



MINISTRO PER UN GIORNO: negoziare a 27

Manuale per formatori per:

- ◆ Regolamento su un'etichetta di moda equa
- Regolamento sulle emissioni di CO₂ delle autovetture
- Introdurre un quadro per l'IA

Indice

1. Giochi di simulazione: metodologia di apprendimento	3
2. Panoramica: tre argomenti.....	4
3. Concetto del gioco	5
Versioni	5
4. Tre casi specifici	7
4.1 Regolamento su un'etichetta di moda equa	7
4.2 Regolamento sulle emissioni di CO ₂ delle autovetture.....	9
4.3 Introdurre un quadro per l'IA.....	11
5. Prima del gioco: materiale, preparativi e pianificazione.....	14
6. Durante il gioco: sequenza degli eventi e compiti dei facilitatori.....	15
7. Dopo il gioco: consigli per la valutazione	19

1. Giochi di simulazione: metodologia di apprendimento

I giochi di simulazione sono una modalità di apprendimento attivo, che si contrappone all'apprendimento passivo. Le modalità di apprendimento attivo vanno al di là dei modi abituali di ricevere informazioni, quali l'ascolto e la lettura, e consentono ai partecipanti di costruire significati in prima persona. Con l'apprendimento attivo i partecipanti imparano attraverso esperienze personali, applicando quanto appreso dai libri di testo e dagli insegnanti e riflettendovi sopra.

I giochi di simulazione promuovono anche l'apertura nei confronti di altre idee e prospettive e incoraggiano una riflessione critica sulla propria posizione. Ogni partecipante deve assumere un ruolo con cui non ha familiarità, rappresentare in modo convincente gli interessi di chi impersona e cercare di farli prevalere nei negoziati, indipendentemente dal fatto che rispecchino o meno le sue reali opinioni in merito.

Interagendo tra loro, i partecipanti sperimentano come si svolge nella pratica un processo decisionale complesso e quanto può essere difficile giungere a un accordo con persone che rappresentano un'ampia gamma di interessi. Sperimentano in prima persona come gli interessi possono cambiare durante l'interazione con altre opinioni e idee. Imparano inoltre che i negoziati sono spesso difficili, che non tutti gli obiettivi possono essere raggiunti e che tutti devono essere disposti ad accettare compromessi, in una certa misura.

L'aspetto sociale dei giochi di simulazione è altrettanto importante. I partecipanti devono prendere decisioni rapidamente, individuare le priorità e sviluppare strategie. Mentre la cooperazione all'interno del gruppo promuove il lavoro di squadra, le discussioni tra i gruppi rafforzano le competenze negoziali, nonché la capacità di raggiungere compromessi e discutere di argomenti difficili.

Idealmente, tutto ciò avviene nel corso del gioco, in quanto spesso i partecipanti giocano senza nemmeno essere consapevoli del fatto che stanno imparando qualcosa. Uno dei principali vantaggi dei giochi di simulazione consiste nel fatto che le azioni non hanno conseguenze reali; il gioco rappresenta dunque un ambiente di apprendimento ideale.

In sintesi, i giochi di simulazione favoriscono un approccio attivo, consentendo quindi ai partecipanti di imparare in modo più riflessivo, sostenibile e olistico; nei casi migliori sono anche giochi divertenti e appassionanti.

2. Panoramica: tre argomenti

Questo **gioco di simulazione offre** ai facilitatori e ai gruppi **tre argomenti diversi** tra cui scegliere. Ogni argomento tratta una proposta politica da diversi punti di vista.



Regolamento su un'etichetta di moda equa

L'industria della moda ha giustamente una cattiva reputazione: inquinamento ambientale, condizioni di lavoro pericolose, sfruttamento e rifiuti tessili. Tra i consumatori c'è poca consapevolezza di questi problemi. In "Regolamento su un'etichetta di moda equa" si valuta l'opportunità che l'Unione europea introduca un'etichetta universale per gli indumenti prodotti e commercializzati in modo equo, oltre alle modalità di tale eventuale introduzione.

La simulazione è fittizia e non si basa su un regolamento dell'UE esistente.

Dettagli nella sezione 4.1.



Regolamento sulle emissioni di CO₂ delle autovetture

Al fine di conseguire la neutralità climatica entro il 2050, l'Unione europea deve intensificare gli sforzi in tutti i settori per ridurre le emissioni di gas a effetto serra. Il settore dei trasporti svolge un ruolo cruciale in questa transizione. In "Regolamento sulle emissioni di CO₂ delle autovetture" gli Stati membri dell'UE negoziano un nuovo regolamento che impone restrizioni alle autovetture alimentate a combustibili fossili con l'obiettivo di accelerare lo sviluppo, la commercializzazione e l'adozione di veicoli elettrici e di un'infrastruttura di ricarica che copra l'intera UE.

La simulazione si basa sul regolamento (UE) 2019/631 (norme in materia di emissioni di CO₂ per le autovetture, 17 aprile 2019) e sul regolamento (UE) 2023/1804 (realizzazione di un'infrastruttura per i combustibili alternativi, 13 settembre 2023).

Dettagli nella sezione 4.2.



Introdurre un quadro per l'IA

Al fine di garantire lo sviluppo di un'IA responsabile e sostenibile, la Commissione europea ha proposto di introdurre un quadro per l'IA che regolamenti lo sviluppo e la commercializzazione dei prodotti di IA utilizzati all'interno dell'Unione europea. Al tempo stesso l'UE mira a stabilire norme globali per lo sviluppo dell'IA e ad affermarsi come potenza mondiale nel settore dell'IA. I negoziati che occupano gli Stati membri dell'UE vertono sulla salvaguardia dei diritti fondamentali, della protezione dei consumatori, della competitività del mercato, dell'innovazione e della leadership tecnologica.

La simulazione si basa sul regolamento (UE) 2024/1689 (regolamento sull'IA, 13 giugno 2024), proposto dalla Commissione il 21 aprile 2021. La simulazione si svolge nel 2023.

Dettagli nella sezione 4.3.

I due giochi "Regolamento sulle emissioni di CO₂ delle autovetture" e "Introdurre un quadro per l'IA" esistono sia in una versione standard, per gruppi senza conoscenze pregresse dell'UE, sia in una versione avanzata, per partecipanti con conoscenze pregresse dell'UE. Per l'argomento "Regolamento su un'etichetta di moda equa" è disponibile solo la versione standard.

3. Concetto del gioco

Condizioni quadro

Lo scopo del gioco di simulazione è dare ai partecipanti un'idea di come funziona il Consiglio dell'UE. È importante sottolineare che, malgrado i negoziati tra gli Stati membri siano spesso difficili, è possibile trovare compromessi e soluzioni realizzabili.

Da una parte, la simulazione dei negoziati del Consiglio dovrebbe essere il più possibile realistica. Per questo motivo, indipendentemente dal numero di partecipanti al gioco di simulazione, vengono rappresentati tutti gli Stati membri. Dall'altra parte, sono necessarie alcune semplificazioni per permettere di trovare un compromesso entro un lasso di tempo limitato. Gli interessi del singolo paese potrebbero quindi essere diversi dall'effettiva posizione politica adottata dallo stesso paese. Il grado di semplificazione è tuttavia mantenuto al minimo, così da garantire che le posizioni dei paesi siano comunque vicine alle loro effettive preferenze.

L'attività è rivolta a gruppi di **20-50 persone**. Età, provenienza e conoscenze pregresse dei partecipanti potrebbero variare.

Versioni

Le versioni avanzate (di "Regolamento sulle emissioni di CO₂ delle autovetture" e "Introdurre un quadro per l'IA") sono concepite per gruppi con conoscenze pregresse dell'UE, per esempio studenti universitari che frequentano programmi di studio pertinenti. Le versioni standard invece sono adatte a gruppi che non hanno conoscenze pregresse. La differenza principale tra la versione standard e quella avanzata risiede nella complessità dei punti di negoziazione e delle relative argomentazioni.

In totale la simulazione, comprese l'introduzione e la valutazione, dura **120 minuti**. Si raccomanda caldamente di prevedere più tempo per la versione avanzata di **"Introdurre un quadro per l'IA"**.

Complessità dei vari scenari

Moda equa	
Regolamentare le emissioni di CO ₂ (standard)	
Regolamentare le emissioni di CO ₂ (avanzata)	 
Introdurre un quadro per l'IA (standard)	 
Introdurre un quadro per l'IA (avanzata)	  

Ruoli

Ogni partecipante assume un ruolo. Prima dell'inizio del gioco di simulazione i facilitatori devono decidere quali ruoli saranno rappresentati nel gioco a seconda del numero di partecipanti. Le tabelle nelle sezioni successive forniscono una panoramica e indicazioni su quali ruoli scegliere in funzione delle dimensioni dei singoli gruppi.

I facilitatori ricoprono il ruolo del segretariato e consigliano la presidenza su come condurre il gioco. Il personale del segretariato generale del Consiglio assume quindi il ruolo del segretariato.

Il **segretariato generale del Consiglio** è rappresentato dai facilitatori. La **Commissione europea** è sempre rappresentata da un giocatore o una giocatrice, che ha il diritto di intervenire durante i negoziati, ma non di votare. Il compito della Commissione è presentare la proposta di regolamento e aiutare il Consiglio a raggiungere un compromesso. Il gioco tiene conto della **presidenza di turno del Consiglio**. Un giocatore o una giocatrice assume il ruolo della presidenza. Il suo compito è presiedere i negoziati e contribuire a raggiungere un compromesso tra gli Stati membri. Si siede accanto al ministro o alla ministra dello Stato membro che attualmente detiene la presidenza. Tutti gli altri giocatori assumono i ruoli di ministri degli Stati membri dell'UE.

Scelta della sala

La sala in cui si svolge il gioco dovrebbe essere sufficientemente ampia da accogliere gruppi composti da un massimo di 50 partecipanti. Per facilitare l'identificazione dei partecipanti con il ruolo loro assegnato, si consiglia di mirare alla massima autenticità possibile della sala e del tavolo per i negoziati, ad es. approntando segnaposti e bandiere nazionali.

Suggeriamo di posizionare il tavolo ufficiale per i negoziati al centro della sala. È il tavolo a cui si siedono i ministri degli Stati membri e il/la rappresentante della Commissione europea. Il tavolo dovrebbe essere abbastanza grande da accogliere tutti i partecipanti. Se un paese è rappresentato da più ministri, uno o una di loro potrebbe doversi sedere in seconda fila, ma a un certo punto il facilitatore/la facilitatrice dovrebbe incoraggiarli a scambiarsi di posto. Per esempio, potrebbero intervenire dandosi il cambio tra il primo e il secondo ciclo di negoziati ufficiali.

4. Tre casi specifici



4.1 Regolamento su un'etichetta di moda equa

In questo nostro mondo globalizzato molti di noi contribuiscono allo sfruttamento dei lavoratori, anche solo acquistando una maglietta. Il settore dell'abbigliamento pronto moda impiega circa 60 milioni di lavoratori in tutto il mondo. Il 70% è costituito da donne, che nella maggior parte dei casi lavorano l'intera giornata in cambio di una misera retribuzione.

L'industria tessile causa anche danni ambientali: tra il 5 e il 10% dell'inquinamento atmosferico globale del 2016 può essere attribuito all'industria tessile. Inoltre, il 20% di tutto l'inquinamento delle acque dolci è causato dal trattamento e dalla tintura di prodotti tessili. Sebbene la consapevolezza ambientale e sociale tra i cittadini dell'UE sia in aumento, la quota di mercato della cosiddetta moda rapida (*fast fashion*) nel segmento di prezzo medio-basso è vicina all'80%. La moda equa o lenta è però l'unico modo per migliorare le condizioni di lavoro e ridurre l'inquinamento ambientale.

Sebbene la moda equa sia al momento oggetto di un ampio dibattito, non è ancora stata creata un'etichetta uniforme a livello di UE per gli indumenti prodotti in modo equo. Attualmente l'etichetta di moda equa è un mix di regimi nazionali, regionali, pubblici e privati.

Per maggiori informazioni e per gli sviluppi recenti consultare le seguenti risorse:

- ◆ Commissione europea, Mercato interno, industria, imprenditoria e PMI: legislazione sui tessili e sull'abbigliamento, https://ec.europa.eu/growth/sectors/fashion/textiles-clothing/legislation_en (15.3.2019).
- ◆ Commissione europea, Cittadini dell'UE e cooperazione allo sviluppo, Speciale Eurobarometro 537, <https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/2952> (16.7.2025).
- ◆ Business and Human Rights Resource Centre (2018), L'industria tessile europea e il dovere di diligenza in materia di diritti umani: principali sviluppi, accuse di violazioni dei diritti umani e buone pratiche, https://www.business-humanrights.org/sites/default/files/EU_Textile_Briefing_Final.pdf (15.3.2019).

La simulazione si spinge oltre: la Commissione presenta una proposta di regolamento sull'introduzione di un'etichetta di moda equa in risposta al crescente interesse dei cittadini dell'UE per prodotti sostenibili e realizzati in modo equo. L'etichetta prevista si concentrerà in particolare sulle norme sociali. Il Consiglio "Competitività" deve ora discutere e concordare una posizione comune nel quadro della procedura legislativa ordinaria. Il Consiglio è favorevole all'introduzione dell'etichetta? Quali norme devono soddisfare i produttori per ottenere tale certificazione?

Si presuppone che la maggior parte del progetto di regolamento sia già stata concordata a livello di gruppo di lavoro e di Coreper. Per questo motivo la proposta è molto più semplice di quanto sarebbe se fosse vera, ma contiene due punti sensibili dal punto di vista politico che devono essere discussi dai ministri. Per ciascun articolo ci sono tre opzioni (tra cui scegliere) e durante i negoziati è possibile raggiungere ulteriori compromessi.

I punti controversi (indicati come punti elenco) sono i seguenti:

Articolo 1: norme sociali minime

L'etichetta di moda equa definisce:

- ◆ **norme sociali elevate** che garantiscono salari di sussistenza, vietano il lavoro minorile e forzato e assicurano condizioni di lavoro buone e sicure
oppure
- ◆ **norme sociali medie** che vietano il lavoro minorile e forzato e garantiscono requisiti minimi in termini di salari e condizioni di lavoro
oppure
- ◆ **norme sociali di base** che eliminano le peggiori forme di lavoro minorile e vietano il lavoro forzato

Articolo 2: carattere vincolante dei criteri

- ◆ **Misure rigorose:** attribuire alle imprese la responsabilità di dimostrare la conformità alle norme e di rispondere davanti ai tribunali europei nel caso in cui queste non siano rispettate
oppure
- ◆ **Misure moderate:** controlli in loco con cui organismi indipendenti verificano il rispetto delle norme
oppure
- ◆ **Misure blande:** impegni generali ("codice di condotta") in base a cui i dettaglianti stessi adottano le misure necessarie per conformarsi alle norme

Attribuzione dei ruoli

I seguenti paesi condividono alcune delle argomentazioni:

Bulgaria Croazia Romania	Finlandia Paesi Bassi Svezia	Belgio Danimarca Irlanda	Ungheria Lettonia Lituania Slovacchia
Cipro Francia Italia	Cechia Estonia Polonia Slovenia	Austria Germania Lussemburgo	Grecia Malta Portogallo Spagna

Per la distribuzione dei ruoli a seconda delle dimensioni del gruppo, si veda la sezione 5.



4.2 Regolamento sulle emissioni di CO₂ delle autovetture

In quanto parte dell'accordo di Parigi, l'UE si è impegnata a combattere i cambiamenti climatici. Con la normativa europea sul clima l'UE ha fissato l'obiettivo della neutralità climatica entro il 2050. A questo scopo è necessaria una riduzione significativa delle emissioni di gas a effetto serra (GES), che l'UE cerca di affrontare con il Green Deal europeo, la principale iniziativa avviata dalla Commissione europea 2019-2024.

Il settore dei trasporti è della massima importanza per il successo del Green Deal. Nel 2019 un quarto di tutte le emissioni GES nell'UE era da ascrivere ai trasporti. Le autovetture e i motocicli sono all'origine del 60% di tali emissioni. La riduzione delle emissioni è notoriamente difficile nel settore dei trasporti, tanto che tra il 1990 e il 2019 si è registrato un aumento del 28% delle emissioni dovute al trasporto su strada.

Per maggiori informazioni e per gli sviluppi recenti consultare le seguenti risorse:

- Commissione europea, Normativa europea sul clima, https://climate.ec.europa.eu/eu-action/european-climate-law_en (7.3.2019).
- Commissione europea, Livelli di prestazione in materia di emissioni di CO₂ per autovetture e furgoni, https://climate.ec.europa.eu/eu-action/transport/road-transport-reducing-co2-emissions-vehicles/co2-emission-performance-standards-cars-and-vans_en (7.3.2025).
- Agenzia europea dell'ambiente, Trasporti e mobilità, <https://www.eea.europa.eu/en/topics/in-depth/transport-and-mobility> (7.3.2025).

La simulazione verte esclusivamente sulle emissioni di CO₂ delle autovetture e si basa sui negoziati tenutisi nel 2019 in merito a una proposta di regolamento sulle emissioni di CO₂ delle autovetture nuove e sulla realizzazione dell'infrastruttura per i veicoli elettrici. Il regolamento previsto definirà una data ultima per l'immatricolazione di automobili alimentate a combustibili fossili e disposizioni relative a punti di ricarica lungo le strade di tutti gli Stati membri dell'UE. Il Consiglio "Trasporti, telecomunicazioni e energia" deve ora discutere e concordare una posizione comune nel quadro della procedura legislativa ordinaria. Il Consiglio è favorevole all'introduzione del regolamento? Su quali obiettivi possono trovare un accordo gli Stati membri?

Si presuppone che la maggior parte del progetto di regolamento sia già stata concordata a livello di gruppo di lavoro e di Coreper. Per questo motivo la proposta è molto più semplice di quanto sarebbe se fosse vera, ma contiene due punti sensibili dal punto di vista politico che devono essere discussi dai ministri. Per ciascun articolo ci sono opzioni (tra cui scegliere) e durante i negoziati è possibile raggiungere ulteriori compromessi.

I punti controversi (indicati in grassetto) sono i seguenti:

Versione standard

Articolo 1

Verrà eliminata gradualmente la possibilità di immatricolare veicoli nuovi con motore a combustione interna (a benzina o diesel). A partire dal **2030/2035/2040/2050** nell'UE non sarà più possibile immatricolare automobili nuove a benzina o diesel.

Articolo 2

Gli Stati membri dell'UE **si impegnano/mirano** a realizzare una rete di punti di ricarica elettrica per autovetture su tutte le autostrade. La distanza tra i punti di ricarica non può superare i **40/60/80/100** chilometri.

Versione avanzata

Articolo 1

- A) Verrà eliminata gradualmente la possibilità di immatricolare veicoli nuovi con motore a combustione interna (a benzina o diesel). Entro il **2025/2027/2030** i veicoli elettrici devono rappresentare il **25/40/50/55/75%** dei veicoli di nuova immatricolazione.
- B) A partire dal **2030/2035/2040/2050** nell'UE non sarà più possibile immatricolare automobili nuove a benzina o diesel.

Articolo 2

- A) Gli Stati membri **si impegnano/mirano** a realizzare una rete di punti di ricarica elettrica per automobili.
- B) Questa rete deve coprire **la rete TEN-T/tutte le autostrade**. All'interno della rete la distanza tra i punti di ricarica non può superare i **40/60/80/100** chilometri.

Attribuzione dei ruoli

I seguenti paesi condividono alcune delle argomentazioni:

Malta Lituania Irlanda Lussemburgo	Finlandia Grecia Slovenia Svezia	Austria Belgio Paesi Bassi Danimarca	Francia Germania Slovacchia Italia
Lettonia Bulgaria Romania Cechia	Polonia Ungheria Croazia Cipro	Estonia Portogallo Spagna	-

Per la distribuzione dei ruoli a seconda delle dimensioni del gruppo, si veda la sezione 5.



4.3 Introdurre un quadro per l'IA

L'intelligenza artificiale si sta evolvendo rapidamente e offre soluzioni adatte a tutti i settori della vita, del lavoro e della società. Finora i prodotti digitali sono stati disciplinati solo mediante il regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR), il regolamento sui servizi digitali e altri quadri in materia di sicurezza e diritti umani, ad esempio la Carta dei diritti fondamentali dell'UE, che comprende il diritto alla vita privata e alla non discriminazione. Non è stato tuttavia istituito alcun quadro specifico per lo sviluppo e la commercializzazione dell'intelligenza artificiale (IA).

Nell'ambito della strategia per il decennio digitale, l'UE mira a svolgere un ruolo guida nel settore dell'IA, salvaguardando al tempo stesso i diritti fondamentali, la protezione dei consumatori, la competitività del mercato, l'innovazione e la leadership tecnologica. Le discussioni vertono su una proposta legislativa, presentata dalla Commissione europea, il cui obiettivo è regolamentare lo sviluppo dell'IA all'interno dell'UE. I negoziati sono in corso dal 2021. Per maggiori informazioni e per gli sviluppi recenti consultare le seguenti risorse:

- Commissione europea, Decennio digitale europeo, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/it/policies/europes-digital-decade> (20.4.2025).
- Commissione europea, Approccio europeo all'intelligenza artificiale, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/it/policies/european-approach-artificial-intelligence> (20.4.2025).
- Commissione europea, Legge sull'IA, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/it/policies/regulatory-framework-ai> (20.4.2025).
- Parlamento europeo, Normativa sull'IA: la prima regolamentazione sull'intelligenza artificiale, <https://www.europarl.europa.eu/topics/it/article/20230601STO93804/normativa-sull-ia-la-prima-regolamentazione-sull-intelligenza-artificiale#:~:text=Nell'aprile%202021,rischio%20che%20rappresentano%20per%20gli%20utenti> (8.6.2023).
- Consiglio europeo, Benefici e rischi dell'IA, <https://www.consilium.europa.eu/it/policies/benefits-and-risks-of-ai/> (20.4.2025).

La simulazione, che si svolge nel 2023, segue il ciclo finale dei negoziati necessari per conseguire un accordo su un regolamento comune dell'UE sull'IA. Nei negoziati precedenti si è già discusso di vari aspetti, quali la definizione e i requisiti dei modelli di IA con applicazioni dal rischio inaccettabile, a basso rischio e senza rischio. I principali punti controversi vertono sulla classificazione dei rischi per le applicazioni di IA ad alto rischio, che può basarsi su un approccio in funzione delle capacità, in cui i sistemi di IA sono classificati sulla base delle loro capacità tecniche, oppure su un approccio in funzione dello scopo, in cui l'IA è ritenuta ad alto rischio se utilizzata in settori specifici.

La versione avanzata della simulazione tratta anche i requisiti dei sistemi di IA ad alto rischio, offrendo la scelta tra un quadro precauzionale e rigido e un quadro più flessibile.

I punti controversi (indicati come punti elenco) sono i seguenti:

Versione standard

Articolo 1

L'UE sta adottando una norma comune per la gestione dei rischi nello sviluppo, nella commercializzazione, nell'importazione e nell'uso dei sistemi di IA. Per questi sistemi è prevista la seguente classificazione: nessun rischio, basso rischio, alto rischio o rischio inaccettabile (si veda l'allegato I). Per definire i sistemi di IA "ad alto rischio", l'UE adotterà una

- **classificazione dei rischi in funzione delle capacità: il rischio è determinato dalle abilità tecniche del sistema.**
oppure
- **classificazione dei rischi in funzione dello scopo: il rischio dipende dall'uso previsto dell'IA nei settori sensibili.**

Sulla base di tale classificazione dei rischi, prima del lancio i sistemi di IA "ad alto rischio" devono essere sottoposti a test rigorosi.

Articolo 2

Quanto disposto all'articolo 1 si applica a tutti i sistemi di IA

- **senza eccezioni**
o
- **senza eccezioni, a meno che il sistema sia sviluppato come open source**
e/o
- **a eccezione di quelli sviluppati da piccole imprese o start-up**
e/o
- **a eccezione di quelli sviluppati a fini militari o di difesa**
e/o
- **a eccezione di quelli sviluppati a fini di sicurezza nazionale, migrazione o controllo delle frontiere**

Versione avanzata

Articolo 1, lettera A

L'UE sta adottando una norma comune per la gestione dei rischi nello sviluppo, nella commercializzazione, nell'importazione e nell'uso dei sistemi di IA. Per questi sistemi è prevista la seguente classificazione: nessun rischio, basso rischio, alto rischio o rischio inaccettabile (si veda l'allegato I). Per definire i sistemi di IA "ad alto rischio", l'UE adotterà una

- **classificazione dei rischi in funzione delle capacità: il rischio è determinato dalle abilità tecniche del sistema.**
o
- **classificazione dei rischi in funzione dello scopo: il rischio dipende dall'uso previsto dell'IA nei settori sensibili.**

Sulla base di tale classificazione dei rischi, prima del lancio i sistemi di IA "ad alto rischio" devono essere sottoposti a test rigorosi.

Articolo 1, lettera B

Nel corso dello sviluppo di sistemi di IA "ad alto rischio", gli sviluppatori devono adottare un

- **approccio precauzionale: rispettare requisiti rigorosi e standardizzati per i test**
o
- **approccio flessibile: effettuare un'autovalutazione del modello di IA prima del lancio**

(si veda l'allegato II).

Articolo 2

Quanto disposto all'articolo 1 si applica a tutti i sistemi di IA

- **senza eccezioni**
o
- **senza eccezioni, a meno che il sistema sia sviluppato come open source**
e/o
- **a eccezione di quelli sviluppati da piccole imprese o start-up**
e/o
- **a eccezione di quelli sviluppati a fini militari o di difesa**
e/o
- **a eccezione di quelli sviluppati a fini di sicurezza nazionale, migrazione o controllo delle frontiere**

Attribuzione dei ruoli

I seguenti paesi condividono alcune delle argomentazioni:

Germania Belgio Cipro Grecia Spagna	Francia Austria Danimarca Romania Polonia	Croazia Italia Slovenia Paesi Bassi
Malta Lussemburgo Bulgaria Slovacchia	Cechia Estonia Ungheria Lettonia Lituania	Finlandia Irlanda Svezia Portogallo

5. Prima del gioco: materiale, preparativi e pianificazione

La sala dovrebbe essere preparata sulla base della distribuzione dei posti a sedere (si veda la "Scelta della sala" sopra).

Altro materiale necessario:

- un PC connesso a un proiettore
- profili dei singoli ruoli in funzione del numero di partecipanti (per ciascun caso si veda la sezione "Ruoli" sopra). Se partecipano meno di 29 persone, alcune rappresenteranno coppie di paesi e riceveranno il profilo del ruolo di uno solo dei due paesi
- cartellini identificativi in funzione del numero di partecipanti (per ciascun caso si veda la sezione "Ruoli" sopra)
- segnaposti
- campanello da tavola
- sacchetto di tela o scatola per i cartellini identificativi

Altre cose da ricordare prima di iniziare l'attività:

- aprire la presentazione PowerPoint sul PC
- inserire nel sacchetto di tela o nella scatola il numero esatto di cartellini identificativi per il gruppo
- posizionare i segnaposti sul tavolo dei negoziati
- posizionare i profili dei singoli ruoli a faccia in giù accanto ai segnaposti corrispondenti sul tavolo dei negoziati

Distribuzione dei ruoli a seconda delle dimensioni del gruppo

Se ci sono 29 partecipanti, ciascuno Stato membro è rappresentato da una persona (27 Stati membri + Commissione europea + presidenza).

Attenzione: è anche possibile che il facilitatore/la facilitatrice assuma il ruolo della presidenza e/o della Commissione, decidendolo in base alle proprie preferenze e al contesto.

Se ci sono 30 partecipanti o più, alcuni Stati membri sono rappresentati da due persone (entrambe nel ruolo di ministri). Se ad esempio il gruppo conta 33 partecipanti, Austria, Belgio, Francia e Germania saranno rappresentati da due persone, ma ogni Stato avrà diritto a un solo voto. Ciononostante entrambe le persone dovrebbero avere la possibilità di parlare: per esempio, una potrebbe intervenire nel corso del primo ciclo di negoziati e l'altra nel secondo, oppure una potrebbe presentare la posizione del paese sull'articolo 1 e l'altra sull'articolo 2.

Se ci sono meno di 29 partecipanti, si dovrebbero assegnare i ruoli della presidenza e della Commissione al facilitatore/alla facilitatrice, e solo in seconda battuta ridurre il numero dei paesi partecipanti.

Se ci sono meno di 27 partecipanti, non sarà possibile includere tutti gli Stati membri. Per garantire una rappresentanza equilibrata delle argomentazioni, è opportuno ridurre il numero degli Stati membri eliminandoli da differenti gruppi di paesi che hanno alcune argomentazioni in comune.

6. Durante il gioco: sequenza degli eventi e compiti dei facilitatori

Ruolo dei facilitatori (segretariato generale del Consiglio)

I facilitatori devono assicurarsi che tutti i partecipanti abbiano capito il funzionamento, lo scenario e le regole del gioco. I facilitatori devono inoltre spiegare ai partecipanti che:

- a) stanno giocando, per cui le loro azioni non avranno ripercussioni durature sulla loro vita reale, e gli interessi e le argomentazioni del ruolo che impersonano non saranno considerati espressione della loro opinione personale;
- b) il gioco funziona ed è divertente solo se tutti partecipano attivamente.

Nel corso del gioco i facilitatori assumono il ruolo del segretariato e devono rimanere il più possibile nell'ombra: meno intervengono, più il gioco risulta realistico.

I facilitatori devono comunque essere pronti a intervenire se necessario; i loro compiti includono quanto segue:

- rispondere a domande riguardanti il contenuto, le regole del gioco, problemi organizzativi e tecnici, la scaletta ecc.
- osservare le dinamiche del gioco e, se necessario, influenzarne lo svolgimento (ad es. parlando con alcuni giocatori)
- tenere d'occhio le dinamiche dei vari gruppi e intervenire ove opportuno
- assicurarsi che tutti i partecipanti si sentano parte del gioco e non perdano fiducia nella politica o nel processo politico; un buon gioco di simulazione stimola l'interesse dei partecipanti nei confronti della politica
- seguire la scaletta e, se necessario, ricordarla ai partecipanti
- documentare gli aspetti pertinenti del gioco e osservare il comportamento negoziale per la valutazione

NB: la complessità dei negoziati può risultare eccessiva per alcuni partecipanti a causa della grande quantità di informazioni e della pressione cui sono sottoposte le loro capacità di esprimersi in modo convincente e di argomentare. I facilitatori dovrebbero essere in grado di convincere i partecipanti meno sicuri di sé che le loro idee e i loro contributi sono validi e che vale la pena partecipare attivamente al gioco. Idealmente i membri "più forti" di una squadra dovrebbero aiutare quelli "più deboli".

Fasi	Attività	Compito dei facilitatori	Materiali e scelta della sala	Durata
Arrivo	Entrano nella sala tra 20 e 50 partecipanti. Al loro arrivo pescano da una scatola un cartellino identificativo che designa il loro ruolo e lo Stato membro o gli Stati membri che rappresentano. Prendono posto al tavolo dei negoziati in corrispondenza del segnaposto che ne indica la postazione.	Distribuire i cartellini identificativi all'entrata (se il facilitatore/la facilitatrice conosce già il numero effettivo di partecipanti; in caso contrario i partecipanti prendono posto e i cartellini identificativi sono distribuiti appena tutti i partecipanti sono arrivati). Indicare ai partecipanti dove prendere posto. Dire ai partecipanti quale Stato membro esercita la presidenza e spiegare come devono collaborare.	Cartellini identificativi. Tavolo dei negoziati abbastanza grande da accogliere tutti i partecipanti, al centro della sala. Segnaposti nazionali sul tavolo. Profili dei singoli ruoli posizionati a faccia in giù sul tavolo in corrispondenza di ciascuna postazione.	Prima del gioco
Introduzione	Tutti i partecipanti assumono il proprio ruolo. Si familiarizzano con il contesto e il contenuto della simulazione. Studiano la scaletta, il proprio ruolo e i propri compiti nel gioco.	Dare il benvenuto ai partecipanti. Inquadrare la situazione e l'argomento di cui discutere. Spiegare le regole del gioco, la scaletta e il compito dei giocatori (impersonare un ruolo).	I partecipanti sono seduti intorno al tavolo. Traccia per il facilitatore/la facilitatrice. Schermo da proiettore. Presentazione PowerPoint.	10'
Preparazione	I partecipanti leggono il profilo del proprio ruolo. Discutono di contenuti e strategia nell'ambito della loro squadra, definiscono la loro posizione relativamente al progetto di regolamento e annotano ulteriori argomentazioni. Si riuniscono con altri Stati membri con i quali hanno alcune argomentazioni in comune. Ciascuno Stato membro prepara una breve dichiarazione di apertura (massimo 1 minuto) in cui dichiara la propria posizione sui due articoli. Può usare la traccia contenuta nel profilo del proprio ruolo. Anche la Commissione prepara una dichiarazione di apertura (massimo 1 minuto) in cui presenta il suo progetto di proposta. Una traccia è contenuta nel profilo del ruolo. La presidenza prepara la propria dichiarazione di apertura con cui dà il benvenuto agli altri partecipanti. Una traccia è contenuta nel profilo del ruolo.	Rispondere alle singole domande. Informare la presidenza: spiegarne i compiti e suggerire le modalità con cui avviare e presiedere i negoziati ufficiali e raggiungere un compromesso. Informare la Commissione: spiegarne i compiti e suggerire le modalità con cui presentare e difendere il progetto di proposta. Assicurarsi che tutti i gruppi preparino le dichiarazioni di apertura. Gestione del tempo.	I partecipanti sono seduti intorno al tavolo. Se necessario possono riunirsi per deliberare con altri Stati membri con cui hanno argomentazioni in comune.	30'

Negoziati ufficiali	La presidenza (seduta accanto alla delegazione dello Stato membro che attualmente detiene la presidenza nella vita reale) dà inizio ai negoziati ufficiali. La Commissione presenta poi il progetto di regolamento. In seguito tutti gli Stati membri comunicano a turno le proprie posizioni in merito al progetto in una dichiarazione di apertura di un minuto. Sono invitati a dichiarare se condividono le posizioni di altri Stati membri, ad es. "La nostra posizione è xyz, simile a quella dello Stato membro X". Ovviamente possono presentare argomentazioni aggiuntive. Se avanza tempo, questa presentazione è seguita da una discussione aperta, moderata dalla presidenza.	Osservare le dinamiche del gioco. Ricordare ai partecipanti la scaletta. Se necessario, dare consigli alla presidenza e ad altri gruppi, rispondere alle singole domande.	Tutti i ministri e il/la rappresentante della Commissione si accomodano al tavolo. La presidenza è seduta accanto alla delegazione dello Stato membro che attualmente detiene la presidenza del Consiglio. Campanello da tavola per la presidenza.	35'
Deliberazioni interne	Gli Stati membri lasciano il tavolo dei negoziati e si riuniscono per le deliberazioni interne. Riflettono sul recente ciclo di negoziati e si pronunciano su eventuali compromessi. La presidenza prepara una proposta di compromesso.	Se necessario, dare consigli su possibili opzioni di compromesso. Dare consigli alla presidenza e sostenerla nell'elaborazione di una proposta di compromesso.	I partecipanti si riuniscono in gruppi distinti all'interno della sala.	10'-20'
Negoziati ufficiali e processo decisionale	Le delegazioni tornano al tavolo dei negoziati. La presidenza presenta la proposta di compromesso. Gli Stati membri discutono brevemente delle eventuali modifiche al progetto. La presidenza mette ai voti tutte le proposte di compromesso promettenti. La posizione comune del Consiglio è adottata con l'accordo di almeno il 55% degli Stati membri in rappresentanza di almeno il 65% della popolazione dell'UE. Idealmente si cerca sempre l'unanimità, ma se non è possibile si applica la regola della doppia maggioranza.	Osservare le dinamiche del gioco. Ricordare ai partecipanti la scaletta. Se necessario, dare consigli alla presidenza e ad altri gruppi, rispondere alle singole domande. Se necessario, aiutare la presidenza con la votazione.	I partecipanti (ministri + presidenza + Commissione) siedono al tavolo dei negoziati. Il facilitatore/la facilitatrice (che svolge il ruolo del segretariato) siede accanto alla presidenza. La presidenza può utilizzare la calcolatrice dei voti su un laptop o un dispositivo mobile per controllare i voti.	15'-25'

Feedback	I partecipanti abbandonano il proprio ruolo. Riflettono sul gioco e lo confrontano con la realtà. Hanno la possibilità di fare domande e fornire un feedback.	Possibili domande da porre: • Come vi siete sentiti nel vostro ruolo? • Come sareste giunti a una decisione nella vita reale? • Cosa avete imparato sulle attività del Consiglio? Chiarire le differenze e le somiglianze tra il gioco e la realtà. Chiedere un feedback: • Cosa vi è piaciuto del gioco? • Come si potrebbe migliorare il gioco? <i>Si vedano anche gli aspetti specifici per le singole tematiche nella sezione 7.</i>		20'-30'
Totale				120'-150'

7. Dopo il gioco: consigli per la valutazione

La valutazione è molto importante per garantire un apprendimento sostenibile. Dà un contributo al processo di sviluppo di conoscenze e competenze e mette in prospettiva quanto appreso, collegandolo alla realtà. A tal fine fa uscire i partecipanti dai propri ruoli, li aiuta a riflettere sulla loro esperienza e chiarisce eventuali conflitti che potrebbero essere insorti durante il gioco.

Dopo il gioco, i risultati e l'andamento dei negoziati vengono valutati e, se possibile, collegati alle conoscenze già acquisite. Appena termina il gioco è essenziale far sì che i partecipanti abbandonino il loro ruolo. Come atto simbolico dovrebbero restituire il cartellino identificativo. Ai fini di una fruttuosa discussione sul gioco e sui suoi risultati è importante che i partecipanti ritornino alla propria identità reale.

La valutazione si svolge essenzialmente in quattro fasi, descritte nelle sezioni qui di seguito.

Analisi intuitiva

L'obiettivo di questa fase è che i partecipanti abbandonino i propri ruoli. L'analisi iniziale del gioco può essere un'occasione per superare la frustrazione o dar voce alle emozioni. Le domande chiave sono:

- Com'è andata durante il gioco?
- Come vi siete sentiti nel vostro ruolo?

Il metodo "lampo" è appropriato per la discussione: il facilitatore/la facilitatrice raccoglie brevi dichiarazioni orali in plenaria. In questa fase né il facilitatore/la facilitatrice né i partecipanti dovrebbero commentare le dichiarazioni altrui. Alcune risposte tipiche possono essere:

- "È stato divertente ma estremamente stancante".
- "Raggiungere un accordo mi è sembrato difficile".
- "È stato interessante vedere come si svolgono i negoziati politici".

Riflessione e presa di distanza

In questa fase si analizza l'effettivo svolgimento del gioco. Al fine di raggiungere un accordo i partecipanti hanno dovuto rinunciare alle proprie posizioni iniziali. La riflessione può comprendere una discussione sulla misura in cui i partecipanti hanno dovuto rinunciare alle proprie posizioni iniziali per raggiungere un accordo. Questa riflessione può avere luogo nel quadro di una discussione plenaria o di una discussione di gruppo, raggruppando i partecipanti che nel gioco avevano alcune argomentazioni in comune. Le domande chiave sono:

- Come si può descrivere lo svolgimento del gioco? (Chiedere ai partecipanti in che misura hanno dovuto fare concessioni).
- Quali argomentazioni sono state particolarmente convincenti?
- È stato difficile raggiungere un accordo? Se sì, perché?
- Quali sono stati i punti di svolta nel corso del gioco?

Trasferimento

In questa fase sono pertinenti le seguenti domande chiave:

- Cosa è stato realistico? Cosa non lo è stato?
- Come sareste giunti a una decisione nella vita reale?
- Considerati i risultati di questi negoziati, cosa pensate succederebbe in seguito?

Generalmente i partecipanti ritengono non realistiche situazioni del gioco che in realtà sono piuttosto realistiche, anche se non a prima vista. Alcuni esempi e possibili risposte:

- *"Il gioco è stato molto più breve di un processo politico reale".*
Sì, certo. Tuttavia anche nella realtà la maggior parte delle decisioni politiche deve essere presa in poco tempo. La simulazione mira a far capire la pressione e i vincoli dei negoziati politici, la necessità di trovare compromessi e il poco tempo di cui si dispone a volte per prendere la decisione politica definitiva. Normalmente le proposte di regolamento sono costituite da un maggior numero di articoli. Ai fini del gioco

si è supposto che tutti gli altri articoli fossero già stati concordati a livello di gruppo di lavoro e di Coreper. Sono solo due le questioni politiche di cui discutere a livello ministeriale: i due articoli in esame oggi.

- *"Non conoscevamo abbastanza l'argomento; non avevamo informazioni sul contesto generale".*

Nella vita reale si consultano esperti, i gruppi di interesse forniscono un contributo e si effettuano sondaggi. Ma alla fine la maggior parte dei politici sarebbe d'accordo nel dire che spesso non ha abbastanza informazioni.

- *"Impersonavamo una parte".*

Ovviamente al Consiglio i ministri non impersonano una parte. Ma, dato che non partecipano in quanto privati cittadini con opinioni personali, c'è un nesso con il gioco. Rappresentano il governo del loro paese e hanno un mandato negoziale specifico. Non è quindi improbabile che il mandato del loro governo non rispecchi le loro opinioni personali. Da questo punto di vista anche loro devono impersonare una parte.

Per confrontare lo scenario fittizio del gioco con la procedura legislativa ordinaria potrebbe essere utile un diagramma di flusso del processo reale.

Si possono fare inoltre alcune riflessioni specifiche relative alle singole tematiche.



Regolamento su un'etichetta di moda equa

- L'argomento è fittizio e non si fonda su una normativa dell'UE esistente.
- Il gioco si è concentrato su un numero limitato di aspetti, ignorandone altri, quali il trasporto e la consegna, i rischi ecologici, le norme di sicurezza dei prodotti, ecc.

Altre domande specifiche per la tematica:

- Che opinione avete dell'industria della moda rapida e dei suoi effetti più ampi, ossia gli effetti sull'ambiente, sull'economia, sulle relazioni internazionali con i paesi d'origine, ecc.?
- Ritenete sia necessario regolamentarla al di là degli aspetti discussi?
- Quali altre argomentazioni non sono state presentate durante la simulazione? (es. collegare i salari dei lavoratori e il lavoro minorile alle relazioni commerciali; l'impatto ambientale; la competitività; le questioni relative ai consumatori e la sicurezza dei prodotti)



Regolamento sulle emissioni di CO₂ delle autovetture

- Il caso riguardava esclusivamente i veicoli elettrici, escludendo quelli ibridi.
- Si è considerata l'infrastruttura di ricarica, ma non le fonti energetiche utilizzate per ricaricare i veicoli elettrici.
- Nel 2019 la tassonomia dell'UE non era ancora stata definita, per cui nei negoziati originari si è discusso anche dell'opportunità di classificare come sostenibile l'energia nucleare.

Altre domande specifiche per la tematica:

- Secondo voi, in quali settori è più facile dare esecuzione ai regolamenti volti a ridurre le emissioni di CO₂? Per voi, i vostri amici e i vostri famigliari quali sono i settori in cui è più semplice ridurre le emissioni?
- Quale ruolo svolge secondo voi il comportamento umano nella riduzione delle emissioni di CO₂? Pensate al contrasto tra chi ama guidare auto veloci e chi invece preferisce spostarsi in bicicletta.



Introdurre un quadro per l'IA

- La tematica dell'IA comprende molte più questioni di quelle che possono essere affrontate qui. Si consiglia di dare un'occhiata al testo definitivo del regolamento UE sull'IA per individuare ulteriori spunti di discussione.
- Le discussioni sul regolamento UE sull'IA sono durate oltre tre anni.

Altre domande specifiche per la tematica:

- Come vedete il futuro dell'IA?
- Cosa ne pensate dell'idea di regolamentare il settore? Per voi è più importante un regolamento che garantisca uno sviluppo etico e responsabile dell'IA o il potenziamento rapido delle capacità dell'UE in materia di IA?
- Quali altre argomentazioni non sono state presentate durante la simulazione? (ad es. nessun paese ha proposto una regolamentazione più rigida dell'IA per incentivare gli utenti a usare di meno l'intelligenza artificiale, anzi, tutti gli Stati membri concordano sul fatto che in molti settori l'IA sia, almeno in parte, il futuro; l'impatto ambientale dei sistemi di IA).
- In che modo la comunità globale può combattere il "divario digitale"? Il "divario digitale" fa riferimento alle diverse dinamiche di distribuzione dell'accesso e del potere relativamente all'IA; ad esempio, i poveri e gli anziani hanno spesso un minor accesso alla tecnologia rispetto ai giovani provenienti da Stati più ricchi; le potenze nel settore dell'IA possiedono grandi quantità di dati che sono stati estratti o raccolti da lavoratori precari in paesi poveri.

Valutazione del gioco

I partecipanti dovrebbero infine avere la possibilità di fornire un feedback sul gioco. Un modo per raccogliere feedback anonimamente da ciascun partecipante è utilizzare un questionario standardizzato. In genere tuttavia è più utile invitare i partecipanti a rispondere per iscritto alle seguenti domande:

- Cosa avete imparato sulle attività del Consiglio?
- Cosa vi è piaciuto?
- Cosa si potrebbe migliorare?

Osservazioni conclusive

I negoziati in un gioco di simulazione possono essere frustranti, soprattutto se i partecipanti non riescono a trovare un accordo. Si tratta ovviamente di un risultato realistico, soprattutto nella simulazione di una situazione conflittuale in cui le parti interessate rappresentano interessi altamente divergenti. Anche capire queste dinamiche negoziali può essere una buona opportunità di apprendimento.

Tuttavia, questa potenziale frustrazione può lasciare un'impressione negativa della politica, soprattutto nei giovani, e compromettere quindi un obiettivo importante dei giochi di simulazione nell'educazione civica, cioè stimolare l'interesse nei confronti della politica. Questo dilemma non va ignorato, anzi: se ne deve discutere ulteriormente nella valutazione finale del gioco, lasciando così forse ai partecipanti un'immagine più realistica del funzionamento della politica: si tratta di un processo a volte lungo e noioso alla ricerca di un compromesso. E anche se questo processo può essere estenuante, probabilmente resta comunque migliore della maggior parte delle alternative.