

**GHID – VERSIUNEA PENTRU PILOTARE
IN CADRUL PROIECTULUI
“EU VOTEZ PENTRU CA ... ”**

Editia Ianuarie 2009

Autori:

**Lia Sclifos, Veronica Cretu,
Dorian Furtuna, Serghei Lisenco**

**Copyright © Hilswerk Austria in Moldova,
Centrul de Training “CMB”**

Exercitiul de Simulare a Alegerilor In cadrul proiectului "Eu votez pentru ca ..."



Obiectivul general al proiectului "Eu votez pentru ca ... " este consolidarea capacitatilor si sporirea cooperarii intre ONG-urile moldovenesti pentru educarea si mobilizarea alegatorilor moldoveni sa participe la alegerile parlamentare din 2009.

In plus, proiectul intentioneaza:

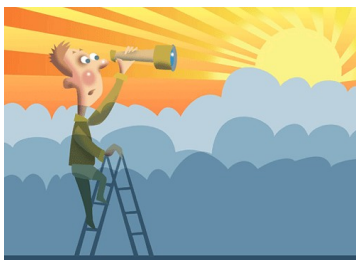
- Sa educe si sa sensibilizeze opinia alegatorilor moldoveni privind importanta participarii active a cetatenilor in dezvoltarea vietii comunitatii prin participarea la alegeri;
- Sa ofere alegatorilor moldoveni o platforma de Simulare a Alegerilor la nivel de comunitate, in care sa aiba posibilitatea de a discuta dificultatile comunitatii respective, de a identifica solutii, de a veni cu propuneri si de a participa la exercitiul de simulare a alegerilor;
- De a consolida capacitatile la nivel de comunitate cu scopul de a asigura facilitarea continua si organizarea zilei de Simulare a Alegerilor in Moldova.

ATENTIE: Diferenta dintre alegerile reale si cele din cadrul proiectului consta in aceea ca "partidele politice" se vor numi "grupuri de initiative" si vor fi initiate de catre elevii si tinerii din comunitate, iar membrii din comunitate vor veni sa "voteze" pentru "grupul de initiativa" care va avea cea mai inovativa solutie pentru o problema a comunitatii.

In fiecare comunitate in care se piloteaza acest proiect, vor fi initiate cel putin 2 grupuri de initiativa, precum si va fi constituita o Comisie Electorala, membrii careia vor fi tot tinerii din comunitate.

Solutiile identificate de catre grupurile de initiativa vor fi promovate si prezentate in forma de mesaj "electoral" prin intermediul dezbaterilor publice in ziua "alegerilor"/ziua cind sunt organizate alegeri simulate. Data pentru alegeri este stabilita de catre formatorii locali si echipa de proiect este informata cu cel putin o saptamina inainte de eveniment. Formatorii locali vor avea rolul de coordonator pentru comunitatea lor.

Scopul acestui exercitiu de simulare a alegerilor este pe de o parte, de a oferi posibilitate tinerilor din comunitatile rurale sa se implice in discutii ce tin de problemele comunitatii precum si identificarea solutiilor pentru aceste probleme. Pe de alta parte, membrii comunitatii vor avea posibilitatea sa-si sustina copii, nepotii, rude implicate in aceasta initiativa, venind sa "voteze" pentru ideile si propunerile identificate de catre tineri. Mai mult ca atat, populatia generala va intelege importanta participarii la alegerile reale si importanta votului fiecarui membru al comunitatii.



SUMAR AL EXERCITIULUI DE SIMULARE A ALEGERILOR PE FIECARE ETAPA

Obiectivele exercitiului:

1. Dezvoltarea abilitatilor de ascultare activa a discursurilor electorale;
2. Formarea motivatiei pentru participare in procese de luare a deciziilor in sectorul public.

Etapa 1. Informarea populatiei despre organizarea exercitiului de simulare.

Durata etapei 7-10 zile. (Atentie! Durata timpului pentru fiecare comunitate poate fi diferita)

La aceasta etapa formatorii locali formeaza doua grupe de initiativa care vor juca rolul de concurenti electorali. Membrii echipelor studiaza problemele comunitatii, aleg una prioritara si pregatesc solutii pentru aceasta. Drept rezultat sunt elaborate 2 discursuri (cu identificarea problemei si solutiilor) si materiale promotionale (postere) pentru promovarea acestor solutii.

Formatorii locali monitorizeaza activitatea grupurilor de initiativa si coordoneaza textul/continutul si designul discursului si materialelor promotionale cu expertii proiectului. Impreuna cu persoane de decizie din localitate formatorii locali pregatesc spatiu (o sala cu o capacitate de nu mai putin de 100 de persoane) pentru desfasurarea exercitiului.

Membrii comunitatii sunt informati despre obiectivul exercitiului, precum si despre ora si localul unde urmeaza sa se desfasoare exercitiul de simulare.

Etapa 2. Desfasurarea exercitiului de simulare.

Durata etapei pina la 3 ore. (Atentie! Durata timpului pentru fiecare comunitate poate fi diferita)

Aceasta etapa presupune 2 activitati principale: *dezbateri publice* si *votarea*.

Dezbateri publice sunt prezentate de catre reprezentantii grupurilor de initiativa. Moderatorul (de obicei din expertii proiectului, in unele situatii poate fi unul din formatorii locali) trebuie sa accentueze, ca scopul acestei dezbateri este motivarea comunitatii pentru rezolvarea problemelor prin metode participative.

La intrare in sala, in timpul inregistrarii, fiecare persoana va primi *buletinul de vot* de la reprezentantii grupurilor de initiative/comisiei electorale.

Algoritmul dezbaterii

- a) *3 minute*. **Facilitatorul** anunta scopul activitatii, regulile si etapele, tema dezbaterii si prezinta reprezentantii grupurilor de initiativa.
- b) *5-6 minute*. Reprezentantul **1** prezinta mesajul.
- c) *5-6 minute*. Reprezentantul **2** prezinta mesajul.
- d) *6 minute*. Facilitatorul ofera **publicului** posibilitatea de a adresa intrebari catre reprezentanti. Ar fi de dorit ca intrebarile sa fie oferite pe rind ambilor reprezentanti. Pentru asigurarea implicarii publicului, este posibil de oferit initial 1 minut pentru discutii in sala (in perechi sau grupuri a cite 3 persoane).
- e) *4 minute*. **Simpatizantii grupurilor** au posibilitatea de a tine discursuri scurte in

sustinerea mesajelor prezentate. In acest timp reprezentantii grupurilor pregatesc intrebari pentru oponent.

- f) *2-3 minute.* Reprezentantul **1** adreseaza intrebarile oponentului.
- g) *2-3 minute.* Reprezentantul **2** adreseaza intrebarile oponentului.
- h) *6 minute.* Facilitatorul ofera **publicului** posibilitatea de a adresa intrebari. Ar fi de dorit ca intrebarile sa fie oferite pe rind ambilor reprezentanti.
- i) *4 minute.* Facilitatorul ofera posibilitatea **publicului** pentru scurte (max. 30 secunde) reflectii, opinii.
- j) *2 minute.* Reprezentantul **1** sustine discursul final.
- k) *2 minute.* Reprezentantul **2** sustine discursul final.

Nota: repartizarea timpului este orientativa si poate fi modificata in dependenta de situatia concreta. Durata dezbaterii nu trebuie sa depaseasca 60 de minute.

La finisarea dezbaterii moderatorul apeleaza catre auditoriu sa-si exprime prin votare pozitia: care din problemele, prezentate de concurenti, trebuie sa fie rezolvata in primul rind? Moderatorul prezinta membrii comisiei de numarare a voturilor si procedura de votare.

Procedura de votare.

Durata - aproximativ 30 minute

Membrii comunitatii utilizeaza buletinele de vot, primite la intrare, pentru exprimarea opiniei. Comisia de numarare a voturilor (in numar de 3-5 persoane) este responsabila pentru respectarea ordinii linga urna de vot. Linga locul de votare trebuie sa fie pusa o masa/doua cu stilouri.

Prelucrearea si anuntarea rezultatelor.

Durata - aproximativ 30 minute

In timp ce comisia de numarare a voturilor prelucreaza buletinele, publicul poate sa observe expozitii de desene, eseuri cu tematica "Eu votez pentru ca..."

Unul din reprezentantii comisiei pentru numararea voturilor prezinta rezultatele.

Moderatorul face concluzii in care accentueaza:

- participarea activa a cetatenilor in procesul de votare este importanta pentru intelegerea prioritatii problemelor,
- rezultatele votarii exprima opinia comunitatii privind ordinea in care trebuie solutionate problemele comunitare,
- ambele probleme sunt importante si rezolvarea lor necesita implicarea intregii comunitatii.

Nota: luind in considerare ca obiectivul de baza a exercitiului este formarea motivatiei pentru participare in procesele de luare a deciziilor in sectorul public ci nu formarea abilitatilor de votare, procedura de votare trebuie sa fie cit mai simpla, fara tendinte de a reflecta toate exigentile procedurii reale, descrise in Codul Electoral. Moderatorul poate sa accentueze acest lucru inainte de a incepe votarea.

EXERCITIULUI DE SIMULARE A ALEGERILOR PE FIECARE ETAPA IN DETALII ...



ACTIVITATEA I. O Comunitate prospera.

Obiective:

La finele acestei activități elevii:

- Vor identifica problemele cu care se confruntă comunitatea lor.
- Vor clasifica problemele identificate după criteriile proprii.
- Vor manifesta disponibilitate de a se implica activ în rezolvarea lor, creînd crupuri de inițiativă.

Formarea grupurilor de inițiativa.

- Prezentarea proiectului ;
- Realizarea activitatii de brainstorming pentru identificarea problemelor din comunitate ;
- Formarea grupului de inițiativa pe problemele identificate.

Formatorul local va prezenta proiectul „Eu votez pentru că...”. O atenție deosebită se va pune pe obiective, activități, impact, oportunități pentru cei care se implică (suvenire, experiență, comunicare etc.)



Pas 1

Se prezinta:

- esența proiectului;
- scopul activității,
- importanța formării grupurilor de inițiativa pentru rezolvarea problemelor comunității.

Pas 2 Activitatea de grup pentru formularea problemelor cu care se confruntă comunitatea.

De obicei, problemele identificate în grupuri sunt formulate prea general și în mare parte dificile pentru a fi realizate la nivel de comunitate (migrație, salarii mici, indiferență etc.).



Sugestii pentru formatori: Pentru a evita acest risc în activitatea cu elevii este bine ca ei să realizeze o scriere liberă, continuînd fraza „Eu îmi iubesc comunitatea natală pentru că...”.

Scrierile vor fi prezentate în perechi, apoi în grupul mare.

Formatorul va mulțumi elevilor și apoi le va propune să se gîndească la ceea ce îi deranjează în comunitate. Se va face o lista comuna cu idei. Activitatea poate fi realizata in grup mare (impreuna cu toti elevii, dupa 1-2 minute de gindire individuala).

Aceste acțiuni metodologice vor minimaliza riscul formulării problemelor generale și vor centra activitatea ulterioară pe comunitatea natală.



Pas 3. Participanții sunt împărțiți în grupuri de cinci persoane. Fiecare grup realizeaza un brainstorming (asalt de idei) pentru a acumula cît mai multe idei cu referință la problemele din comunitate.

Sugestii pentru formatori:

Pentru a evita apariția problemelor foarte generale și irealizabile la nivel de comunitate facilitatorul va merge la fiecare grup pe rând pentru a dirija inițial procesul de lansare a ideilor, concretizând cele discutate.

Fiecare idee este notată de formator pe poster în timpul prezentărilor. Fiecare grup prezintă câte o idee pe rând (în mai multe tururi) pînă se epuizează toate ideile. Produsul final al activității este o listă comună de probleme.

Fiecare elev trece la tablă și bifează/markează 3 probleme pe care ar dori să le rezolve în comunitatea sa.

Facilitatorul face bilanțul prin numărarea bifelor, și subliniază 3 probleme care au acumulat cele mai multe voturi.



Pas 4. După selectarea a trei probleme, fiecare grup lucrează la concretizarea problemei (descrie, analizează posibilitatea rezolvării ei la nivel de comunitate, dau exemple concrete, propun sugestii/soluții etc.) în grupuri de inițiativă.

Analiza problemei utilizînd întrebările:

3. Care este problema prioritară?
4. De ce problema n-a fost rezolvată pînă acum?
5. De ce resurse materiale, financiare, umane este nevoie pentru rezolvarea ei?
6. De unde pot fi luate?
7. Ce idei/soluții prezentate pot fi utile în rezolvarea problemei?
8. Ce riscuri pot apărea în rezolvarea problemei?
9. Ce acțiuni pot fi proiectate pentru evitarea sau minimalizarea riscurilor?
10. Ce schimbări se pot produce în rezultatul rezolvării problemei la nivel de comunitate?

Sugestii pentru formatori:

Facilitatorul scrie cele trei probleme selectate la tablă. Fiecare elev își scrie numele sub problema la soluționarea căreia ar dori să se implice ulterior. Numărul maxim de participanți care își pot nota numele sub o problemă anume este 7. În cazul în care numărul elevilor depășește 21, formatorul are grijă ca numărul total de participanți să fie împărțit în 3 grupuri egale.

Facilitatorul va discuta cu elevii despre programul lor de activitate, prezentînd pe scurt sarcinile ce urmează a fi realizate.

Atenție! În activitatea de training (Formare de Formatori din 17-19 Decembrie 2008) a fost discutată deseori problema concurenței și impactul ei asupra activității de simulare, dar mai ales a celei de totalitate. Pentru a minimaliza riscul dezamăgirii este bine ca elevilor să li se explice că ei vor contribui la bunăstarea comunității și că nu sunt în concurs ci lucrează la probleme diferite, dar importante pentru dezvoltarea comunității.

ACTIVITATEA II. Elemente de mobilizare a comunității pentru rezolvarea problemelor. Exercițiul de simulare a campaniei electorale de către grupuri de inițiativă care vor propune soluții pentru problemele comunitare identificate

Pasul 1: Formatorul explică grupurilor formate structura unei campanii electorale.

O campanie electorală are două etape:

1. etapa de organizare, în care se creează echipa, se stabilesc obiectivele, se identifică

- problemele și soluțiile, se creează imaginea formațiunii (grupului de initiativa) si se elaborează mesajul;
2. etapa de promovare, în care se aplică tehnici de contactare a publicului-alegător (membriilor comunitatii) și de difuzare a mesajului.

Pasul 2: La aceasta etapa membrii echipelor vor veni cu un set de soluții pentru rezolvarea problemei abordate în campanie. Va avea loc selectarea celor mai relevante soluții și mobilizarea echipei în acumularea de argumente, statistici și exemple pentru fundamentarea respectivelor soluții și formularea mesajului de campanie.



Pasul 3: Grupurile de initiativa vor discuta despre potențialii alegători care vor fi sensibili față de tema de campanie selectată (problema). Participantii vor face o lista a potentialelor categorii (pensionari, profesori, tineri, agricultori etc.) si a mijloacelor de contactare a acestora pentru transmiterea mesajului.

Pasul 4:



Informația despre problemă, soluții, argumentele, datele despre alegători vor fi procesate, analizate și utilizate pentru elaborarea unui mesaj general al campaniei. Mesajul va reprezenta un text cu un volum de circa 1-2 foi A4, care va conține sinteza tuturor argumentelor identificate de echipă. În baza mesajului, vor fi elaborate discursurile electorale și materialele promoționale ale campaniei. Mai mult despre formularea mesajului vedeți în anexa la ghid.

Pasul 5:

Va fi identificată o denumire a grupului, care să fie coerentă cu tema promovată în mesaj și pe înțelesul (și pe placul) alegătorilor-țintă. De asemenea, va fi elaborată o siglă a grupului, care să corespundă criteriilor indicate în anexa acestui ghid. Este recomandabilă elaborarea unui slogan al campaniei, care, alături de denumire și siglă, vor constitui elementele distinctive și definitorii ale grupului.



ATENȚIE!!! În nici un caz nu vor fi utilizate culorile în promovarea electorală, din motive de asociere a acestora cu formațiunile politice real existente. Se vor utiliza doar culorile alb-negru în acest exercitiu. Va fi verificat cu maximă responsabilitate modul în care sunt elaborate mesajul campaniei și imaginea grupului, pentru a exclude din start asocieri și interpretări paralele campaniei electorale reale care se va desfășura între timp.

Pasul 6:



După ce vor fi elaborate și verificate mesajul și elementele de imagine ale campaniei, echipa va lucra asupra modalităților de promovare a mesajului către alegători.

Vor fi utilizate cel puțin două tehnici de promovare:

- discursul în public
- posterele electorale.

Pasul 7:

Va fi elaborat un discurs (conform regulilor și recomandărilor din anexă), prin care echipa să transmită mesajul în timpul contactelor directe cu publicul/membriilor comunitatii. De asemenea, va fi elaborat modelul unui poster, care să întrunească în sine principalele elemente de mesaj: denumirea grupului, sigla, sloganul, o imagine sugestivă și coerentă campaniei, un minim de text care va transmite ideea de bază a campaniei.



Pasul 8:



Echipa va purcede la etapa de promovare a mesajului, de recrutare a adeptilor și simpatizanților, pe care să-i antreneze în procesul de convingere a alegătorilor. La această etapă, este important să se desfășoare o campanie „pozitivă”, adică de promovare a propriului mesaj, fără criticarea și defăimarea celui alt grup și a mesajului acestuia.

Pasul 9:

Vor fi organizate întâlniri cu grupuri de potențiali alegători (colegi, profesori, cunoscuți ș.a.m.d.), în fața cărora va fi promovat mesajul grupului. La această etapă pot fi utilizate diverse tehnici de promovare, flash-mob-uri (anexa), campanie din ușă în ușă, afisarea posterelor, autocolantelor, în limita permisibilității (in locuri destinate anunturilor).



Pasul 10:

Unul-doi membri ai echipei de bază (dar poate fi și un aderent din afara echipei-fondatoare) se vor pregăti pentru etapa finală de promovare a mesajului – dezbaterile publice.

ACTIVITATEA III. Desfasurarea exercitiului de simulare a alegerilor.

Aceasta etapa presupune 2 activitati principale: *dezbateri publice* si *votare*.

1. Dezbateri publice sunt prezentate de reprezentantii grupurilor de initiativa. Moderatorul (de obicei din expertii proiectului, in unele situatii poate fi unul din formatori locali) trebuie sa accentueze, ca scopul acestor dezbateri este motivarea comunitatii pentru rezolvarea problemelor prin metode participative.

La intrare in sala, in timpul inregistrarii, fiecare persoana va primi *buletinul de vot* de la reprezentantii grupurilor de initiativa.

Algoritmul dezbaterii

- l) 3 minute. **Facilitatorul** anunta scopul activitatii, regulile si etapele, tema dezbaterii si prezinta reprezentantii grupurilor de initiativa.
- m) 5-6 minute. Reprezentantul **1** prezinta mesajul.
- n) 5-6 minute. Reprezentantul **2** prezinta mesajul.
- o) 6 minute. Facilitatorul ofera **publicului** posibilitatea de a adresa intrebari catre reprezentanti. Ar fi de dorit ca intrebarile sa fie oferite pe rind ambilor reprezentanti. Pentru asigurarea implicarii publicului, este posibil de oferit initial 1 minut pentru discutii in sala (in perechi sau grupuri a cite 3 persoane).
- p) 4 minute. **Simpatizantii grupurilor** au posibilitatea de a tine discursuri scurte in sustinerea mesajelor prezentate. In acest timp reprezentantii grupurilor pregatesc intrebari pentru oponent.
- q) 2-3 minute. Reprezentantul **1** adreseaza intrebarile oponentului.
- r) 2-3 minute. Reprezentantul **2** adreseaza intrebarile oponentului.
- s) 6 minute. Facilitatorul ofera **publicului** posibilitatea de a adresa intrebari. Ar fi de dorit

ca intrebarile sa fie oferite pe rind ambilor reprezentanti.

- t) 4 minute. Facilitatorul ofera posibilitatea **publicului** pentru scurte (max. 30 secunde) reflectii, opinii.
- u) 2 minute. **Reprezentantul 1** sustine discursul final.
- v) 2 minute. **Reprezentantul 2** sustine discursul final.

Nota: repartizarea timpului este orientativa si poate fi modificata in dependenta de situatia concreta. Durata dezbaterii nu trebuie sa depaseasca 60 de minute.

La finisarea dezbaterii moderatorul apeleaza catre auditoriu sa-si exprime prin votare pozitia: care din problemele prezentate de grupuri trebuie sa fie rezolvata in primul rind?

Moderatorul prezinta membrii comisiei de numarare a voturilor si explica procedura de votare.

ACTIVITATEA IV. Etapa de votare.

Obiective:

La finele acestei activități elevii:

- a) Vor aplica în comunitate cunoștințele acumulate despre procesul votării.
- b) Vor analiza procesul din perspectiva rezultatului obținut la votare.
- c) Vor aprecia rolul fiecărui cetățean în asigurarea obiectivelor de viitor.

Elevii grupurilor de initatia vor repartiza intre ei urmatoarele functii exercitate in timpul votari:

- w) cine va fi observator;
- x) cine va avea grijă de alegători;
- y) cine va face totalurile;
- z) cine va analiza procesul etc.

Elevii își vor realiza funcțiile repartizate, avînd grijă ca cetățenii din comunitate să se prezinte la procesul de votare, luare a deciziei. În acest scop vor utiliza toate materialele promotionale elaborate anterior.

La etapa initiala a campaniei, dupa analiza problemelor, unul dintre cele trei grupuri de initiativa isi va asuma unele roluri asemanatoare responsabilitatilor Comisiei Electorale si a biroului electoral:

3. anuntarea populatiei despre desfasurarea exercitiului de simulare
4. convingerea/motivarea populatiei pentru participarea la activitatea de simulare
5. distribuirea invitatilor/buletinelor de identitate
6. eliberarea buletinelor de vot participantilor la activitatea de simulare
7. numararea voturilor si anuntarea rezultatelor

În procesul de convingere / motivare a populației despre necesitatea participării la exercițiul de simulare membrii Comisiei Electorale completează listele electorale după modelul dat:

Lista electorală pentru exercițiul de simulare alegerilor				
Numele, prenumele			Invitație nr.	Semnătură

În baza acestor liste Comisia Electorală în ziua simulării va elibera buletine de vot. Procedura de eliberare a buletinului:

1. alegătorul (persoana care vine la activitatea de simulare) prezintă Invitația eliberată de membrii Comisiei Electorale în perioada anterioară
2. membrii CE verifică, dacă persoana este inclusă în listele electorale
3. după verificare alegătorul primește buletinul de vot și confirmă acest fapt prin semnarea în rubrica respectivă în lista electorală
4. persoanele care nu au invitatii vor fi incluse într-o lista suplimentară

În procesul votării Comisia Electorală este responsabilă pentru respectarea procedurii, pentru numărarea voturilor și prezentarea rezultatelor.

Vor fi prezentate rezultatele votării. Facilitatorii (local și național) vor felicita elevii, membrii comunității și vor pune accent pe colaborare, cooperare și nu concurență, pentru a evita stresul și sentimentul înfrângerii.

Procedura de vot va fi precedată de un succint discurs din partea coordonatorului, și tot el va ține o alocuțiune post-factum în care va încerca să tempereze spiritele și să-i motiveze pe participanți să promoveze în continuare ideile lor, în măsura în care aceste idei sunt oportune pentru comunitate.

De exemplu:

Stimați, elevi, membri ai comunității. Se spune că schimbarea nu este necesară pentru că supraviețuirea nu este obligatorie. Astăzi, prin prezența și implicarea Dvs. ați demonstrat că schimbarea este necesară și comunitatea vrea să supraviețuiască, face tot ce e posibil pentru aceasta. Elevii au selectat, analizat și prezentat soluții pentru realizarea a două probleme importante în comunitate. Prin decizie comună manifestată prin vot ați acordat prioritate problemei „.....”. Aceasta nu minimalizează importanța celeilalte probleme ci doar stabilește termeni diferiți pentru rezolvarea lor. Dacă în comunitate sunt resurse necesare pentru rezolvarea lor paralelă atunci nouă nu ne rămîne decît să vă felicităm încă odată, să vă dorim succes și mobilizare. Aveți un potențial deosebit, demonstrat de acești tineri frumoși la chip și suflet, activi, iubitori și responsabili. Vă felicităm pentru un început frumos și, anticipat, pentru un succes în dezvoltarea unei comunități prospere.

Facilitatorul va discuta cu elevii despre procesul de votare, despre rezultate, avantaje, limite etc.

La final, în aceeași zi sau ulterior elevii vor comunica cu colegii lor, vor analiza rezultatele în grupul de inițiativă, vor identifica dificultăți și succese remarcate, vor proiecta activitățile de implementare a planului de acțiuni pentru rezolvarea problemelor.

Întrebări pentru facilitarea discuției dintre alegători și reprezentanții grupelor de inițiativă în cadrul dezbaterilor publice, întîlnirilor cu alegătorii.

Întrebări:

5. Care este problema prioritară?
6. De ce problema n-a fost rezolvată pînă acum?
7. De ce resurse materiale, financiare, umane este nevoie pentru rezolvarea ei?
8. De unde pot fi luate?
9. Ce idei/soluții prezentate de oponenți pot fi utile în rezolvarea problemei?
10. Ce riscuri pot apare în rezolvarea problemei?
11. Ce acțiuni proiectați pentru evitarea sau minimalizarea riscurilor?
12. Ce schimbări se pot produce în rezultatul rezolvării problemei la nivel de comunitate?

Alte tipuri de întrebări care pot fi utilizate în campania electorală

8. Ce intenționați să realizați dacă veniți în parlament?
9. Cu care forțe politice sunteți dispuși să creați alianțe și de ce?
10. Ce ați face, întreprinde dacă ați afla că partidul Dvs. nu este printre favoriți la noi în comunitate?
11. Ce planificați să faceți pentru a reîntoarce cetățenii plecați în străinătate acasă?
12. Prin ce se deosebește programul Dvs de programul altor formațiuni? (se poate indica care)
13. Cum vedeți rezolvarea problemei teransnistrene?
14. Ce puteți propune pentru depășirea sărăciei în Republica Moldova?
15. Care domenii le considerați prioritate pentru investițiile străine?
16. Care este rolul tinerilor în formațiunea Dvs.?
17. De ce puneți accent în programul prezentat pe.....?
18. Care sunt acțiunile Dvs. după finisarea alegerilor cu în caz de câștig și în caz de pierdere?
19. Care este partea cea mai importantă a programului prezentat?
20. Care este partea cea mai reală pentru următorii 2 ani?
21. Cum poate fi rezolvată problema demografică în țară?
22. Ce programe economice intenționați să lansați?
23. Ce programe sociale intenționați să lansați?
24. Ce apreciați cel mai mult la rivalii Dvs.?
25. De ce credeți că sunteți cei mai potriviți pentru a guverna țara?
26. Relatați o experiență de succes din ultima legislatură?

Concluzii finale

Simulările pot fi realizate eficient doar cu implicarea responsabilă a facilitatorilor locali. Ghidul elaborat este un instrument care necesită o aplicare creativă, cu mici modificări în funcție de realitatea din comunitate și modul de derulare a activităților de pregătire.