



La tua voce, la tua Europa: i giovani plasmano il futuro



Tema principale e valore europeo

- ◆ **Tema centrale:** La partecipazione dei giovani al processo decisionale dell'UE e alla definizione del futuro dell'Europa. Questo gioco esplora i diritti, i quadri normativi e le possibilità che consentono ai giovani di influenzare la politica europea, dai consigli giovanili locali al Parlamento europeo, esaminando come le strutture democratiche incoraggino e dipendano dall'impegno civico attivo.
- ◆ **Valori europei:** Democrazia, uguaglianza, Stato di diritto e diritti umani. Attraverso un'esperienza di gioco interattiva, i giocatori scoprono come i quadri partecipativi traducano gli ideali democratici in opportunità concrete per un cambiamento guidato dai giovani.



Obiettivi didattici

Al termine del gioco, il giocatore dovrebbe essere in grado di:

- ✓ Identificare i principali quadri normativi e le istituzioni dell'UE che sostengono la partecipazione dei giovani ai processi democratici.
- ✓ Confrontare i percorsi formali e informali attraverso i quali i giovani possono influenzare la politica dell'UE.
- ✓ Valutare l'efficacia dei meccanismi esistenti di partecipazione giovanile, come il Dialogo con i giovani dell'UE, nel rappresentare prospettive diverse.
- ✓ Applicare le conoscenze sui diritti democratici per elaborare una proposta politica guidata dai giovani che affronti una questione reale della comunità.
- ✓ Spiegare in che modo il principio di sussidiarietà colleghi l'azione giovanile locale al processo decisionale a livello europeo.



Panoramica dello scenario

Siamo nel 2028. La Commissione europea ha lanciato l'“Iniziativa Future Voices”, invitando le organizzazioni giovanili di tutta Europa a presentare proposte politiche per la prossima Strategia dell'UE per la gioventù. Il giocatore assume il ruolo di un giovane attivista civico che è stato selezionato per rappresentare il proprio consiglio giovanile locale in occasione di un vertice partecipativo della durata di una settimana che si terrà presso il Parlamento europeo a Strasburgo.

All'arrivo, il giocatore scopre che il vertice è molto più di una semplice conferenza: è una simulazione dal vivo del processo decisionale democratico. I partecipanti devono affrontare quattro sfide tematiche, ciascuna delle quali rappresenta una fase del ciclo politico dell'UE: definizione dell'agenda, consultazione, negoziazione e adozione.

Lungo il percorso, il giocatore incontra altri delegati con priorità contrastanti, funzionari istituzionali incaricati di verificare che le proposte rispettino gli standard legali e procedurali, e voci della comunità che chiedono di essere ascoltate. La tensione centrale non sta solo nel redigere una proposta forte, ma nell'imparare a costruire coalizioni, gestire i compromessi e garantire che il processo stesso sia inclusivo.

Il vertice culmina in una votazione in plenaria in cui i delegati decidono quali proposte portare avanti, costringendo il giocatore a soppesare l'idealismo e il pragmatismo. Attraverso questa esperienza, il giocatore impara che la partecipazione non è un privilegio concesso dalle istituzioni, ma un diritto che richiede conoscenza, perseveranza e collaborazione per essere esercitato in modo efficace.



Meccaniche di base e attività

Il gioco combina gestione delle risorse, alberi decisionali, dialoghi di gioco di ruolo e puzzle collaborativi in quattro sfide tematiche che rispecchiano le fasi reali della partecipazione democratica.

- ◆ Gestione delle risorse: il giocatore assegna tempo limitato, punti di credibilità e gettoni di coalizione per portare avanti la propria proposta. I gettoni di coalizione vengono spesi per ottenere il sostegno di altri delegati e parti interessate, e le alleanze che riesce a stringere determinano su quanti voti potrà contare la proposta nella votazione plenaria finale.
- ◆ Alberi decisionali: nei momenti critici, il giocatore sceglie tra strategie contrastanti, come ad esempio ampliare una proposta per guadagnare alleati o mantenerla mirata per preservarne l'integrità.
- ◆ Dialoghi di gioco di ruolo: il giocatore intrattiene conversazioni strutturate con personaggi non giocatori (NPC) che rappresentano attori istituzionali, altri giovani delegati e soggetti interessati della comunità.
- ◆ Puzzle collaborativi: il giocatore deve ricomporre frammenti di trattati dell'UE, strategie per i giovani e quadri giuridici per sbloccare le conoscenze procedurali necessarie in ogni fase.
- ◆ I compiti includono:
- ◆ Sfida 1 (Definizione dell'agenda): Analizzare le esigenze della comunità esaminando casi di studio, quindi classificare le priorità politiche inserendole in una semplice griglia che pondera l'urgenza di ciascuna questione in base al numero di persone che ne sono interessate.
- ◆ Sfida 2 (Consultazione): condurre consultazioni virtuali con diversi gruppi di giovani in tutta Europa, bilanciando le prospettive regionali e individuando un terreno comune.
- ◆ Sfida 3 (Negoziazione): partecipare a una discussione in commissione in cui i rappresentanti istituzionali rispondono alla proposta attraverso una serie di

scambi a scelta multipla. Ogni scelta – difendere un principio fondamentale o accettare un compromesso – determina un ramo della conversazione e modifica il modo in cui la proposta deve essere emendata.

- ◆ **Sfida 4 (Adozione):** Presentare la proposta finale a un'assemblea plenaria, rispondere alle domande critiche e assicurarsi la maggioranza dei voti attivando le coalizioni costruite nel corso del gioco.



Ruolo del giocatore

Il personaggio è Sam Okafor (nome predefinito, personalizzabile; di genere neutro), uno studente universitario ventenne e membro del consiglio giovanile locale che ha organizzato eventi nella comunità ma non si è mai occupato di politica a livello dell'UE. Curioso ma incerto sul fatto che le istituzioni ascoltino davvero i giovani, Sam sceglie quale ambito politico sostenere (istruzione, clima, diritti digitali o inclusione sociale), a quali parti interessate dare la priorità e se adottare un approccio pragmatico, idealistico o orientato alla ricerca del consenso: scelte che determinano la proposta, la coalizione e il voto finale.



Profili dei personaggi non giocatori

Nome	Ruolo nella trama e funzione nel gameplay	Tratti caratteriali
Dr. Eleni Vassiliadis	Mentore e guida istituzionale. Consulente senior del Forum europeo della gioventù con vent'anni di esperienza nel fare da ponte tra le organizzazioni giovanili e le istituzioni dell'UE. Offre orientamento procedurale, illustra i quadri giuridici e	Calmo, metodico, profondamente impegnato. Ascolta attentamente prima di rispondere. Crede nel sistema, ma ne riconosce i difetti.

	stimola gli attori a riflettere in modo strategico sulle coalizioni.	Incoraggia argomentazioni basate su dati concreti.
Rafi Johansson	Alleata e collega delegata. Un'attivista scandinava per il clima di 21 anni, membro di una rete giovanile di base. Spiega i canali di partecipazione informali, si offre di co-sponsorizzare proposte e si chiede se le istituzioni diano davvero voce ai giovani o si limitino a dare l'impressione di essere inclusive.	Appassionata, collaborativa, a volte impaziente. Parla con convinzione di giustizia climatica. Preferisce l'autenticità al protocollo e mette in discussione il linguaggio burocratico.
Commissioner Hanna Berger	Avversario (con sfumature). Un commissario europeo fittizio per la Gioventù e la Democrazia che presiede la seduta plenaria. Sostiene la partecipazione dei giovani, ma insiste affinché le proposte siano fattibili, conformi alla legge e applicabili a livello transfrontaliero; respinge l'idealismo vago ed esige piani concreti.	Professionale, imparziale, esigente. Non è sprezzante, ma si aspetta rigore. Rispetta le argomentazioni ben preparate e premia i delegati che dimostrano di conoscere le procedure dell'UE.



Opzioni di dialogo, scelte e conseguenze

Dialogo o dilemma	Opzioni disponibili (2-3)	Conseguenze a breve e a lungo termine
Sfida 1 (Definizione dell'agenda): Il dott. Vassiliadis	☐ A) Scegliere l'equità nell'istruzione, concentrandosi sulla	☐ A) Rafi è favorevole, ma l'istruzione non è considerata urgente;

presenta tre esigenze della comunità in competizione tra loro. Il giocatore deve decidere quale questione sostenere come priorità politica, sapendo che la scelta determinerà l'intero percorso del vertice.	parità di accesso a un'istruzione di qualità in tutti gli Stati membri dell'UE. ○ B) Scegliere i diritti digitali, proponendo una maggiore tutela dei dati dei giovani e della sicurezza online. ○ C) Scegliere l'inclusione sociale, affrontando le barriere che ostacolano le comunità giovanili emarginate.	occorre un maggiore impegno per la formazione di una coalizione. ○ B) Il dottor Vassiliadis ne elogia la tempestività; è più facile trovare alleati, ma la concorrenza è più agguerrita. ○ C) Berger sottolinea l'elevata complessità di attuazione; per avere successo sono necessarie prove più solide
Sfida 2 (Consultazione): Il giocatore deve presentare la propria ricerca sulle politiche a una commissione composta da membri di diversa provenienza. Rafi sostiene che i dati grezzi da soli non convinceranno nessuno, mentre il dottor Vassiliadis	○ A) Presentare solo dati quantitativi provenienti da Eurostat e dai rapporti ufficiali dell'UE per costruire un'argomentazione basata esclusivamente su prove concrete. ○ B) Combinare i dati statistici con le testimonianze personali dei focus group giovanili per creare una narrazione emotivamente coinvolgente.	○ A) Berger apprezza il rigore ma lo ritiene distaccato dall'esperienza vissuta; moderato guadagno in termini di credibilità. ○ B) Sia Vassiliadis che Rafi lo approvano; l'unione di dati e narrazione rafforza la proposta. ○ C) La consultazione in diretta impressiona i delegati ma aggiunge

insiste sul rigore metodologico.	○ C) Organizzare una consultazione virtuale in diretta con i delegati giovanili provenienti da regioni sottorappresentate durante la sessione.	pressione in termini di tempo; elevato coinvolgimento, rischio di ritardi.
Sfida 3 (Negoziazione): Ha inizio la seduta della commissione. Un rappresentante istituzionale propone emendamenti significativi alla proposta del giocatore. Il giocatore deve decidere come rispondere sotto pressione.	○ A) Rimanere fermo sulla proposta originale, sostenendo che un compromesso ne indebolirebbe l'impatto sulle comunità a cui è destinata. ○ B) Accettare gli emendamenti che ampliano la portata della proposta, guadagnando alleati ma rischiando di perdere di vista l'obiettivo principale. ○ C) Proporre un piano di attuazione graduale che risponda alle preoccupazioni della commissione, preservando al contempo i principi fondamentali.	○ A) Rafi apprezza la convinzione, ma la proposta perde il sostegno della commissione; rischio di eliminazione. ○ B) La coalizione più ampia ottiene l'approvazione della commissione, ma alcuni sostenitori originari ritengono che la proposta ne sia indebolita. ○ C) Vassiliadis elogia la strategia; il piano graduale soddisfa sia gli idealisti che i pragmatisti: il risultato migliore.
Sfida 4 (Adozione): Si avvicina la votazione in	○ A) Realizzare una presentazione formale e basata sui dati, in linea	○ A) Berger apprezza la professionalità; sostegno moderato da

plenaria. Il commissario Berger chiede al giocatore di presentare la propria proposta finale. Lo stile di presentazione influenzerà l'esito.	con lo stile di comunicazione istituzionale. ○ B) Adottare un approccio narrativo, aprendo con un aneddoto personale sull'importanza della partecipazione giovanile. ○ C) Invitare Rafi e un rappresentante della comunità a presentare la proposta insieme, dimostrando il processo collaborativo alla base della stessa.	parte dei delegati più attenti alla formalità. ○ B) Il racconto personale trova riscontro; forte coinvolgimento, ma alcuni delegati mettono in discussione le prove fornite. ○ C) La presentazione congiunta dimostra una leadership inclusiva; massimo impatto in plenaria: Berger la definisce un modello da seguire.
---	--	---



Sintesi, analisi post-attività e domande di riflessione

- ◆ Al termine del vertice, riflettete sulle seguenti domande:
- ◆ Quali diritti hanno i giovani europei di partecipare al processo decisionale dell'UE? Quali trattati o quadri normativi specifici garantiscono tali diritti?
- ◆ Perché la capacità di creare coalizioni è una competenza essenziale nella partecipazione democratica? Cosa avete imparato sul compromesso durante la sfida negoziale?
- ◆ Il commissario Berger ha insistito sul fatto che le proposte debbano essere fattibili e conformi alla legge. Si tratta di un requisito equo o di una barriera istituzionale alla partecipazione dei giovani? Spiegate il vostro ragionamento.



- ◆ Rafi ha sostenuto che l'attivismo informale possa essere più efficace dei canali istituzionali formali. Sei d'accordo o in disaccordo? Utilizza esempi tratti dal gioco e dalla tua esperienza personale.
- ◆ In che modo il principio di sussidiarietà collega i consigli giovanili locali alle istituzioni a livello europeo? Perché questo collegamento è importante?
- ◆ Dopo aver giocato a questo gioco, ti senti più o meno fiducioso che la tua voce possa influenzare la politica dell'UE? Cosa dovrebbe cambiare per aumentare la partecipazione dei giovani?



Riferimenti e risorse aggiuntive

- ✦ European Commission. (n.d.). EU Youth Strategy 2019–2027.
https://youth.europa.eu/strategy_en
- ✦ European Youth Forum. (n.d.). <https://www.youthforum.org/>
- ✦ European Parliament. (n.d.). Youth in the EU.
<https://www.europarl.europa.eu/factsheets/en/sheet/141/youth>
- ✦ Council of Europe. (2015). Revised European Charter on the Participation of Young People in Local and Regional Life.
<https://rm.coe.int/doc/0900001680702379>



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Codice del progetto: KA220-YOU-000286883