

Prefazioni

Il gioco di simulazione descritto di seguito si concentra sul funzionamento interno del Parlamento europeo. I giocatori scopriranno come viene redatta la legislazione europea e quali soggetti sono coinvolti nella procedura.

I giocatori impareranno a comprendere il processo di formazione delle alleanze, di negoziazione con le altre istituzioni e di comunicazione con i media. Discutendo su questioni e temi reali, i giocatori impareranno come viene creata la legislazione dell'Unione Europea e come viene forgiato il futuro.

Si troveranno ad affrontare ambienti ad alta pressione simili a quelli dei veri parlamentari europei. I giocatori dovranno raccogliere informazioni da esperti del settore, gruppi di pressione e altre parti interessate e selezionare gli elementi più rilevanti. Dovranno prendere decisioni rapide e usare le loro capacità di comunicazione a contatto con la stampa e nei dibattiti politici. Nel corso del gioco, dovranno lavorare insieme e mettersi alla prova se vogliono prendere decisioni che coincidano con gli interessi dei cittadini europei. Impareranno che non possono agire semplicemente in base alle proprie opinioni, ma dovranno tenere conto di quelle degli altri per raggiungere un risultato soddisfacente.

Di solito questo gioco viene svolto durante la visita al Parlamento europeo. La sessione di gioco originale dura 2 ore e mezza ed è pensata per studenti di età compresa tra i 15 e i 18 anni. Il gioco di simulazione descritto di seguito è una simulazione del gioco originale. Può essere giocato nelle scuole, nelle università, nei centri giovanili o nell'ambito di riunioni di gruppi giovanili.

Nel Parlamentarium i partecipanti

- 1) Sviluppare il pensiero strategico discutendo e decidendo obiettivi e formulando risoluzioni.
- 2) Imparare a risolvere problemi complessi con l'aiuto di altri.
- 3) Sviluppare la capacità di guardare ai vecchi problemi con modalità nuove.
- 4) Sviluppare competenze linguistiche diplomatiche e capacità di scrittura
- 5) Conoscere il processo decisionale e legislativo dell'UE

Numero di giocatori: 8-30

Durata: Tre sessioni di gioco di 2 ore

Questo pacchetto di istruzioni è stato sviluppato nell'ambito del progetto FACT. È finanziato dal programma CERV della Commissione europea: Cittadini, Uguaglianza, Diritti e Valori.

Il contesto dell'UE

L'Unione europea (UE) è un'unione economica e politica unica nel suo genere tra 27 Paesi europei. Lavorano insieme per migliorare la vita delle persone in Europa e anche oltre.

Da oltre 60 anni l'UE lavora per la pace, la prosperità e il benessere dei suoi cittadini. Dai sei Paesi fondatori - o Stati membri - negli anni '50, è cresciuta fino a diventare un'Unione di 27 Paesi con una popolazione di quasi 450 milioni di persone.

Quello che è iniziato come un progetto economico per aiutare a migliorare il tenore di vita nell'Europa del dopoguerra ha portato alla creazione della più grande area di mercato unico del mondo, dove persone, beni, servizi e denaro possono circolare liberamente. Nel corso dei decenni, l'UE ha allargato il suo campo d'azione a settori in cui la cooperazione tra i Paesi porta risultati migliori. I Paesi che fanno parte dell'UE ritengono che lavorando insieme siano più forti e in grado di affrontare meglio le grandi sfide di oggi, come il COVID-19, il cambiamento climatico e la trasformazione digitale della nostra società.

Gli Stati dell'Unione europea praticano una politica estera e di sicurezza comune. Gli Stati membri sono responsabili della propria politica estera, ma si attengono alle decisioni prese congiuntamente nell'UE. Gli obiettivi della politica estera comune sono, tra gli altri, la sicurezza, la pace e i diritti umani. L'UE si adopera per una diplomazia consultiva, ma può anche imporre sanzioni (ad esempio alla Corea del Nord e alla Russia) se necessario. Le grandi linee della politica estera sono tracciate dal Consiglio europeo. Le decisioni richiedono l'approvazione di tutti i Paesi dell'UE.

A volte l'UE può sembrare distante per la gente comune. Ma per un cittadino europeo l'UE è presente in quasi tutte le decisioni e le attività quotidiane. È importante comprendere i meccanismi di base del processo decisionale e dell'influenza politica. È un percorso per diventare cittadini attivi e uscire dal cerchio dell'individualità: iniziare ad agire, partecipare e influenzare le varie comunità e la società. Ogni giorno prendiamo decisioni che influenzano la nostra vita. Diventando consapevoli del processo decisionale, le persone sono in grado di far valere i propri diritti e di influenzare i responsabili delle decisioni.

Il processo decisionale politico nell'UE

Il processo decisionale politico è un processo in cui lo sviluppo di idee e piani viene attuato attraverso il processo legislativo.

Il processo decisionale dell'Unione europea si svolge in quattro istituzioni:

- La Commissione europea
- Parlamento europeo
- Il Consiglio dei Ministri
- Corte di giustizia dell'Unione europea.

La Commissione europea è composta da 28 commissari, uno per ogni Stato dell'UE. La Commissione europea propone nuove leggi, agisce come organo esecutivo e controlla la conformità dei contratti. Rappresenta inoltre l'UE a livello internazionale.

Il Parlamento europeo viene eletto tramite elezioni per rappresentare i cittadini dell'Unione europea. Esercita il potere legislativo insieme al Consiglio europeo (ad esempio approva e modifica le proposte legislative), decide sul bilancio dell'UE e supervisiona il lavoro degli organi dell'Unione. Conta oltre 700 membri del Parlamento (noti anche come MEPs), 7 gruppi politici e anche membri indipendenti.

Il Consiglio dei ministri è composto da un ministro per ogni Paese dell'UE. La presidenza cambia ogni sei mesi. Il Consiglio decide le leggi e il bilancio dell'UE insieme al Parlamento europeo. È inoltre responsabile della politica estera e di sicurezza dell'UE.

La Corte di giustizia garantisce che il diritto dell'UE sia interpretato e applicato allo stesso modo in ogni Paese dell'Unione, assicurando che i Paesi e le istituzioni dell'UE rispettino il diritto dell'Unione. In alcune circostanze, inoltre, può essere utilizzata da individui, aziende e organizzazioni per intraprendere un'azione legale contro un'istituzione dell'UE se ritengono che questa abbia violato i loro diritti.

Ogni quattro anni si svolge il vertice dell'UE. Tutti i capi di Stato si riuniscono per il vertice e stabiliscono le linee guida politiche generali dell'Unione Europea.

Perché imparare a conoscere l'UE attraverso un gioco di ruolo?

La procedura legislativa è piuttosto complessa e difficile da comprendere. Le operazioni complesse sono difficili da includere in una lezione o anche in un libro di spessore. Un gioco di ruolo offre la possibilità di mettere in pratica le proprie competenze in un contesto reale. Può aiutare i partecipanti a diventare più interessati e coinvolti, non solo imparando a conoscere l'argomento, ma anche imparando a integrare le conoscenze nell'azione. È un buon modo per sviluppare tutti i tipi di abilità, come l'esplorazione di alternative, la ricerca di soluzioni creative, la comunicazione e la capacità di risolvere i problemi e il lavoro di squadra.

Gli studi dimostrano che il gioco di ruolo:

- aumenta l'empatia
- offre ai partecipanti un'esperienza di apprendimento memorabile
- aumenta la motivazione e l'autostima
- aumenta la fiducia e la competenza in materia
- aumenta le capacità di comunicazione

Le simulazioni e i giochi di ruolo sono anche divertenti e i partecipanti sviluppano abilità che non sapevano di avere. I partecipanti apprendono anche abilità più sottili, come vestirsi in modo appropriato in un ambiente professionale e acquisire familiarità con le maniere e il linguaggio diplomatico. Imparano a convincere gli altri con argomentazioni ben motivate e a utilizzare queste conoscenze nella stesura di emendamenti.

In una parola, il gioco di ruolo è una prova per situazioni reali.

Giocare a Parliamentarium

Parliamentarium è un gioco che simula la "procedura legislativa ordinaria" che si svolge nel Parlamento europeo. Il gioco rivela l'intero processo legislativo, dalla consultazione dei gruppi di interesse alla formazione di alleanze, dalla negoziazione con le altre istituzioni al dialogo con i media.

Nel gioco i giocatori scoprono come funziona il Parlamento e come si fanno le leggi. Si calano nei panni di un membro del Parlamento europeo.

La procedura legislativa ordinaria prevede due o tre letture. Affinché una legge europea venga approvata, il Parlamento europeo e il Consiglio devono concordare un testo comune. Non è sempre facile raggiungere un accordo. Per questo motivo esiste una procedura che prevede un massimo di tre fasi, chiamate "letture", che portano a un compromesso.

Nella vita reale il processo si svolge in tre fasi.

Fase 1: il Consiglio e il Parlamento europeo studiano la proposta della Commissione. Per formulare un parere devono raccogliere molte informazioni. Poi il Parlamento e il Consiglio votano separatamente sulla proposta per la prima volta. Questa fase è chiamata **prima lettura**.

Fase 2: se non sono completamente d'accordo (come spesso accade), passano a una seconda fase. In questa fase si esaminano i possibili compromessi. Il gruppo di lavoro e il comitato si riuniscono nuovamente. Al termine di questa fase, il Consiglio e il Parlamento votano per la seconda volta il testo proposto. Si tratta della cosiddetta **seconda lettura**.

Fase 3: se dopo la seconda lettura le due parti non riescono ancora a trovare un accordo su un testo comune, hanno un'ultima possibilità: viene istituito un comitato di conciliazione per trovare una possibile soluzione. Nella riunione di conciliazione, i rappresentanti del Parlamento europeo e del Consiglio si riuniscono per trovare un compromesso. Se non si raggiunge un accordo, la proposta di legge viene respinta.

Il processo:



Struttura generale del gioco

Parliamentarium simula le fasi presentate sopra. L'obiettivo principale è convincere gli altri gruppi di giocatori a votare a favore della proposta del proprio gruppo politico. Il gioco procede attraverso le seguenti fasi.

1. I giocatori sono divisi in gruppi politici fittizi
2. Dopodiché i gruppi si dividono in due gruppi separati per formare le commissioni.
3. Ai gruppi vengono dati casi fittizi da esaminare. I membri del gruppo scelgono la causa che vorrebbero difendere.
4. I gruppi scrivono un manifesto
5. Dopo di che formulano una proposta politica che vorrebbero fosse adottata dal Parlamento.
6. Fanno un discorso di fronte ad altri gruppi politici (i compagni di gioco) per sostenere la posizione del gruppo sulla proposta.
7. Alla fine del discorso, i giocatori votano per decidere quale gruppo politico è stato più convincente nel difendere la propria causa.

Il gioco consiste in tre sessioni di gioco di due ore.

- **1 sessionest** : Vengono fissati gli obiettivi per le sessioni di gioco di ruolo. Ai giocatori vengono presentate le commissioni tematiche del Parlamento europeo e vengono divisi in gruppi.
- **La sessione 2nd** : Una sessione di studio sui temi della commissione tematica scelta.
- **La sessione 3rd** : Una simulazione efficace.

Ecco alcuni suggerimenti su come può essere strutturata la simulazione. La struttura può essere adattata alle esigenze del gruppo.

Istruzioni per i formatori

1 sessionest

All'arrivo è importante che tutti si sentano sicuri e benvenuti. Se ci sono partecipanti che non si conoscono già da prima, prendete tempo per far sì che tutti si conoscano. Riservate molto tempo per il riscaldamento durante il primo incontro.

Esaminare gli obiettivi e le regole del gioco. Spiegate il gioco passo dopo passo e lasciate il tempo per le domande e la discussione. Molte persone si sentono più sicure quando entrano in un terreno sconosciuto se sanno cosa succederà a ogni passo. Congratulatevi con loro per aver preso parte a questo importante processo.

Esempio di struttura per la prima sessione:

- 10 min Benvenuto e introduzione
- 15 min Obiettivo del gioco, informazioni di base sul progetto
- 30 min Conosc
- 5 min Pausa
- 15 min UE: struttura, procedure, processo legislativo dell'UE
- 15 min Fasi del gioco
- 10 min Suddivisione in gruppi e commissioni
- 10 min Conoscere i membri del gruppo e il caso
- 10 min Chiusura

Dividete i giocatori in quattro gruppi politici (fittizi):

1. Il Gruppo europeo di solidarietà

Politica chiave: L'obiettivo principale di questo gruppo è il benessere dello Stato. È favorevole all'intervento dello Stato come fornitore di servizi e finanziamenti pubblici.

2. Il Gruppo europeo di ecologia

Politica chiave: Questo gruppo si batte principalmente per la tutela dell'ambiente, ma si batte anche per la giustizia sociale e la libertà.

3. Il Gruppo europeo per la libertà

Politica chiave: Il gruppo Liberty crede nella responsabilità individuale e nei meccanismi di mercato. Favorisce la libera impresa e la concorrenza ed è contrario all'intervento dello Stato.

4. Il Gruppo Tradizione Europea

Politica chiave: Crede in una società in cui l'intervento dello Stato e l'iniziativa privata debbano essere tenuti in equilibrio, con obiettivi legislativi realistici e un'attuazione flessibile.

Una volta formati i gruppi, chiedete a ciascuno di essi di dividersi in due gruppi distinti, in modo da formare delle commissioni. Poi date a ogni commissione un caso fittizio da esaminare.

Caso 1: Comitato per l'ambiente - Direttiva sulla solidarietà idrica

A causa dei cambiamenti climatici, l'Europa ha sperimentato uno squilibrio nell'approvvigionamento idrico. Gli Stati membri hanno deciso di mettere in comune le loro risorse costruendo una condotta idrica in tutta l'UE. Sebbene la sua costruzione sia già iniziata, le ultime ricerche mostrano che il deficit di approvvigionamento idrico è ancora del 30%. La Commissione propone questo piano d'azione sulla gestione dell'acqua, la Direttiva sulla solidarietà idrica.

Caso 2: Il Comitato per le libertà civili - Direttiva sull'identificazione personale

I microchip impiantati sono già utilizzati in Europa per motivi di salute, identificazione e sicurezza. Alcuni ritengono che questa tecnologia di identificazione abbia molti vantaggi, mentre altri ritengono che sia del tutto inaccettabile.

La Commissione europea ritiene necessario regolamentare l'uso dei chip impiantati in futuro per garantire i diritti fondamentali degli individui e limitarne il potenziale uso improprio, La direttiva sull'identificazione personale.

Si consiglia di utilizzare la prima sessione di gioco soprattutto per il riscaldamento e la suddivisione dei giocatori in gruppi. Una volta formati i gruppi/comitati, lasciate che il gruppo esamini il caso che gli è stato assegnato. Lasciate ai giocatori il tempo di conoscere il caso e di discuterne insieme.

Concludere la sessione con i passi successivi e la discussione. Come vi è sembrata la prima sessione? Cosa è stato facile e cosa difficile? Quali sono i vostri sentimenti per la prossima sessione?

Suggerimento: potete usare questa frase quando date il benvenuto al gruppo alla riunione o quando iniziate il gioco vero e proprio.

"Siete tutti qui riuniti oggi per una riunione speciale del Consiglio europeo per formulare emendamenti alle bozze di direttive. È urgente ripensare e aggiornare l'attuale strategia sulla solidarietà idrica e sull'identificazione personale. Faremo delle proposte su questi temi per realizzare una nuova legge europea...."

2nd sessione

La seconda sessione di gioco è dedicata all'esame più approfondito dei casi assegnati ai gruppi. Si tratta di raccogliere i fatti e i dati a sostegno del caso.

Nella vita reale c'è un'enorme quantità di informazioni che i membri del Parlamento devono assorbire in poco tempo e in un ambiente ad alta pressione. I giocatori dovranno anche prendere decisioni e usare le loro capacità di comunicazione per raccogliere le informazioni pertinenti.

Iniziare la sessione con un breve riscaldamento. Poi chiedete ai giocatori di dividersi nei gruppi in cui sono stati divisi nell'ultima sessione. Ora è il momento di iniziare a giocare. Una volta iniziato il gioco vero e proprio, è importante rendere visibile il passaggio ai ruoli dei membri del Parlamento. Ripassate le istruzioni all'inizio, assicurandovi di esaminare le domande che i giocatori potrebbero avere. Poi fate una pausa. Si può utilizzare un esercizio mentale per far entrare i giocatori in questa modalità. Fate un quadro della seduta del Parlamento europeo. Dite ai giocatori che ora sono i membri del Parlamento e che devono agire di conseguenza.

Esempio di struttura per la seconda sessione:

15 min Benvenuto e introduzione alla sessione, spiegando il compito
Scissione nei gruppi politici
15 min Scrivere il manifesto
10 min Presentare i manifesti agli altri gruppi
20 min Iniziare a lavorare sulla proposta politica
5 min Pausa
40 min I gruppi scrivono la proposta politica
15 min Chiusura e discussione

Si raccomanda di utilizzare la seconda sessione di gioco soprattutto per conoscere il materiale. I giocatori hanno a disposizione una banca del materiale e dei link da utilizzare per il loro caso. È importante che all'inizio l'istruttore spieghi gli obiettivi ma anche i concetti: Cos'è un manifesto? Cos'è una proposta politica?

Incoraggiate i gruppi a collaborare e a decidere chi raccoglie quali informazioni. Incoraggiateli a prendere appunti e a decidere come affrontarli insieme.

Concludete la sessione con i passi successivi e la discussione. Come vi è sembrata la sessione? Cosa è stato facile e cosa difficile? Poi ripassate l'obiettivo e le fasi della sessione successiva.

3rd sessione

La terza sessione è una vera e propria simulazione. I giocatori finiscono la loro proposta politica, fanno un discorso di fronte agli altri gruppi politici e poi votano per il gruppo politico che è stato più convincente nel difendere la propria causa.

Questo è l'evento principale. Dovrebbe essere già chiaro cosa stanno facendo i gruppi e su cosa stanno lavorando. Si raccomanda di esaminare a fondo l'obiettivo e le fasi della terza sessione già alla fine della seconda sessione. In questo modo la terza sessione può essere dedicata al gioco vero e proprio. I giocatori possono essere istruiti in anticipo a vestirsi in modo adeguato e a prendere sul serio la sessione di gioco.

All'arrivo, i giocatori sono invitati a recarsi nei rispettivi gruppi politici. Vengono accolti ufficialmente e viene loro comunicato il calendario della sessione.

Esempio di struttura per la terza sessione:

5 min Parole di benvenuto e calendario della giornata, gruppi politici
20 min Conclusione della proposta politica
30 min Realizzazione e prova del discorso
5 min Pausa
20 min Conclusione degli interventi
25 min I discorsi
15 min Votazione
10 min Chiusura e discussione

Come renderlo reale?

- CONSIGLI PRATICI
- COME MIGLIORARE L'INTERAZIONE TRA I PARTECIPANTI
- COME RENDERE IL CONTESTO DI GIOCO IL PIÙ AUTENTICO POSSIBILE

Comportamento durante le mozioni e le votazioni

È severamente proibito parlare in modo contraddittorio nell'ambiente formale e parlare a sproposito nella sala conferenze. Si prega di portare un computer portatile per squadra. Si raccomanda di vestire in modo formale.

I ruoli

Decidete i ruoli del gruppo. Chi scaverà in quale materiale? Chi scriverà gli appunti? Come e dove verranno scritti gli appunti e come verranno raccolti? Chi presenterà la proposta?

Regolamento interno

1. Ordine del giorno

Per ogni gruppo viene nominato un presidente. Egli decide quanto tempo può essere dedicato a ciascun punto dell'ordine del giorno. Il presidente ha anche la responsabilità di tenere il tempo e di garantire che ogni punto all'ordine del giorno sia discusso secondo l'ordine concordato. Decide inoltre la durata degli interventi di ciascun deputato.

2. Fare i turni di parola

Ogni deputato può sollevare questioni in qualsiasi momento, purché non interrompa un altro oratore. La persona che desidera sollevare un punto deve, al momento opportuno, alzare il cartello/la mano e dichiarare il punto che desidera sollevare.

3. Bozza di accordo

Il progetto di accordo sulla proposta politica può essere presentato una volta ottenuto il sostegno di X deputati del gruppo. La bozza deve includere i nomi dei deputati che sostengono la sua presentazione.

Una volta approvato il progetto, il Presidente dell'Assemblea chiama un membro designato a presentarlo.

4. Procedura di voto

Il Presidente non partecipa alla votazione. Le decisioni sulla proposta sono prese per consenso. La votazione ha luogo su iniziativa del Presidente, a condizione che la maggioranza dei membri sostenga la decisione di votare.

Durante la lettura 1st i gruppi votano per la prima volta la proposta. Se non sono completamente d'accordo (come spesso accade), passano a una seconda fase. In questa fase esaminano i possibili compromessi. Quindi i gruppi votano il testo proposto per la seconda volta (2nd lettura). Se dopo questa fase i gruppi non riescono ancora a trovare un accordo su un testo comune, hanno un'ultima possibilità: viene istituito un comitato di conciliazione per trovare una possibile soluzione. Nella riunione di conciliazione, i rappresentanti dei gruppi si riuniscono per trovare un compromesso. Se non si raggiunge un accordo, la proposta di legge viene respinta.

Se la proposta verbale viene approvata all'unanimità, il Presidente ne annuncia le conclusioni.

Suggerimenti per formatori e facilitatori

Preparazione linguistica: Una parte importante della simulazione è anche la preparazione linguistica. I giocatori possono avere conoscenze diverse della politica, dei processi decisionali e dell'UE. È sempre preferibile introdurre una nuova lingua prima di qualsiasi gioco di ruolo. Cercate di rendere la lingua il più comprensibile possibile. Utilizzate materiale visivo, elenchi di parole, spiegate solo il necessario, non entrate in dettagli extra che potrebbero confondere i giocatori.

Preparazione dei fatti: Fornire ai giocatori istruzioni chiare, informazioni concrete e tempo sufficiente per prepararsi. Incoraggiare i giocatori a leggere il materiale sull'UE già in anticipo. Assicurarsi che tutti sappiano come cercare le informazioni.

Spiegare il processo ogni volta che si incontra . I giocatori si sentono più sicuri quando sanno cosa accadrà in ogni fase. A metà strada circa, il processo passo dopo passo può essere alleggerito perché i giocatori sono più sicuri della situazione.

Ricordate che gli studenti hanno diversi gradi di abilità. Come potete aiutare quelli che hanno difficoltà, senza però frenare quelli che stanno volando in avanti? La cosa più importante è che all'inizio si stabiliscano delle regole su come trattare gli altri con rispetto e su come il gruppo possa sostenersi a vicenda. L'apprendimento da pari a pari può essere molto influente se il gruppo è in grado di prendere in considerazione il diverso ritmo dei giocatori e di sfruttare le diverse abilità. Incoraggiate i giocatori ad aiutarsi a vicenda in caso di difficoltà. Date un feedback e incoraggiate i giocatori a dare un feedback positivo l'uno all'altro.

Alcuni studenti hanno bisogno di più tempo per capire le procedure e le regole. Prendete il tempo necessario per esaminare le procedure e le regole. Consentite le domande, chiedete ai gruppi quali regole e procedure ritengono più utili.

Debriefing: È importante che i giocatori abbiano la possibilità di parlare delle loro esperienze, frustrazioni e successi. Discutete di ciò che è accaduto o cambiato durante la simulazione e accogliete sempre i loro commenti. Cosa ha funzionato bene e cosa no? Come ha funzionato la cooperazione? Che tipo di sensazioni hanno provato durante la simulazione?

Anche l'aspetto dell'apprendimento è importante. I giocatori hanno acquisito nuove conoscenze? Cosa hanno imparato e che tipo di competenze o idee porteranno con sé dalla simulazione?

Come scrivere un buon manifesto?

L'intento del manifesto è quello di delineare le convinzioni fondamentali e ispirare il cambiamento. Si tratta di una dichiarazione scritta che delinea **ciò che una persona o un gruppo sostiene e come intende attuare il cambiamento**. Con il manifesto il gruppo cerca di persuadere gli altri.

5 passi per scrivere un manifesto

1. Siate concisi. Il vostro manifesto deve essere un insieme di principi brevi e scattanti e deve invitare all'azione. Non scrivete un resoconto esaustivo di tutte le ragioni per cui credete in ciò che dovete fare.
2. Catturare l'interesse del lettore/ascoltatore. Durante il processo di scrittura, fate del vostro meglio per rendere il vostro manifesto il più coinvolgente possibile. Utilizzate allitterazioni, linguaggio figurato e analogie interessanti.
3. Pensate al vostro pubblico. Tenete presente a chi state scrivendo il manifesto.
4. Decidete i valori fondamentali. Pensate innanzitutto ai punti che sperate di trasmettere nel vostro manifesto. Che cosa volete ottenere con esso? Potete scriverli come semplici punti elenco prima di rielaborarli in un testo. Ogni manifesto dovrebbe avere un principio o un insieme di principi semplici da difendere. Ricordate di essere realistici. È realizzabile? È in vostro potere realizzarlo? Quando volete realizzarlo?
5. Tracciare un piano d'azione. Il manifesto deve contenere un invito all'azione piuttosto che una semplice serie di convinzioni. In quanto autore del manifesto, dovete cercare di persuadere il pubblico ad apportare cambiamenti grazie alle vostre argomentazioni. Fornite alle persone delle linee guida su come realizzare i cambiamenti che cercate.

Poi fate una proposta politica.

Come scrivere una proposta politica efficace?

La proposta politica è un tentativo di affrontare un problema particolare. Ad esempio, nel gioco del Parlamentarium la Commissione per l'ambiente propone la Direttiva sulla solidarietà idrica come piano d'azione per la gestione delle acque.

Una buona proposta politica raccoglie tutte le informazioni necessarie in modo persuasivo e conciso. Identifica il problema, il suo impatto sull'entità e offre suggerimenti su come risolverlo.

Prima di creare una proposta politica, il gruppo deve raccogliere informazioni e fatti. Devono analizzare il problema e raccogliere tutti i dati di supporto che siano credibili e rilevanti per il problema. Dopo aver raccolto i fatti, devono specificare e definire con precisione il problema specifico. Quindi stabilire quale pubblico ne sia interessato e offrire una proposta di soluzione. È anche possibile e persino consigliabile fornire soluzioni alternative. Tuttavia, è importante dimostrare che ogni soluzione è utile e supportarla con fatti concreti.

Un esempio di modello di proposta politica:

1. Contesto/ragione della politica proposta
Spiegare il contesto e le ragioni della politica proposta. Se pertinente, discutete il modo in cui la politica proposta si relaziona con le politiche esistenti.
2. Panoramica della politica proposta
Riassumere i principi della politica proposta e delineare brevemente le procedure da utilizzare per attuarla.
3. Gli stakeholder

Identificare gli stakeholder più importanti. Chi sarebbe il più colpito dalla politica proposta? Quali sono gli stakeholder più informati sull'argomento?

4. Risorse

Quali risorse sono necessarie per attuare la politica? Le risorse comprendono, ad esempio, risorse umane, finanziarie, operative e tecnologiche.

Come fare un discorso politico?

Cosa rende un buon discorso politico? Gli stessi attributi di un discorso normale: l'uso di un linguaggio chiaro e di una serie di affermazioni e punti brevi. È importante sapere di cosa si sta parlando. Quindi la cosa più importante è fare il lavoro di base!

Ecco alcuni consigli su come scrivere un discorso politico:

1. **Essere chiari.** Delineate la proposta principale. Rendetela chiara per voi stessi e per chi vi ascolta. Il vostro messaggio andrà perso se non riuscite a spiegarlo in modo semplice.
2. **Guardate il discorso dal punto di vista di qualcuno che non sa nulla dell'argomento.** Usate discorsi semplici e analogie. Evitate di usare un linguaggio contorto e un gergo politico eccessivo.
3. **Utilizzate un elemento di narrazione.** Rende l'argomento più personale e accessibile. Usate storie e racconti in prima persona per rendere le argomentazioni più comprensibili. Ad esempio: "Il mio neighbor mi ha appena detto che non ha accesso a XXXX".
4. **Non utilizzate termini offensivi nel vostro discorso.**
5. **Sostenete la proposizione principale con argomenti di supporto** (due sono sufficienti) e includete prove supportate da una statistica significativa. "Secondo questo e questo esperto....".
6. **Riconoscete la confutazione** e dichiarate perché e come non siete d'accordo "So che i miei avversari diranno che è troppo costoso, ma ecco come possiamo finanziarlo...".
7. **Trasmettete velocemente il vostro messaggio.** Catturate l'attenzione dei vostri ascoltatori, mantenete le vostre dichiarazioni brevi e collegate a un tema centrale. Il vostro messaggio andrà perso se il pubblico non è coinvolto in ciò che dite, per questo la vostra comunicazione deve essere concisa.
8. **Siate empatici, calorosi, ma mostratevi autorevoli.** Fate in modo che i vostri ascoltatori si sentano come se steste conversando con loro. Ma non siate troppo spontanei. È importante trovare i tempi giusti. Dimostrate di sapere di cosa state parlando.
9. **Siate credibili e trovate la vostra voce.** Scrivete il discorso come lo parlerete. Non fatevi sorprendere dall'uso di una voce che non è la vostra o di concetti che non capite. È più facile essere sicuri di sé quando ci si sente se stessi.
10. **Usate la ripetizione.** I messaggi ripetuti rimangono impressi. Alla fine, tirate fuori i vostri temi chiave e ripetete brevemente ciò che avete detto.

Lähteet:

<https://cris.unu.edu/sites/cris.unu.edu/files/UNU-CRIS%20Simulation%20Game%201.pdf>

<https://inside.sou.edu/assets/policies/resources/new-policy-proposals.pdf>

<https://www.masterclass.com/articles/what-is-a-manifesto>

<https://visiting.europarl.europa.eu/files/live/sites/visiting/files/Leaflets/Role%20Play%20Game%20Brussels%20Leaflet/EP-brochure-role-play-game-EN.pdf>

<https://visiting.europarl.europa.eu/files/live/sites/visiting/files/Leaflets/Role%20Play%20Game%20Brussels%20Leaflet/parlamentarium-role-play-game-an-edutaining-experience-EN.pdf>

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1546091

Come diventare un politico "quasi perfetto"? Strumento legato al gioco di ruolo per studenti di 15-18 anni. Parlamentarium. File PDF.

<https://www.ecanvasser.com/blog/political-speeches>