

Guida per i moderatori del gioco di ruolo virtuale



Parlamento europeo

1. Introduzione

1.1 Scopo della guida

3

2. Informazioni sul gioco

2.1 Obiettivi

4

2.2 Chi può giocare?

5

2.3 Argomenti del gioco

2.4 Dati personali nel gioco

3. Come si gioca

3.1 Dimensioni del gruppo

6

3.2 Durata

3.3 Panoramica

3.4 Allestimento della stanza

7

3.5 Materiale necessario

8

3.6 Configurazione tecnica

3.7 Come avviare e gestire il gioco

9

4. Il gioco passo dopo passo

4.1 Avviare il gioco

10

11

4.2 Presentazione della proposta legislativa e tutorial del gioco

4.3 Presentazione dei gruppi politici

4.4 Presentazione dei gruppi della commissione e votazione

12

4.5 Raggruppamento in gruppi politici

4.6 Discussione in plenaria e prima votazione

13

4.7 Colpo di scena

14

4.8 Sessione plenaria e seconda votazione

4.9 Reazioni dei gruppi di interesse e risultati del gioco

4.10 In caso di rigetto

5. Prima del gioco

5.1 Come rappresentare opinioni diverse dalle mie

15

5.2 Alla scoperta dell'Unione europea

17

5.3 Alla scoperta del Parlamento europeo

18

5.3.1 Cos'è il Parlamento europeo e come funziona?

19

5.3.2 Viaggio virtuale nel Parlamento europeo

6. Durante il gioco

6.1 La realtà dei fatti

21

6.2 Glossario

25

6.3 Regole del gioco

29

7. Dopo il gioco

7.1 Sessione di resoconto

31

7.2 Commenti e valutazioni per iscritto

32

7.3 Insieme-per.eu

7.4 Offerta "Europa Experience"

8. Allegati

8.1 Allegato I: modulo di valutazione/commenti

33

8.2 Allegato II: materiale per il gioco

34

1. Introduzione

Benvenuti alla guida per i moderatori del gioco di ruolo virtuale del Parlamento europeo

Questo manuale fornisce una panoramica del gioco e le risorse per offrire a voi e al vostro gruppo di giocatori un'esperienza istruttiva e immersiva.

Qui troverete tutte le informazioni necessarie per garantire il regolare svolgimento del gioco e per preparare i giocatori a vivere un'esperienza ottimale prima, durante e dopo di esso.

La guida propone anche una serie di attività preparatorie supplementari per aiutare i giocatori a calarsi nei loro ruoli e una sessione di resoconto sugli insegnamenti tratti e sull'esperienza complessiva, a seconda del tempo che potrete dedicare al gioco.

Buon divertimento!

1.1 Scopo della guida



Benvenuti!

Questa guida serve come strumento di sostegno per i moderatori del gioco in diversi contesti didattici:

- **insegnanti con studenti di età pari o superiore a 16 anni;**
- **formatori ed educatori nell'ambito di programmi e attività di istruzione non formale;**
- **lavoratori presso centri della gioventù/comunità locali o simili;**
- **qualsiasi altro contesto adatto al gioco e al suo scopo.**

Questa guida fornisce ai moderatori informazioni su come configurare il gioco online e sui materiali e le attrezzature necessari nella stanza, oltre a una spiegazione del gioco passo dopo passo.

Contiene anche informazioni generali sull'**UE** e sul **Parlamento**, suggerimenti di attività preparatorie per aiutare i giocatori a calarsi nei loro ruoli e alcune domande guida per fare il punto sugli insegnamenti tratti durante il gioco.

Disegno di un personaggio del gioco: un giovane in giacca e cravatta, che rappresenta il presidente della commissione ENVI

2. Informazioni sul gioco

Questo gioco di ruolo virtuale simula il processo decisionale dell'Unione europea.

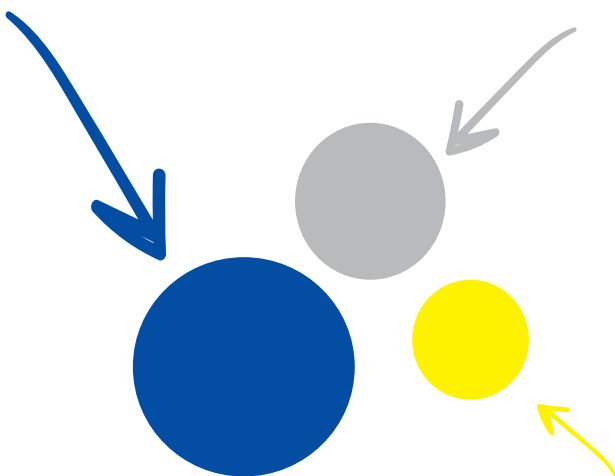
I giocatori vestono i panni di un **deputato al Parlamento europeo** e vengono assegnati a gruppi politici fittizi. Insieme ai loro colleghi **eurodeputati**, dovranno discutere, negoziare, trovare compromessi e votare una proposta legislativa per migliorare la vita delle persone in tutta l'**Unione europea**. Il gioco offre una versione semplificata della procedura legislativa dell'**UE** per facilitare la comprensione del ruolo del **Parlamento** e del lavoro e delle responsabilità dei **deputati** quali rappresentanti eletti direttamente dal popolo. L'obiettivo è di far vivere ai giocatori il processo democratico in prima persona e di incoraggiarli a essere cittadini attivi.

Il gioco è progettato per essere usato da gruppi in contesti didattici che possono variare dalle aule scolastiche, ai centri della gioventù, ai programmi di istruzione non formale. I giocatori si riuniscono e interagiscono nello stesso luogo mentre giocano sui propri dispositivi e seguono le istruzioni sullo schermo del moderatore. È possibile giocare anche in contesti diversi da quelli descritti sopra, purché i giocatori abbiano almeno 16 anni e il gioco sia usato per lo scopo previsto.

Questo gioco fa parte del "**Viaggio virtuale nel Parlamento europeo**", un progetto che mira ad avvicinare il Parlamento ai cittadini di tutta Europa. La piattaforma offre una vasta gamma di strumenti interattivi online per esplorare l'istituzione e approfondire sia il lavoro dei **deputati** che la storia europea.

Per saperne di più sul Viaggio virtuale nel Parlamento europeo: <https://digital-journey.europarl.europa.eu/#/it/>

2.1 Obiettivi



Con questa esperienza didattica coinvolgente e divertente, il **Parlamento europeo** vuole dare ai giovani di tutta Europa l'opportunità di vestire i panni di un **eurodeputato** e vivere in prima persona il processo legislativo e decisionale dell'**UE** nella propria scuola o comunità.

Il gioco è incentrato sull'importanza di collaborare per il bene della società, incoraggia i giocatori a interagire (tra loro) per trovare un compromesso e mette a disposizione una piattaforma per migliorare le proprie competenze, come l'oratoria e la diplomazia.

Infine, il **Parlamento** si augura che il gioco migliori la comprensione del funzionamento dell'**UE** e del ruolo del **Parlamento** in quanto rappresentante del **popolo**, favorendo così la partecipazione alla democrazia europea e la responsabilizzazione dei cittadini come potenziali elettori alle elezioni europee.

2. Informazioni sul gioco

2.2 Chi può giocare?

Questo gioco di ruolo virtuale è pensato principalmente per i giovani di età compresa tra i **16 e i 18 anni** che non conoscono il funzionamento dell'UE o del Parlamento europeo.

Tuttavia, chiunque abbia almeno 16 anni può giocare, indipendentemente dalle conoscenze o dall'esperienza.

2.3 Argomenti del gioco

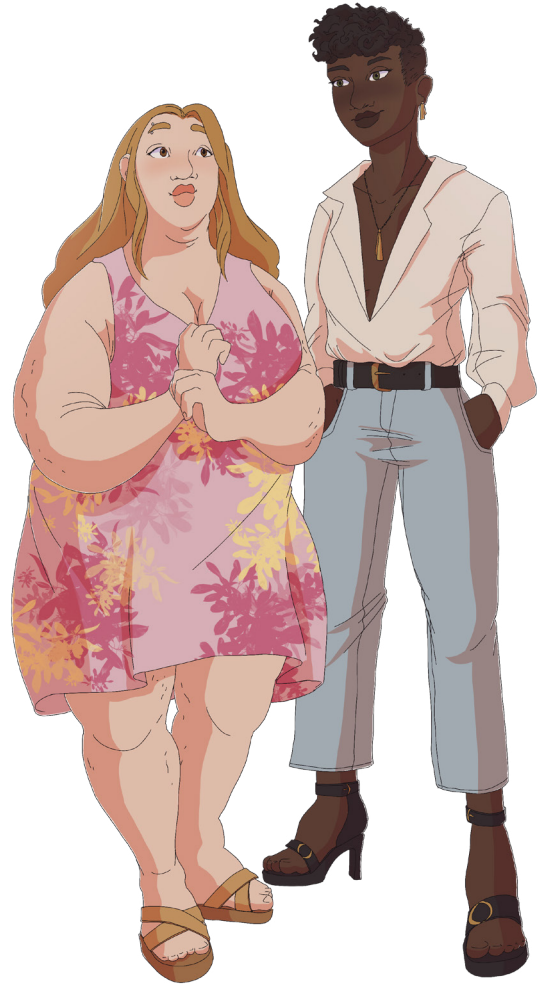
- Parlamento europeo
- Processo decisionale
- Procedura legislativa dell'UE
- Unione europea
- Democrazia partecipativa
- Sviluppo di competenze trasversali

2.4 Dati personali nel gioco

Il gioco di ruolo non raccoglie alcun dato personale, anche se per giocare è necessario connettersi online.

Si tratta di un'applicazione basata sul web a cui i giocatori accedono tramite **URL** in un browser, direttamente dal proprio dispositivo (telefono, tablet o computer) e senza dover scaricare nulla. Per giocare non è necessario registrarsi.

All'inizio del gioco, a ogni giocatore viene assegnato in modo casuale il nome di un **eurodeputato** fittizio. Il giocatore non deve quindi fornire alcuna informazione personale, come nome, età o altro.



Disegno di personaggi del gioco: due giovani donne, commercianti indipendenti, vestite in modo casual

L'**indirizzo IP** è sempre lo stesso per tutti i giocatori in ogni sessione di gioco. Non è prevista alcuna geolocalizzazione o raccolta di dati. Il gioco memorizza due informazioni sul localhost del giocatore: il **PlayerID** che è stato assegnato in modo casuale e lo stato di avanzamento del gioco.

Per funzionare correttamente, il gioco utilizza i **dati localStorage** (un documento caricato sul browser), che vengono eliminati e rimossi dopo la fine del gioco o dopo 12 minuti di inattività.

I dati **localStorage** sono impostati per rimanere "**locali**". Ciò significa che i dati memorizzati non vengono inviati in rete ad alcun server. I dati **localStorage** sono persistenti. Quindi, se il giocatore chiude il browser, la sessione di gioco può essere ripristinata, a meno che non sia stata aperta in modalità anonima o in incognito.

3. Come si gioca

3.1 Dimensioni del gruppo



Disegno di tutti i personaggi
del gioco in gruppo

Per un'esperienza di gioco ottimale, il gruppo dovrebbe comprendere tra i 16 e i 28 giocatori. Nel complesso, il gioco può supportare da 12 a 40 giocatori.

3.2 Durata

La durata del gioco è di circa 60 minuti. Potete destinare altri 30 minuti alla sessione di resoconto.



3.3 Panoramica

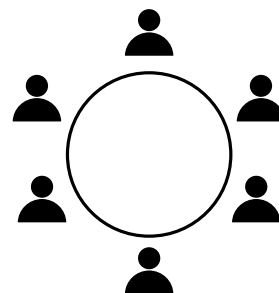
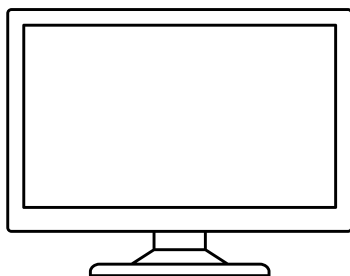
Per com'è progettato il gioco, il **moderatore** e i **giocatori** devono trovarsi fisicamente nello stesso luogo e devono essere collegati al gioco via Internet tramite i loro dispositivi.

Di seguito troverete informazioni su come organizzare lo spazio e sui passaggi tecnici necessari per avviare e gestire il gioco.

Durante il gioco, ai giocatori verrà chiesto di assumere tre diverse configurazioni a seconda dell'attività (ad esempio discussione o votazione).

- **Gruppi politici:** all'inizio del gioco, i giocatori vengono assegnati in modo casuale a quattro gruppi politici diversi (Solidarietà, Ecologia, Tradizione e Libertà). In alcune fasi del gioco, i giocatori dovranno riunirsi con gli altri membri del gruppo politico per discutere di come votare.
- **Gruppi di commissione:** i giocatori vengono divisi in modo casuale in due gruppi di commissione per discutere e votare gli emendamenti.
- **Plenaria:** tutti i giocatori si riuniscono (ad esempio in un grande cerchio) per discutere e votare. Il gioco prevede due plenarie: nella prima, il portavoce nominato da ciascun gruppo politico dovrà prendere la parola per cercare di convincere gli altri colleghi su come procedere.

3. Come si gioca



3.4 Allestimento della stanza

Dato che i giocatori devono assumere configurazioni diverse, la stanza dovrebbe essere facile da allestire e abbastanza spaziosa da contenere comodamente tutti i partecipanti.

Indipendentemente da dove siedono, i giocatori devono poter vedere lo schermo del moderatore in ogni momento per seguire le istruzioni. Il moderatore dovrebbe sempre avere una visione complessiva del gruppo e dei profili dei giocatori, in modo da poter fornire assistenza se e quando necessario.

Alla luce di quanto sopra, vi invitiamo a tenere conto delle seguenti raccomandazioni.

- La stanza dovrebbe avere una connessione Wi-Fi stabile, in modo che tutti i giocatori possano connettersi simultaneamente e rimanere connessi per tutta la durata del gioco (a meno che non utilizzino la propria connessione dati).
- Dovrebbe esserci uno schermo da collegare a un computer. Questo schermo dovrebbe essere abbastanza grande da essere visibile a tutti i giocatori.
- Dovrebbe esserci abbastanza spazio per consentire ai giocatori di dividersi e riunirsi facilmente nelle diverse configurazioni di gruppo. Anche il mobilio dovrebbe essere facile da riorganizzare.

- Dovrebbe esserci almeno un posto a sedere per ciascun giocatore (non necessariamente una sedia: vanno bene anche cuscini, sgabelli, ecc.).
- Il gioco dovrebbe iniziare con tutti i giocatori seduti in cerchio, in modo che possano vedersi in volto.
- La stanza dovrebbe essere suddivisa in quattro aree diverse, una per ciascun gruppo politico, in modo che i giocatori possano vedere lo schermo del moderatore in qualsiasi momento senza essere disturbati dagli altri gruppi. Ogni area dovrebbe essere abbastanza grande da ospitare un quarto dei giocatori.
- Dovrebbero esserci due aree designate per i gruppi di commissione. Queste aree possono anche sovrapporsi a quelle destinate ai gruppi politici; l'importante è che siano abbastanza grandi da ospitare la metà dei giocatori.
- I portavoce dovrebbero avere un posto dal quale potersi rivolgere a tutti i giocatori. Questo posto può essere lo stesso per tutti i portavoce. Se il gruppo è seduto in cerchio, i portavoce possono semplicemente alzarsi e parlare.
- Ciascun gruppo politico dovrebbe avere a disposizione penne e schede di attività (**cf. allegato II**) per prendere nota di argomentazioni e punti di discussione.

IMPORTANTE! Se non è possibile allestire la stanza in maniera ottimale, si possono adottare altre soluzioni; ciò che conta è che lo schermo del moderatore sia sempre visibile a tutti i giocatori per tutta la durata del gioco.

3. Come si gioca

3.5 Materiale necessario

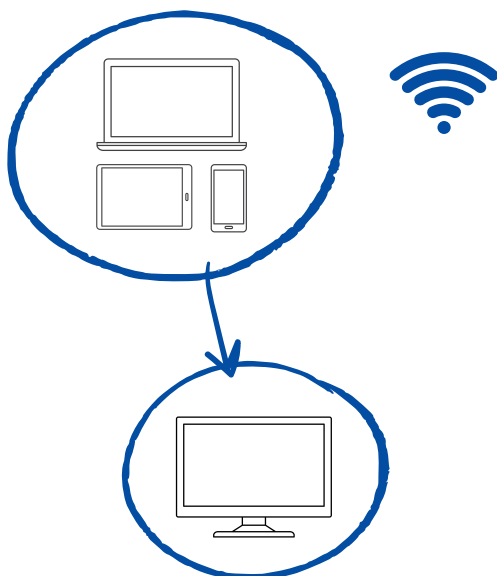
Per questo gioco di ruolo virtuale non serve materiale aggiuntivo. Per offrire ai giocatori la migliore esperienza possibile, consigliamo però di tenere a portata di mano i seguenti oggetti:

- una penna per ciascun giocatore;
- nastro adesivo e forbici;
- una stampante;
- schede di attività per prepararsi ai negoziati e annotare i punti di discussione (cfr. allegato II);
- stampe dei loghi dei gruppi politici e delle denominazioni delle commissioni (cfr. allegato II) per contrassegnare le aree nella stanza;
- codice QR per consentire ai giocatori di accedere facilmente al gioco (cfr. allegato II);
- moduli di commenti/valutazione (cfr. allegato I).



Disegno di un personaggio del gioco: una giovane volontaria di insieme-per.eu che porta gli occhiali

3.6 Configurazione tecnica



Per ospitare il gioco servono: un dispositivo connesso a Internet, come un **laptop**, un **PC** o un **tablet**, con una connessione a banda larga di almeno **5 Mbps**;

- un **monitor**, un **proiettore** o un **televisore**, da collegare al dispositivo, che sia abbastanza grande da essere visibile a tutti e abbia una risoluzione dello schermo di almeno **1280x720 pixel** per un'esperienza di gioco ottimale;
- un browser aggiornato, come:
 - **Chrome 96** e versioni successive;
 - **Firefox 95.0** e versioni successive;
 - **Safari 15** e versioni successive;
 - **Edge 96.0** e versioni successive.

Tutti i giocatori devono avere un dispositivo connesso a Internet, come uno smartphone, un tablet o un laptop.

3. Come si gioca

3.7

Come avviare e gestire il gioco

Per avviare il gioco in modalità moderatore, aprite la pagina all'indirizzo <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu> e fate clic su **"Nuovo gioco"**. Vi sarà chiesto di selezionare uno scenario, dopodiché comparirà una schermata con un **codice stanza**. Comunicate questo codice ai giocatori che vogliono partecipare.

I giocatori possono partecipare aprendo la pagina all'indirizzo <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu> (o scansionando il codice QR fornito nell'**allegato II**) e facendo clic su **"Partecipa"**. A questo punto, dovranno inserire il codice stanza che compare sullo schermo del moderatore.

Quando tutti i giocatori si sono collegati, fate clic su **"Avvio"** per lanciare il gioco. Il gioco si svolge perlopiù in modo automatico, ma serve l'intervento del moderatore per avviare le discussioni e le votazioni. Per aiutare il moderatore, in questa guida abbiamo creato una sezione intitolata **"Il gioco passo dopo passo"** che fornisce una panoramica dettagliata delle sequenze di gioco e alcuni nostri suggerimenti sulla mediazione.

Importante: in qualità di moderatori, potete mettere in pausa e velocizzare i filmati e le discussioni a tempo, comprese le votazioni. Ricordate, però, che non potrete tornare indietro alle sequenze già passate.

Se un giocatore perde la connessione

Se un giocatore viene disconnesso durante il gioco perché per sbaglio chiude il browser, perde la connessione a Internet o altro, può ricollegarsi aprendo la pagina all'indirizzo <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu> e facendo clic su **"Partecipa"**.

Se resta disconnesso per meno di 12 minuti, il giocatore dovrebbe rientrare con lo stesso nome del **deputato assegnatogli in precedenza**.

Se resta inattivo o disconnesso per più di 12 minuti, il giocatore non sarà in grado di rientrare con lo stesso nome e potrebbe essere assegnato a un altro gruppo politico.

Se il gioco deve essere riavviato

Se, per qualsiasi motivo, il gioco deve essere riavviato, assicuratevi di chiudere il browser attivo e chiedete ai giocatori di fare lo stesso. La nuova sessione di gioco può essere avviata 3 minuti dopo la chiusura di quella precedente.



4. Il gioco passo dopo passo

Per aiutare i moderatori, abbiamo preparato una panoramica di ciascuna fase del gioco, con suggerimenti sulla navigazione e la mediazione, e una serie di consigli su come organizzare al meglio la sessione e lo spazio.

In generale, data la natura immersiva del gioco, consigliamo di invitare i giocatori a porre le loro domande dopo la fine del gioco, ad esempio durante la sessione di resoconto.

Il gioco è progettato per scorrere da solo: i protagonisti (**Marie, la Presidente del Parlamento europeo, e Conor, il presidente della commissione ENVI**) guideranno i giocatori passo dopo passo. Il compito del moderatore è perlopiù quello di garantire che i giocatori abbiano lo spazio, i materiali e l'assistenza tecnica necessari per calarsi al meglio nel ruolo di **eurodeputati**. A volte, i giocatori potrebbero aver bisogno di un piccolo incoraggiamento non solo durante i dibattiti e i discorsi, ma anche per raggiungere compromessi a beneficio dei cittadini dell'UE.

Le uniche azioni che il moderatore deve compiere sullo schermo sono l'avvio delle discussioni a tempo, delle votazioni e delle sequenze di gioco (le relative istruzioni compariranno sullo schermo del moderatore). Il moderatore può mettere in pausa o velocizzare le sessioni a tempo premendo sugli appositi pulsanti nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Non è però possibile tornare indietro alle sequenze già passate.



Disegno del personaggio del gioco che rappresenta la Presidente del Parlamento europeo: una donna di mezza età, che tiene delle cartelline con dei documenti

4. Il gioco passo dopo passo

4.1

Avviare il gioco

Dopo aver fatto clic su **"Nuovo gioco"** e aver selezionato uno scenario, invitate i giocatori di aprire la pagina all'indirizzo <https://virtual-role-play-game.digital-journey.euoparl.europa.eu> o a scansionare il **codice QR** che figura nell'**allegato II** per partecipare. Ai giocatori verrà assegnato il nome di un **eurodeputato** fittizio, con tanto di paese di origine e gruppo politico di appartenenza.

4.2

Presentazione della proposta legislativa e tutorial del gioco

Una volta che tutti i giocatori si sono collegati, **Marie, la Presidente del Parlamento europeo**, darà loro il benvenuto come **deputati** neoeletti. Dopo che il moderatore fa clic su **"Inizia"**, Marie presenterà i dettagli della proposta legislativa che i deputati dovranno discutere, oltre ad alcuni aspetti del gioco.

4.3

Presentazione dei gruppi politici

A questo punto, i giocatori dovrebbero dividersi in base al gruppo politico loro assegnato. L'assegnazione è casuale e i giocatori non possono cambiare il loro gruppo politico una volta assegnato. Se pensate che i giocatori possano avere difficoltà a rappresentare opinioni diverse dalle loro, consigliamo di organizzare una sessione preparatoria per farli esercitare con il gioco di ruolo. Le attività raccomandate sono indicate nella sezione **"Prima del gioco"**. In preparazione a questa fase, sarebbe opportuno dividere già la stanza in quattro aree contrassegnate dai loghi dei gruppi politici (allegato II). Il moderatore dovrebbe invitare i giocatori a recarsi nello spazio dedicato al loro gruppo politico, presentarsi agli altri membri e iniziare a leggere il programma del gruppo, le posizioni dei gruppi di interesse e gli emendamenti. Se avanza tempo, invitate i giocatori a leggere anche il materiale degli altri gruppi. Nello stesso menù, che compare nell'angolo in basso a destra dello schermo, si trovano anche le regole del gioco. Consigliamo di invitare i giocatori a usare le schede di attività per annotare i loro emendamenti, il gruppo politico con cui potrebbero trovare più facilmente un compromesso e qualsiasi altra informazione utile.

Logo del gruppo politico fittizio Tradizione, che ritrae una casa



Casa/Tradizione

Logo del gruppo politico fittizio Solidarietà, che ritrae un cuore



Cuore/Solidarietà

Logo del gruppo politico fittizio Ecologia, che ritrae un albero



Albero/Ecologia

Logo del gruppo politico fittizio Libertà, che ritrae un mappamondo



Mappamondo/Libertà

4. Il gioco passo dopo passo

4.4 Presentazione dei gruppi della commissione e votazione

Dopo aver acquisito familiarità con il materiale del gruppo, i giocatori vengono informati sul ruolo delle commissioni parlamentari e poi assegnati a uno dei due gruppi della commissione. Per questa fase, consigliamo di dividere lo spazio in due con le scritte **"Gruppo della commissione 1"** e **"Gruppo della commissione 2"** (allegato II). Dato che nel gioco non ci sono sovrapposizioni tra le attività delle commissioni e quelle dei gruppi politici, per la divisione in due si possono occupare anche le aree già assegnate ai gruppi politici.

All'interno di ciascun gruppo, i giocatori dovrebbero discutere, trovare un compromesso e poi votare due emendamenti (su quattro) da presentare in plenaria. Gli emendamenti presentati ai due gruppi della commissione sono diversi: otto in totale, quattro per gruppo, ma solo due per gruppo possono raggiungere la plenaria. Durante la fase di discussione, potreste dover incoraggiare i giocatori a intervenire e a confrontarsi con gli altri in modo rispettoso. In questo caso, le schede di attività (allegato II) possono rivelarsi particolarmente utili.

Durante la votazione, ricordate ai giocatori di seguire le istruzioni sui loro dispositivi e di votare per un massimo di due emendamenti. Possono anche scegliere di astenersi o di respingere tutti gli emendamenti. I voti non espressi entro lo scadere del tempo saranno conteggiati automaticamente come astensioni. Perché i loro voti siano conteggiati, i giocatori devono fare clic su "Vota".

Allo scadere del tempo, i risultati delle votazioni compariranno sullo schermo del mediatore. Se nessun emendamento ottiene la maggioranza dei voti, cfr. sezione 4.10 (**"In caso di rigetto"**).

4.5 Raggruppamento in gruppi politici



Casa/Tradizione



Albero/Ecologia



Cuore/Solidarietà



Mappamondo/Libertà

I giocatori sono invitati a rientrare nei rispettivi gruppi politici per discutere gli emendamenti approvati, decidere una posizione comune per la votazione in plenaria e trovare un modo per convincere gli altri deputati a sostenere il loro punto di vista. In questa fase i giocatori sono anche invitati a nominare un portavoce. È opportuno ricordare loro di preparare alcuni punti di discussione per presentare il parere del gruppo sulla proposta legislativa.

Invitate i giocatori a usare le schede di attività (allegato II) per preparare punti di discussione e argomentazioni.

4. Il gioco passo dopo passo

4.6 Discussione in plenaria e prima votazione

I giocatori sono invitati a partecipare alla sessione plenaria: dite loro di disporsi in cerchio, in modo che tutti possano guardarsi in volto e vedere lo schermo del moderatore. Anche se, durante le plenarie del **Parlamento europeo**, la disposizione è diversa, un cerchio garantisce un approccio più partecipativo e amichevole alle discussioni. Il centro del cerchio può essere usato come "podio" per i portavoce e per tutti gli altri deputati che desiderano intervenire. Di fatto, dopo che il gioco ha invitato tutti i portavoce a presentare la posizione del proprio gruppo, gli altri deputati possono prendere la parola per partecipare al dibattito.

In qualità di mediatori, spetta a voi garantire che ogni gruppo e ogni deputato interessato a partecipare possano dire la loro entro lo scadere del tempo.

Una volta terminato il tempo, il gioco aprirà la sessione di votazione. I giocatori saranno invitati a votare prima ciascun emendamento singolarmente, proprio come avviene nella realtà (possono votare a favore, contro, oppure astenersi), poi la proposta nel suo insieme.

I risultati compariranno sullo schermo, così che i giocatori possano valutare l'efficacia dei loro negoziati.

Se la proposta è approvata, Marie la trasmette al Consiglio dell'Unione europea.

Se invece viene respinta, cfr. sezione 4.10 ("In caso di rigetto").



Disegno dei deputati al Parlamento europeo che votano per alzata di mano durante una sessione plenaria

4. Il gioco passo dopo passo

4.7 Colpo di scena

Un evento imprevisto colpisce la comunità e spinge il **Consiglio dell'Unione europea** a modificare in modo sostanziale la posizione del Parlamento. I giocatori sono costretti a rivedere posizioni e strategie e a valutare un compromesso.

4.8 Sessione plenaria e seconda votazione

Con i giocatori nuovamente seduti in cerchio, date il via a una sessione di dibattito per consentire ai **deputati** di trovare una soluzione comune: accettare le modifiche del **Consiglio**, tornare alla posizione iniziale del **Parlamento** o sostenere un emendamento di compromesso.

Ai giocatori verrà ricordato che il loro ruolo è quello di lavorare nell'interesse dei **cittadini dell'UE**.

Allo scadere del tempo, Marie annuncia se la legge è stata approvata o meno.

4.9 Reazioni dei gruppi di interesse e risultati del gioco

Dopo l'annuncio, i giocatori scoprono le reazioni dei portatori di interessi, che spiegano anche gli effetti di questa decisione sulla loro vita quotidiana.

I risultati del gioco mostrano informazioni riguardanti:

- **gli emendamenti che hanno ricevuto il maggior sostegno;**
- **il gruppo politico che ha tutelato meglio gli interessi dei suoi portatori di interessi.**

Sia le reazioni dei gruppi di interesse che i risultati del gioco sono informazioni utili per la sessione di resoconto.

4.10 In caso di rigetto

Se nessun emendamento ottiene la maggioranza dei voti in commissione o non viene approvato in nessuna delle due sedute plenarie, Marie annuncia che la proposta non può essere portata avanti. Ai giocatori verranno mostrate le reazioni dei portatori di interessi e ai portavoce dei gruppi politici verrà chiesto di tenere una conferenza stampa per rispondere alle preoccupazioni del pubblico.

In questo caso, i giocatori possono usare le schede di attività (**allegato II**) per preparare un discorso in cui rispondere alle preoccupazioni emerse a causa del mancato accordo.

5. Prima del gioco

Per questo gioco di ruolo virtuale non serve alcuna preparazione da parte dei giocatori.

5.1 Come rappresentare opinioni diverse dalle mie

Nel gioco i giocatori vengono assegnati a un gruppo politico scelto in modo casuale, il che significa che potrebbero dover rappresentare opinioni e posizioni diverse dalle loro. Questo non è un compito facile per tutti. Se volete preparare il gruppo, vi consigliamo di organizzare una sessione in cui i giocatori devono confrontarsi su diversi argomenti seguendo i programmi dei gruppi politici.

Lo scopo dell'esercizio è di assicurarsi che i giocatori si sentano a proprio agio quando rappresentano opinioni diverse dalle loro.

- Dividete i partecipanti in quattro gruppi (Tradizione/Ecologia/Solidarietà/Libertà) di uguali dimensioni.
- Consegnate a ciascun gruppo una versione stampata del rispettivo programma: avranno 10 minuti per leggerlo e discutere i valori del gruppo.
- Preparate dei bigliettini con argomenti pertinenti al dibattito e chiedete a uno dei partecipanti di sceglierne uno a caso, senza che possa vederne il contenuto.

A seconda del livello di conoscenza che i partecipanti hanno del Parlamento e dell'Unione europea, può anche essere utile organizzare una o più sessioni preparatorie sui seguenti argomenti:

- Come rappresentare opinioni diverse dalle mie
- Alla scoperta dell'Unione europea
- Alla scoperta del Parlamento europeo

- Una volta estratto l'argomento del dibattito, date ai giocatori 10 minuti per preparare argomentazioni coerenti con i programmi del loro gruppo. Invitateli a usare le schede di attività (**allegato II**) per preparare argomentazioni e interventi.

- Preparatevi a fare da moderatori e chiedete ai partecipanti di sedersi in cerchio. Pensate a 3-5 domande relative all'argomento del dibattito. Anzitutto, date a ciascun gruppo 1 minuto per presentare la propria posizione sull'argomento. Poi, iniziate a porre le domande e date a tutti i gruppi la possibilità di rispondere. Il dibattito dovrebbe durare 20 minuti.

- Concludete il dibattito ringraziando tutti per la partecipazione.

- Cominciate la sessione di resoconto chiedendo ai partecipanti:

1. "Quanto è stato difficile (o facile) rappresentare opinioni che magari sono diverse dalle vostre?"

2. "Cosa avete imparato da questa esperienza?"

3. "Cosa fareste di diverso la prossima volta?"

Questa parte della sessione dovrebbe durare 15 minuti.

5. Prima del gioco

Programmi



Logo del gruppo politico
fittizio Tradizione, che
ritrae una casa

Casa/Tradizione

Vogliamo mantenere la stabilità difendendo i valori tradizionali e i pilastri della società, come gli agricoltori e gli allevatori.

Crediamo che la società moderna e l'ingerenza dello Stato minaccino le tradizioni.

Sosteniamo le iniziative dell'UE e degli Stati membri che non comportano grandi cambiamenti e che non sono eccessivamente costose.



Logo del gruppo politico
fittizio Solidarietà, che
ritrae un cuore

Cuore/Solidarietà

Vogliamo una società equa, basata sulla solidarietà e che aiuti attivamente le persone più povere e vulnerabili.

Sosteniamo le iniziative dell'UE e degli Stati membri che mirano a garantire a tutti pari accesso ai diritti di base, come la salute, il lavoro e l'istruzione.

Crediamo che il bene di tutti debba sempre prevalere sulle libertà personali.



Logo del gruppo politico
fittizio Ecologia, che
ritrae un albero

Albero/Ecologia

Crediamo che i cambiamenti climatici e la protezione dell'ambiente siano una priorità che l'UE e gli Stati membri devono difendere e nella quale devono investire.

Pensiamo che la solidarietà e le libertà personali non dovrebbero mai essere messe in discussione.

È tempo di ridurre i consumi e chi inquina deve assumersi le proprie responsabilità.



Logo del gruppo politico
fittizio Libertà, che ritrae
un mappamondo

Mappamondo/Libertà

Sosteniamo le imprese e l'innovazione, perché sono la base per una società forte e prospera.

Siamo dell'idea che le libertà personali debbano sempre essere protette.

Crediamo che l'UE e gli Stati membri dovrebbero lasciare alle imprese un po' di flessibilità nel decidere come affrontare le sfide.

5. Prima del gioco

5.2 Alla scoperta dell'Unione europea

È importante sapere quali sono le fondamenta, i valori, la storia e gli Stati membri dell'Unione europea. Le attività proposte di seguito, che utilizzano la metodologia di apprendimento basato sul gioco, illustrano ai partecipanti i principali concetti legati all'UE in modo divertente e coinvolgente.

Sono state ideate per le classi scolastiche nell'ambito dello strumento educativo "Europe@ school - Lezioni attive sull'Unione europea" e del programma "Scuola ambasciatrice del Parlamento europeo", ma possono essere utilizzate anche in altri contesti didattici.

Per aiutare i giocatori a prepararsi per l'esperienza del gioco di ruolo virtuale, consigliamo i seguenti moduli:

- **Gli Stati membri dell'UE (modulo 2)**
- **Storia e fatti dell'UE (modulo 3)**
- **L'UE nella nostra vita quotidiana (modulo 4)**
- **Valori dell'UE (modulo 5)**

Tutti i moduli e i relativi contenuti sono disponibili [qui](#).

Ogni modulo contiene linee guida e materiale di sostegno per i moderatori. Le attività durano tra i 20 e i 40 minuti. Inoltre, è possibile consultare i video animati del Parlamento europeo (ciascuno di durata inferiore a un minuto) indicati di seguito.

Fate clic sul riquadro corrispondente per aprire il collegamento:



Che cos'è l'UE?

Quali sono i valori dell'UE?

Quali sono i poteri dell'UE?

Cos'è il mercato unico europeo?

I vantaggi dell'Unione europea

Che cosa fa l'UE per me?

Che cosa mi dà l'UE?

Quanto mi costa l'UE?

L'UE è ancora importante?

5. Prima del gioco

5.3 Alla scoperta del Parlamento europeo

Il gioco di ruolo virtuale presenta il processo decisionale del Parlamento europeo e una versione semplificata della procedura legislativa dell'UE. Per capire meglio il Parlamento (come funziona, la sua struttura e il modo in cui i deputati rappresentano i cittadini), di seguito proponiamo alcune risorse utili per aiutare i giocatori ad ampliare le loro conoscenze e ottenere il massimo dal gioco:

- **Brevi video sul funzionamento del Parlamento**
- **Viaggio virtuale nel Parlamento europeo**

Sentitevi liberi di usare le risorse nel modo più adatto alla situazione: come attività di gruppo o individuale seguita da un quiz, come introduzione a un dibattito o come parte di un percorso di apprendimento sul funzionamento del Parlamento.



Disegno dell'edificio del Parlamento europeo a Strasburgo

5. Prima del gioco

5.3.1

Cos'è il Parlamento europeo e come funziona?

Il **Parlamento europeo** ha realizzato una serie di video (ciascuno di durata inferiore a un minuto) che spiegano in modo semplice e divertente cosa è e come funziona.

Consigliamo di guardare almeno quelli elencati di seguito:



Che cos'è il Parlamento europeo?

Votare alle elezioni europee

Come mi rappresentano gli eurodeputati?

Come puoi far sentire la tua voce?

Il processo decisionale dell'UE

5.3.2

Viaggio virtuale nel Parlamento europeo

Il Parlamento europeo ha sede a Bruxelles, Strasburgo e Lussemburgo. Ha anche una rete di mostre multimediali e interattive chiamata "**Esperienza Europa**" diffusa in tutto il continente (per saperne di più, fate clic [qui](#)).

Ma dato che non tutti hanno la possibilità di visitare il Parlamento o le altre strutture, abbiamo sviluppato un'altra gamma di strumenti per portare il Parlamento direttamente nelle case, nelle scuole e nelle comunità dei cittadini europei.

Il [Viaggio virtuale nel Parlamento europeo](#) propone quattro esperienze interattive gratuite, disponibili nelle 24 lingue ufficiali dell'UE. L'obiettivo è di dare ai cittadini l'opportunità di conoscere, scoprire ed esplorare il Parlamento ovunque si trovino, attraverso piattaforme immersive e interattive.

Disegno di un personaggio del gioco: un giovane allevatore, vestito in modo casual, con un cappello di paglia in testa



5. Prima del gioco

Come integrare questi strumenti nelle sessioni sull'UE:

Il Parlamento a 360°

Date vita alle vostre lezioni sulla democrazia europea accompagnando gli alunni in una visita virtuale alla scoperta del suo cuore pulsante: il **Parlamento europeo**.

Grazie a questa esperienza, voi e i vostri studenti potrete percorrere le sale e i corridoi del **Parlamento europeo** di Bruxelles e Strasburgo, incontrare la Presidente e i deputati di vari gruppi politici e scoprire in che modo il Parlamento elabora norme che influenzano la vita di tutti i cittadini dell'UE.

Nei panni di un parlamentare europeo

Volete aiutare i vostri giocatori a capire in cosa consiste il lavoro degli eurodeputati?

L'iniziativa "Nei panni di un parlamentare europeo" permetterà loro di farsi un'idea concreta di cosa fanno i deputati e di rispondere a queste domande:

- Cosa fa effettivamente un eurodeputato?
- Quali sono i suoi compiti e le sue responsabilità?
- Come risponde del suo operato ai cittadini?

Visita virtuale della Casa della storia europea

Fate scoprire ai vostri studenti un modo diverso di approfondire la storia dell'Europa.

Con questa visita virtuale della Casa della storia europea, voi e i vostri alunni potrete partire alla scoperta della storia del continente europeo e delle antiche radici dei suoi popoli, imparando a riconoscere ciò che ci unisce e ciò che ci ha separati.

Questo strumento può essere usato individualmente o in classe, con un dispositivo connesso a Internet e uno schermo/proiettore abbastanza grande da consentire a tutti di vedere agevolmente. L'educatore svolge il ruolo di mediatore e guida questa visita curata dai nostri esperti.

Fate clic [qui](#) per iniziare la visita.

Questo strumento può essere usato individualmente o in classe, con un dispositivo connesso a Internet e uno schermo/proiettore abbastanza grande da consentire a tutti di vedere agevolmente. L'educatore svolge il ruolo di mediatore e guida questa visita di 20 minuti.

Fate clic [qui](#) per iniziare la visita.

L'esperienza dura circa 10 minuti ed è disponibile sia in versione "realtà virtuale" (per cui è necessario un visore apposito) che in versione browser, entrambe con gli stessi contenuti.

[Versione browser](#)

[Versione realtà virtuale](#) (è necessario scaricare la nostra app gratuita dallo store di Oculus)

Provare il Viaggio virtuale nel Parlamento europeo e i suoi strumenti prima di cimentarsi nel gioco di ruolo può aiutare i giocatori a vivere un'esperienza ancora più immersiva e capire meglio il lavoro del Parlamento attraverso attività di apprendimento basate su esperienze digitali.

Cosa aspettate? Partite per il vostro [Viaggio virtuale nel Parlamento europeo](#).

6. Durante il gioco

Marie e Conor accompagnano i giocatori in ogni fase del gioco.

6.1 La realtà dei fatti

Le finestre "realtà dei fatti" sono brevi informazioni che compaiono durante il gioco per fornire indicazioni aggiuntive sulle procedure istituzionali dell'UE e/o per chiarire la differenza tra il gioco e ciò che accade nella realtà.

Appaiono durante il gioco come una schermata fissa senza alcun limite di tempo. Il moderatore potrà così decidere quanto tempo dedicare a queste verifiche. Per non distogliere i giocatori dal gioco, consigliamo di non avviare alcuna discussione nella fase di verifica della realtà dei fatti, ma di aspettare la sessione di discussione. Il moderatore può andare avanti nel gioco cliccando su "Continua".

Di seguito trovate l'elenco completo delle verifiche "realtà dei fatti" nel gioco, insieme a un link a informazioni più dettagliate.

L'iter legislativo dell'Unione europea

La Commissione europea, che rappresenta gli interessi comuni dell'UE, ha il potere di proporre nuove leggi.

Il Parlamento europeo collabora poi con il Consiglio dell'UE per trasformare la proposta in legge, se necessario presentando modifiche del testo (emendamenti) e mettendole ai voti finché non si trova un accordo.

Troverete maggiori informazioni [qui](#) e [qui](#).

Il vostro compito in qualità di moderatori è di assicurarvi che il gioco si svolga senza intoppi e di ricordare ai giocatori di rispettare il tempo a disposizione per ogni attività. Come già accennato, se vi accorgete che per alcune fasi è necessario più o meno tempo, potete usare i pulsanti "pausa" o "salta", a seconda delle esigenze.

Vi consigliamo di familiarizzarvi con le seguenti funzionalità di gioco:

- La realtà dei fatti
- Glossario
- Regole del gioco



Disegno del personaggio del gioco che rappresenta la Presidente del Parlamento europeo: una donna di mezza età, che tiene delle cartelline con documenti

Disegno del personaggio del gioco che rappresenta un presidente immaginario della commissione ENVI, un giovane in giacca e cravatta

6. Durante il gioco

I gruppi politici del Parlamento europeo

I deputati al Parlamento europeo aderiscono a gruppi politici organizzati in base all'affiliazione politica e non alla nazionalità. Attualmente questi gruppi sono sette. Sebbene possano aderire a un solo gruppo alla volta, i deputati possono anche decidere di non schierarsi con nessun gruppo. In questo caso si chiamano "non iscritti".

[Per maggiori informazioni](#)

Le elezioni europee

I deputati al Parlamento europeo sono eletti ogni cinque anni dai cittadini dell'UE. Il Parlamento è l'istituzione che dà voce ai vostri interessi ed è l'unica ad essere eletta direttamente. L'età minima per votare ed essere eletti è fissata da ciascuno Stato membro. Votare alle elezioni europee non è solo un diritto, ma anche un'opportunità per dire la vostra sul futuro dell'Unione europea.

Fate sentire la vostra voce, votate!

[Per maggiori informazioni](#)

Commissione

In realtà le commissioni non sono divise in gruppi, bensì lavorano come un'unica entità. La persona che riveste la carica di Presidente del Parlamento europeo decide a quale delle 20 commissioni permanenti assegnare ciascuna proposta della Commissione europea. Le commissioni si dividono in base al settore politico. Se una proposta riguarda settori che sono di competenza di due o più commissioni, queste possono collaborare tra loro.

[Per maggiori informazioni](#)



Disegno di personaggi del gioco: due giovani attivisti per il clima, vestiti in modo casual, l'uno di fronte all'altro

6. Durante il gioco

Emendamenti

Nella realtà ciascun eurodeputato può proporre modifiche (emendamenti) della proposta di legge nella commissione di cui fa parte. Gli emendamenti possono anche essere presentati da più eurodeputati (anche di gruppi politici diversi). Una volta approvato in commissione, il testo deve essere approvato anche dalla plenaria. In questa fase possono essere introdotti emendamenti vecchi e nuovi.

Votazione sui singoli emendamenti

Nella realtà tutti gli eurodeputati riuniti in plenaria votano di nuovo ciascun emendamento. La commissione, un gruppo politico o un minimo di 40 eurodeputati possono anche proporre nuovi emendamenti. Una volta adottato in plenaria, il testo deve essere approvato anche dal Consiglio prima di diventare legge. In alcuni casi, la plenaria può anche approvare o respingere direttamente la posizione del Consiglio.

[Per maggiori informazioni](#)

Commissione, Parlamento europeo e Consiglio dell'UE

La Commissione europea avvia la procedura presentando una proposta di legge dell'UE. Il Parlamento europeo, che rappresenta i cittadini dell'UE, e il Consiglio dell'UE, che rappresenta i governi degli Stati membri, sono co-legislatori: entrambi hanno pari peso nell'approvazione e nella modifica delle leggi. Il primo a intervenire è il Parlamento, che può approvare, respingere o modificare la proposta della Commissione. In seguito il Consiglio può decidere di accettare la posizione del Parlamento, nel qual caso la legge è approvata, o di adottare una posizione diversa. Se Parlamento e Consiglio non giungono a un accordo, iniziano i negoziati. Al termine dei negoziati, entrambe le istituzioni possono votare a favore o contro la proposta. L'intera procedura mostra che, senza accordo e compromesso tra le due istituzioni, nessuna legge può essere approvata.



Disegno di un personaggio del gioco: una giovane donna, che rappresenta gli interessi dei consumatori, seduta in sedia a rotelle

6. Durante il gioco

Triloghi

In generale gli emendamenti votati sono esaminati durante un trilogio. Questo altro non è che una riunione informale tra Parlamento, Consiglio e Commissione. Può essere organizzato in qualsiasi fase della procedura legislativa per far sì che Consiglio e Parlamento raggiungano un accordo provvisorio su un testo. Nella realtà, il Consiglio o qualsiasi eurodeputato può proporre modifiche in questa fase della procedura. Spesso gli emendamenti presentati sono centinaia, se non migliaia, e tutti sono messi ai voti.

Troverete maggiori informazioni [qui](#) e [qui](#).

Plenaria e sistema di votazione

In media i deputati al Parlamento europeo si riuniscono in plenaria una volta al mese. Durante queste sessioni, discutono e votano le proposte di legge frutto di mesi di lavoro in commissione da parte dei gruppi politici. Per essere approvata, una proposta di legge deve ottenere la maggioranza dei voti. Durante la votazione, gli eurodeputati possono schierarsi a favore o contro, oppure possono decidere di astenersi. In caso di astensione, il voto non viene conteggiato ai fini del calcolo della maggioranza.

Rigetto della proposta

Se, in qualsiasi fase della procedura, una proposta di legge viene respinta, o se Parlamento e Consiglio non riescono a trovare un compromesso, la proposta non viene approvata e la procedura si interrompe.

Per avviare una nuova procedura serve una nuova proposta della Commissione.

Troverete maggiori informazioni [qui](#) e [qui](#).



Disegno di personaggi del gioco: ministri seduti in una sala riunioni del Consiglio dell'Unione europea

6. Durante il gioco

6.2 Glossario

Il giocatore troverà il glossario con tutti i termini chiave nel menù del suo dispositivo.



Disegno della bandiera dell'Unione europea con un cerchio di 12 stelle dorate su sfondo blu

Emendamento:

La modifica, aggiunta o rimozione di una parte di testo, ad esempio in una legge.

Commissario/a:

Membro della Commissione europea, che è l'organo esecutivo dell'Unione europea.

I Commissari, che sono nominati dai governi degli Stati membri dell'UE, elaborano e attuano le politiche e le leggi per conto dell'Unione.

Ogni Commissario/a è responsabile di un settore specifico, ad esempio il commercio, l'ambiente, la giustizia o i consumatori, e tutti assieme collaborano per garantire un'UE efficiente e al servizio dei cittadini.

Commissione (parlamentare):

I deputati al Parlamento europeo si dividono in 20 commissioni specializzate, organizzate in base al settore di competenza (ad esempio ENVI per l'ambiente, EMPL per l'occupazione, ecc.). Ciascuna commissione elegge un/una presidente e fino a quattro vicepresidenti.

Le commissioni svolgono i lavori preparatori delle sedute plenarie del Parlamento, ad esempio esaminano le proposte di legge della Commissione europea e presentano modifiche che rispecchiano la posizione del Parlamento. Se una proposta riguarda settori che sono di competenza di due o più commissioni, queste possono collaborare tra loro.

6. Durante il gioco

Consiglio dell'UE:

Noto anche come "**Consiglio dei ministri**" o semplicemente "Consiglio", è l'istituzione che rappresenta i governi dei paesi dell'UE.

È composto dai ministri dei governi di ciascuno Stato membro, raggruppati per settore politico, che rappresentano gli interessi del proprio paese in sede europea. Il Consiglio coordina le politiche degli Stati membri in ambiti specifici, decide la politica estera e di sicurezza comune dell'UE, conclude accordi internazionali e, insieme al Parlamento europeo, discute e adotta il bilancio e le leggi dell'Unione.

Commissione europea:

È l'istituzione che promuove gli interessi generali dell'UE. Ogni paese dell'UE nomina un/una Commissario/a, che deve essere approvato/a dal Parlamento europeo.

La Commissione europea propone le nuove leggi, attua le politiche ed esegue il bilancio dell'UE, vigila sul rispetto del diritto da parte degli Stati membri e rappresenta l'Unione a livello internazionale.

Consiglio europeo:

È l'istituzione che rappresenta il più alto livello di cooperazione politica tra i paesi dell'UE. Le sue riunioni, chiamate "vertici", si svolgono quattro volte all'anno a Bruxelles, dove i capi di Stato e di governo di tutti i paesi membri dell'UE, sotto la guida di un/una Presidente, definiscono le priorità e l'orientamento politico generale dell'Unione.

Parlamento europeo:

È l'istituzione che dà voce ai cittadini dell'UE ed è l'unica a essere eletta direttamente.

I deputati al Parlamento europeo sono infatti eletti direttamente dagli elettori di tutti gli Stati membri per rappresentare gli interessi dei cittadini e per vigilare sul funzionamento democratico delle altre istituzioni europee.

Legislazione:

In questo contesto il termine è usato come sinonimo di "legge" o "insieme di leggi".

6. Durante il gioco

Programma:

Una dichiarazione pubblica delle convinzioni, intenzioni e finalità di un gruppo, un'organizzazione o un partito politico. In genere illustra i valori e i principi che ispirano le azioni e le politiche del gruppo e può contenere proposte o raccomandazioni specifiche su come affrontare questioni di natura sociale, economica o politica.

Il programma è spesso usato come strumento di sensibilizzazione e serve per mandare un messaggio chiaro e coeso al pubblico o ad altri portatori di interessi. Può essere utile per influenzare l'opinione pubblica e il dibattito politico, soprattutto nel corso di campagne elettorali o movimenti sociali.

Eurodeputato/a:

Sinonimo di "deputato/a al Parlamento europeo". Gli eurodeputati sono eletti per rappresentare gli interessi dei cittadini dell'UE al Parlamento europeo.

Il Parlamento europeo è una delle principali istituzioni dell'UE e i suoi compiti comprendono l'adozione delle leggi, l'approvazione del bilancio e la vigilanza sulle altre istituzioni dell'Unione. Gli eurodeputati sono eletti direttamente in ciascuno Stato membro e lavorano in commissioni e sedute plenarie per discutere e votare le leggi e altre questioni inerenti all'UE.

ONG:

Acronimo di "organizzazione non governativa". Si tratta di organizzazioni senza scopo di lucro indipendenti che perseguono un particolare obiettivo sociale o politico. Le ONG possono operare in ambiti molto diversi, tra cui aiuti umanitari, diritti umani, tutela dell'ambiente, istruzione e sanità pubblica.

Spesso agiscono per colmare le lacune nei servizi offerti dallo Stato o per chiedere cambiamenti nelle politiche pubbliche. Queste organizzazioni possono essere finanziate tramite donazioni, sovvenzioni o collaborazioni con altre organizzazioni e possono essere attive a livello locale, nazionale o internazionale.

6. Durante il gioco

Plenaria:

Nota anche come "sessione plenaria" o "seduta plenaria", è l'assemblea durante la quale gli eurodeputati, rappresentanti eletti dei cittadini europei, si riuniscono per esprimere la propria opinione sulle proposte di legge dell'UE.

È composta da 705 deputati aderenti a sette gruppi politici diversi (o a nessun gruppo). Ciascun deputato fa anche parte di una commissione, scelta in base al suo settore di competenza. I dibattiti e le votazioni in plenaria sono il punto d'arrivo del lavoro legislativo svolto nelle commissioni e nei gruppi politici. La plenaria è presieduta dalla persona che riveste la carica di Presidente del Parlamento europeo.

Gruppo politico:

I deputati al Parlamento europeo aderiscono a gruppi politici organizzati in base all'affiliazione politica e non alla nazionalità. Attualmente questi gruppi sono sette. I deputati possono aderire a un solo gruppo alla volta oppure possono decidere di non schierarsi con nessun gruppo. In questo caso sono noti come "non iscritti".

Portatore di interessi:

Una persona, un gruppo di persone o un'organizzazione su cui un progetto, un'iniziativa o una politica può avere un impatto positivo o negativo. Può anche trattarsi di gruppi o soggetti che rappresentano interessi specifici, come ad esempio gruppi ambientalisti o ONG, e che possono essere consultati o coinvolti nel processo decisionale per tenere conto di tutte le conseguenze della decisione.

Insieme-per.eu:

Una comunità paneuropea che promuove la partecipazione alla democrazia e la costruzione di un futuro più luminoso per l'Unione europea. È un'iniziativa apartitica del Parlamento europeo. La community di insieme-per.eu organizza attività, eventi, campagne e seminari sulla democrazia europea e vi partecipa attivamente.

Trilogo:

Riunione informale tra Parlamento, Consiglio e Commissione. Può essere organizzato in qualsiasi fase della procedura legislativa per far sì che Consiglio e Parlamento raggiungano un accordo provvisorio su un testo.

6. Durante il gioco

6.3

Regole del gioco

Le regole del gioco si trovano nel menù del gioco.

Panoramica

Avete assunto il ruolo di un deputato al Parlamento europeo e avete ricevuto l'incarico di dar forma a una nuova legge. Per farlo, dovrete discutere, negoziare e votare insieme ai vostri colleghi, tenendo conto del programma del vostro gruppo politico e delle opinioni dei cittadini europei lungo tutto l'iter parlamentare della legge.

1. Dibattito e votazione in commissione
2. Discussione nei gruppi politici e nomina di un portavoce
3. Prima discussione in plenaria e votazione
4. Seconda discussione in plenaria e votazione
5. Risultato finale: la legge sarà approvata?

Dibattito all'interno del gruppo politico

Assieme agli altri membri del gruppo politico, pensate a come convincere gli altri gruppi ad appoggiare i vostri emendamenti. Indicazioni di massima per dibattiti e negoziati:

1. Rispettate le opinioni degli altri giocatori e ascoltate le loro argomentazioni.
2. Esponet le vostre argomentazioni in modo chiaro e conciso.
3. Cercate soluzioni alternative e compromessi.
4. È in gioco il futuro di tutti i cittadini europei: ricordate che il vostro voto avrà un impatto sulle loro vite!



Disegno di una sala riunioni di commissione vuota al Parlamento europeo

6. Durante il gioco

Votazione in commissione

Avete cinque minuti per scegliere due emendamenti da presentare in plenaria. Selezionate fino a due emendamenti sullo schermo e quindi inviate il vostro voto tramite l'apposito pulsante.

Un emendamento passa solo se riceve la maggioranza dei voti (più del 50%) da parte del gruppo di commissione. Ciascun gruppo può presentare al massimo due emendamenti. Se più di due emendamenti raggiungono la maggioranza, i voti favorevoli degli eurodeputati di altri gruppi politici varranno il doppio.

Nomina del portavoce

Insieme agli altri membri del vostro gruppo politico, nominate un portavoce che rappresenti la vostra posizione e le vostre idee in plenaria. Potete votare per alzata di mano o trovare un accordo con gli altri membri.

Durante la plenaria, il portavoce avrà 30 secondi per presentare la posizione del gruppo dinanzi all'assemblea e convincere gli altri eurodeputati. Una volta che tutti i gruppi avranno detto la loro, la discussione sarà aperta ai giocatori che desiderano intervenire.

Consigli per gli interventi: siate il più chiari possibile e preparate i vostri punti in anticipo.

Prima votazione in plenaria

È ora di votare la legge nel suo insieme, compresi gli emendamenti approvati in commissione. Avrete 30 secondi per approvarla, rifiutarla o astenervi dal voto tramite i relativi pulsanti che compaiono sullo schermo.

La legge è approvata se più del 50% del totale dei giocatori decide di accettarla. Se un giocatore si astiene, il suo voto viene sottratto dal numero totale di giocatori.

Attenetevi a due o tre punti:

1. **questa legge è buona/non è buona/è accettabile perché...**
2. **questa legge inciderà sulla vita di un cittadino dell'UE in modo da...**
3. **indicate se il vostro gruppo appoggia o meno la legge;**
4. **invitate altri ad aderire alla vostra posizione.**

Seconda votazione in plenaria

Avete davanti a voi gli emendamenti presentati dal Consiglio, gli emendamenti originali del Parlamento e un emendamento di compromesso alternativo. Avete 30 secondi per scegliere quale versione appoggiare, oppure decidere di astenervi o respingere completamente l'emendamento.

Solo l'opzione che otterrà una netta maggioranza sarà approvata. In caso di pareggio, l'emendamento sarà respinto.

7. Dopo il gioco

Non è obbligatorio organizzare una sessione di valutazione e riepilogo dopo il gioco, ma ve lo consigliamo vivamente, perché è molto utile.

7.1 Sessione di resoconto

Il resoconto con i partecipanti è il momento in cui si fa un passo indietro, si riflette sull'attività, si analizza l'esperienza e si capisce cosa il gruppo ha imparato.

Scopo di questa sessione è di parlare dell'esperienza in gruppo ed esprimere verbalmente alcune delle emozioni provate dai partecipanti, di riflettere sull'attività e condividere le opinioni, nonché di discutere i momenti di apprendimento e quelli più esaltanti.

In questo capitolo troverete alcuni suggerimenti sulle attività da svolgere con i partecipanti per capire cosa hanno imparato e come possono farne tesoro nella vita di tutti i giorni, per aiutarli a comprendere quanto hanno imparato o semplicemente per scoprire cosa hanno apprezzato dell'esperienza e come migliorarla.

Troverete anche informazioni su come approfondire, insieme agli studenti, il coinvolgimento diretto con il Parlamento attraverso una comunità online o visitando le mostre interattive del Parlamento nelle capitali degli Stati membri.

È anche un'opportunità per rispondere alle domande, trovare modi per applicare le conoscenze acquisite alle situazioni della vita quotidiana e metterle in pratica. Vi suggeriamo di svolgere la sessione di resoconto subito dopo il gioco, quando l'esperienza e le riflessioni sono ancora fresche. La durata consigliata è di circa 30 minuti, a seconda delle dimensioni del gruppo e del grado di approfondimento che volete raggiungere con il lavoro di riflessione.

Di seguito vi proponiamo un approccio alla sessione di resoconto che può essere adattato alle vostre esigenze.

• Emozioni legate all'esperienza:

Cosa provate dopo aver giocato? Cosa vi fa sentire così?

• Svolgimento del gioco:

È stato difficile/facile? Qual è stato l'aspetto più positivo/negativo? È stato divertente? Giochereste di nuovo? Cosa cambiereste?

• Collegamenti con la vita quotidiana:

Come potete mettere in pratica questa esperienza nella vita quotidiana? Potete fare degli esempi? Che attinenza ha con la società in cui vivete? Questa esperienza vi motiva a diventare più attivi?

• Insegnamenti tratti:

Cosa avete scoperto sul Parlamento europeo? E su voi stessi?

Cosa avete imparato? È stato facile negoziare e trovare compromessi? È stato difficile difendere opinioni diverse dalle vostre?

7. Dopo il gioco

7.2

Commenti e valutazioni per iscritto

La sessione di resoconto è un buon modo per accompagnare i giocatori nella loro esperienza e capire quanto hanno imparato. È importante che i giocatori abbiano la possibilità di fare osservazioni in maniera anonima per valutare il lavoro del moderatore, le condizioni generali e il gioco stesso.

7.3

Insieme-per.eu

Insieme-per.eu è un progetto gestito dal Parlamento europeo per tutti coloro che vogliono sostenere la democrazia in Europa promuovendo la partecipazione al voto alle elezioni europee del 2024. Si tratta di una comunità di singoli cittadini provenienti da tutta l'UE, ma anche le organizzazioni della società civile e le reti giovanili di ogni tipo si possono iscrivere come partner e difensori della stessa causa.

7.4

Offerta "Europa Experience"

Per avvicinarsi ai cittadini dell'Unione, il Parlamento europeo lavora costantemente per offrire ai visitatori nuove opportunità al di fuori delle sue sedi di Bruxelles, Strasburgo e Lussemburgo.

In quest'ottica, in diversi Stati membri dell'UE sono già stati aperti degli spazi multimediali interattivi chiamati "Europa Experience".

Se non c'è tempo per la verifica, è possibile stampare e distribuire un modulo di valutazione o fornirlo tramite un link che consenta un riscontro anonimo.

Nell'**allegato I** troverete una serie di domande relative alle meccaniche di gioco e all'esperienza dei giocatori. Potete usare tutte le domande del modulo di valutazione o riscontro o solo alcune.

Insieme-per.eu offre a tutti i sostenitori della democrazia europea la possibilità di far sentire la propria voce, condividere i propri valori e agire, forti del sostegno di una comunità. Accoglie volontari di qualsiasi età e provenienza, nonché gruppi e organizzazioni. Ovunque siate, qualunque cosa facciate, qualunque sia la vostra causa o le vostre convinzioni, vi chiediamo semplicemente di condividere il nostro impegno per la democrazia.

Incoraggiate studenti e partecipanti a iscriversi [qui](#).

Grazie a strumenti multimediali all'avanguardia, i centri Europa Experience offrono ai visitatori la possibilità di conoscere l'Unione europea e il suo funzionamento, nonché di partecipare al processo democratico europeo.

Le visite ai centri Europa Experience sono gratuite e sono disponibili in tutte le 24 lingue ufficiali dell'Unione europea.

Il tipo di visita offerto può variare da centro a centro: da una coinvolgente esperienza cinematografica sull'UE, a mappe interattive, a giochi di ruolo pratici e molto altro.

Scoprite cosa c'è in programma presso l'Europa Experience più vicino a voi visitando questo [link](#).

8. Allegati

8.1

Allegato I: modulo di valutazione/commenti

Grazie per aver giocato. Vi preghiamo di darci un feedback onesto e puntuale. Quanto concordate con le seguenti affermazioni? Selezionate una delle risposte sotto ciascuna affermazione.

1) Le istruzioni di gioco erano chiare.

1. Sono fortemente in disaccordo 2. Non sono d'accordo 3. Neutro 4. Sono d'accordo
5. Sono pienamente d'accordo

2) Il gioco illustra chiaramente il ruolo del Parlamento europeo.

1. Sono fortemente in disaccordo 2. Non sono d'accordo 3. Neutro 4. Sono d'accordo
5. Sono pienamente d'accordo

3) Il gioco illustra chiaramente il processo decisionale.

1. Sono fortemente in disaccordo 2. Non sono d'accordo 3. Neutro 4. Sono d'accordo
5. Sono pienamente d'accordo

4) Il gioco illustra chiaramente il processo di modifica delle leggi.

1. Sono fortemente in disaccordo 2. Non sono d'accordo 3. Neutro 4. Sono d'accordo
5. Sono pienamente d'accordo

5) Dopo aver giocato, sono più interessato/a agli argomenti legati all'UE.

1. Sono fortemente in disaccordo 2. Non sono d'accordo 3. Neutro 4. Sono d'accordo
5. Sono pienamente d'accordo

6) Dopo aver giocato, mi sento motivato/a a impegnarmi di più a livello politico.

1. Sono fortemente in disaccordo 2. Non sono d'accordo 3. Neutro 4. Sono d'accordo
5. Sono pienamente d'accordo

7) Dopo aver giocato, mi sento più motivato/a a votare alle elezioni europee.

1. Sono fortemente in disaccordo 2. Non sono d'accordo 3. Neutro 4. Sono d'accordo
5. Sono pienamente d'accordo

8) Quanto è probabile che giochi di nuovo?

1. Molto improbabile 2. Abbastanza improbabile 3. Neutro 4. Abbastanza probabile
5. Molto probabile

Grazie per aver giocato! :)

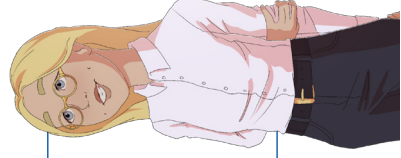
Valori e priorità

Insieme agli altri membri del vostro gruppo politico, utilizzate questa scheda per definire le vostre priorità attuali. Servirà a facilitare i negoziati durante le riunioni di commissione e le sessioni plenarie.

Quali sono le vostre priorità?

Avete individuato qualche gruppo politico con cui potreste stringere un'alleanza?

Ci sono emendamenti che non potete assolutamente accettare o sui quali non riuscite a trovare un compromesso?



Discorso pubblico

Utilizzate questa scheda per preparare il vostro discorso, sia in sessione plenaria che in conferenza stampa. Scegliete gli argomenti con saggezza, siate concisi e tenete d'occhio il tempo!

Qualche suggerimento:

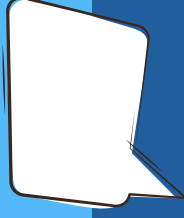
siate il più possibile chiari;

annotate i due/tre punti principali che volete comunicare:

"Questa legge è buona/non è buona/è accettabile perché..."

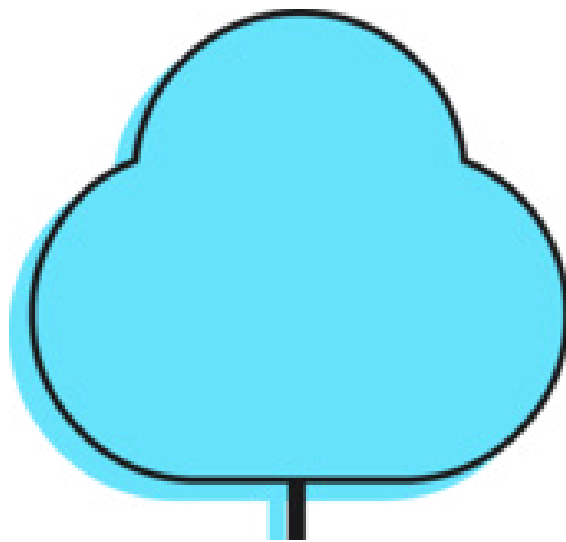
"Questa legge è/non è in linea con le esigenze dei portatori di interessi perché..."

"Abbiamo deciso di appoggiare/non appoggiare questa legge dell'UE per i seguenti motivi..."





Casa/Tradizione



Albero/Ecologia



Cuore/Solidarietà



Mappamondo/Libertà

Gruppo della commissione I

Gruppo della commissione II



INIZIA A GIOCARE!

vrpg.ep-digital-journey.eu

Il Parlamento europeo (PE) ha come priorità assoluta una legislazione ambiziosa sul clima nell'UE.

Come raggiungeremo la neutralità climatica? Quali sono gli obblighi vincolanti?

Lo strumento chiave dell'UE per ridurre le emissioni di gas serra, il sistema di scambio delle quote di emissione (ETS), è stato potenziato. Il sistema ETS stabilisce il prezzo delle emissioni di gas serra. Chi inquina (chi emette il gas serra) paga questo prezzo. Il sistema ETS interessa attualmente circa 10.000 aziende in diversi settori. La riforma prevede l'aggiunta di nuovi settori. Inoltre, l'UE punterà più in alto di prima: le emissioni nei settori ETS dovranno diminuire del 62% nel 2030.

Grazie a una riforma del meccanismo di adeguamento del carbonio alle frontiere (CBAM), il PE protegge l'industria europea applicando criteri e prezzi uniformi al carbonio nell'UE. Il **CBAM** garantisce che ai prodotti importati nell'UE provenienti da settori ad alta intensità di carbonio sia applicato

Come pagheremo per tutto ciò?

Cosa ci guadagnano i giovani?

Il **Parlamento europeo** ha come priorità assoluta una legislazione ambiziosa sul clima nell'UE. La legge sul clima del 2021 stabilisce obblighi vincolanti per raggiungere la neutralità climatica entro il 2050. Entro il 2030 l'UE dovrà inoltre ridurre le proprie emissioni di gas a effetto serra di almeno il 55% rispetto ai livelli del 1990.

Lo stesso prezzo. In questo modo l'industria europea potrà rimanere competitiva e fungere da esempio per le aziende all'estero.

Il **PE** punta in alto per quanto riguarda l'uso del suolo e la protezione delle foreste. L'uso del suolo e le foreste fungono da pozzi di assorbimento del carbonio, in quanto assorbono più CO₂ dall'aria di quanta ne rilascino. Grazie a riforme e a un monitoraggio più rigoroso, l'UE rafforzerà i nostri pozzi di assorbimento del carbonio, preservando la biodiversità e favorendo un uso del suolo e una silvicoltura più rispettosi del clima. Sono anche state adottate misure per ridurre ulteriormente la deforestazione a livello globale. Nessun prodotto sarà bandito dai nostri scaffali, ma i produttori dovranno ora dimostrare che la loro produzione non ha contribuito alla deforestazione.

L'UE sta aprendo la strada a un'informativa veritiera sulla sostenibilità. Per combattere il falso ecologismo (o greenwashing), tutte le grandi aziende dell'UE (circa 50.000!) sono ora tenute a condividere i dati relativi all'impatto che hanno sulle persone e sul pianeta.

In totale, almeno il **30% del bilancio dell'UE** sosterrà gli obiettivi climatici, il che rappresenta un importo considerevole. Il Parlamento europeo si impegna inoltre a garantire che nessuno venga lasciato indietro. Ha previsto disposizioni e istituito fondi come il fondo sociale per il clima e il fondo per una transizione giusta per sostenere le regioni e le famiglie più svantaggiate e le imprese vulnerabili che hanno difficoltà ad affrontare l'impatto della neutralità climatica.

La neutralità climatica e il percorso per raggiungerla consentiranno di evitare le conseguenze più gravi del cambiamento climatico, di avere un'aria, un'acqua e un suolo più puliti, di ridurre la quantità di rifiuti, di scegliere opzioni di trasporto più ecologiche e di avere un futuro migliore per le generazioni attuali e future. Inoltre, porterà a nuove opportunità di lavoro.

Caricabatteria universale

Entro la fine del 2024 tutti i telefoni cellulari, i tablet e le fotocamere dovranno avere lo stesso caricabatteria universale.

Perché è importante?

A tutti noi è capitato di andare in viaggio con cavi che occupano metà del bagaglio o di chiedere a un amico un caricabatteria per poi scoprire che ha un diverso tipo di telefono e caricabatteria. Entro la fine del 2024, tutto questo apparterrà al passato. Tutti i telefoni cellulari, i tablet e le fotocamere dovranno avere lo stesso **caricabatteria universale**: una porta di ricarica **USB di tipo C**. Entro il 2026, anche tutti i computer portatili dovranno essere dotati di una porta di ricarica **USB di tipo C**.

Questa misura fa bene all'ambiente...

- Il caricabatteria universale ridurrà i rifiuti elettronici di 11.000 tonnellate all'anno.
- Riducendo la necessità di avere più caricabatterie diversi, il caricabatteria universale consentirà anche di risparmiare materie prime.

...e al portafoglio

Con questa misura, i consumatori dell'UE risparmieranno circa 250 milioni di euro l'anno.

- Dispositivi e caricabatterie saranno venduti separatamente. Ciò significa che potrete scegliere di acquistare i dispositivi con o senza caricabatteria. Quindi, se volete cambiare il telefono, ma il vostro caricabatteria funziona ancora bene, potete comprare solo il telefono.

Pari diritti e opportunità per le donne

L'uguaglianza di genere è un principio fondamentale dell'Unione europea.

Direttiva sulla trasparenza retributiva

Ed è importante sia per la nostra ripresa sociale ed economica che per la democrazia dell'UE nel suo complesso. Il **Parlamento europeo** (PE) ha svolto un ruolo di primo piano nell'elaborazione di due misure per garantire l'uguaglianza: La direttiva sulla [trasparenza delle retribuzioni](#) e la direttiva sulla [presenza delle donne nei consigli di amministrazione](#).

In media, le donne nell'UE guadagnano il 13% in meno degli uomini che svolgono lo stesso lavoro. Questo divario retributivo è diminuito solo in minima parte negli ultimi 10 anni. La direttiva sulla trasparenza delle retribuzioni mira a colmarlo. Ma cosa significa nella pratica?

Il segreto salariale è vietato. Sia voi, in quanto lavoratori, sia i vostri rappresentanti (ad esempio un sindacato) avete il diritto di ottenere informazioni esaurienti sulla vostra retribuzione e sui livelli medi di retribuzione. Questo vi aiuterà a scoprire se esiste un divario retributivo (di genere).

Potete chiedere un risarcimento se siete stati vittima di discriminazioni in relazione alla vostra retribuzione.

Le procedure di assunzione e valutazione devono essere neutre e non discriminatorie.

Entro la fine del 2026, nelle imprese dell'UE con più di 249 dipendenti almeno il **40% dei posti di amministratore senza incarichi esecutivi** dovrà essere occupato da donne.

- Se le aziende non si adeguano, gli Stati membri potranno sanzionarle.

Direttiva sulle donne nei consigli di amministrazione

Cosa ci guadagnano i giovani?

Innanzitutto: la parità di retribuzione a parità di lavoro! Indipendentemente dal genere, potrete contare su una retribuzione equa per il lavoro che svolgete. Allo stesso tempo, stiamo incrinando il cosiddetto soffitto di cristallo affinché le donne abbiano la giusta possibilità di arrivare ai livelli più alti del mondo aziendale.

In questa legislatura, il Parlamento europeo (PE) ha approvato nuove regole sui salari minimi adeguati.

Quali sono gli obblighi?

• La decisione sul salario minimo è di competenza nazionale. Ciò significa che ogni Stato membro ha il diritto di fissare il proprio salario minimo. Questo perché il costo della vita è molto diverso nei vari Stati membri. Tuttavia, le nuove norme stabiliscono **per gli Stati membri delle regole su un salario minimo adeguato**. Le nuove norme rispettano anche le prassi nazionali per la fissazione dei salari: se uno Stato membro già garantisce che i diritti e il reddito dei lavoratori siano tutelati, le norme vigenti non vanno modificate.

Cosa ci guadagnano i giovani?

Il costo della vita sta aumentando: il Parlamento europeo si sta assicurando che i lavoratori ricevano una retribuzione equa per il loro lavoro. Entro la fine del 2024, tutti gli Stati membri dovranno prevedere un salario minimo.

In caso di violazione delle norme sul salario minimo, i lavoratori avranno diritto a un **risarcimento**.

Le nuove norme promuovono anche la **contrattazione collettiva**, soprattutto negli Stati membri in cui interessa meno dell'80% dei lavoratori. La contrattazione collettiva è un processo in cui i datori di lavoro negoziano con le organizzazioni dei lavoratori (come i sindacati) per stabilire i termini e le condizioni di lavoro, tra cui la retribuzione e l'orario di lavoro.

Le nuove norme introducono anche l'obbligo per gli Stati membri di istituire un **sistema di applicazione e monitoraggio**. Ad esempio, le ispezioni hanno lo scopo di prevenire e affrontare situazioni in cui i lavoratori fanno straordinari non registrati.

Una giusta paga! I giovani possono essere certi che il loro lavoro sarà compensato secondo parametri allineati al costo della vita. Le regole significheranno anche che i lavoratori avranno un posto migliore al tavolo delle contrattazioni per ottenere salari adeguati.

Guida per i moderatori del gioco di ruolo virtuale