Y-LEAD

دليل التدريب
استخدام ألعاب المحاكاة
في تنمية المهارات

يوليو ٢٠١٩

organized by: CRISP, SimClub, Center for Development Services مركز خدمات التنمية

funded by: Federal Foreign Office

أعزائي الميسرين،

"دورنا" هو مشروع يهدُف لتعزيز المشاركة المجتمعية للشباب و الفتيات ، ليصبحوا مواطنين فاعلين لديهم القدرة على الإشتراك فى عملية إتخاذ القرار على المستوى المحلى، وكذلك المعرفة الكافية لإيجاد حلول للتحديات والمشاكل بمجتمعاتهم المحلية. وذلك من خلال أنشطة المشروع المختلفة والتي تتيح مساحات للمشاركة وفرص تدريبية لتمكين الشباب والفتيات للبحث والتعرف بشكل أفضل على الاحتياجات الفعلية داخل مجتمعاتهم، بالإضافة إلى تمكينهم ودعمهم لإيجاد حلول عملية في شكل مبادرات يقودها المجتمع المحلى بالشراكة مع جهات معنية أخرى من القطاع الحكومي والخاص ومؤسسات المجتمع المدني من أجل خلق شراكات مستدامة تكون أكثر تأثيراً.

كذلك يسعى مشروع "دورنا" إلى رفع وعي الشباب بأهمية المشاركة في المجال العام وإتاحة الفرصة لهم حتى يصبحوا هم أنفسهم من عوامل التغيير والتأثير داخل مجتمعاتهم. ويقوم مشروع "دورنا" على فكرة بناء الشراكات مع مختلف القطاعات لذا فمن أهم أنشطة المشروع إنشاء شبكات محلية على مستوى المحافظات لتوحيد الأهداف والتعاون لتحقيقها.

و يهدف المشروع إلى تكوين أرضية صلبة لدعم قدرات ومهارات الشباب لخدمة المجتمع باستخدام حزمة من الأدوات التعليمية غير الرسمية أو التقليدية، وتحديداً ألعاب المحاكاة. وتعتبر "ألعاب المحاكاة" هي أحد أدوات التعلم المبتكرة التي تعزز مهارات التواصل والتفاوض لدى المشاركين وتمكنهم من المشاركة الفعالة بشكل أكبر في الحوارات والنقاشات حول أكثر القضايا إلحاحًا في مجتمعهم وكيفية التغلب على هذه التحديات من أجل الوصول إلى مجتمع أفضل وأكثر تماسكاً. ومن خلال استخدام هذه الأداة الفعالة، ستتاح للشباب الفرصة لتبادل الآراء وبناء الأفكار والتعرف على مجموعات مختلفة من المهارات وممارستها بصورة فعالة ، على سبيل المثال مهارة التفاوض والمهارات التحليلية وغيرها من المهارات الحياتية.

ومن خلال المشروع، ستتاح للشباب ذوي الخلفيات التعليمية والمهنية والثقافية المختلفة الفرصة للعمل سويًا وتبادل الأفكار البناءة التي تؤدي إلى زيادة فهم سياقاتهم الاجتماعية والتحديات التي تواجه مجتمعهم. وبالتالي سيتم تزويد الشباب المصري بأدوات ومهارات التعلم المختلفة التي تمكنهم من إظهار شعور معزز بالقيادة والمشاركة الفعالة والالتزام نحو احتياجات مجتمعهم.

هذا الدليل يساعد ميسرين ألعاب المحاكاة للوصول إلى أقصى تأثير ممكن من استخدام هذا المنهج. إلى جانب التنفيذ السلس لألعاب المحاكاة من الجوانب المتعلقة بتنظيمها وتنفيذها بوضوح، وكذلك من الأهمية المطلقة التركيز على تقييم لعبة المحاكاة. فهذه هي المرحلة هي التي يتم فيها خلق المعرفة الجديدة الحقيقية.

اندريس ماكينفوس

المدير التنفيذي

كريسب

المحتويات

١. مقدمة ١

٢. مقدمة: ألعاب المحاكاة ٢

٢,١. ماهية لعبة المحاكاة ٢

٢,٢. هيكل لعبة المحاكاة ٣

٣. دور الميسر ٤

٤. تيسير لعبة المحاكاة ٥

٥. الفئة المستهدفة ٥

٦. إدارة التعلم ٦

٧. مرحلة التقييم: التيسير ٧

٧,١. مرحلة التقييم: الأساسيات ٧

٧,٢. مرحلة التقييم: الهيكل ٨

٧,٣. مرحلة التقييم: المناهج ٨

٨. المنظمون ٩

٩. المانحون ١٠

١٠. ختم الناشر ١٠

١. مقدمة

"اسمع وأنسى، أرى وأتذكر، أفعل وأفهم".

"ريجيس فيلانكور"

يهدف هذا الدليل إلى تقديم بعض المعلومات الأساسية حول منهجية ألعاب المحاكاة وفوائدها لعمليات التعلم. وعلاوة على ذلك، فإنه يقدم لمحة عامة عن المهام المختلفة، والتي يتعين الاضطلاع بها من أجل تطوير لعبة المحاكاة.

تعتمد ألعاب المحاكاة على المشاركة النشطة لجميع المشاركين في اللعبة. فالمهمة الرئيسية لمنسق لعبة المحاكاة هي ضمان حدوث هذه المشاركة النشطة بين كل المشاركين "

بناءً على مدة لعبة المحاكاة وعدد المشاركين، بالإضافة إلى مستوى التعقيد العام في السيناريو، قد يستغرق الأمر وقتًا طويلاً للانتهاء من جميع المستندات المطلوبة. قد يصبح من الصعب الحفاظ على التماسك بين مختلف الجهات الفاعلة. لذلك، نوصي بشدة بالعمل في مجموعات، لمشاركة عبء العمل الإجمالي وعدم فقدان المسار.

نود التأكيد على حقيقة أن ألعاب المحاكاة هي طريقة قوية للغاية يمكنك من خلالها تحقيق العديد من أهداف التعلم. إن طريقة التعلم تعتمد على تراكم الخبرات المعرفية والسلوكية. وهذا يعني أن المشاركين يقومون ببناء معارف جديدة بأنفسهم من خلال الجمع بين ما يعرفونه بالفعل (النظرية والمهارات الشخصية، إلخ) مع تجارب جديدة للتواصل والتفاعل. وبالتالي، فإن المعرفة المكتسبة داخل لعبة محاكاة هي معرفه مستدامة.

تعتبر لعبة المحاكاة منهج لتحقيق هدف واحد أو عدة أهداف تعليمية. وتعمل لعبة المحاكاة بشكل جيد، حين يشارك جميع المشاركين بنشاط ويكون لديهم الانطباع بأنهم تعلموا الكثير، فهذا يدل على نجاح لعبة المحاكاة. لكنها ليست نهاية القصة. والآن يعود الأمر إلى الميسرين لتوجيه الخبرات الجديدة والأفكار الجديدة من المشاركين وتقييمها فيما يتعلق بالهدف الإجمالي. في حالة عدم القيام بذلك، سيكون لدى المشاركين فكرة مشتتة عما تعلموه وستفوت فرصة الاستفادة بخبراتهم. الخلاصة هي ان تقييم لعبة المحاكاة أمراً حاسماً لاستخدام أقصى إمكانات لهذا المنهج.

٢. مقدمة: ألعاب المحاكاة

٢,١. ماهية لعبة المحاكاة

المحاكاة هي نمذجة للواقع، وبالتالي فهي واحدة من أكثر الأساليب المعقدة للتعليم الغير الرسمي. لعبة المحاكاة هي عبارة عن تفاصيل للواقع، تتحول إلى بيئة معينة، والتي تسمح بظهور ديناميكيات معينة يتم إنشاؤها بواسطة اللاعبين أنفسهم. يتضمن هذا الإعداد علاقة عرضة للنزاع بين مختلف الجهات الفاعلة والمجموعات و / أو نزاع متعلق بموضوع محدد. خلال لعبة المحاكاة، تتقمص العناصر الفاعلة أو المجموعات الفردية أدوار معينة وتتفاعل مع بعضها البعض ضمن إطار محدد مسبقًا. في المرحلة الأولى من لعبة المحاكاة، هناك مشكلة مركزية، عادة ما تكون مشكلة في اتخاذ إجراءات أو اتخاذ قرارات. يمكن للاعبين تخطيط وتنفيذ وإتاحة استراتيجيات العمل وعدم إعاقة ارتكاب الأخطاء؛ حيث تسهم هذه الأخطاء الإجرائية في الوصول للنتائج.

تتم تصميم لعبة المحاكاة في مراحل مختلفة، في حين أن التفاعلات المتبادلة بين تصرفات المشاركين (الجهات الفاعلة)، وردود افعالهم وبين بيئة لعبة المحاكاة، تخلق مواقف جديدة بشكل دائم.

بشكل عام، تقوم ألعاب المحاكاة بتدريب اللاعبين على اتخاذ القرارات وإتاحة إمكانياتهم لاختبار مهارات التواصل والتنظيم في بيئة خالية من المخاطر. فهي تساعد على فهم مواضيع مترابطة ومعقدة وتمكّن اللاعبين من التفكير في سلوكهم وموقفهم. لا يوجد فائزون أو خاسرون في العبة، فالتركيز يكون على فهم دور الفرد في الديناميكيات المعقدة وتعلم الدروس من التفاعل.

٢,٢. هيكل لعبة المحاكاة

يمكن تقسيم لعبة المحاكاة نفسها إلى أربع مراحل: الإعداد، التقديم، اللعب واستخلاص المعلومات.

مرحلة الإعداد يكتسب المشاركون المعرفة اللازمة للمشاركة بنشاط في لعبة المحاكاة. بمعنى أنهم على دراية بالعوامل المهمة ذات الصلة بموضوع لعبة المحاكاة ولديهم معلومات كافية عن أدوار الشخصيات الذي من المفترض أن يحاكوه أثناء اللعبة. اعتمادًا على الفئة المستهدفة ومستوى تعقيد مشكلة لعبة المحاكاة، يمكن أن تستغرق مرحلة الإعداد الأيام أو الأسابيع / الأشهر. ولكن في معظم الحالات، سيكون لديك بعض الساعات فقط.

مرحلة التقديم يشرح الميسّر قواعد وإجراءات لعبة المحاكاة. هنا يقوم الميسر بالتأكد من أن لعبة المحاكاة سوف تسير بسلاسة؛ بمعنى يجب طرح سيناريو لعبة المحاكاة مرة أخرى ويجب الإجابة على الأسئلة للتأكد من أن جميع اللاعبين لديهم فهم متماثل عن كيفية عمل اللعبة. يجب التركيز بشكل خاص على كيفية تفاعل اللاعبين أثناء لعبة المحاكاة. يجب تقديم الجدول الزمني بالتفصيل، وفي مقدمة اللعبة، يصبح المشاركون (أيضًا) لاعبين ويقومون/يندمجون بأدوار الشخصيات.

مرحلة اللعب يجب على الميسر التدخل بأقل قدر ممكن، ولكن يجب التأكد من عدم تآكل او فقدان ديناميكيات الألعاب لأي سبب. بشكل عام، يجب أن تحل جميع المشاكل من قبل اللاعبين أنفسهم. ومع ذلك، هناك لحظات تتطلب تدخل الميسر بنفسه، على سبيل المثال تشوش اللاعبين حول القواعد أو حول غش اللاعبين الآخرين. إذا لاحظ الميسر ان بعض اللاعبين ليسوا في اللعبة، لأنهم يجلسون جانبا وليسوا نشطين على الاطلاق، يجب ألا يقول لهم الميسر ما يجب القيام به، وإنما يسال اللاعبين في ماذا يفكروا وماذا سيكون تأثير الافعال الذي يفكر او تفكر في القيام بها وإلى أي مدى تتوافق هذه الافعال مع أهداف الشخصية.

استخلاص المعلومات: بعد انتهاء لعبة المحاكاة، يتعين على اللاعبين الخروج من أدوارهم. وهنا من المهم استخدام طريقة أو إجراء رمزي لتوضيح أن اللعبة قد انتهت وأن مرحلة الانعكاسات سوف تبدأ. المرحلة التي تلي لعبة المحاكاة تسمى مرحلة " استخلاص المعلومات" وهي الجزء الذي يتم فيه التوصل إلى إستنتاجات عامة ويمكن تطبيقها عالميا، بالإضافة إلى الاستنتاجات الشخصية التي استخرجها اللاعبون خلال اللعبة.

ربما تكون مرحلة استخلاص المعلومات هي أهم جزء في لعبة المحاكاة، ولكن في كثير من الأحيان يتم تجاهلها. لهذا السبب نريد تخصيص فصل كامل له.

٣. دور الميسر

وبما أن الفكرة الأساسية لطريقة ألعاب المحاكاة هي التعلم من خلال اللعب، فإن المهام الرئيسية للميسر هي توفير الإطار اللازم والتأكد من أن كل مشارك يتقمص دور الشخصية الخاصة به/بها وبالتالي فهي/هو يدخل في اللعبة.خلال لعبة المحاكاة، يعود الأمر للاعبين أنفسهم ليصنعوا تجاربهم ويخلقوا معارف جديدة. هنا لا يتدخل الميسر إلا إذا حدث مشاكل كبيرة، والتي قد تعوق اللاعبين في مواصلة المحاكاة. وبالتالي فإن دور الميسر هو أكثر قابلية للمقارنة مع دور القبطان.

الميسر يقوم بتقديم المشورة لعملية التعلم، ولكن ليس التوجيه. لذا فإن دوره يشبه دور المدرب الرياضي الذي يساعدك في القيام بتمرين رياضي ومن ثم فإن الميسر أقل تركيزًا على ارسال المحتوى وأكثر تركيزًا على ضمان تمكين المشاركين من تحديد المشكلة وتطوير استراتيجيات محددة لحل المشكلات.

قاعدة ذهبية:

يجب أن يتدخل الميسرون بأقل قدر ممكن وبقدر الحاجة اليهم

الميسِّر ليس موجودًا للحكم على جودة الأسئلة التي يطرحها المشاركون، بل إن السؤال "السيئ" الوحيد هو السؤال الذي ترك ولم يسال. ومع ذلك، لا يتعين على الميسر الإجابة عن جميع الأسئلة، وفي بعض الأحيان يكون محاولة الحصول على إجابات من المشاركين أنفسهم أكثر فعالية.

دور الميسر هو دعم وقبول الأفكار البديلة لحل المشكلات بدلاً من دفع أفكاره/ أفكارها الخاصة. إذا كانت المجموعة أكبر من ٢٠، يجدر إشراك المزيد من الميسرين. يختلف عدد أعضاء فريق العمل وفقًا لعدد المشاركين وأحيانًا إلى سيناريو المحاكاة.

التدريبات التنشيطية لكسر الجمود

يستخدم هذا النوع من النشاط بغرض تسهيل عملية التدريب، وتعريف المشاركين ببعضهم، ولتعريف المدرب بالمشاركين وبالعكس، كما يساعد كسر الجمود التعارفي على إشاعة الراحة النفسية بين المشاركين وهي خطوة أولية صوب تسهيل تفاعلهم وتشاركهم في كافة أوجه العملية التدريبية. لتكون عملية تدريبية مريحة يشعر معها المشاركين بالراحة والطمأنينة وفي كسر الجمود التعارفي تستخدم بعض الأنشطة التي تختلف من برنامج تدريبي لآخر ويعتمد استخدام النشاط الواحد على عدة عوامل منها خبرة المدرب، ودرايته بالأشكال المختلفة لكسر الجمود، وكذلك مدى تقبل المشاركين لشكل النشاط، وأحيانا يعتمد على جنس المشاركين، وطبيعة وثقافة المجتمع المحلي، وخليفة المشاركين التعليمية والاجتماعية.

٤. تيسير لعبة المحاكاة

يتضمن تيسير لعبة محاكاة توفير المرافق مثل (أجهزة الكمبيوتر، والكراسي، والسبورات، والاقلام، وما إلى ذلك) وفي مكانها. ايضا من المهم تقديم وتوضيح جميع المعلومات للاعبين، يما يخص القواعد والإجراءات، السيناريو، نهاية اللعبة، إلخ. إذا كانت هناك أي أشكال او ادوات يتم توفيرها للمشاركين لاستخدامها، فقد يُطلب من الميسر توضيح ذلك.

علاوة على ذلك، ينبغي أن يحتفظ الميسِّر بسجلات وملاحظات عن أداء المحاكاة كمرجع للمستقبل.

٥. الفئة المستهدفة

يجب علي الميسر الاهتمام بالفئة المستهدفة المشاركة في ألعاب المحاكاة ، من حيث (العمر،الخلفية التعليمية، اختلاف الثقافات مابين المشاركين ودوافعهم للمشاركة في اللعبة) مع الحرص الدائم أثناء اختيار الفئة المستهدفة علي عدم المعرفة المسبقة بين المشاركيين حيث أثبتت التجارب السابقة تفاعل أكثر ما بين المشاركيين في هذه الحالة.

٦. إدارة التعلم

يجب أن يدرك المدرب أن لعبة المحاكاة هي عملية تعلم تحتاج إلى الإشراف. قد يحتاج المدرب أيضًا، عند الضرورة، إلى تقديم تعليقات/تغذيه مرجعيه. لتقييم التعلم، يجب على المدرب ملاحظة المشاركين، وتحليل القرارات والنتائج. هذا سيساعد الميسر على فهم تقدم المشاركين والتدخل في حالة حدوث مشكلة. على سبيل المثال، إذا كان المشاركون يواجهون صعوبة في التوصل إلى قرار، فقد يبدأ المدرب بطرح أسئلة لتحفيز عملية صنع القرار للمشاركين. مرة أخرى، ان دور الميسر هو مساعدة المشاركين للوصول إلى قرار وليس اعطاء إجابات.

مثال آخر يمكن أن يكون في بداية المحاكاة حيث يشعر المشاركين بالخلط أو بالإحباط. وهنا، فإن دور الميسر هو تشجيع المشاركين من خلال مدحهم. من ناحية أخرى، يمكن أن يكون المشاركين منتقصين للمعلومات او غير واعيين، وفي هذه الحالة يجب أن يلعب المدرب دور المشرف أو القائد من خلال طرح أسئلة لتحدي المشاركين.

في بعض الاحيان قد يقوم بعض المشاركيين بالإنخراط في دور الشخصية والتمثيل بطريقة مبالغ فيها، في هذة الحالة يجب علي الميسر الأخذ في الاعتبار أن هذة النقطة قد تختلف من شخص لأخر علي حسب الشخصية ومدي اندماجهم في اللعبة مع امراعاة أهم نقطة هي عدم خروجهم من الدور ومسار اللعبة وأن التمثيل بطريقة مبالغ فيها ليس له أي تأثير سلبي علي باقي الأشخاص المشاركيين في اللعبة.

٧. مرحلة التقييم: التيسير

الأهم بالنسبة لمنسقي لعبة المحاكاة هو مرحلة التقييم. بعد انتهاء لعبة المحاكاة، تبدأ مرحلة التقييم التي يحاول خلالها المُيسِّر والمشاركون أن يعيدوا تتبع عمليات لعبة المحاكاة وأن يفهموا ما حدث ولماذا حدث.

التسلسل العام لمرحلة التقييم هو:

١. المستوى العاطفي / الفردي

٢. عملية لعبة المحاكاة

٣. نقل إلى الواقع

٧,١. مرحلة التقييم: الأساسيات

تظهر انعكاسات المشاركون في مرحلة استخلاص المعلومات، على ما حدث في اللعبة، ولماذا حدث وما هي النتائج التي يمكن نقلها إلى الحياة الحقيقية.

تهدف مرحلة استخلاص المعلومات إلى إعادة معالجة التجارب التي تمت أثناء مرحلة اللعب. يتم تخطي هذه المرحلة في كثير من الأحيان، إلا أنه أمر بالغ الأهمية بالنسبة للنتائج الشاملة للتعلم، حيث يكون المشاركين قد قاموا بتجارب مختلفة بشكل عام وبالتالي استخلصوا استنتاجات مختلفة - الهدف من مرحلة استخلاص المعلومات هو التبادل المثمر للمفاهيم والنتائج، بحيث يمكن للمشاركين الاستفادة من إنجازاتهم الشخصية.

كما ذكر في البداية: ألعاب المحاكاة هي مجرد وسيلة وليست غاية في حد ذاتها. وبناءً على الأحداث التي وقعت وعملية لعبة المحاكاة، يتم استخلاص نتائج قابلة للتطبيق في الواقع. عادة يتذكر المشاركون اللحظات العاطفية الإيجابية والسلبية من لعبة المحاكاة بشكل جيد، وهذا يعني تجارب النجاح و / أو استراتيجيات غير فعالة طبقت أثناء اللعبة، وهذا هو أساس انعكاساتهم الشخصية في نهاية اللعبة. بالنسبة للتأثير الكلي للتعلم، يمكن أن يكون الإخفاق الناتج عن استخدام استراتيجيات غير فعالة أو القيام بأفعال فاشلة ذو افادة، وأحيانًا أكثر من تلك المحاكاة التي عملت بسلاسة.

يتمثل السؤال الرئيسي في مرحلة استخلاص المعلومات فيما يلي: ما الذي تعلمه المشاركون والذي له مرجع عملي وبالتالي يمكن أن يكون له تأثير في الحياة الحقيقية. قبل اتخاذ قرار بشأن منهج استخلاص المعلومات، من المهم فهم مراحل التعلم داخل لعبة المحاكاة

- التجريب النشط (إجراءات، مفاوضات)
- الخبرة المحددة (الفردية، وأيضا الصراعات الشخصية)
- ملاحظات تأمليه (سلوك المجموعة، نتيجة اللعبة، وما إلى ذلك)
- التصور التجريدي (التقييم، لعبة المقارنة <-> الواقع، التعميم)

٧,٢. مرحلة التقييم: الهيكل

كميسرين، كن على دراية بالعواطف والنزاعات الشخصية للمشاركين في اللعبة! لذا نقترح وضع خطة استخلاص المعلومات وفقاً للهيكل التالي وايضا من خلال استخدام الأسئلة التوجيهية التالية:

الاعادة:
ماذا حدث؟ هل اندمج وانخرط الجميع؟ من كان يقود العملية / المجموعة / الأجندة؟

الانعكاسات:
ما الذي جرى بشكل جيد، ماذا لم يجرى بشكل جيد؟

المشاعر:
ما هي العواطف التي كانت موجودة وكيف اثرت على مسار اللعبة؟ ماذا كان مزعج أو محبط؟ ماذا كان يبدوا قوي أو ناجح؟ ماذا يفكر الفرق المختلفة عن بعضها البعض؟ كيف كنت تدير المواقف العصيبة؟ هل تم إلقاء اللوم على شخص ما؟

التفسير/الترجمة:
ماذا نتعلم من هذا؟ ما هو الأثر على الحياة الحقيقية؟

الفهم:
ماذا ستفعله بنفس الطريقة في الحياة الحقيقية؟ ما الذي ستفعله بشكل مختلف؟

٧,٣. مرحلة التقييم: المناهج

امنح المشاركين مساحة لوصف مشاعرهم بعد اللعبة للإشارة إلى الاختلافات في إدراك اللعبة وتحرير التوترات الداخلية لديهم. هناك العديد من المناهج التي يمكن استخدامها لاستخلاص المعلومات. وهنا بعض الأمثلة:

المناقشات (خاضعة للإدارة)
المصباح اليدوي http://wikipedia.qwika.com/de2en/Blitzlicht-Methode
الرسم
القياس الاجتماعي (المشاركون يعبرون عن تقييمهم للجوانب المختلفة في السؤال، من خلال الوقوف فى مكان معين في الغرفة فيما يتعلق بإطار القياس المقدم من المُيسِّر)
صحائف التعلم
الاستبيانات
العمل الجماعي (الممثلون، اشخاص عشوائيون) - انعكاس بلانيوم
مقهى العالم https://en.wikipedia.org/wiki/World_caf%C3%A9

٨. المنظمون

مركز خدمات التنمية

يعتبر مركز خدمات التنمية مشروعاً رائداً في مجال التطوير التنموي. فهو يستخدم أساليب مبتكرة لحشد الدعم الفني والمالي للأعمال التنموية في مصر والأردن والشرق الأوسط. لدى مركز خدمات التنمية لديه مكتب رئيسي في القاهرة، مصر، ومكتبين محليين في شرم الشيخ وأسوان ومكتب إقليمي في الأردن.

نحن نحدد الحلول العملية والإبداعية للمشاكل المتعلقة بالتنمية، ونبني آليات تسمح للناس والمؤسسات باستخدام الموارد بفاعلية لتحسين مستويات المعيشة والقدرات البشرية والتنظيمية والصحة والبيئة والتي تسهم في بناء مستقبلًا أفضل.

من خلال الاستشارات، البحث، والتعاون بين القطاعات، يرفع مركز خدمات التنمية من خبرته في الموارد الطبيعية والبيئة، والإدارة الصحية والبحوث، وتنمية رأس المال البشري، وتطوير الشراكة لتوجيه المجتمعات والمنظمات نحو التنمية المستدامة.

www.cds-mena.com

CRISP Crisis Simulation for Peace e.v.

محاكاة الأزمة من أجل السلام.

ييسر الندوات والدورات التدريبية التي تتناول تحول الصراع والمشاركة السياسية. نحن نساهم في حل النزاعات بالطرق السلمية من خلال عملنا في مناطق ما بعد الحرب. وهذا هو سبب دعمنا للقوى الديمقراطية الحاسمة، التي تبادر وتدعو وتشجع التحول السلمي للصراع في المجتمع. في هذه العملية، مبدأنا هو تكييف وتعديل مشاريعنا بناءا على الاحتياجات المحلية

تستهدف أنشطتنا بشكل رئيسي نشطاء المجتمع المدني، الشباب المهتمين بالتعلم القائم على الخبرة. باستخدام ألعاب المحاكاة المخصّصة بعناصر لعب الأدوار، نحن نهدف إلى إنشاء ثقافة تعلّم ذاتيّة وشاملة ومعتمدة كليا على ثقافة التعلم.

نهدف من خلال مشاريعنا إلى تعزيز ثقافة التحول الديمقراطي، حيث يمكن لمجموعات مختلفة المشاركة في حوار بناء لحل النزاعات.

http://www.crisp-berlin.org

مؤسسة نادي ألعاب المحاكاة المصري هي مؤسسة تحت الإشهار مع وزارة التضامن الاجتماعي، نشأت فكرتها من مجموعة من الشباب المصري المتحمس لتعزيز قيم التعايش السلمي باستخدام منهجية ألعاب المحاكاة وتنفيذ مبادرات التنمية المجتمعية ، وتقديم الدعم للمستفيدين من خلال تبادل الخبرات. تتمثل مهمة المؤسسة في "دعم وتعزيز الوعي لدى الشباب عن طريق رفع الوعي وخلق فرص لعمليات التعلم التفاعلي باستخدام منهجيات المشاركة الفعالة والمستدامة لدعم تنمية الأفراد والمجتمعات المحلية". أما رؤية المؤسسة فهي "بناء مجتمع أكثر إدراكاً ووعياً وقدرة على تطوير جميع الموارد المتاحة ، بمشاركة جميع القطاعات".

http://simclub-eg.org/arabic/about-sim-club/

٩. المانحون

Federal Foreign Office

هذا المشروع ممول من الخارجية الفيدرالية الألمانية.

١٠. ختم الناشر

CRISP - Crisis Simulation for Peace e. V.

Ringbahnstraße 54
12099 Berlin
Germany
Tel: +49 30 634 133 76
E-Mail: hello@crisp-berlin.org
Website: http://www.crisp-berlin.org

CDS - Center for Development Services

4 Ahmed Pasha St., 10th floor Garden City,
Cairo, Egypt
Tel: +202 2795 7558
Fax: +202 2794 7278
Website: www.cds-mena.com

Y-LEAD