

भारत सरकार
सूचना और प्रसारण मंत्रालय
लोक सभा
अतारांकित प्रश्न संख्या 6113
(दिनांक 01.04.2026 को उत्तर देने के लिए)

इनोवेट टू एजुकेट चुनौती

6113. श्री बसवराज बोम्मई:

क्या सूचना और प्रसारण मंत्री यह बताने की कृपा करेंगे कि:

- (क) सरकार द्वारा यह सुनिश्चित करने के लिए उठाए गए कदमों का ब्यौरा क्या है कि 'इनोवेट टू एजुकेट' चुनौती शैक्षिक प्रौद्योगिकी के क्षेत्र में दीर्घकालिक नवाचार को बढ़ावा दे;
- (ख) सरकार द्वारा विशेषकर आर्थिक रूप से कमजोर वर्गों और सरकारी स्कूल के छात्रों की व्यापक भागीदारी किस प्रकार सुनिश्चित की जा रही है;
- (ग) यह सुनिश्चित करने के लिए किए जा रहे प्रावधानों का ब्यौरा क्या है कि प्रतियोगिता में डिजाइन किए गए उपकरण दिव्यांग बच्चों जैसे कि दृष्टिबाधित या 'न्यूरोडायवर्जेंट' शिक्षार्थियों के लिए सुविधाएं प्रदान करने के अनुरूप हों;
- (घ) क्या उन स्टार्टअप और लघु उद्योगों को कोई वित्तीय सहायता या प्रोत्साहन दिए जाने की संभावना है जो विजेता प्रोटोटाइप का व्यवसायीकरण करना चाहते हैं; और
- (ङ) यदि हां, तो तत्संबंधी ब्यौरा क्या है?

उत्तर

सूचना और प्रसारण एवं संसदीय कार्य राज्य मंत्री

(डॉ. एल. मुरुगन)

(क) से (ङ): “क्रिएट इन इंडिया चैलेंज (सीआईसी)” के प्रथम सत्र के अंतर्गत “इनोवेट2एजुकेट” चैलेंज का उद्देश्य शिक्षा और प्रौद्योगिकी को रचनात्मक रूप से जोड़ते हुए नवाचार को प्रोत्साहित करना है। ये चैलेंज विद्यार्थियों, स्टार्टअप्स और नवप्रवर्तकों द्वारा हस्तधारित शिक्षण उपकरणों के डिज़ाइन और विकास पर केंद्रित थी।

ये चैलेंज फ्रेमवर्क दृष्टिबाधित तथा न्यूरोडाइवर्जेंट शिक्षार्थियों जैसे विविध लर्निंग आवश्यकताओं वाले बच्चों सहित प्रतिभागियों को ऐसे समाधान तैयार करने के लिए प्रोत्साहित करता है जो नवाचारी और सुलभ हों, जिनमें इस पहल में देशभर से, विभिन्न पृष्ठभूमियों के विद्यार्थियों और नवप्रवर्तकों ने भागीदारी की। मंत्रालय के समर्थन से एक उद्योग संघ ने इस चैलेंज का क्रियान्वयन किया तथा विद्यालयों, विश्वविद्यालयों आदि में जनसंपर्क गतिविधियाँ संचालित की, ताकि सभी हितधारकों की व्यापक भागीदारी सुनिश्चित की जा सके।

चैलेंज के दिशानिर्देशों में ₹1,000 की अधिकतम सीमा के भीतर हार्डवेयर घटकों का उपयोग करते हुए हस्तधारित उपकरणों के डिज़ाइन और विकास के लिए लागत मानदंड निर्धारित किया गया था। इसका उद्देश्य शैक्षिक प्रौद्योगिकी समाधानों में वहनीयता, सुलभता और मितव्ययी नवाचार को बढ़ावा देना था। प्रारंभिक रूप से चयनित प्रतिभागियों के साथ मार्गदर्शन और कार्यशाला सत्रों के पश्चात, समाधानों को और अधिक शोधित एवं उन्नत किया गया।

कुल 1,800 से अधिक पंजीकरणों में से 10 अंतिम प्रतिभागियों का चयन किया गया। चयनित टीमों को “क्रिएटोस्फीयर, वेक्स 2025” में अपने प्रोटोटाइप प्रदर्शित करने तथा उद्योग हितधारकों के साथ संवाद स्थापित करने के अवसर प्रदान किए गए।

इसके अतिरिक्त, शीर्ष तीन विजेता टीमों को उनके नवाचार और प्रयासों के लिए ₹50,000 तक की पुरस्कार राशि प्रदान की गई। प्रदर्शित डिज़ाइनों और प्रोटोटाइप्स में सुलभता, इंटरएक्टिव लर्निंग तथा प्रौद्योगिकी-सक्षम शिक्षा के विविध दृष्टिकोण परिलक्षित हुए।

सम्मेलन के बाद, 10 अंतिम टीमों में से 4 टीमों स्टार्टअप्स के रूप में विकसित हो चुकी हैं और इनमें से 2 स्टार्टअप्स “वेवएक्स स्टार्टअप एक्सेलेरेटर प्रोग्राम” के माध्यम से इनक्यूबेशन की संभावनाओं को एक्सप्लोर कर रही हैं। “वेक्स बाज़ार” जनसंपर्क आयोजनों के माध्यम से विजेताओं को संभावित निवेशकों के साथ बातचीत करने के अवसर प्रदान किए गए हैं, ताकि वे अपने समाधानों का विस्तार कर सकें।
