



Co-funded by
the European Union



Learning about the European policy for youth participation

Project Number: 2022-1-ES02-KA220-YOU-000086217



www.gameufying.eplusproject.eu



CEIPES



ROSTO
SOLIDÁRIO



aspaysm
castilla y león



1. Introduzione → 3

1.1 Informazioni sul progetto → 3

2.1 Gamification e Metodologia del Gioco di Ruolo → 4

2.1.1 Differenze tra il Gioco di Ruolo e la sua funzione in classe → 6

2.1.2 Esempi di Giochi di Ruolo nell'Unione Europea → 6

2. Cittadinanza giovanile attiva Model European Union → 8

2.1 Cos'è la MEU? Una spiegazione del gioco di ruolo europeo → 8

2.2 Ruoli coinvolti → 9

2.3 La procedura legislativa ordinaria → 11

2.4 Scenario MEU: sedute plenarie → 12

2.5 Obiettivi: competenze coinvolte e formate dai partecipanti e benefici → 13

3. Simulazione di gioco → 14

3.1 Simulazione di gioco → 15

3.1.1 Identificazione del bersaglio → 15

3.1.2 Definizione dell'attività → 15

3.1.3 Distribuzione dei ruoli → 16

3.1.4 Selezione degli argomenti → 17

3.1.5 Preparare materiali e partecipanti → 18

3.2 Il processo di simulazione → 19

3.2.1 Fase di valutazione → 20

3.2.2 Consigli finali: funzioni specifiche del ruolo → 20

4. Bibliografia → 22

5. Allegato → 23

5.1 Allegato 1 → 23

5.2 Allegato 2 → 24

5.3 Allegato 3 → 25

5.4 Allegato 4 → 26

5.5 Allegato 5 → 29

5.6 Allegato 6 → 30

Introduzione

INFO SUL PROGETTO

La gamification rappresenta una strategia educativa che sfrutta tutto il potenziale dei giochi per migliorare i risultati didattici. L'obiettivo principale di questo approccio è aumentare il coinvolgimento degli studenti e, di conseguenza, raggiungere gli obiettivi formativi prefissati (UNIR, 2020).

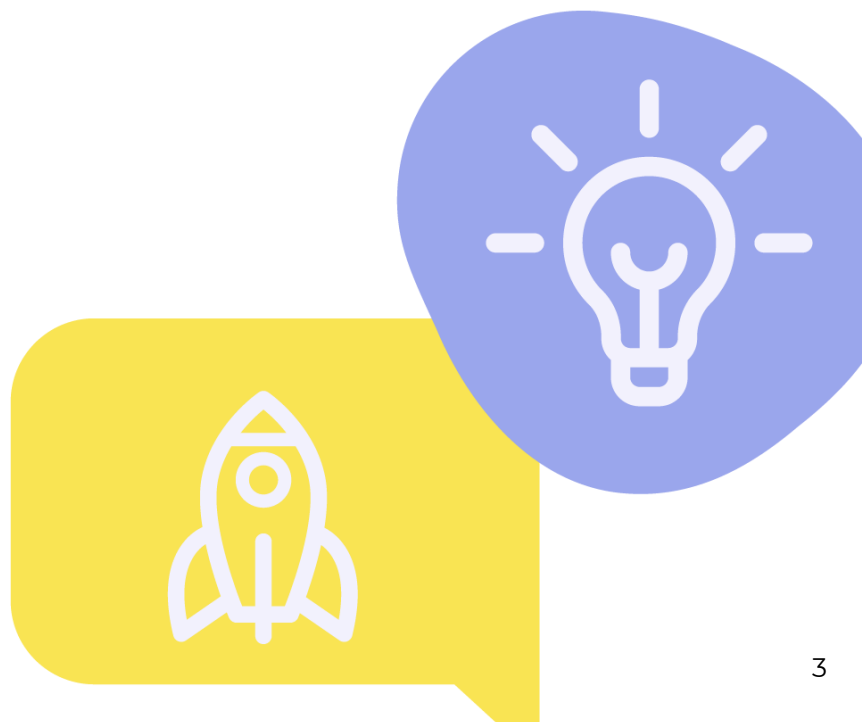
Il progetto GameEUfying è nato per supportare questo obiettivo. È un progetto Erasmus+ KA2 di quattro diverse associazioni provenienti da Spagna, Portogallo e Italia: Consejo de la Juventud de Castilla y León, ASPAYM Castilla y León, Rosto Solidário e CEIPES. I risultati del progetto includono quattro giochi, inclusi puzzle, giochi da tavolo, e anche un'attività di gioco di ruolo.

Questo manuale, complementare al manuale interattivo, derivante anch'esso da questo progetto, mostra diverse dinamiche per implementare la gamification nel contesto delle questioni europee nelle nostre classi e nei focus group. Grazie a ciò, si possono osservare cambiamenti sostanziali nei partecipanti a queste attività e nei facilitatori che prendono l'iniziativa per realizzarle.

L'obiettivo principale è che quante più persone possibile possano trarre beneficio dall'implementazione di questa nuova metodologia di lavoro. In questo modo, i giovani avranno una comprensione più ampia del proprio ambiente e saranno meglio attrezzati per prendere decisioni. Ciò è particolarmente importante per coloro che hanno minori opportunità, che rappresentano il target principale dei partner.

In un contesto globale sempre più intrecciato, comprendere le sfide e i processi che caratterizzano l'Unione Europea diventa un elemento cruciale nella formazione di cittadini informati e impegnati. Questa fase del progetto adotta la filosofia dell'apprendimento esperienziale, utilizzando il gioco di ruolo come approccio unico per consentire ai giovani di esplorare, comprendere e partecipare attivamente alle questioni che plasmano il futuro dell'Europa.

Questa nuova edizione riguarderà tutto ciò che riguarda la gamification e la sua implementazione su tematiche europee, questa volta svolta in prima persona attraverso la metodologia del gioco di ruolo, che verrà spiegata nella sezione successiva.





Gamification e Metodologia del Gioco di Ruolo

Il gioco di ruolo è una metodologia educativa dinamica che offre ai giovani un'opportunità unica per immergersi in scenari diversi, anche nel complesso mondo degli affari europei, come propone il progetto GameEUfying.

Il gioco di ruolo esiste anche nella società, come osserva l'autore Alfredo Blouso: negli anni '60 negli Stati Uniti cominciò a svilupparsi un nuovo concetto di gioco in cui i partecipanti interpretavano il ruolo di personaggi diversi. In particolare, l'ascesa di questa modalità di gioco fu intensificata un decennio dopo, negli anni '70, dal popolare Dungeons & Dragons. In questo gioco ogni giocatore interpreta un personaggio immaginario definito da caratteristiche particolari, utilizzando dialoghi ad hoc, agendo e pensando come se si assumesse le responsabilità del gioco nella vita reale.

Fondamentalmente, il gioco di ruolo cerca di simulare situazioni di vita reale applicando una metodologia pratica, preceduta da delle spiegazioni in merito a un determinato argomento, e comporta un esercizio di implementazione e riflessione sull'argomento stesso.

(Management Journal, 2015).



Sebbene si possa intuire che la base del gioco di ruolo sia l'empatia verso un personaggio per acquisirne o imitarne qualità e compiti, possiamo stabilire alcuni vantaggi chiave per comprendere la funzione del gioco di ruolo:

- Promuove un ambiente di interesse e di studio centrato sulla discussione di un problema. È una tecnica motivante e partecipativa che utilizza il dialogo o la discussione a posteriori, soprattutto quando il gruppo è coinvolto nell'interpretare dei ruoli (Blousson, n.d.).
- Migliora lo sviluppo del linguaggio consentendo l'apprendimento di nuove parole, concetti e altri elementi linguistici, sia specifici che generali, condividendo opinioni e ascoltando gli altri, rafforzando i legami e migliorando la comunicazione e l'espressione di fronte agli altri (APPF, 2023).
- È un approccio ottimale per coltivare il lavoro di squadra, il processo decisionale, la creatività e le capacità di risoluzione dei problemi interdisciplinari nel funzionamento di gruppo (APPF, 2023).

Tuttavia, va tenuto presente che questa metodologia deve essere accompagnata da un apprendimento continuo, poiché il gioco di ruolo non può essere di per sé un metodo di insegnamento. È una metodologia che mette i partecipanti come protagonisti, quindi il livello di esposizione è molto alto e se i contenuti non sono ben elaborati e i compiti non sono stabiliti dall'inizio, può perdere la sua efficacia.

In alcune situazioni, c'è il rischio di sminuire gli obiettivi di apprendimento concentrandosi su argomenti che non sono realmente fondamentali. È essenziale ricordare che il gioco di ruolo non mira semplicemente a intrattenere i partecipanti ma, piuttosto, a sviluppare competenze in modo divertente e dinamico (Blousson, n.d.).

Pertanto, conviene mantenere un certo ordine quando si implementa una metodologia di gioco di ruolo:

1. Identificare un argomento specifico, lavorare sui contenuti precedenti e preparare i ruoli in base ai partecipanti che abbiamo.
2. Sviluppare uno scenario particolare, tenendo conto del luogo, dello spazio, delle regole e di qualsiasi altra informazione rilevante.
3. Delle regole fisseranno tempi e durata di ogni intervento e permetteranno ai partecipanti di sentirsi sicuri durante gli interventi.
4. La formazione preventiva dei partecipanti è molto importante, poiché devono essere a conoscenza di tutti i registri che verranno usati. Durante questo processo è opportuno effettuare ascolto e osservazione attiva, ed è anche possibile intervenire, se necessario, per orientare lo svolgimento del gioco secondo gli obiettivi.
5. Infine, sarebbe utile stilare delle conclusioni in cui venga valutata l'esperienza e fornito un feedback. Queste possono essere utilizzate per apportare modifiche, in modo che la qualità del gioco sia ottimale in futuro.

DIFFERENZE TRA IL GIOCO DI RUOLO E LA SUA FUNZIONE IN CLASSE

Gary Collins, Brata Winardy ed Eva Septiana (2023) discutono la differenza tra il gioco di ruolo tradizionale e il gioco di ruolo puramente educativo nel loro articolo "*Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education*". Un gioco di ruolo è quello che crea interazione tra due giocatori e un Game Master; in aggiunta, ci sono altre componenti come il mondo in cui si svolge il gioco, le interazioni che implicano un'ampia gamma di azioni da eseguire o la narrazione che collega tutti gli elementi all'interno del mondo di gioco (Hitchens & Drachen, 2008). Tutte queste caratteristiche del gioco possono essere riassunte nel quadro diegetico dei giochi di ruolo. Una cornice diegetica è il contesto dato a una produzione audiovisiva, a un libro e in questo caso a un gioco, affinché possiamo apprendere le linee guida centrali dell'universo in cui ci immergeremo (Colantti, 2018).

Pertanto, la cornice diegetica, sebbene inizialmente utilizzata per spiegare i giochi di ruolo tradizionali, può essere ritrovata anche nei giochi di ruolo educativi. All'interno del gioco di ruolo, la struttura diegetica si concentrerà principalmente sulla costruzione del mondo e su come i giocatori possono influenzare i componenti di questo "universo" attraverso le sue meccaniche. Al contrario, il quadro diegetico di un gioco di ruolo didattico pone maggiormente l'accento su come gli elementi narrativi supportino gli scopi educativi dell'attività e su come questi seguano uno schema concreto: i giocatori sono discenti all'interno dell'attività (Stenros & Hakkarainen, 2003). Ad esempio, un partecipante che interagisce come un'importante regina con l'obiettivo di studiarne la storia, non può saltare il copione e cambiare lo sviluppo del racconto a suo piacimento, perché l'obiettivo è imparare, non improvvisare.

ESEMPI DI GIOCHI DI RUOLO NELL'UNIONE EUROPEA

Esistono numerosi esempi di simulazione di giochi di ruolo applicati all'Unione Europea. Queste dinamiche sono organizzate dall'organismo ufficiale, anche se ce ne sono altre molto interessanti sviluppate da enti e associazioni per spiegare il funzionamento dell'UE e coinvolgere direttamente i partecipanti nella complessità dei suoi meccanismi.

Attraverso il gioco di ruolo, i partecipanti sviluppano competenze cruciali come il lavoro di squadra, il processo decisionale, la negoziazione e la comunicazione efficace, che sono tutti essenziali per la partecipazione attiva alle questioni europee. Uno degli scenari più comuni utilizzati dai facilitatori per sviluppare la metodologia del gioco di ruolo è la risoluzione dei conflitti. L'uso del gioco di ruolo nella risoluzione dei conflitti è una strategia efficace e dinamica che consente alle persone di esplorare e affrontare le situazioni di conflitto in modo pratico e partecipativo. Questa tecnica prevede che i partecipanti assumano ruoli specifici legati al conflitto, simulando situazioni reali per analizzare e comprendere meglio le prospettive, le emozioni e le motivazioni degli attori coinvolti (Stewart & Edwards, 2012).

Il gioco di ruolo nella risoluzione dei conflitti non solo fornisce uno spazio sicuro per l'espressione di sentimenti e pensieri, ma favorisce anche lo sviluppo di capacità comunicative, empatia e creatività. Immergendosi nei ruoli dei protagonisti del conflitto, i partecipanti possono sperimentare più profondamente la complessità della situazione, il che facilita l'identificazione di soluzioni e la ricerca di comprensione reciproca.

Questa metodologia non è utile solo in contesti professionali, dove può essere utilizzata per migliorare la gestione del team e risolvere controversie legate al lavoro, ma anche in contesti personali, educativi e comunitari. Il gioco di ruolo offre un'opportunità unica per praticare una risoluzione costruttiva dei conflitti, favorendo la collaborazione e rafforzando le competenze necessarie per affrontare le sfide interpersonali in modo efficace. In definitiva, il gioco di ruolo emerge come un potente strumento che va oltre la teoria, consentendo ai partecipanti di imparare come gestire e trasformare i conflitti in modo pratico e partecipativo.

Alcuni suggerimenti per influenzare e convincere secondo il Professor Juan Flores (2013) per la risoluzione dei conflitti sono:

1. Eliminare il conflitto e l'irritabilità poiché le persone che sono vicine alla ricerca di una soluzione hanno maggiori probabilità di rifiutare un conflitto.
2. Cercare il fallimento nel fatto, non nella persona; essere aperti ad altre opinioni.
3. Ascoltare prima e dopo; fare domande, annuire, mostrare di essere coinvolti nella conversazione.
4. Il tono dovrebbe essere morbido, accomodante e persuasivo per fare appello alle emozioni, non solo all'intelligenza.
5. Chiedere ciò che si desidera in modo educato, non dimenticare di dire grazie e per favore, in un contesto di fiducia e sicurezza.

In sintesi, l'uso del gioco di ruolo nella risoluzione dei conflitti si presenta come una strategia di grande valore che va oltre le simulazioni superficiali. Consentendo ai partecipanti di assumere ruoli specifici e di immergersi in scenari di conflitto, questa tecnica facilita una comprensione più profonda delle dinamiche interpersonali e fornisce una piattaforma per lo sviluppo di competenze cruciali.

Nel Parlamentarium di Bruxelles potrete divertirvi con il gioco di ruolo in cui diventerete deputati europei. Partecipando a discussioni su questioni e argomenti reali, i partecipanti scoprono il processo legislativo dell'UE e comprendono come il futuro dell'Europa sia modellato attivamente attraverso il processo decisionale e la formulazione delle politiche. Il gioco illustra in modo esaustivo il processo legislativo, dalla consultazione dei gruppi di interesse e la formazione di alleanze, alla negoziazione con altre istituzioni e al rilascio di dichiarazioni ai media.

Oltre a Bruxelles, questo gioco si può trovare in molte città europee, come Roma, Vienna e Strasburgo. Dura dalle due alle tre ore ed è disponibile nelle 24 lingue ufficiali dell'Unione Europea, ideale per partecipanti dai 14 anni in su. Si consiglia di prenotare in anticipo e la cosa migliore è che è gratuito!



Model of the European Union

COS'È IL MEU? UNA SPIEGAZIONE DEL GIOCO DI RUOLO EUROPEO

Il Model European Union (MEU) è una simulazione del processo decisionale dell'UE per i giovani di età compresa tra i 18 e i 30 anni, per responsabilizzare ed educare la prossima generazione di cittadini attivi. Il MEU può svolgersi a diversi livelli, da simulazioni locali o nazionali a conferenze internazionali. Solitamente sono organizzate da università, istituti di istruzione o organizzazioni interessate a promuovere la consapevolezza e la comprensione dell'UE. Il MEU contribuisce all'educazione civica fornendo ai partecipanti un'esperienza pratica e coinvolgente di come funziona l'Unione Europea. A tal fine, i partecipanti al MEU simulano il lavoro delle istituzioni europee nel Parlamento Europeo e discutono ogni anno due proposte legislative controverse e reali della Commissione Europea. Durante il MEU 2023, i membri del Parlamento Europeo e i Ministri del Consiglio hanno discusso i seguenti argomenti: proposte di legge per l'industria Net-Zero¹ e processi SLAPP². Queste due proposte legislative concrete si collegano a due temi importanti in prima linea nell'agenda europea. È essenziale che i partecipanti familiarizzino con gli argomenti e il materiale preparatorio prima della settimana della conferenza (MEU Strasburgo, 2023).

La simulazione prevede anche una serie di workshop coinvolgenti e tavole rotonde approfondite, che offrono preziose opportunità ai partecipanti di approfondire gli argomenti. Attraverso le sessioni interattive del workshop, i partecipanti acquisiscono un'esperienza diretta di come vengono prese le decisioni, di come vengono sviluppate le politiche e della natura dinamica della politica europea. E attraverso le tavole rotonde, i partecipanti hanno accesso a una vasta gamma di informazioni preziose condivise da stimati relatori. Esperti affermati, politici e leader del settore salgono sul palco per condividere le loro profonde intuizioni ed esperienze di prima mano nell'affrontare le complessità dell'Unione Europea. Da diplomatici esperti a lobbisti influenti, questi relatori apportano una vasta gamma di prospettive sulla complessità del processo decisionale dell'UE, sulla formulazione delle politiche e sulle sfide poste dai temi scelti quest'anno. Le tavole rotonde fungono da piattaforma per l'apprendimento e lo scambio reciproci, favorendo un'atmosfera vibrante di crescita intellettuale e scoperta che aiuta i partecipanti a modellare la loro comprensione di come si svolgeranno i dibattiti durante la simulazione.

L'obiettivo del Modello di Unione Europea è fornire un'esperienza di apprendimento inclusiva per i giovani che simuli il processo decisionale dell'UE e favorisca la crescita personale e professionale. Il MEU mira a creare conferenze inclusive per i giovani che garantiscano che i giovani con diversi background e percorsi di vita sperimentino in prima persona il processo decisionale dell'UE, anche se non hanno precedenti esperienze o conoscenze delle politiche europee. Il MEU si impegna a fornire una piattaforma affinché i giovani possano apprendere, esprimersi e applicare le proprie competenze in un ambiente coinvolgente che riproduca le sfide, le complessità e le emozioni della politica europea (MEU Strasburgo, 2023).

Il MEU crede in un'Unione Europea che celebra la diversità, promuove l'identità europea e consente ai giovani di diventare cittadini più impegnati e attivi nelle loro comunità. Attraverso la partecipazione al MEU, i partecipanti acquisiscono una comprensione più profonda della rilevanza e dell'importanza delle istituzioni dell'UE nella propria vita quotidiana. Nello spirito dell'UE, uno degli obiettivi principali del MEU è attrarre partecipanti da tutta Europa (e oltre) in modo che possano costruire ponti interculturali, celebrare le loro diversità e, mentre apprendono le questioni più importanti dell'agenda europea, riconoscere che hanno molto più in comune di quanto potrebbero immaginare a prima vista.

Richiedendo ai partecipanti di lavorare insieme e trovare compromessi per avere successo, il MEU evidenzia l'importanza di un dialogo significativo e di una cittadinanza attiva in Europa e dà la possibilità ai partecipanti di sviluppare la loro esperienza MEU e utilizzare le conoscenze, le competenze e le connessioni che hanno acquisito a beneficio delle rispettive comunità locali, regionali e nazionali (MEU Strasburgo, 2023).

RUOLI COINVOLTI

Poiché lo scopo principale della conferenza è quello di familiarizzare i partecipanti con il processo decisionale e legislativo nell'Unione Europea, e in particolare con la procedura legislativa ordinaria che coinvolge sia il Parlamento Europeo che il Consiglio dell'UE, i partecipanti al MEU del 2023 a Strasburgo hanno svolto diversi ruoli (MEU Strasburgo, 2023):

- **Membro del Parlamento Europeo (MEP)**

Il Parlamento Europeo è un importante forum per il dibattito politico e il processo decisionale a livello dell'UE. I Membri del Parlamento Europeo (MEP) sono eletti direttamente dagli elettori in tutti gli Stati membri per rappresentare gli interessi dei cittadini nell'ambito del processo legislativo dell'UE e per garantire che le altre istituzioni dell'UE funzionino democraticamente.

Oggi il Parlamento Europeo conta 705 membri eletti dagli Stati Membri dell'UE. La maggior parte dei deputati appartiene a un gruppo politico, attualmente ce ne sono 7, che rappresentano tutte le tendenze ideologiche del Parlamento Europeo. Alcuni deputati non sono affiliati ad alcun gruppo politico e sono quindi conosciuti come deputati "non iscritti". Sono i gruppi politici a decidere quali questioni verranno discusse in plenaria. Possono anche presentare emendamenti alle relazioni delle Commissioni da sottoporre a votazione. Tuttavia, i deputati non possono essere obbligati dal loro gruppo a votare in un modo particolare.

In quanto Eurodeputati del MEU, i giovani sono assegnati a uno dei sette gruppi politici, ma devono trovare alleati in altri gruppi mentre cercano di far passare i loro emendamenti, lavorando anche con i Ministri nel Consiglio. I deputati hanno un'influenza diretta sulle proposte adottate.

Devono lavorare in squadra se vogliono che le loro proposte siano efficaci in Parlamento. I deputati devono inoltre sfruttare tutte la loro capacità di parlare in pubblico e cercare di impressionare i colleghi di altri gruppi politici (Direzione generale dell'Istruzione, della gioventù, dello sport e della cultura, 2023).

- **Ministro del Consiglio**

Il Consiglio dell'Unione Europea è formato dai ministri di ciascun paese dell'UE, ma non esiste una composizione fissa. Dipende dal settore politico da discutere: il Consiglio si riunisce in 10 diverse formazioni, ciascuna corrispondente al settore politico in discussione. A seconda della configurazione, ogni paese invia il proprio ministro responsabile di quell'area politica. Pertanto, è la voce dei governi membri dell'UE, che adottano le leggi dell'UE e coordinano le politiche dell'UE.

Nel Consiglio dell'Unione Europea, i ministri di ciascuno Stato membro si incontrano per discutere le proposte presentate dalla Commissione Europea. In qualità di ministri del MEU, il loro obiettivo principale è difendere gli interessi dei propri paesi e dei governi nazionali di cui sono membri, cooperando e impegnandosi con i propri colleghi, nonostante interessi e valori contrastanti. Ciò può essere particolarmente complicato poiché il voto nel Consiglio si basa su maggioranze qualificate, considerando non solo il numero di paesi votanti, ma anche il numero di cittadini in ciascun paese. Allo stesso tempo, i ministri devono evitare conflitti con gli Eurodeputati per garantire che le proposte raggiungano anche la maggioranza in Parlamento.

- **Giornalista**

I giornalisti sono una parte essenziale di qualsiasi scenario politico, anche se simulato. Come giornalisti MEU, i giovani hanno l'opportunità di catturare diversi momenti durante la simulazione e poi presentarli a seconda del proprio ruolo, pubblicando le ultime notizie in tempo reale e trattando della conferenza come preferiscono. I giornalisti del MEU assicurano che tutti i soggetti coinvolti possano seguire tutte le decisioni prese durante le sessioni lampo. I giornalisti MEU lavorano anche a stretto contatto con i fotografi che li aiutano ad aggiungere eccellenza visiva agli articoli che cureranno gli atti della conferenza.



- **Rappresentante di Interessi**

I Rappresentanti di Interessi forniscono ai legislatori una comprensione dell'impatto delle loro azioni sul mondo esterno e sulla vita quotidiana di oltre 500 milioni di cittadini europei. Sebbene siano spesso criticati per la loro influenza sul processo legislativo dell'Unione Europea, le loro azioni derivano da questa semplice realtà: le decisioni prese a livello europeo hanno un impatto importante sulla nostra vita quotidiana, sulle nostre economie, sul lavoro, sull'ambiente, sui redditi e sulle tutele sociali. In qualità di rappresentanti degli interessi del MEU, i giovani fanno da esperti in uno degli argomenti dibattuti nel MEU ed è loro responsabilità garantire che i politici con cui lavorano siano in grado di tenere traccia di tutto ciò che è in gioco durante la simulazione. Mettendo in pratica le proprie conoscenze, hanno un'opportunità unica di influenzare il modo in cui viene redatta la legislazione e come questa influenzerà il gruppo e gli interessi che rappresentano.

- **Interprete**

Gli interpreti svolgono un ruolo chiave al MEU, interpretando discorsi, dibattiti, riunioni delle parti interessate e conferenze stampa dall'inglese alla loro lingua madre e viceversa (interpretazione a relay per altre cabine) per garantire una comunicazione fluida tra i partecipanti. Sebbene ci si aspetta che tutti i partecipanti siano in grado di comunicare in inglese, gli interpreti rendono la conferenza più realistica, dinamica e inclusiva. Gli interpreti lavorano principalmente in modalità simultanea, ma hanno anche l'opportunità di cimentarsi nell'interpretazione consecutiva e nel chuchotage (interpretazione sussurrata), dando loro la possibilità di affinare diverse competenze di interpretariato in un ambiente di lavoro reale che offre le migliori condizioni per un'eccellente pratica di interpretariato.

- **Fotografo**

Come fotografi, i giovani catturano momenti del dibattito e sono narratori visivi, illustrando ciò che sta accadendo. Questo li aiuta a comprendere gli argomenti, le persone che li discutono e le emozioni che alimentano questi dibattiti, rendendo il loro lavoro di fotografo ancora più approfondito, soprattutto in un ambiente intenso. Dovranno selezionare le foto migliori, modificarle e aggiungere la filigrana MEU per l'album della conferenza, che sarà pubblicato online successivamente. Ciò richiede la volontà di continuare il lavoro anche dopo la fine della conferenza. Ma, come per tutti i partecipanti, i risultati del duro lavoro saranno per loro gratificanti e duraturi.

È importante sottolineare che il MEU tende solitamente a offrire alle persone ruoli quanto più lontani possibile dalle rispettive opinioni originali, per sfidarle e portarle fuori dalla loro zona di comfort (Yefimenko & Gladun, 2022).

LA PROCEDURA LEGISLATIVA ORDINARIA

Come accennato, il focus principale di questa simulazione è principalmente la procedura legislativa ordinaria dell'Unione Europea. La procedura vera e propria è stata adottata con il Trattato di Lisbona. La sua caratteristica principale è l'adozione della legislazione congiuntamente e su un piano di parità tra Parlamento e Consiglio; si tratta di una procedura di codecisione (Parlamento europeo et al., 2020). La procedura inizia quando la Commissione Europea presenta una proposta al Consiglio e al Parlamento Europeo. In effetti, la Commissione è l'unica istituzione dell'UE autorizzata ad avviare atti giuridici dell'UE. Presenta proposte di atti giuridici dell'UE di propria iniziativa, su richiesta di altre istituzioni dell'UE o a seguito di un'iniziativa dei cittadini.

Successivamente, la procedura prevede un massimo di tre letture, con la possibilità per i colegislatori (Parlamento e Consiglio) di concordare un testo comune - e quindi concludere la procedura - in qualsiasi lettura. Se una proposta legislativa viene respinta in qualsiasi fase della procedura, o il Parlamento e il Consiglio non riescono a raggiungere un compromesso, la proposta non viene adottata e la procedura termina.

Un'idea chiave è che il Consiglio può reagire solo agli emendamenti del Parlamento. Il Consiglio vota a maggioranza qualificata sugli emendamenti del Parlamento per i quali la Commissione ha espresso parere positivo. Vota all'unanimità sugli emendamenti del Parlamento sui quali la Commissione ha espresso parere negativo.

Un'altra caratteristica interessante di questo processo è che se le due istituzioni non raggiungono un accordo dopo la seconda lettura viene convocato un Comitato di Conciliazione. Il Comitato di Conciliazione è composto da un numero uguale di membri del Parlamento e di rappresentanti del Consiglio. Deve concordare un testo che sia accettabile per entrambe le istituzioni. La delegazione del Parlamento nel Comitato di Conciliazione approva il progetto comune a maggioranza assoluta dei voti. I rappresentanti del Consiglio votano generalmente a maggioranza qualificata (in alcuni casi è richiesta l'unanimità) (Consiglio dell'UE, 2024).

Tutti i passaggi sono dettagliati in una rappresentazione grafica disponibile nella sezione allegata.

SCENARIO MEU: PLENARIA

Lo scenario fondamentale rappresentato nelle simulazioni MEU sono solitamente le sessioni plenarie. Il Parlamento si riunisce in sessione plenaria ogni mese (tranne agosto) a Strasburgo, per una “tornata” della durata di quattro giorni. Le tornate supplementari si terranno a Bruxelles. La Commissione Europea e il Consiglio dell'Unione Europea partecipano alle sedute per facilitare la collaborazione tra le istituzioni nel processo decisionale.

Le sedute plenarie, rappresentano il culmine del lavoro legislativo svolto in commissione e nei gruppi politici, nonché dell'attività politica del Parlamento Europeo. La seduta plenaria è anche il forum in cui i rappresentanti dei cittadini dell'Unione Europea – gli Eurodeputati – partecipano al processo decisionale dell'UE ed esprimono il proprio punto di vista alla Commissione e al Consiglio.

I lavori della plenaria si concentrano principalmente sui dibattiti e sulle votazioni: una relazione parlamentare messa in votazione in plenaria è generalmente oggetto di un dibattito in cui esprimono le loro opinioni la Commissione, i rappresentanti dei gruppi politici e i singoli deputati. Il tempo di parola per persona, spesso molto breve, dipende dal numero di deputati che hanno chiesto parola.

Le sedute plenarie sono presiedute dal Presidente del Parlamento Europeo, assistito in questo compito dai 14 Vicepresidenti. Nel corso della seduta il Presidente dà la parola agli oratori e vigila sul regolare svolgimento dei lavori. Dirige inoltre la procedura di votazione, mettendo ai voti gli emendamenti e le risoluzioni legislative e annunciandone i risultati. L'autorità del Presidente garantisce che le votazioni, che possono essere lunghe e complesse, procedano a ritmo sostenuto.

Gli interventi vengono solitamente effettuati nella propria lingua e ciò che dicono viene interpretato simultaneamente dagli interpreti nelle altre lingue ufficiali dell'UE. Le votazioni generalmente procedono a ritmo sostenuto. A volte i deputati devono votare centinaia di emendamenti.

OBIETTIVI: SKILL COINVOLTE E SVILUPPATE DAI PARTECIPANTI E BENEFICI

La partecipazione al MEU non solo aiuta i giovani ad acquisire una migliore comprensione del processo decisionale dell'Unione Europea, ma li sfida anche in molti modi. Come metodo di educazione informale per i giovani, il MEU offre ai partecipanti l'opportunità di migliorare una vasta gamma di competenze, tra cui parlare in pubblico, pensiero critico, ricerca, scrittura, cooperazione, lavorare in squadra sotto pressione e migliorare le proprie capacità di negoziazione e networking. I giovani hanno un'opportunità unica di incontrare altri giovani provenienti da tutta Europa (e oltre) e di prendere parte a una simulazione ben organizzata e stimolante ([Portale Europeo per i Giovani](#), 2021). Hanno anche l'opportunità di sviluppare capacità diplomatiche, apprendere come funziona l'UE come organizzazione sovranazionale e sperimentare le sfide legate al raggiungimento di un accordo tra diverse nazioni. A questo proposito, il MEU "(...) promuove l'empatia per gli altri, pratica la risoluzione dei problemi e conversazioni di impatto, nonché il rispetto e una migliore comprensione sia del processo che delle lotte dell'Unione Europea". (Centro UNC per gli Studi Europei, 2021).

Non c'è dubbio che il MEU sia un'esperienza unica. È un'opportunità per praticare la diplomazia, trovare soluzioni a problemi reali, apprendere competenze spendibili, fare nuove amicizie e, ovviamente, divertirsi. Queste simulazioni creano un gruppo di cittadini giovani e intelligenti che hanno imparato e rispettato l'UE e sono pronti a sedersi e affrontare problemi reali con una nuova serie di strumenti per una discussione produttiva (Centro UNC per gli studi europei, 2021).

Di conseguenza, il MEU si distingue per il suo valore educativo, l'eccellenza accademica e la professionalità, rendendola una delle simulazioni di maggior successo e tra le più prestigiose al mondo. Inoltre, creando un'atmosfera veramente europea in un ambiente puramente europeo, il MEU conferma ogni anno la sua reputazione di contributo all'obiettivo dell'integrazione europea e all'emergere di un'identità europea (Cosmopolitians.eu, 2014).

SIMULAZIONE GAMEUFYING

Preparare una simulazione dell'Unione Europea è un'interessante attività didattico-formativa. Va tenuto presente che i partecipanti devono partire da una base, ecco perché la preparazione preventiva è un passo molto importante da sviluppare nel nostro Modello.

La simulazione GameEUfying, denominata EU-NextGen Simulation, si è ispirata alle precedenti simulazioni MEU per utilizzare il gioco di ruolo per approfondire le istituzioni europee e gli affari europei. La nostra simulazione si è svolta nella città di Valladolid, (Spagna) ed ha avuto una durata di quattro giorni, dal 15 al 18 febbraio 2024. Tuttavia, la durata può essere adattata a seconda del target e del tempo a disposizione, durando fino a una settimana o più.

Il nome, EU-NextGen Simulation, è stato deciso per inquadrare l'attività in un nome riconoscibile per tutti e dare identità al gruppo.

L'obiettivo principale è che i giovani imparino in prima persona come funziona la procedura legislativa ordinaria.

Alla simulazione hanno partecipato 24 giovani e 4 operatori giovanili provenienti da Italia, Spagna e Portogallo. La presenza di animatori giovanili o facilitatori è stata fondamentale per supervisionare e aiutare a condurre le attività, dando guida e supporto ai partecipanti durante la simulazione.

Sebbene il contenuto sia limitato rispetto al lavoro reale delle istituzioni europee, l'esperienza fornita è estremamente positiva per tutti i partecipanti coinvolti. Abbiamo scelto di chiamare questa attività EU-NextGen Simulation per nessun altro motivo se non quello di inquadrare l'attività in un nome riconoscibile per tutti e dare identità al gruppo.

Partecipanti all'evento EU-NextGen Simulation, febbraio 2024.



Preparazione preliminare

IDENTIFICAZIONE DEL TARGET

Innanzitutto è necessario stabilire gli obiettivi didattico-formativi della simulazione. Il contesto UE è molto ampio, quindi è necessario anticipare da quale base partirà la simulazione e decidere gli argomenti specifici da affrontare, come legislazione, relazioni estere, economia, ecc.

È imperativo riconoscere debitamente la diversità tra i partecipanti, comprendendo non solo le disparità di età, ma anche le variazioni nelle conoscenze pregresse, nei background di esperienze e di curriculum accademici. Tali dimensioni sono fondamentali per determinare l'entità dell'assistenza preparatoria necessaria. Nel presente caso, a causa della scarsa familiarità della maggior parte dei partecipanti con l'argomento, è stata data particolare importanza alle fasi preliminari che precedono la simulazione.

DEFINIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Il successivo passo fondamentale è stato quello di dare forma all'attività di simulazione. Esistono diversi modi in cui i partecipanti possono entrare in contatto con le istituzioni europee. In questo caso, il consorzio GameEUfying ha deciso di inquadrare l'attività di simulazione all'interno della procedura legislativa ordinaria dell'UE. Lo scopo era quello di permettere ai partecipanti di iniziare a entrare in contatto con il lavoro delle istituzioni europee partendo da una procedura così fondamentale.

Una volta strutturato il modello, ci sono diverse domande da porsi: simuleranno il Parlamento Europeo, la Commissione Europea, il Consiglio dell'Unione Europea o altre istituzioni? Una volta definito l'obiettivo, abbiamo assegnato ruoli specifici ai partecipanti (come si può vedere in dettaglio nel punto dedicato al Model European Union).

La definizione dell'attività dovrebbe essere sviluppata sulla base di ricerche preliminari. Prima dell'incontro, abbiamo fornito ai partecipanti materiale informativo sull'Unione Europea, le sue istituzioni e le politiche rilevanti. È inoltre essenziale incoraggiare i partecipanti a ricercare e comprendere i ruoli che ricopriranno, in modo che possano entrare nel ruolo e nell'esperienza fin dall'inizio.

Una volta assegnati i ruoli e comprese le funzioni, oltre a fornire le linee guida su come si svolgerà la simulazione, abbiamo distribuito la documentazione su cui si lavorerà durante l'incontro: preparando documenti ufficiali simulati, come proposte legislative, relazioni e documenti di sintesi, ecc. Per avere chiarezza sui tempi di ogni compito, abbiamo sviluppato un cronogramma con tutti gli orari, le pause, i momenti di riflessione e di incontro e il resto delle attività.

Tutte le informazioni contenute in questo manuale sono pensate per essere utilizzate come supporto per facilitare i partecipanti e per essere condivise nel gruppo.

SVILUPPO DELL'AGENDA

DISTRIBUZIONE DEI RUOLI

Dopo aver spiegato tutta la metodologia precedente, verrà discussa l'Agenda portata avanti durante il fine settimana di comune accordo tra tutti i partner coinvolti nel progetto. Questa agenda unisce il tempo di lavoro con il tempo libero, poiché crediamo sia fondamentale che i giovani che fanno parte di questo processo abbiano spazi aperti di connessione, per poter lavorare meglio e vivere l'esperienza a 360 gradi. Qualora tu voglia replicare una qualsiasi delle sue parti, puoi vedere l'agenda che abbiamo utilizzato nell'Allegato 4.

La distribuzione dei ruoli e delle funzioni è un compito importante per garantire che sia il gioco di ruolo che il coinvolgimento dei partecipanti al gioco siano il più efficaci possibile.

Per questo motivo, inizialmente è stato utilizzato un questionario per chiedere ai partecipanti di classificare la propria preferenza di ruolo in tre livelli, quelli disponibili erano: Eurodeputato, Ministro del Consiglio, Rappresentante di Interessi o dei media. Si è quindi provveduto, come sopra accennato, all'assegnare la figura degli interpreti, ruolo esercitato dai capigruppo.

Questo passaggio indispensabile ha garantito che (quasi) tutti i partecipanti avessero il profilo desiderato, riuscendo ad entrare maggiormente nel ruolo. In questo modo si provava ad assegnare i ruoli rispettando l'ordine di preferenza dei partecipanti.

Dato che i partecipanti erano 24, si è deciso di dividerli in due, per cui il Parlamento era composto da 12 persone e il Consiglio dell'UE da altri 12.

Poiché avevamo 12 persone in ciascun gruppo e i partecipanti non avevano un background in merito, per facilitare la partecipazione e incoraggiare la discussione, sono stati divisi come segue: 4 gruppi politici, con 3 persone per gruppo e 6 paesi membri del Consiglio, con 2 rappresentanti per paese. In questo modo le percentuali e il voto sarebbero stati equilibrati secondo la realtà. Puoi vedere la descrizione dei partiti politici che abbiamo creato, nel caso in cui desideri ricrearli, nell'Allegato 5.

Un altro punto da notare è che coloro che hanno scelto come prima opzione di essere Rappresentanti dei Media o di Interessi hanno sviluppato il proprio ruolo insieme al ruolo segnato come seconda/terza scelta, cioè Parlamentare o Ministro. In questo modo, pur se non potendo assistere interamente ai dibattiti parlamentari, hanno potuto conoscere più da vicino il processo, grazie anche all'aiuto di una persona di supporto nel gruppo politico o nel paese. Pertanto, riteniamo che i ruoli fossero equilibrati.

Avendo sviluppato la simulazione in pochi giorni, credevamo che una persona potesse sviluppare due ruoli contemporaneamente (ovviamente consultandosi) e questo è stato decisamente vantaggioso.

Sono stati creati quattro gruppi politici fittizi e i paesi scelti sono stati diversi e verranno spiegati di seguito: Spagna, Portogallo e Italia (partner di progetto), oltre a Grecia, Paesi Bassi e Belgio. Tutti i paesi sono stati scelti dai partner di progetto in base alla rispettiva situazione nell'UE, garantendo varietà culturale, economica e demografica nel dibattito che si sarebbe svolto. Una breve descrizione dei paesi, che forniamo ai partecipanti, è disponibile nell'Allegato 6.

SELEZIONE DEGLI ARGOMENTI

Queste proposte hanno tenuto conto sia della rilevanza dei temi nell'attualità, nell'opinione pubblica e nei media, anche tramite il forum dell'iniziativa dei cittadini dell'Unione Europea e la pagina promossa dalla Commissione Europea "Tell us what you think". Sono state, inoltre, consultate le priorità e le strategie dell'UE per l'anno 2024 e le nuove leggi adottate. Ai partecipanti a questa simulazione è stata data la possibilità di scegliere tra diversi argomenti preselezionati, tra i quali, alla fine, ne sono stati scelti due da discutere durante l'incontro.

Tutti gli argomenti sono molto rilevanti per il panorama attuale e crediamo che i partecipanti li apprezzeranno, anche se hanno già avuto a che fare con essi prima di partecipare alla simulazione. Le questioni sollevate nell'indagine iniziale corrispondono alle seguenti priorità:

1. Un'Europa pronta per l'era digitale: Legge sull'Intelligenza Artificiale. Dare potere alle persone con l'aiuto di una nuova generazione di tecnologie.

2. Il Patto Verde Europeo: Finanziamenti e Patto Verde. Sforzarsi di essere il primo continente a impatto climatico zero.

3. Un'economia al servizio delle persone: il Pilastro Europeo del Piano d'Azione per i Diritti Sociali.

4. Un'economia al servizio delle persone: l'Agenda dei Consumatori. Consentire ai consumatori europei di svolgere un ruolo attivo nella transizione verde e digitale.

5. Promuovere il nostro stile di vita europeo: Nuovo Patto su Migrazione e Asilo.

6. Un nuovo slancio per la democrazia europea: la Legge sulla Libertà dei Media. Tutelare il pluralismo e l'indipendenza dei media nell'UE.

7. Un nuovo slancio per la democrazia europea: visione a lungo termine per le zone rurali. Sviluppare aree e comunità rurali più forti, più connesse, resilienti e prospere.

8. Un nuovo slancio per la democrazia europea: Uguaglianza e Inclusione. Costruire un'Unione dell'uguaglianza, libera da discriminazioni basate su genere, razza o origine etnica, religione o convinzioni personali, disabilità, età o orientamento sessuale.

Infine, i temi dell'intelligenza artificiale e della costruzione di un'Europa democratica ed egualitaria sono stati scelti a maggioranza.

PREPARARE MATERIALI E PARTECIPANTI

Va notato che oltre al lavoro di base di cui si è più volte parlato, è molto importante che tutti partecipino al dibattito e alle decisioni che vengono prese.

Il consorzio ha deciso di lavorare in diversi workshop (sulla base dei contenuti di questo manuale) prima della simulazione per aiutare i partecipanti a prepararsi. Gli argomenti selezionati sono stati: 1. cos'è il MEU, 2. il processo legislativo ordinario, 3. come dibattere e 4. come parlare in pubblico. Quest'ultimo è stato accompagnato da una dinamica in cui si parlava di un argomento assurdo e, dato che si trattava del primo giorno, abbiamo osservato una maggiore scioltezza e diminuzione dell'imbarazzo dei partecipanti nel parlare di fronte al gruppo.

Passando alla simulazione, sono state create due proposte fittizie presentate dalla Commissione Europea per giustificare l'avvio del processo legislativo, poiché è questa l'istituzione che deve sempre avviare tale processo. Le proposte partivano dalle esigenze di un'azienda e di un movimento sociale delle donne. Sono stati elaborati due documenti di base, con soli 4-5 punti ciascuno, un titolo della legge, un'introduzione e conclusioni (vedi Allegato 2 e Allegato 3). Questi documenti sono stati stampati e distribuiti ai partecipanti.

Oltre a questo, si consiglia vivamente di preparare documenti teorici di supporto con tutto ciò che i partecipanti devono sapere prima della simulazione per prepararsi. In questo caso, il consorzio GameEUfying ha elaborato un documento che presenta gli attori e le istituzioni che saranno coinvolti oltre a riassumere le fasi della procedura legislativa ordinaria.

È anche importante preparare in anticipo l'agenda dell'attività in modo da avere un calendario chiaro e un'organizzazione chiara.

Il processo di simulazione

La simulazione è iniziata con dei discorsi di apertura dei facilitatori per dare il benvenuto ai partecipanti. Successivamente, i partecipanti sono stati divisi in due stanze a seconda dell'istituzione in cui lavorano: il Parlamento Europeo e il Consiglio. Anche i quattro facilitatori sono stati divisi nei due gruppi in modo da fornire un supporto costante ai partecipanti. In questo modo, ciascuna istituzione ha iniziato a lavorare su uno dei due temi scelti: il Consiglio ha iniziato con il tema 1, mentre il Parlamento ha iniziato con il tema 2. Nel caso del Consiglio, poiché deve sempre reagire alla posizione del Parlamento, ai partecipanti è stato fornito con un documento fittizio contenente gli emendamenti apportati dal Parlamento, in modo da consentire loro di iniziare a lavorare rispettando l'ordine delle fasi della procedura legislativa ordinaria e mantenersi il più fedeli possibile a questo processo.

Dopo che ciascuna istituzione ha terminato la prima lettura, gli argomenti sono stati cambiati per procedere con la seconda lettura. L'intenzione era quella di consentire a tutti i partecipanti di contribuire ad entrambi gli argomenti, sottolineando al tempo stesso l'idea del consenso necessario tra le due istituzioni colegislatori.

Partecipanti all'evento EU-NextGen Simulation, febbraio 2024.



Una volta entrati nel vivo dell'argomento i facilitatori, presenti in ogni momento, hanno preso appunti in tempo reale nel Drive (anche se è possibile utilizzare un'altra risorsa) nominando l'articolo a cui si fa riferimento, la modifica o l'aggiunta proposta e la giustificazione per ciascuna delle modifiche/aggiunte. Tutto è stato archiviato in cartelle di Drive designate con i nomi di ciascuna lettura e dell'agenzia corrispondente.

Durante il processo sarà necessario disporre di computer o, in mancanza di essi, di dispositivi mobili per aiutare i partecipanti a trovare le informazioni rilevanti e senza limitazioni linguistiche, per redigere i contenuti e apportare le modifiche desiderate. D'altra parte, è necessario tenere conto che è necessario utilizzare sempre una stampante o che tutti devono avere accesso alle modifiche proposte per leggerle individualmente e comprendere i contenuti della discussione.

In generale, questi sono i passaggi fondamentali per sviluppare un MEU nella sua versione più semplice. È interessante adattare le esigenze dell'incontro in base ai partecipanti, quindi sarebbe bene che prima di entrare nel vivo venga condotto un questionario di indagine e poi una formazione online per spiegare a ciascuno il proprio ruolo e gli argomenti da affrontare. Motivare i partecipanti a fare qualche ricerca a casa può garantire una maggiore fluidità all'evento.

FASE DI VALUTAZIONE

Una volta che l'intero processo è stato completato e gli emendamenti sono stati discussi e votati, il passo successivo è la fase di valutazione. Questa parte è molto importante in quanto stabilisce criteri di valutazione per misurare la performance dei partecipanti e considera la possibilità di avere un panel di valutatori o autovalutazioni.

Naturalmente anche la valutazione dei giovani partecipanti è un fattore chiave. Pertanto, al termine della simulazione, si organizzerà una sessione di debriefing per analizzare le esperienze, le lezioni apprese e le aree di miglioramento.

Tutte le informazioni su questa simulazione, insieme a video e foto del processo e dei partecipanti, i documenti utilizzati e questo manuale stesso saranno liberamente disponibili nelle quattro lingue ufficiali del progetto (inglese, spagnolo, portoghese e italiano) per gli utenti che desiderino applicarlo al proprio gruppo target e che abbiano bisogno di tutti i dettagli per farlo.

Ultimo ma non meno importante, preparati ad adattarti ai cambiamenti e alle sorprese che potrebbero sorgere durante la simulazione! Ricorda che la chiave per una simulazione di successo è un'attenta preparazione e la partecipazione attiva di tutti i soggetti coinvolti.

CONSIGLI FINALI: FUNZIONI DI RUOLO SPECIFICHE

Infine, va notato che l'iter legislativo ordinario implica che entrambi i gruppi di lavoro (Consiglio e Parlamento) debbano lavorare contemporaneamente su ambiti di lavoro diversi. Il nostro obiettivo è che comprendano il processo legislativo ordinario dell'UE e le fasi necessarie per adottare o respingere un emendamento. I partecipanti dovranno quindi ricoprire diversi ruoli durante le giornate dell'incontro per essere in diretto contatto con il proprio ruolo e sviluppare un buon "gioco" parlamentare.

Va tenuto presente che, poiché il Parlamento deve sempre effettuare la prima lettura dei documenti, la sua posizione è sempre la prima ad essere definita, quindi il Consiglio deve attendere pazientemente questo momento.

Come suggerimento fondamentale per garantire il corretto svolgimento della simulazione, oltre a seguire correttamente l'agenda e creare una buona coesione di gruppo, il Consorzio ritiene che la cosa più importante sia conoscere molto bene il funzionamento del ruolo. In questo modo, nel caso in cui qualcuno si perda nel processo, potrà essere agganciato e guidato attraverso l'iter legislativo.

Pertanto, vorremmo fornire una breve panoramica di ciascuna istituzione utilizzata e delle sue funzioni di base. È importante che la persona che interverrà nelle votazioni o nei dibattiti conosca la funzione del suo ruolo per poter svolgere i suoi compiti secondo quanto ufficialmente richiesto.

Le funzioni delle istituzioni sono le seguenti

La Commissione Europea



Rappresenta gli interessi generali dell'UE

È formata da un gruppo o "collegio" di commissari, 1 per ciascun paese dell'UE. Promuove l'interesse generale dell'UE proponendo e applicando la legislazione nonché attuando le politiche e il bilancio dell'UE. La Commissione è l'unica istituzione dell'UE autorizzata ad avviare atti giuridici dell'UE. Presenta proposte di atti giuridici dell'UE di propria iniziativa, su richiesta di altre istituzioni dell'UE o a seguito di un'iniziativa dei cittadini.

Il Parlamento Europeo



Rappresenta i cittadini dell'Unione Europea

Si tratta di un forum importante per il dibattito politico e il processo decisionale a livello dell'UE. I membri del Parlamento Europeo (MPE) sono eletti direttamente dagli elettori in tutti gli Stati membri per rappresentare gli interessi dei cittadini nell'ambito del processo legislativo dell'UE e per garantire che le altre istituzioni dell'UE funzionino democraticamente.

Oggi il Parlamento europeo conta 705 membri eletti dagli Stati membri dell'UE. La maggior parte dei deputati appartiene a un gruppo politico, attualmente ce ne sono 7, che rappresentano tutte le tendenze ideologiche del Parlamento Europeo. In questa simulazione, i partecipanti verranno assegnati a gruppi politici immaginari. In quanto eurodeputati del MEU, i giovani devono lavorare in squadra se vogliono che le loro proposte siano efficaci in Parlamento.

Il Consiglio dell'Unione Europea



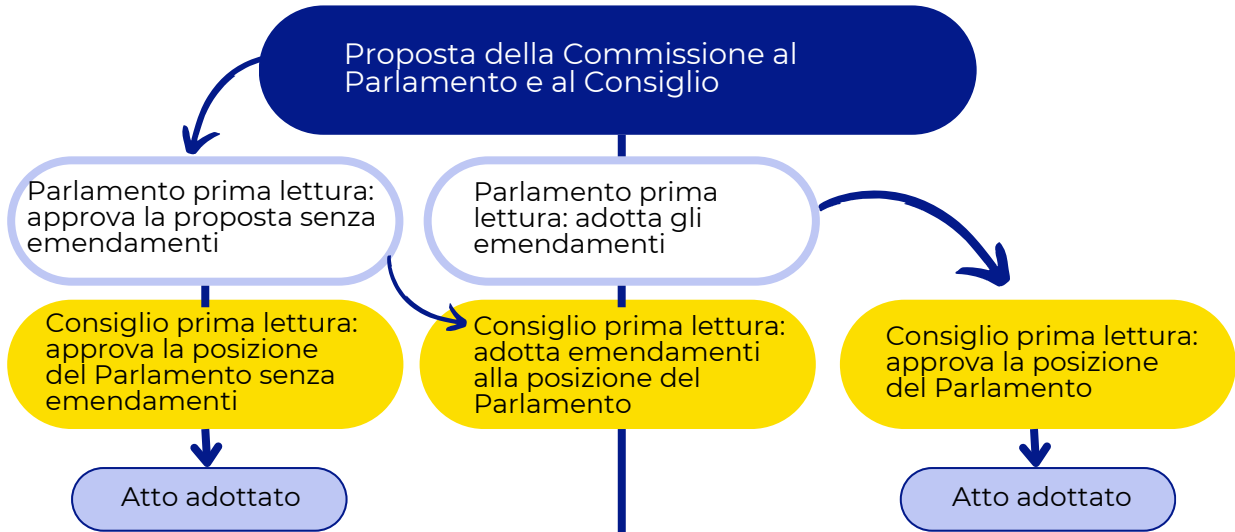
Rappresenta i governi dell'UE

È formato dai ministri di ciascun paese dell'UE, ma non esiste una composizione fissa. Dipende dal settore politico oggetto di discussione: il Consiglio si riunisce in 10 diverse formazioni, ciascuna corrispondente all'area politica discussa. A seconda della configurazione, ogni paese invia il proprio ministro preposto a quell'ambito politico. Pertanto, è la voce dei governi membri dell'UE, che adottano le leggi dell'UE e ne coordinano le politiche.

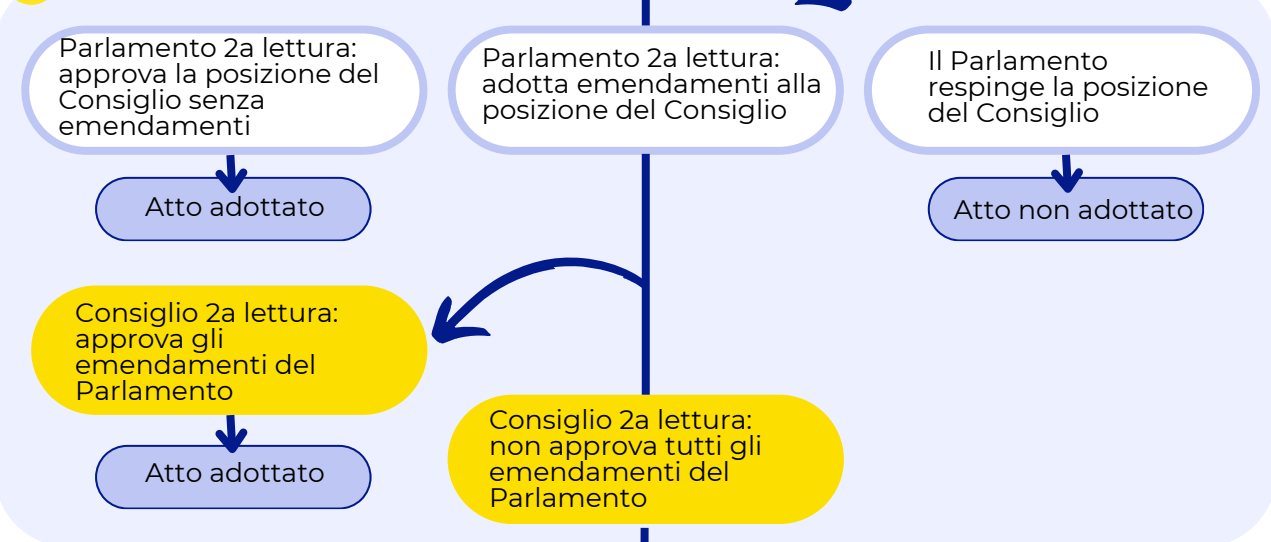
In questa simulazione, in quanto partecipanti che rappresentano i ministri, il loro obiettivo principale è difendere gli interessi dei propri paesi e governi nazionali di cui sono membri, cooperando e impegnandosi con i loro colleghi nonostante interessi e valori contrastanti. Ciò può essere particolarmente complicato poiché il voto nel Consiglio si basa su maggioranze qualificate, considerando non solo il numero di paesi votanti, ma anche il numero di cittadini in ciascun paese. Allo stesso tempo, i ministri devono evitare conflitti con gli eurodeputati per garantire che le proposte raggiungano la maggioranza anche in Parlamento.

- APPF. (2023). ¿En qué consiste el role-playing? <https://www.appf.edu.es/consiste-role-playing/>
- Colantti, M. (2018). La diégesis en relatos de no ficción: los universos narrativos de Fargo y Jorge Lanata. 20vo Congreso REDCOM. http://biblio.unvm.edu.ar/opac_css/doc_num.php?explnum_id=2066
- Cosmopolitians.eu (2014, January 8). Model European Union – Apply now!. <http://www.cosmopolitians.eu/model-european-union-apply-now/>
- Council of the EU and the European Council (2024). Decision-making process. The ordinary legislative procedure. <https://www.consilium.europa.eu/en/council-eu/decision-making/ordinary-legislative-procedure/>
- Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (2023). Model EU Brussels. European Union. https://youth.europa.eu/year-of-youth/activities/8034_en
- Educación 3.0. (s.f.). 9 beneficios de la gamificación en la educación. <https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/beneficios-de-la-gamificacion/>
- European Parliament (n.d.). About Parliament. Organisation and rules. How plenary works. <https://www.europarl.europa.eu/about-parliament/en/organisation-and-rules/how-plenary-works>
- European Parliament, Directorate-General for Internal Policies of the Union, Directorate for Legislative and Committee Coordination, Legislative Affairs Unit (LEGI) (n.d.). The Political groups of the European Parliament. <https://www.europarl.europa.eu/about-parliament/en/organisation-and-rules/organisation/political-groups>
- European Parliament (2020). HANDBOOK ON THE ORDINARY LEGISLATIVE PROCEDURE. A guide to how the European Parliament co-legislates. https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/255709/OLP_2020_EN.pdf
- European Youth Portal (2021, September 6). Choose your role in the Model European Union. European Union. https://youth.europa.eu/get-involved/democratic-participation/choose-your-role-model-european-union-0_en
- Hitchens, M., & Drachen, A. (2008). The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*, (1), 3–21. <https://doi.org/10.33063/ijrp.v1i1.185>
- Management Journal (2015). Role Playing, ¿Qué es y para qué sirve? *Top Management Magazine*. <https://www.managementjournal.net/top-management/role-playing-que-es-y-para-que-sirve>
- MEU Strasbourg (2023). Experience the World of Political Simulations with MEU Strasbourg. <https://meu-strasbourg.org/>
- Oseguera, L. (2013). Role playing: aprendizaje de resolución de conflictos. SlideShare. <https://es.slideshare.net/juanflores2004/role-playing-aprendizaje-de-resolucion-conflictos>
- Stenros, J., & Hakkarainen, H. (2003). The Meilahti Model. *As Larp Grows Up*, 56-64.
- Stewart, C. & Edwards, H. (2012). Online Collaboration: Using Roleplay to Develop Skills in Resolving Conflict. School of Education, University of New England. <http://dx.doi.org/10.5539/ies.v5n6p1>
- UNC Center for European Studies (2021, July 27). Model EU Reflection: The Benefits of EU Simulation. Medium. <https://medium.com/unceurope/model-eu-reflection-the-benefits-of-eu-simulation-8fd8edb21d48>
- UNIR Revista (2020). La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla. <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>
- Yefimenko, V., & Gladun, E. (2022, December 14). Blog: Model European Union – what, how, when and where?. EU NEIGHBOURS east. <https://euneighbourseast.eu/young-european-ambassadors/blog/blog-model-european-union-what-how-when-and-where/>

1 PRIMA LETTURA



2 SECONDA LETTURA



3 TERZA LETTURA



Immagine elaborata con Canva sulla base delle informazioni del sito del Parlamento Europeo:
<https://www.europarl.europa.eu/olp/en/ordinary-legislative-procedure/overview>

Un'Europa Pronta per l'Era Digitale: Legge sull'Intelligenza Artificiale. Una volta avviata l'approvazione di diversi documenti relativi all'Intelligenza Artificiale, la società EternaTech Solutions ha proposto questa innovazione che vuole applicare come nuovo punto della futura legge. L'azienda, che da più di 20 anni lavora con l'intelligenza artificiale testando nuove tecniche, ha ottenuto attraverso test ed esperimenti un sostegno sufficiente per aprire il dibattito nella Comunità Europea sull'opportunità o meno di regolamentare questo nuovo utilizzo.

Titolo: Proposta di Regolamentazione dell'Uso dell'Intelligenza Artificiale per Replicare Parenti Deceduti

Introduzione:

Riconoscendo i rapidi progressi nella tecnologia dell'intelligenza artificiale (AI) e le sue potenziali implicazioni per le norme e l'etica sociale, questa proposta cerca di affrontare l'uso emergente dell'intelligenza artificiale per replicare voci e immagini di parenti deceduti. Man mano che le tecnologie di intelligenza artificiale diventano sempre più sofisticate, sorgono preoccupazioni relative alla privacy, al consenso e a considerazioni etiche. Pertanto, è imperativo stabilire norme che disciplinino l'utilizzo dell'intelligenza artificiale nella replicazione di individui deceduti per garantire il rispetto della loro memoria, del diritto alla privacy e del benessere dei loro cari.

Proposta:

1. Divieto di Replica Non Autorizzata: l'uso dell'intelligenza artificiale per replicare voci e immagini di persone decedute senza il consenso esplicito dei loro rappresentanti legali o familiari è severamente vietato.
2. Protocollo di Consenso: prima di utilizzare l'intelligenza artificiale per replicare un individuo deceduto, è necessario ottenere il consenso esplicito dai suoi rappresentanti legali o dai familiari. Questo deve essere documentato e conservato a scopo di verifica.
3. Utilizzo Limitato: le repliche IA di persone decedute devono essere utilizzate solo per scopi specifici concordati dai loro rappresentanti legali o familiari. Qualsiasi utilizzo oltre l'ambito concordato richiederà un ulteriore consenso.
4. Salvaguardia per le Popolazioni Vulnerabili: particolare attenzione sarà prestata alle popolazioni vulnerabili, come i minori e gli individui con disturbi cognitivi, per garantire che i loro diritti e interessi siano protetti nel processo di replicazione.
5. Trasparenza e Responsabilità: gli sviluppatori e gli utenti della tecnologia di replica dell'IA saranno tenuti a fornire trasparenza riguardo alle capacità e ai limiti della tecnologia. Inoltre, dovranno essere stabiliti meccanismi di responsabilità e supervisione per affrontare qualsiasi uso improprio o violazione delle normative.
6. Protezione dei Dati: saranno implementate misure per salvaguardare i dati personali e la privacy delle persone decedute e delle loro famiglie durante tutto il processo di replica. Ciò include crittografia, archiviazione sicura e rispetto delle normative sulla protezione dei dati.
7. Considerazioni Etiche: lo sviluppo e l'implementazione della tecnologia di replica dell'IA devono rispettare principi etici, tra cui il rispetto della dignità umana, la sensibilità culturale e la non discriminazione.

Conclusione:

Emanando norme per disciplinare l'uso dell'intelligenza artificiale nella replicazione dei parenti deceduti, il Parlamento Europeo può sostenere i diritti fondamentali, proteggere la privacy e garantire standard etici nel panorama in rapida evoluzione dell'intelligenza artificiale. La presente proposta mira a trovare un equilibrio tra Innovazione tecnologica e preservazione della dignità e dei valori umani.

Un nuovo slancio per la Democrazia Europea: Uguaglianza e Inclusione. L'organizzazione sociale European Values Coalition ha lanciato sulla piattaforma <https://citizens-initiative.europa.eu/> una proposta dei cittadini firmata da più di 38.000 cittadini europei di diversi Stati membri per vietare l'uso del velo islamico per le donne negli spazi pubblici, nonché incoraggiare la polizia a verificare chi costringe le donne a indossarlo.

Titolo: *Proposta di Legislazione per Penalizzare l'Uso del Velo Islamico e Indagare sulla Coercizione*

Introduzione:

Alla luce dei dibattiti in corso sull'integrazione culturale, la libertà religiosa e l'uguaglianza di genere, questa proposta mira ad affrontare la controversa questione del velo islamico, in particolare nei contesti europei. Nel rispetto dei diritti e delle libertà individuali, è essenziale sostenere i valori di laicità, uguaglianza di genere e coesione sociale. Pertanto, questa proposta suggerisce misure legislative per regolamentare l'uso del velo islamico e indagare su casi di coercizione.

Proposta:

1. Divieto del Velo Islamico negli Spazi Pubblici: l'uso del velo islamico, compresi hijab, niqab e burqa, negli spazi pubblici è vietato all'interno dell'Unione Europea. Questo divieto ha lo scopo di sostenere i valori europei di laicità, uguaglianza di genere e integrazione sociale.
2. Sanzioni per Violazioni: gli individui trovati a indossare il velo islamico negli spazi pubblici saranno soggetti a sanzioni, comprese multe e reclusione. La gravità delle sanzioni sarà determinata in base alla frequenza delle violazioni e al contesto in cui si verificano.
3. Campagne Educative: per favorire la comprensione e la consapevolezza dei valori e dei principi europei, saranno lanciate campagne educative per informare i cittadini sulle ragioni alla base del divieto del velo islamico e per promuovere la coesione sociale.
4. Sostegno all'Integrazione: saranno attuate misure per sostenere l'integrazione delle comunità minoritarie, compreso l'accesso all'istruzione, all'occupazione e ai servizi sociali. Affrontando le disparità socioeconomiche e promuovendo politiche inclusive, è possibile mitigare il rischio di isolamento sociale ed estremismo.
5. Indagine sulla Coercizione: i casi di coercizione o di imposizione forzata del velo islamico sulle donne saranno oggetto di indagini approfondite da parte delle forze dell'ordine. Gli autori ritenuti colpevoli di coercizione saranno perseguiti e ritenuti responsabili di aver violato i diritti e la dignità degli individui.
6. Tutela della Libertà Religiosa: nel regolamentare l'uso del velo islamico, è essenziale salvaguardare il diritto alla libertà religiosa e all'espressione. Gli individui conservano la libertà di praticare la propria religione negli spazi privati e entro i limiti della legge.
7. Dialogo e Impegno: il dialogo e l'impegno costruttivi devono essere promossi tra le comunità religiose, le organizzazioni della società civile e le autorità governative per affrontare le preoccupazioni relative all'integrazione culturale, alla diversità religiosa e alla coesione sociale.

Conclusione:

Proponendo misure legislative per regolamentare l'uso del velo islamico e per indagare su casi di coercizione, questa iniziativa cerca di sostenere i valori europei di laicità, uguaglianza di genere e integrazione sociale. Attraverso un approccio equilibrato che rispetti i diritti individuali e promuova al contempo la coesione sociale, è possibile affrontare le differenze culturali e promuovere una società più inclusiva e armoniosa all'interno dell'Unione Europea.

GIOVEDÌ 15 FEBBRAIO		
20:00	Arrivo e check-in. I partecipanti arriveranno secondo i propri voli/treni e verranno sistemati nella camera assegnata.	
21:00 - 22:00	CENA.	
22:00 - 00:00	Dinamica della presentazione.	
VENERDÌ 16 FEBBRAIO		
	CONSIGLIO	PARLAMENTO
8:15 - 9:15	COLAZIONE.	
9:30 - 11:00	Cerimonia di benvenuto. Distribuzione dei ruoli, presentazione dei temi, spiegazione delle dinamiche del fine settimana, giochi introduttivi...	
11:00 - 11:30	PAUSA CAFFÈ.	
11:30 - 13:30	Workshop. Come parlare in pubblico, come affrontare un dibattito, regole procedurali...	
13:30 - 15:00	PRANZO.	
15:00 - 15:30	La Commissione introduce il punto 1	La Commissione introduce il punto 2
15:30 - 16:30	Tema del dibattito 1. Dibattito sulla base della prima lettura del Parlamento sul tema 1.	Tema del dibattito 2. Primo dibattito tra i gruppi politici sul tema 2.
16:30 - 17:00	PAUSA CAFFÈ.	
17:00 - 18:00	Preparazione degli emendamenti all'argomento 1	Preparazione degli emendamenti all'argomento 2.
18:00 - 19:00	Conferenza stampa. Condivideremo ciò che abbiamo imparato e discusso durante la giornata con le domande più ingegnose.	
19:00 - 21:00	TEMPO LIBERO.	

21:00	CENA.	
22:00	Notte interculturale. Questa attività ti consentirà di saperne di più sugli Stati membri dell'UE partecipanti.	
SABATO 17 FEBBRAIO		
	CONSIGLIO	PARLAMENTO
8:00 - 8:45	COLAZIONE.	
9:00 - 10:00	Dibattito T1. L'argomento 1 verrà affrontato nel suo insieme e prenderanno la parola i Rappresentanti di Interessi dell'argomento 1.	Dibattito T2. L'argomento 2 sarà discusso insieme ai Rappresentanti di Interessi dell'argomento 2.
10:00 - 10:45	Preparazione degli emendamenti all'argomento 1.	Preparazione degli emendamenti all'argomento 2.
10:45 - 11:00	Presentazione degli emendamenti argomento 1	Presentazione degli emendamenti argomento 2.
11:00 - 11:30	PAUSA CAFFÈ.	
CAMBIO ARGOMENTO		
11:30 - 12:00	La Commissione introduce il punto 2.	La Commissione introduce il punto 1.
12:00 - 12:45	Tema della prima lettura 2. Primo riesame per il Consiglio dopo la lettura del Parlamento.	Tema di discussione 1. Si procede allo scambio di opinioni sulla delibera di lettura del tema 2 da parte del Consiglio.
12:45 - 13:30	Preparazione degli emendamenti all'argomento 2.	Preparazione degli emendamenti all'argomento 1.
13:30 - 13:45	Presentazione degli emendamenti argomento 2	Presentazione degli emendamenti argomento 1.
13:30 - 15:00	PRANZO.	
CAMBIO ARGOMENTO		



15:00 - 16:00	Dibattito sull'argomento 1. Viene effettuato uno scambio di opinioni sulla risoluzione della lettura del tema 1 del Parlamento	Seconda lettura del tema 2. Ultima lettura del Parlamento in seguito alle modifiche del Consiglio al tema 2.
16:00 - 17:00	Conferenza stampa.	
17:00 - 18:00	TEMPO LIBERO.	
18:00	Visita a Valladolid e cena di gruppo.	
DOMENICA 18 FEBBRAIO		
9:00 - 9:45	COLAZIONE.	
CAMBIO ARGOMENTO		
9:30 - 10:30	Seconda lettura dell'argomento 2. Ultima lettura del Consiglio a seguito delle modifiche apportate dal Parlamento all'argomento 2.	Risoluzione T1. Sulla decisione finale del Consiglio sul tema 1.
CAMBIO ARGOMENTO		
10:30 - 11:00	Dibattito T1. Il tema 1 verrà affrontato nel suo insieme, con i Rappresentanti di Interessi per le ultime decisioni.	Dibattito T2. L'argomento 2 verrà discusso insieme ai rappresentanti degli interessi dell'argomento 2 per le ultime decisioni.
11:00 - 11:30	PAUSA CAFFÈ.	
11:30 - 12:30	Revisione delle proposte del Parlamento nelle votazioni finali e programmazione della votazione a maggioranza qualificata.	Risoluzione T2. Sulla decisione finale del Consiglio sul tema 2.
12:30 - 13:30	Votazioni finali davanti alla Commissione Europea. Risoluzione delle votazioni davanti alla Commissione Europea, votazioni congiunte su quanto già deciso per visualizzare il processo di voto a maggioranza semplice (Parlamento) o a maggioranza qualificata (Consiglio).	
13:30 - 15:00	PRANZO.	
15:00 - 16:00	Conferenza stampa. Ultimi comunicati stampa e foto ufficiali.	
16:00 - 17:00	Conclusioni finali. Distribuzione Youthpass, questionari, firme...	

DESCRIZIONE DEI PARTITI POLITICI

Sulla base dei 7 gruppi politici già esistenti nel Parlamento Europeo sono stati creati quattro partiti politici di diverse ideologie. Queste nuove formazioni hanno nomi del tutto inventati, ma hanno caratteristiche in comune con le correnti politiche di oggi.



1. Partito dell'Unione Progressista Europea (EPUP).
Ideologia: la socialdemocrazia europea.
Parole chiave: Uguaglianza, giustizia economica, sostenibilità, cooperazione, diritti sociali, investimento sociale.
Motto: "Costruire un'Europa giusta per tutti".
Politiche chiave: maggiori investimenti nell'istruzione e nei servizi sociali, promozione delle energie rinnovabili, tutela dei diritti dei lavoratori, cooperazione internazionale per affrontare le sfide comuni.
Descrizione: EPUP sostiene politiche progressiste incentrate sull'uguaglianza sociale, la giustizia economica e la sostenibilità ambientale. Il suo approccio si concentra sulla costruzione di un'Europa inclusiva, in cui i diritti sociali e del lavoro siano al centro del processo decisionale. Sostiene una maggiore cooperazione tra gli Stati membri e cerca di promuovere programmi di investimento sociale per migliorare la qualità della vita di tutti i cittadini europei.



2. Partito Conservatore Europeo (PCE).
Ideologia: conservatorismo europeo.
Parole chiave: Tradizione, stabilità, autonomia nazionale, famiglia, sicurezza nazionale, economia di mercato.
Motto: "Preservare i nostri valori, costruire il nostro futuro".
Politiche chiave: promozione della stabilità economica, difesa dei valori culturali e tradizionali, sicurezza delle frontiere, cooperazione intergovernativa nel rispetto della sovranità nazionale.
Descrizione: Il PCE sostiene politiche conservatrici che cercano di preservare i valori europei tradizionali, la stabilità economica e l'autonomia nazionale. Difende l'importanza della famiglia, della sicurezza nazionale e di un'economia di mercato regolamentata. Il PCE sostiene un'Europa forte e sovrana, promuovendo la cooperazione tra gli stati membri, ma mantenendo l'identità e l'autonomia di ciascuna nazione.



3. Movimento Verde Europeo (MVE).
Ideologia: ambientalismo e progressismo.
Parole chiave: Sostenibilità, ambientalismo, equità sociale, cambiamento climatico, diritti umani.
Motto: "Per un futuro verde ed equo per tutti".
Politiche chiave: sviluppo delle energie rinnovabili, misure contro il cambiamento climatico, protezione ambientale, uguaglianza di genere, giustizia sociale, promozione di pratiche sostenibili nell'industria.
Descrizione: L'MVE si concentra su questioni ambientali e sociali, sostenendo politiche che promuovono la sostenibilità, l'energia rinnovabile e l'equità sociale. Cerca misure concrete per affrontare il cambiamento climatico, proteggere la biodiversità e promuovere pratiche economiche sostenibili. Sostiene, inoltre, la giustizia sociale, l'uguaglianza di genere e la tutela dei diritti umani come parte integrante della sua piattaforma politica.



4. Alleanza Liberale Europea (ALE).
Ideologia: liberalismo europeo.
Parole chiave: Libertà, economia di mercato, diritti civili, cooperazione internazionale, innovazione.
Motto: "Libertà, progresso e cooperazione".
Politiche chiave: riduzione dell'intervento statale nell'economia, promozione della libera impresa, tutela dei diritti individuali, sostegno alla ricerca e sviluppo, promozione della mobilità e della collaborazione europea.
Descrizione: ALE sostiene politiche liberali che diano priorità alla libertà individuale, all'economia di mercato e alla cooperazione internazionale. Difende i diritti civili, la libertà di espressione e la libera circolazione delle merci e delle persone nello spazio europeo. L'ALE mira a ridurre l'intervento statale nell'economia e a promuovere l'innovazione e la competitività. Inoltre, sostiene una maggiore integrazione europea attraverso il dialogo e la collaborazione.

Descrizioni dei paesi

Abbiamo fornito ai partecipanti una copia di queste descrizioni in modo che potessero imparare di più sui paesi che rappresentavano e sui paesi presenti al tavolo di discussione quando prendevano decisioni, potendo approfondire di più l'argomento:

1. Spagna:

La Spagna, situata nell'Europa sud-occidentale, vanta un'economia diversificata con settori come il turismo, l'industria manifatturiera e l'agricoltura che svolgono un ruolo significativo. In quanto membro dell'Unione Europea, la Spagna beneficia dei suoi forti legami commerciali all'interno del mercato unico. Tuttavia, il Paese deve affrontare sfide legate alla disoccupazione, in particolare tra i giovani, e a questioni relative ai diritti dei lavoratori. La Spagna ha fatto passi da gigante nella promozione dell'uguaglianza di genere e dei diritti LGBTQIAP+, anche se c'è ancora spazio per miglioramenti.

2. Italia:

L'Italia ha un'economia diversificata, con settori che vanno dalla moda e design all'agricoltura e alla produzione automobilistica. Il paese deve affrontare sfide legate alla corruzione e alla criminalità organizzata, che influiscono sul suo contesto imprenditoriale. L'Italia è impegnata a sostenere i diritti umani, anche se persistono questioni come i diritti dei migranti e la discriminazione contro le comunità emarginate. Il governo ha attuato riforme per affrontare queste preoccupazioni, ma sono necessari ulteriori sforzi per garantire la piena tutela dei diritti.

3. Grecia:

L'economia della Grecia fa molto affidamento sul turismo, sui trasporti marittimi e sull'agricoltura, con continui sforzi per diversificarsi in altri settori come l'energia rinnovabile e la tecnologia. Il paese ha dovuto affrontare sfide economiche, tra cui alti livelli di debito e disoccupazione, esacerbati dalla crisi finanziaria globale. La Grecia ha compiuto progressi nell'affrontare le questioni relative ai diritti umani, anche se permangono preoccupazioni riguardo al trattamento dei migranti e dei rifugiati, nonché all'accesso alla giustizia e alla libertà di espressione.

4. Paesi Bassi:

I Paesi Bassi hanno un'economia altamente sviluppata e aperta, con particolare attenzione al commercio internazionale, alla finanza e alla logistica. Il paese è noto per le sue politiche progressiste su questioni come i diritti LGBTQIAP+ e la depenalizzazione della droga. Tuttavia, persistono dibattiti riguardanti la flessibilità del mercato del lavoro e le riforme del welfare sociale. I Paesi Bassi rispettano gli standard dei diritti umani, anche se permangono sfide in settori quali la discriminazione e l'integrazione delle comunità minoritarie.

5. Portogallo:

L'economia del Portogallo è diversificata, con settori come il turismo, il tessile e le energie rinnovabili che contribuiscono alla sua crescita. Il Paese ha compiuto progressi nella promozione dei diritti umani, compresi i diritti LGBTQIAP+ e la depenalizzazione del consumo di droga. Tuttavia, il Portogallo deve affrontare sfide legate alla disuguaglianza di reddito, alla disoccupazione giovanile e all'accesso all'assistenza sanitaria. Il governo sta attuando riforme per affrontare questi problemi e rafforzare l'inclusione sociale e la sostenibilità economica.

6. Belgio:

L'economia del Belgio è caratterizzata dalla sua apertura al commercio e agli investimenti internazionali, con industrie chiave tra cui l'industria manifatturiera, i servizi e i prodotti farmaceutici. Il Paese sostiene i diritti dei lavoratori e gli standard ambientali, anche se persistono dibattiti sulla disuguaglianza dei redditi e sulle riforme del welfare sociale. Il Belgio è impegnato a proteggere i diritti umani, con particolare attenzione a questioni come la libertà di espressione, i diritti delle minoranze e l'integrazione dei rifugiati. Il governo collabora con partner internazionali per affrontare sfide globali come il cambiamento climatico e le crisi umanitarie.



Co-funded by
the European Union

GRAZIE!