

الرحلة

مبادئ الديمقراطية، المشاركة وسيادة القانون

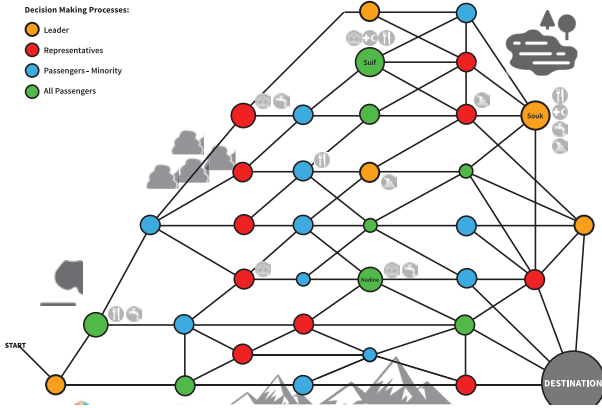
الوصف

الطريقة التي يتخذ بها المجتمع قراراته تسهم بشكل كبير في تشكيله ويرتبط ذلك بشكل مباشر في تحقيق قيم الإنسانية والمساواة والصدق والعدالة الاجتماعية والحرية. وتوفر لعبة محاكاة "الرحلة" المجال لتجربة الآليات المختلفة لصنع القرار. فتدور الأحداث في قطار وهمي وعلى المشاركون في اللعبة أن يقرروا اتجاهه القطار في كل مفترق طرق أو محطة. علاوة على ذلك، تساعد اللعبة المشاركين على فهم الاحتياجات الاجتماعية المختلفة في مجتمعهم.

تعتبر "الرحلة" هي اللعبة الثالثة التي طورها أعضاء نادي المحاكاة المصري والتي تساعد الشباب في مختلف المحافظات المصرية لاتخاذ قرارات مبنية على المعرفة بشأن مشاركتهم في الحياة العامة والمشاركة السياسية.



مناقشات حامية بين المشاركين حول كيفية تكملة الرحلة



الخريطة لرحلة القطار والتي من خلالها يجب على المشاركين إيجاد طريقهم.

أهداف التعلم

- فهم وممارسة صنع القرار في مجموعات.
- توضيح أهمية المواطنة الفعالة للتعايش السلمي.
- تطوير ثقافة الدمج بين الطبقات الاجتماعية المختلفة.
- زيادة قدرة الفرد على تحليل الخلافات وتوقع أفضل لكيفية تجنبها مستقبلاً.

المجموعة المستهدفة:

الشباب بين ١٤ و٢٥، ويفضل أن تكون مجموعات مختلفة

بدءً من ١٢ سنة تقريباً

المشاركون: من ١٠-١٥

المدة: من نصف يوم إلى يوم

النوع: وهمي

اللغات: الإنجليزية والعربية

وخلال مرحلة التقييم، يقوم المشاركون بالتفكير في أسئلة مثل (أ) ما الذي يجعل القرار جيداً؟ (ب) ما هو المطلوب لإتخاذ قرار جيد؟ (ج) إلى أي مدى يشارك الأفراد في الحياة السياسية في مصر، وما هي الآليات المستخدمة؟

السيناريو والإجراءات:

يدور سيناريو لعبة محاكاة "الرحلة" حول رحلة قطار، حيث يتم توزيع الركاب (المشاركين) على ثلاثة عربات. كل عربة تمثل طبقة اجتماعية. ويجب على الركاب تحقيق احتياجاتهم الاجتماعية المختلفة، وبالتالي فهم يريدون المرور على محطات مختلفة ومتتالية. وبعد تلبية احتياجاتهم، يجب على المشاركين اتخاذ قرار حول كيفية مواصلة الرحلة. وفي كل مرحلة توقف للقطار يتم استخدام آليات صنع قرار مختلفة ويتطلب ذلك ردود افعال مختلفة من المشاركين. حيث يساعدهم ذلك في اختبار إيجابيات وسلبيات كل آلية. وبهذه الطريقة يتم اختبار وتجربة مبادئ الديمقراطية.

ومن هنا تحدث الخلافات والمناقشات حول العديد من القضايا التي تمس حقوق المرأة والتي يجب على أساسها إتخاذ العديد من القرارات والإجراءات.

الأهداف:

الهدف الرئيسي للعبة هو رفع الوعي حول آليات صنع قرارات ديمقراطية. وفي هذا الصدد تظهر لعبة المحاكاة بوضوح أهمية وقيمة كل صوت في العملية الانتخابية. وعلاوة على ذلك، فإنها تسلط الضوء على الوظيفة الحيوية للمشاركة الاجتماعية والسياسية. كما تبرز للمشاركين أهمية مبدأ المواطنة الفعالة التي تتجاوز انتقاد القرارات السياسية وأنظمة الحكم، لتشمل تعزيز عملية التعلم الذاتي والتمكين لتصبح عوامل فعالة للتغيير على مستوى الأفراد والمجتمعات، إما عن طريق التصويت أو قيادة مبادرات لتنمية المجتمع.