

# دومین چالش نوآوری یونیسف

## 2<sup>nd</sup> UNICEF Innovation Challenge

در چالش نوآوری، راهکارهای نوآورانه که به حل مشکلات پیش روی کودکان و نوجوانان در سه حوزه (۱ یادگیری و بازی، ۲ بهداشت و حمایت از کودکان و ۳ برابری و خدمات حمایت اجتماعی در ایران می‌پردازند، شناسایی شده و مورد حمایت قرار می‌گیرند.



بدین وسیله از کلیه سازمان‌ها، موسسات یا شرکت‌های واجد شرایط (اشاره شده در فراخوان) به خصوص فعالان زیست بوم نوآوری در ایران دعوت می‌گردد تا راهکارهای نوآورانه خود را ارسال نمایند. برای کسب اطلاعات بیشتر و اطلاع از شرایط و نحوه شرکت در چالش به فراخوان منتشر شده در سایت یونیسف ایران مراجعه نمایید.

مهلت ارسال راهکارهای نوآورانه: **جمعه ۴ آذر ۱۴۰۱ (۲۵ نوامبر ۲۰۲۲)**

<https://b2n.ir/z82206>

فراخوان

# دومین چالش نوآوری یونیسف

توسعه راهکارهای نوآورانه برای حل چالش‌های کودکان و نوجوانان در ایران

مهلت ثبت راهکارها تا **جمعه ۴ آذر ماه ۱۴۰۱ (۲۵ نوامبر ۲۰۲۲)** تمدید شد.

**یونیسف و پارک فناوری پردیس**، دومین چالش نوآوری را برگزار می کنند. در این چالش، راهکارهای نوآورانه برای حل مشکلات پیش روی کودکان و نوجوانان شناسایی شده و برترین راهکارها به کمپ چالش نوآوری راه پیدا خواهند کرد و در نهایت راهکارهای برگزیده معرفی شده و مورد حمایت قرار می گیرند. راهکارهایی که به حل مشکلات پیش روی کودکان و نوجوانان در سه گروه (۱) یادگیری و بازی، (۲) بهداشت و حمایت از کودکان و (۳) برابری و خدمات حمایت اجتماعی، کمک کنند، در دومین چالش نوآوری یونیسف دارای اولویت هستند. بدین وسیله از کلیه سازمانها، موسسات یا شرکت های واجد شرایط به خصوص فعالان زیست بوم نوآوری و کارآفرینی در ایران از جمله شرکت های نوپا (استارتاپ ها)، شرکت های خلاق و دانش بنیان و غیره دعوت می گردد تا راهکارهای نوآورانه خود را با شرکت در دومین چالش نوآوری یونیسف در ایران ارائه نمایند.

### **اهداف دومین چالش نوآوری یونیسف عبارتند از:**

- آگاهی بخشی در زیست بوم نوآوری در ایران نسبت به کودکان، نوجوانان و چالش های پیش روی آنها
- شناسایی راهکارهای نوآورانه برای چالش های پیشروی کودکان و نوجوانان و چالش های اجرای برنامه های مرتبط با آنها
- بررسی فرصت های هم افزایی، مشارکت ها و همکاری های بالقوه شامل مشارکت های عمومی-خصوصی
- رشد و توسعه زیست بوم تخصصی نوآوری و کارآفرینی با تمرکز بر کودکان و نوجوانان در ایران برای کمک به توسعه سیستمی و ایجاد هم افزایی

### **شرایط شرکت در دومین چالش نوآوری یونیسف**

- کلیه سازمانها، موسسات یا شرکت های ثبت شده بخش خصوصی (شرکت های تجاری ماده ۲۰ قانون تجارت) و سازمان های مردم نهاد که شخصیت حقوقی و ثبت شده دارند، می توانند در این چالش شرکت کنند.
- در چالش نوآوری مشکلات پیش روی کودکان و نوجوانان در سه گروه (۱) یادگیری و بازی، (۲) بهداشت و حمایت از کودکان و (۳) برابری و خدمات حمایت اجتماعی در اولویت قرار دارند. هر راهکار باید با حداقل یکی از حوزه های چالش مرتبط بوده و تلاش نماید تا مشکلات کودکان و نوجوانان در آن حوزه را مرتفع نماید.
- قابلیت مشاهده، دسترسی و بررسی راهکار نوآورانه حداقل در سطح کمیته محصول پذیرفتنی (Minimum Viable Product) یا MVP برای ارزیابی ضروری است.

## چالش های کودکان و نوجوانان

### یادگیری و بازی

ما به دنبال راهکارهای نوآورانه در زمینه های یادگیری و بازی هستیم که شامل:

- ارائه دسترسی مقرون به صرفه، عادلانه و فراگیر به آموزش با کیفیت برای کودکان و نوجوانان، به ویژه آسیب پذیرترین آنها، به منظور ایجاد مهارت های پایه (خواندن، نوشتن، ریاضی و علوم، هنر و علوم انسانی، سواد مالی و سواد دیجیتال) به صورت آفلاین یا آنلاین.
- ارائه راهکارهای یادگیری (دیجیتال) مقیاس پذیر و بسترهای آموزشی برای کودکان و نوجوانان، به ویژه کودکان دارای معلولیت و نیازهای ویژه یا محروم از آزادی.
- توانمندسازی برای گذار از یادگیری به درآمد برای نوجوانان، به ویژه برای آسیب پذیرترین آنها، با استفاده از روش ها یا رویکردهای نوآورانه با ایجاد مهارت های بنیادین، قابل انتقال، دیجیتال، فنی یا شغل-محور و کارآفرینی و فراهم کردن فرصت برای آنها.
- استفاده از تکنیکها و روش های خلاقانه در انگیزش زودهنگام (Early Stimulation) و بازی برای ارتقای رشد شناختی به ویژه در میان کودکان و نوجوانانی که در مناطق کمتر توسعه یافته زندگی می کنند.
- ایجاد انگیزه در کودکان و نوجوانان برای فعالیت جسمی و ذهنی.

### بهداشت و حمایت از کودکان

ما به دنبال راهکارهای نوآورانه در زمینه های بهداشت و حمایت از کودکان هستیم که شامل:

- تقویت خدمات یکپارچه رشد دوران کودکی شامل نظارت، شناسایی زودهنگام تاخیرهای رشد و مداخله برای کودکان دارای معلولیت و نیازهای ویژه (برای مدرسه ابتدایی تا سن ۵ یا ۶ سالگی).
- توسعه و تقویت سیستم سلامت با راهکارهای مقرون به صرفه، موثر و مقیاس پذیر سلامت دیجیتال.
- طراحی رویکردها و محصولات برای شناسایی و درمان سوء تغذیه به ویژه در کودکان کمتر برخوردار در استان های ناامن از نظر غذایی
- محافظت از کودکان و نوجوانان در محیط های آنلاین در برابر خشونت آنلاین و آزار و اذیت اینترنتی (از جمله رسیدگی به مسائل حریم خصوصی).
- بهبود دسترسی / پوشش برنامه ها و شیوه های فرزند پروری و مراقبت
- استفاده از مداخلات رفتاری برای ترویج تغییرات مثبت (تفکر طراحی، طراحی انسان-محور، تلنگرها و غیره)
- ارتقای کارایی و اثربخشی راهکارها برای کودکان و نوجوانان در حوزه آب، بهداشت و سلامت (WASH)

- ایجاد ظرفیت تاب آوری و تطابقی در تقابل با اثرات تغییر اقلیم بر روی کودکان و نوجوانان در فناوری ها، سیستم ها، زیرساخت ها و یا جوامع محلی.
- ارائه حمایت های روانی-اجتماعی به کودکان، نوجوانان و خانواده های آنها و در عین حال کاهش انگ اجتماعی مرتبط با آن.
- بهبود توانبخشی کودکان محروم از آزادی و همچنین کودکان مبتلا به اعتیاد از طریق اقدامات غیرحضانتی.
- بهبود سیستم های هشدار زودهنگام و نیازسنجی اولیه در شروع/ در هنگام شرایط اضطراری.

## برابری و خدمات حمایت اجتماعی

به دنبال راهکارهای نوآورانه در حوزه های برابری و خدمات حمایت اجتماعی هستیم که شامل:

- بهبود دسترسی برای کودکان و نوجوانان حاشیه نشین و مناطق دور از دسترس به خصوص برای کودکان و نوجوانان دارای معلولیت و نیازهای ویژه کمتر برخوردار (شامل استفاده از فناوری های کمکی یا یاری رسان)
- استفاده از مدل های کسب و کار نوآورانه (بنگاه های اجتماعی، اقتصاد اشتراکی، اقتصاد مدور و غیره) که در تعامل جوامع محلی اثرات مثبت اجتماعی ایجاد می کند.
- افزایش اثربخشی در برنامه های توانمندسازی اقتصادی که معیشت خانوارها را بهبود می بخشد.
- توسعه سیستم مدیریت اطلاعات یکپارچه مناسب برای مدیریت چرخه عمر محصولات برنامه های حمایت اجتماعی
- غنابخشی محتوا، روش ها و خدمات در برنامه های توسعه یافته برای دختران به ویژه آنهایی که در جوامع کمتر برخوردار زندگی می کنند.
- پرداختن به چالش های اجتماعی پیش روی کودکان و نوجوانان، به ویژه آسیب پذیرترین افراد و جوامع آنها (نوآوری اجتماعی).

## حمایت های مالی و فنی برای راهکارهای برگزیده

- اعطای حمایت مالی
  - تسهیلات کم بهره (۴٪)
  - استقرار در یک مرکز رشد فناوری
  - ترویج راهکارهای برگزیده در بسترها و شبکه های ارتباطی ملی و بین المللی
  - بهره مندی از دانش و تجربه متورها در کمپ چالش نوآوری (برنامه منتورشیپ)
  - حمایت فنی و تخصصی یونیسف، پارک فناوری پردیس، شبکه شرکا و همکاران
- همچنین، به کلیه راهکارهای برتر بازخورد فنی ارائه خواهد شد. ترکیب حمایت های مالی و فنی که به راهکارهای برگزیده ارائه خواهد شد، پس از کمپ چالش نوآوری (برنامه منتورشیپ) بر حسب نیاز و در کمیته فنی تعیین می شود.

## نحوه ارزیابی راهکارها



سطح ارزیابی در چالش نوآوری «راهکار نوآورانه» است و یک سازمان می تواند در صورت تمایل بیش از یک راهکار نوآورانه (به صورت جداگانه) در پلتفرم ثبت کند. راهکارهای ارائه شده توسط یک گروه متخصص در حوزه کودکان و نوجوانان و یک گروه متخصص در حوزه نوآوری مورد بررسی و ارزیابی قرار می گیرند. راهکارهایی که کلیه شرایط را احراز می کنند پس از با موفقیت سپری نمودن مراحل ارزیابی و پیچ (۱۵ دسامبر ۲۰۲۲)، به عنوان برترین راهکارها انتخاب می گردند و شامل حمایت (تسهیلات کم بهره و استقرار در مرکز رشد) می شوند. پس از پایان فرآیند مرکز رشد بر اساس ارزیابی نهایی سایر حمایت ها مالی برای کمک به توسعه راهکارهای برتر در نظر گرفته شده است.

معیارهای ارزیابی راهکارهای نوآورانه عبارتند از کاربر محور بودن، اثربخش برای کودکان، مقیاس پذیر بودن، پایداری، داده محور بودن، استفاده مجدد و بهبود، حریم خصوصی و امنیت، مشارکتی بودن، ارزیابی ساختاری و ارزیابی فنی راهکار. برای راهکارهای غیر فناوری-محور مانند بعضی از راهکارهای نوآوری اجتماعی و نوآوری مقرون به صرفه معیارهای ارزیابی جایگزین مانند اثرگذاری اجتماعی (Social Impact) و استطاعت (Affordability) استفاده می گردد یا تغییر وزن برای معیارها اعمال می گردد.



معیارهایی نیز به عنوان امتیاز اضافی در نظر گرفته شده است که شامل راهکارهایی است که:

- اثرگذاری مثبت اجتماعی بالایی دارند یا با تمرکز بر حل مشکلات جوامع آسیب پذیر (به عنوان جامعه هدف) توسعه یافته اند.
- با مشارکت یا نظر مشورتی کودکان و نوجوانان توسعه یافته اند (طراحی انسان-محور).
- بانوان در تیم توسعه راهکار مشارکت داشته یا شاخص های برابری در توسعه راهکار در نظر گرفته شده اند.

## نمونه راهکارهای نوآورانه

- برای درک بهتری از راهکارهای مورد نظر در دومین چالش نوآوری یونیسف مجموعه ای از این راهکارها در این بخش قابل دسترسی و مطالعه است. راهکارهای مورد نظر در دومین چالش نوآوری یونیسف شامل:
- الف) نوآوری ها و راهکارهای فناوری-محور (Med- or High-Tech) شامل نوآوری های دیجیتال، نوآوری های داده-محور و راهکارهایی که از فناوری های نوظهور مانند علوم داده، هوش مصنوعی، بلاکچین، واقعیت مجازی (افزوده و ترکیبی) و غیره استفاده می کنند،
- ب) نوآوری ها و راهکارهای غیر فناوری-محور (Low-Tech) شامل نوآوری های اجتماعی (Social Innovation)، نوآوری های مقرون به صرفه (Frugal Innovation) و غیره می شوند. مثال: [الفبای تعاملی](#)، [مراقبت کانگورویی](#)
- و محصولات، خدمات، فرآیندها و محتوای نوآورانه که دارای اثرگذاری اجتماعی هستند، می شوند. برای آشنایی با راهکارهای شناسایی شده در اولین چالش نوآوری یونیسف به [اینجا](#) مراجعه نمایید .

## اولین چالش نوآوری یونیسف

اولین چالش نوآوری یونیسف با مشارکت و همکاری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از مهرماه ۱۳۹۹ الی خرداد ۱۴۰۰ در ایران برگزار و راهکارهای برتر مورد تقدیر و حمایت قرار گرفتند. برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد اولین چالش نوآوری یونیسف [مقاله خبری فارسی](#) ([انگلیسی](#)) و [گزارش چالش](#) را مطالعه نمایید.

## راهنمای ثبت راهکار در پلتفرم UNICORN یونیسف

برای ثبت راهکار ۳ اقدام زیر را انجام دهید:

(۱) [فراخوان دومین چالش نوآوری یونیسف](#) را با دقت مطالعه نمایید.

(۲) به پلتفرم [UNICORN](#) یونیسف مراجعه و ثبت نام کنید.

**راهنمای جامع ثبت نام و ثبت راهکار در پلتفرم UNICORN، [اینجا](#) قابل دسترس است.**

(۳) سپس در صفحه اصلی دومین چالش نوآوری یونیسف در ایران در پلتفرم UNICORN راهکار خود را با استفاده از گزینه Submit Your Idea، ثبت نمایید.

**صفحه اصلی دومین چالش نوآوری یونیسف از [اینجا](#) قابل دسترس است.**

دقت نمایید که فرم باید به زبان فارسی تکمیل گردد. پیوست های مورد نیاز نیز باید همراه فرم ارسال گردند.

**مهلت ارسال راهکارهای نوآورانه: جمعه ۴ آذر ماه ۱۴۰۱ (۲۵ نوامبر ۲۰۲۲)**

در صورت ارائه اطلاعات نادرست و یا خلاف واقع امکان حذف راهکارها در هر مرحله ای از چالش وجود دارد.