

## KLAIPĖDOS MIESTO SAVIVALDYBĖS TARYBA

### KLAIPĖDOS MIESTO SAVIVALDYBĖS JAUNIMO REIKALŲ TARYBOS PRIE KLAIPĖDOS MIESTO SAVIVALDYBĖS TARYBOS POSĖDŽIO PROTOKOLAS

Nr. .

Posėdis įvyko 2024 m. balandžio 4 d. 16:30-17:30

Posėdžio pirmininkas – Samanta Simonavičė, Klaipėdos miesto savivaldybės Jaunimo reikalų tarybos pirmininkė.

Posėdžio sekretorė Aistė Valadkienė, Klaipėdos miesto savivaldybės administracijos Jaunimo ir bendruomenių reikalų koordinavimo grupės vadovė (jaunimo reikalų koordinatore).

Dalyvavo: Sergej Mažūga, Samanta Nardiuževa, Saulius Liekis, Edita Kučinskienė, Laura Paulauskaitė, Edmundas Kvederis, Samanta Simonavičė, Izidė Marcinkutė.

#### DARBOTVARKĖ:

1. Dėl Klaipėdos miesto savivaldybės administracijos ketinimo teikti paraišką INTERREG bendradarbiavimo per sieną Latvija – Lietuva programai;
2. Dėl 2023 metų Jaunimo reikalų tarybos veiklos ataskaitos patvirtinimo;
3. Dėl dalyvaujamojo biudžeto mokyklose tvarkos tobulinimo;
4. Dėl neformalių grupių finansavimo galimybių iš savivaldybės biudžeto.

1. SVARSTYTA. Dėl Klaipėdos miesto savivaldybės administracijos ketinimo teikti paraišką INTERREG bendradarbiavimo per sieną Latvija – Lietuva programai;

A. Valadkienė informavo, kad Jaunimo ir bendruomenių reikalų koordinavimo grupė atsižvelgusi į matytas užsienio patirtis bei esamą problematiką ketina teikti paraišką INTERREG bendradarbiavimo per sienas Latvija – Lietuva programai.

Projekto tikslas – sukurti skaitmeninio jaunimo centro koncepcija Lietuvoje ir Latvijoje įtraukiant mažiau galimybių turintį jaunimą ir atskirties grupes suteikiant jiems erdvę socializuotis ir kurti savo iniciatyvas.

Uždaviniai:

1. sukurti skaitmeninio jaunimo centro koncepciją įtraukiant gebėjimų stiprinimo ir mokymų veiklas jaunimo darbuotojams, kurie būtų jaunimo grupių dalimi skaitmeninėje erdvėje ir įtrauktų jaunuolius į skaitmeninio jaunimo centro veiklas;

2. Sukurti mažiau galimybių turinčiam jaunimui saugią erdvę, kurioje jie galėtų tarpusavyje socializuotis ir įveikti žaidimų, ir socialinių medijų priklausomybę. Pakviesti jaunas žmones naudojant neformalius ugdymo metodus įgyvendinti įvairias iniciatyvas ir socializuotis kartu su ten dirbančiu jaunimo darbuotoju.

3. Įsteigti modernų žaidimų kambarį su visa įranga ir pritraukti jaunuolius saugiai leisti savo laisvalaikį prižiūrimoje aplinkoje kartu su jaunimu darbuotoju, kuris ribotų žaidimų laiką, žaistų kartu su jais ir tuo pačiu konsultuotų, kalbėtusi įvairias klausimais ir bandytų įtraukti juos į jaunimo centro veiklas

Projektas būtų suskirstytas į 3 darbo paketus.

Kartu su ekspertiniais partneriais, Liepojos savivaldybe, Klaipėdos įstaigomis ir nevyriausybinėmis organizacijomis būtų kuriama skaitmeninio jaunimo centro koncepcija ir metodika, kaip turėtų toks centras veikti, kokie jaunimo darbuotojai turėtų jame dirbti, kaip ir kur turėtų vykdyti veiklą, kokias kompetencijas jaunimo darbuotojai turėtų įgyti.

Antrame pakete būtų skaitmeninio jaunimo darbuotojo veikla su jaunuoliais. Skaitmeninis jaunimo darbuotojas turėtų konsultuotis ir stebėti socialinius tinklus, susikurti oficialias socialinių tinklų paskyras, analizuoti jaunimo elgesį skaitmeninėje erdvėje, konsultuoti ir kartu būti su jaunuoliais žaidimų kambaryje, inicijuoti kitas su kompiuteriu nesusijusias veiklas, kad jaunimas pamažu būtų atitrauktas nuo skaitmeninio pasaulio

Trečiame pakete būtų atliekama analizė, kokios programinės įrangos ir kokių žaidimų reikia jaunimui, būtų perkami kompiuteriai, stalais, programinė įranga, vykdomas tiesioginis darbas su jaunimu žaidžiant kompiuteriu.

Numatomi projekto rezultatai – įkurtas žaidimų kambarys, įsteigta skaitmeninio jaunimo darbuotojo paslauga internete ir žaidimų kambaryje, glaudesnis tarpžinybinis ir tarptautinis bendradarbiavimas, pakelto jaunimo darbuotojų kompetencijos, sistemini duomenys apie jaunimo veiklą ir poreikius internete, sukurta inovacija Lietuvos jaunimo politikoje.

Sėkmės atveju Klaipėdos m. savivaldybei iš ES lėšų būtų skirta 152 605 Eur, iš SB lėšų reikėtų prisidėti 30 521 Eur.

Didžioji lėšų dalis būtų skiriama skaitmeninio jaunimo darbuotojo etato išlaikymui bei įrangos pirkimui.

S. Simonavičė paklausė koks planuojamas šio projekto tęstinumas?

A. Valadkienė sakė, kad būtų įrengtas žaidimų kambarys ir sėkmės atveju būtų planuojamas skaitmeninio jaunimo darbuotojo išlaikymas.

S. Simonavičė patarė, kad paraiškoje būtų gerai nurodyti iš kokių lėšų po projekto pabaigos būtų išlaikomas jaunimo darbuotojo etatas.

S. Mažūga paminėjo, kad nėra toks entuziastingas projekto idėjos klausimu. Kodėl vienoje skaidrėje minima, kad bus siekiama dirbti su jaunuoliais, turinčiais žaidimų priklausomybę, ir juos skatinti užsiimti kitokiomis veiklomis, o kitoje skaidrėje nurodote, kad įsteigsite kompiuterinių žaidimų klasę?

A. Valadkienė informavo, kad jaunuoliai, kurie yra įnykę į kompiuterinius žaidimus socializuojasi skaitmeninėje erdvėje. Pagrindinis tikslas juos ištraukti iš namų ir suteikti saugią erdvę tęsti savo mėgiamą veiklą, kurioje būtų prižiūrintis asmuo (jaunimo darbuotojas). Jaunimo darbuotojas žaidžiant su jaunuoliais bendrautų, stebėtų jų bendravimą ir po mažais žingsneliais bandytų juos sudominti kitokiomis veiklomis. Toks mentoriavimo būdas jau yra patikrintas Liepojoje COVID laikotarpiu. Žaidimų laikas būtų ribojamas. Taip pat tokia praktika jau yra įgyvendinama Suomijoje ar Olandijoje.

E. Kvederis pasakė, kad jam su tokia praktika yra tekę susidurti Suomijoje. Gal tik reikėtų pasižiūrėti, kiek mes statistiškai tokių žmonių ir iš tiesų 30 tūkst. savivaldybei tikrai nėra dideli pinigai.

E. Kučinskienė patarė pataisyti sąvoka priklausomybę turintys vaikai, kadangi tokių fiksuotų yra labai ne daug.

A. Valadkienė informavo, kad tikslinė grupė yra visi jaunuoliai, kurie savo laiką leidžia namie. Taip pat skaitmeninis jaunimo darbuotojas ne tik žaistų kartu su jaunimu, bet ir leistų laiką socialiniuose tinkluose, stebėtų jaunimo elgseną, bendrautų su jais skaitmeninėje erdvėje.

S. Mažūga kodėl jūs nenorėtumėte bendradarbiauti su jau dabar egzistuojančiais žaidimų kambariais? Aš neįsivaizduoju, kiek reikia lėšų įrengti tokį normalų žaidimų kambarį su galingais kompiuteriais?

A. Valadkienė pagrindinis dalykas yra tai, kad tai yra komercinės patalpos ir už laiką ten reikia mokėti. Mes norime, kad tokia paslauga atsirastų nemokamai, taip pat kompiuterius būtų galima išnaudoti ir kitoms skaitmeninėms priemonėms, taip pat jaunuoliai matytų kitus žmones, kurie lankosi atviraime jaunimo centre.

E. Kučinskienė nurodė, kad tokie jaunuoliai galėtų AJC gauti ir kitas paslaugas.

NUTARTA. Išklaudyta informacija.

2. SVARSTYTA. Dėl 2023 metų Jaunimo reikalų tarybos veiklos ataskaitos patvirtinimo.

S. Simonavičė pristatė 2023 m. Jaunimo reikalų tarybos veiklos ataskaitą.

E. Kučinskienė paklausė ar būtų galima aptarti jaunimo pasiūlymus kaip mažinti narkotikų vartojimą?

S. Simonavičė informavo, kad šį klausimą galima įsitraukti į birželio mėn. posėdį.

NUTARTA. Bendru sutarimu patvirtina Jaunimo reikalų tarybos veiklos ataskaitą.

3. SVARSTYTA. Dėl dalyvaujamojo biudžeto mokyklose tvarkos tobulinimo.

S. Simonavičė pasiūlė įtraukti į dalyvaujamojo biudžeto mokyklose tvarką progimnazijas, kadangi šiose mokyklose taip pat yra mokinių nuo 14 metų.

S. Mažūga paprašė kitame posėdyje pristatyti Dalyvaujamojo biudžeto iniciatyvos išsamią analizę.

NUTARTA.

1. Rekomenduoti Savivaldybės administracijai keisti Mokinių dalyvaujamojo biudžeto iniciatyvų dalinio finansavimo tvarkos aprašą ir jame nurodyti, kad iniciatyvoje gali dalyvauti progimnazijos.

2. Kitam Jaunimo reikalų tarybos posėdžiui A. Valadkienei paruošti Dalyvaujamojo biudžeto iniciatyvos apžvalgą. Sprendimą dėl progimnazijų įtraukimą.

4. SVARSTYTA. Dėl neformalių grupių finansavimo galimybių iš savivaldybės biudžeto.

A. Valadkienė paprašė šį klausimą atkelti į kitą posėdį.

NUTARTA. Iki kito posėdžio Jaunimo reikalų Tarybos nariams pasiruošti pasiūlymus galimam tvarkos aprašui.

Posėdžio pirmininkas

Samanta Simonavičė

Posėdžio sekretorė

Aistė Valadkienė

**DETALŪS METADUOMENYS**

<b>Dokumento sudarytojas (-ai)</b>	Jaunimo ir bendruomenių reikalų koordinavimo grupės Grupės vadovė jaunimo reikalų koordinatore Aistė Valadkienė
<b>Dokumento pavadinimas (antraštė)</b>	KLAIPĖDOS MIESTO SAVIVALDYBĖS JAUNIMO REIKALŲ TARYBOS POSĖDŽIO PROTOKOLAS
<b>Dokumento registracijos data ir numeris</b>	2024-06-03, TAR1-80
<b>Adresatas</b>	–
<b>Registratorius</b>	Jaunimo ir bendruomenių reikalų koordinavimo grupės Grupės vadovė jaunimo reikalų koordinatore Aistė Valadkienė
<b>Veiksmo atlikimo data ir laikas</b>	2024-06-03 16:17:28
<b>Dokumento nuorašo atspausdinimo data ir jį atspausdinęs darbuotojas</b>	2024-06-10 atspausdino Jaunimo ir bendruomenių reikalų koordinavimo grupės Grupės vadovė jaunimo reikalų koordinatore Aistė Valadkienė

Nuorašas tikras  
Klaipėdos miesto savivaldybė  
2024-06-10