիրը շարունակում է մնալ արդիական, քանի որ դեռևս կան զոհեր, որոնք թրաֆիքինգի են ենթարկվել չիմացության պատճառով: Խնդիրն առավել արդիական է հատկապես երիտասարդության իրազեկման դաշտում: Չնայած Հայաստանի Հանրապետության կառավարության, հասարակական սեկտորի, անհատների, ինստիտուցիոնալ համակարգերի արդեն 15 տարի անընդմեջ բոլոր ուղղություններով տարվող իրազեկման աշխատանքներին՝ այնուհանդերձ վիճակագրական տվյալների վերլուծությունը ցույց է տալիս, որ Հայաստանի Հանրապետությունում դեռևս կա մարդկանց թրաֆիքինգ և շահագործում:

2. Ըստ Հայաստանի Հանրապետությունում մարդկանց թրաֆիքինգի և շահագործման դեմ պայքարի կազմակերպման ազգային ծրագրի իրականացման 2017 թվականի հաշվետվության՝ 17 անձ նույնացվել է որպես թրաֆիքինգի զոհ, որոնցից 8-ը եղել է իգական սեռի, իսկ 9-ը արական սեռի ներկայացուցիչներ (հղում՝ <https://goo.gl/zAZjmN>): Վիճակագրական փաստերի վերլուծությունը ցույց է տալիս, որ տուժողների 70 %-ը եղել են երիտասարդներ, ինչը թույլ է տալիս եզրակացնելու, որ մեծ է երիտասարդների խոցելիությունը թրաֆիքինգի հանդեպ, և մեծ է գիտելիքների ավելացման ճանապարհով վտանգի գիտակցված նվազեցման միջոցառումների իրականացման կարիքը:

3. Այդ է պատճառը, որ երիտասարդների խոցելիության նվազեցման և մարդկանց թրաֆիքինգի ու շահագործման վտանգների մասին իրազեկվածության մակարդակի բարձրացման համար ընտրվել է գիտելիքների մրցախաղ՝ «Թրաֆիքինգի դեմ պայքար ուսանողական մրցադաշտում» թեմայով:

4. Հայաստանի Հանրապետության սպորտի և երիտասարդության հարցերի նախարարությունը (այսուհետ՝ Նախարարություն) այս մոտեցմամբ արդեն իրականացրել է մի շարք մրցախաղեր, որոնց արդյունքներն ավելի քան ակնառու են երիտասարդական մայրաքաղաքներ Սիսիանում, Ստեփանավանում, Գյումրիում և Չարենցավանում: Որպես խաղի արդյունավետության ցուցանիշ կարելի է դիտարկել նշված քաղաքներում իրականացված խաղերի մոնիտորինգների արդյունքները (հղում՝ <https://goo.gl/Mqvmzx>):

5. «Թրաֆիքինգի դեմ պայքար ուսանողական մրցադաշտում» ծրագրի (այսուհետ՝ Ծրագիր) մասնակիցները ուսանողներ են:

6. Ծրագրի շրջանակներում իրականացվող խաղն իր բովանդակությամբ, անցկացման ձևաչափով ամբողջովին նպաստում է թիրախավորված տեղեկատվության տարածմանը, իրազեկմանը և կանխարգելմանը:

7. «Ես կուտակում եմ հիմնավոր գիտելիքներ, երբ դուրս եմ գալիս մրցակցային դաշտ», - սա է լինելու խաղի մասնակիցների մոտիվացիան: Նման փոխներգործուն տարբերակով ուսուցանման ձևը լավագույնս կապահովի մատուցվող նյութի հասանելիությունը:

8. Խաղի մասնակցության պայմանների, ինչպես նաև անցկացման մանրամասների և հետագա տեղեկատվությունը ամբողջությամբ կտեղադրվի արդեն իսկ գործող նպատակային www.antitrafficking.am կայքէջում, որից էլ հետագայում օգտվելու հնարավորություն կունենան երիտասարդները:

II. Ծրագրի նպատակը

9. Ծրագրի նպատակն է բարձրացնել երիտասարդների իրազեկվածությունը մարդկանց թրաֆիքինգի խնդիրների շուրջ՝ ինտերակտիվ համակարգչային “Brain Ring” ձևաչափով մրցախաղի միջոցով:

III. Ծրագրի կառուցվածքը և բովանդակությունը

10. Ծրագիրը կիրականացվի 2018 թվականի դեկտեմբերի 1-ից 20-ը Երևանում:

11. Ծրագիրը կազմված է 2 փուլից՝ նախատեղեկատվական և մրցակցային:

12. Ծրագրում ներգրավված կլինեն 15 ուսանողներ, որոնցից էլ կձևավորվի 3-հոգանոց 5 թիմ:

13. Ծրագրի առաջին փուլում Ծրագրին մասնակցողների համար կկազմակերպվի դասընթաց: Դասընթացը կվարեն Հայաստանի Հանրապետությունում թրաֆիքինգի և շահագործման դեմ պայքարի աշխատանքային խմբի առաջատար փորձագետներ, որոնք կփոխանցեն անհրաժեշտ տեղեկատվություն և կուղղորդեն խաղի մասնակիցներին հարցերի ճիշտ պատասխանները գտնելու հարցում:

14. Նշված փորձագետները կպատրաստեն խաղի հարցաշարը, դասընթացի թեմաները, կվարեն դասընթացը, կիրականացնեն խաղի վերլուծությունը, կիրականացնեն նաև փորձագիտական խորհրդատվություն:

15. Խաղի հարցաշարը կներառի հարցեր մարդկանց թրաֆիքինգի և դրա դեմ պայքարելու հնարավորությունների վերաբերյալ:

16. Ծրագրի երկրորդ փուլը՝ մրցակցային խաղը, կիրականացվի նախօրոք մշակված համակարգչային ծրագրի միջոցով: Խաղում նվազագույն ժամանակում առավելագույն միավորներ կուտակած առաջին երեք թիմերը կարժանանան մրցանակների:

17. Դասընթացների և խաղի անցկացումը կլինի բաց և հասանելի բոլոր ուսանողների, հասարակական կազմակերպությունների, երիտասարդական կազմակերպությունների, զանգվածային լրատվամիջոցների ներկայացուցիչների և բոլոր ցանկացողների համար, ինչը հնարավորություն կտա բոլորին տեղեկացված լինելու թրաֆիքինգի վտանգների մասին: