

# LINEE GUIDA PER L'APPRENDIMENTO PARLAMENTO EUROPEO IL GIOCO DI RUOLO

Questo gioco di ruolo permette ai partecipanti di calarsi nei panni di un deputato al Parlamento europeo. Per un paio d'ore il gruppo si trasformerà nel Parlamento europeo e i partecipanti discuteranno di come affrontare alcuni grandi temi di attualità nell'UE.

Questo gioco di ruolo aiuterà i partecipanti a sviluppare le proprie competenze democratiche, ad esempio: stimolare un'opinione critica, migliorare le capacità di discussione e imparare a raggiungere compromessi.

Inizialmente i **partecipanti lavorano in piccoli gruppi**, le commissioni parlamentari, su una determinata proposta legislativa della Commissione europea. Per farlo usano un tabellone di gioco con carte tematiche. Nel modificare la proposta legislativa, devono tenere conto dei diversi punti di vista del Consiglio dell'Unione europea e di altri portatori di interesse. È possibile scegliere tra quattro tematiche, con diversi livelli di difficoltà.

La fase successiva del gioco prevede una discussione in plenaria, nella quale i gruppi presentano le loro proposte modificate. Segue una votazione in plenaria.

Infine, si procede a un resoconto e a una valutazione approfonditi del gioco di ruolo, in cui si evidenziano le analogie e le differenze tra il gioco e la realtà.

| Metodologia  | Durata                  | Materialien   |
|--|-------------------------|---|
| Gioco di ruolo:<br>il lavoro delle<br>commissioni parlamentari | 25 minuti               | <ul style="list-style-type: none"><li>- <u>Tabellone di gioco</u> per ciascun gruppo</li><li>- <u>Foglio di lavoro</u> per ciascun gruppo</li><li>- <u>Set di carte tematiche per ciascun gruppo</u>: le carte devono essere stampate su un lato e ritagliate.</li><li>- <u>Proposta legislativa tematica della Commissione europea</u> per ciascun gruppo.</li></ul> |
| Gioco di ruolo:<br>discussione in plenaria<br>e votazione      | 10 minuti<br>per tema   | <ul style="list-style-type: none"><li>- Lavagna tradizionale/a fogli mobili + gesso/pennarello</li><li>- <u>Foglio di lavoro compilato</u> per ciascun gruppo</li></ul>   |
| Resoconto e valutazione  | da 15 minuti<br>a 1 ora | <ul style="list-style-type: none"><li>- Computer + proiettore</li><li>- Presentazione</li></ul>   |

## Nota bene

La forma e il contenuto del presente esercizio non forniscono una rappresentazione fedele della realtà, né rappresentano gli effettivi punti di vista del Parlamento europeo, della Commissione europea, del Consiglio dell'Unione europea o dei gruppi di interesse. Questa simulazione ha una finalità puramente didattica, che rappresenta l'unico elemento alla base delle scelte effettuate.

# OBIETTIVI E COMPETENZE

## Approccio

- I partecipanti sviluppano un atteggiamento critico, formandosi un'opinione su alcuni grandi temi di attualità nell'UE.

## Conoscenze

- I partecipanti conoscono e comprendono (in una versione semplificata) il processo decisionale dell'UE.
- I partecipanti comprendono il ruolo del Parlamento europeo in questo processo.
- I partecipanti sanno che il Parlamento europeo si occupa di questioni concrete che influiscono sulla loro vita quotidiana.
- I partecipanti conoscono in modo più approfondito i temi trattati.

## Competenze

- Nel corso dell'esercizio i partecipanti sono portati a sviluppare le proprie competenze democratiche: imparano a tenere conto dell'opinione altrui, a formarsi una propria opinione, a consultare gli altri e a raggiungere compromessi.
- I partecipanti imparano a presentare la propria proposta e a parlare davanti a un gruppo.

## PASSO PER PASSO

### 1. GIOCO DI RUOLO: IL LAVORO DELLE COMMISSIONI PARLAMENTARI

#### Impostazione

I partecipanti sono suddivisi in gruppi di quattro-cinque persone. A ogni gruppo è assegnato un tema su cui lavorare. Ogni gruppo siede intorno a un tavolo con tutto il materiale. Idealmente, i tavoli saranno già stati preparati dall'insegnante/moderatore.

Ciascun gruppo ha una proposta legislativa tematica della Commissione europea. Sul tavolo sono presenti anche un foglio di lavoro (identico per tutti i temi), un tabellone di gioco (identico per tutti i temi) e le carte relative al tema. Le carte tematiche sono disposte sul tabellone con il lato bianco rivolto verso l'alto e gli angoli con i numeri o i simboli ripiegati.

La disposizione di ogni tema si presenta nel modo seguente:



## Procedura

Il moderatore spiega brevemente ai partecipanti che da quel momento sono tutti deputati al Parlamento europeo e che, in questa veste, dovranno elaborare una loro legge. Spiega anche che dovranno presentare questa legge al resto del gruppo e che l'intero gruppo la voterà. Prima di introdurre il gioco, il moderatore sceglie i temi su cui lavoreranno i partecipanti.

Dopodiché il moderatore illustra brevemente il tabellone di gioco, che mostra una versione semplificata del processo decisionale dell'UE: la Commissione europea è l'istituzione che presenta le proposte legislative, dando inizio al processo. Le proposte passano poi al Parlamento europeo e al Consiglio dell'Unione europea, che condividono il potere legislativo.

Ciascun gruppo di partecipanti lavora autonomamente, seguendo le istruzioni e la tempistica indicati sul foglio di lavoro e sulle carte: il gruppo inizia dalla carta numero 1. Un membro del gruppo gira la carta e legge ad alta voce il contenuto. Il gruppo svolge quindi il compito indicato dalla carta. Si passa poi alla carta 2, e successivamente alla 3 e alla 4. I partecipanti prendono appunti sul foglio di lavoro.

Le carte contengono o un compito da svolgere o informazioni aggiuntive presentate come punto di vista del Consiglio dell'Unione europea, delle lobby o di altri portatori di interesse. Passo dopo passo, i partecipanti danno forma alla loro "legge dell'UE". La prova finale consiste nell'elaborare una presentazione della loro legge per il resto del gruppo.

## Contenuto

Tutte le proposte legislative e le carte tematiche si trovano nel documento che contiene il materiale di gioco per questa attività. Il gioco di ruolo propone quattro temi/argomenti diversi tra cui scegliere. Le proposte legislative della Commissione europea, le modifiche richieste dal Consiglio dell'Unione europea e le informazioni fornite dai portatori di interesse sono state scelte per stimolare il più possibile la discussione tra i partecipanti. Si tratta di elementi fittizi, che hanno esclusivamente una finalità didattica. È importante che al termine dell'esercizio il moderatore presenti il quadro reale dei temi trattati.

I quattro temi, in ordine di difficoltà dal più semplice al più complesso, sono i seguenti:

1. Un esercito dell'Unione europea?
2. Democrazia europea
3. Moda sostenibile
4. Regolamento sull'IA

### Nota bene

È importante far presente ai partecipanti che, in realtà, la Commissione europea non ha il potere di proporre alcune delle iniziative contenute in questa simulazione, come ad esempio la creazione di un esercito europeo o modifiche alle norme per le elezioni europee, almeno non attraverso atti giuridici ordinari dell'UE. Questioni simili richiederebbero una modifica del trattato, in linea con l'[articolo 48 del trattato sull'Unione europea \(TUE\)](#), un processo che prevede il coinvolgimento dei governi nazionali e l'accordo unanime del Consiglio europeo.

Alcune proposte contenute nel gioco di ruolo si ispirano alle raccomandazioni del Parlamento europeo per la riforma dei trattati, attualmente in discussione tra le istituzioni.

Per maggiori informazioni: [comunicato stampa del Parlamento europeo del 22 novembre 2023](#).

## Qualche suggerimento

- Circolare tra i gruppi per offrire sostegno in caso fossero bloccati su un punto.
- È preferibile che ogni gruppo lavori su un tema diverso. In questo modo tutti potranno presentare in plenaria una legge diversa. Ovviamente è anche possibile far lavorare tutti i gruppi sullo stesso tema o assegnare uno stesso tema a due gruppi, ecc.

## 2. GIOCO DI RUOLO: DISCUSSIONE IN PLENARIA E VOTAZIONE

### Impostazione

I partecipanti rimangono al proprio posto, nelle rispettive commissioni tematiche. Davanti a loro, su una lavagna tradizionale o a fogli mobili viene presentata la seguente griglia:

| Tema                         | Voti favorevoli | Voti contrari | Astenuti |
|------------------------------|-----------------|---------------|----------|
| p. es. "Moda sostenibile"    |                 |               |          |
| p. es. "Regolamento sull'IA" |                 |               |          |
|                              |                 |               |          |
|                              |                 |               |          |
|                              |                 |               |          |

Annotare i temi che saranno trattati nella prima colonna.

### Procedura

Ogni gruppo tematico dispone di un massimo di cinque minuti per presentare la sua proposta. Per farlo si serve del foglio di lavoro precedentemente compilato. Al termine della presentazione, gli altri partecipanti hanno il tempo di porre alcune domande. Quindi il moderatore procede con la votazione. Si vota per alzata di mano. Possono votare anche i membri della commissione tematica che presenta la proposta. Il moderatore pronuncia le seguenti frasi:

- "Chi è favorevole alla proposta alzi la mano". Poi annota il numero nella colonna "Voti favorevoli" del tema in questione.
- "Chi è contrario alla proposta alzi la mano". E annota il numero nella colonna "Voti contrari" del tema in questione.
- "Chi si astiene alzi la mano". Annota infine il numero nella colonna "Astenuti" del tema in questione.

Dopo la votazione, è tempo di stabilire se la legge è stata approvata o respinta.

Si ha una maggioranza quando la metà più uno dei partecipanti vota a favore di una proposta o contro una proposta. Gli astenuti non vengono conteggiati. In caso di pareggio, proporre la sospensione della votazione. In questo modo, non si prende una decisione sulla proposta.

Ripetere la stessa procedura per ciascuna legge.

### Qualche suggerimento

- Il numero di gruppi tematici determina il tempo necessario per l'esercizio.
- Più piccoli sono i gruppi, maggiore sarà il coinvolgimento di ogni singolo studente. È opportuno considerare sia il tempo a disposizione che il coinvolgimento dei singoli partecipanti al momento di decidere in quanti gruppi dividerli.

### 3. RESOCONTO E VALUTAZIONE

#### Impostazione

Il moderatore discute delle analogie e delle differenze tra questo esercizio e la realtà servendosi della presentazione prevista per questa attività. In questa fase del gioco i partecipanti possono restare suddivisi per gruppi tematici o cambiare posto.

#### Procedura

Prima di tutto, il moderatore chiede ai partecipanti di parlare delle loro esperienze: "Come è stato calarvi nei panni di un deputato al Parlamento europeo?" Tra le possibili risposte, la difficoltà di prendere decisioni quando sono in gioco così tanti interessi o l'aver apprezzato il potere di prendere decisioni. In seguito, chiede chi ha avuto esperienze simili o opposte: per es. "Chi ha avuto la stessa impressione? Chi ha pensato il contrario?"

Dopo questa introduzione, si passa alla valutazione dell'esercizio. Il moderatore spiega che il gioco di ruolo è diverso da ciò che avviene nella realtà. Esistono differenze sia nella forma che nel contenuto. Allo stesso tempo, ovviamente, diversi aspetti sono simili. Le differenze e le analogie sono mostrate nella presentazione mediante una griglia (cfr. immagine).

| VALUTAZIONE DEL GIOCO DI RUOLO |  |   |   |
|--------------------------------|--|---|---|
|                                |  | ANALOGIE  | DIFFERENZE  |
| FORMA                          | <br> |  | <br><br> |
| CONTENUTO                      |   | Temi simili<br>ma anche<br>differenti   | <br>   |

La prima domanda da rivolgere ai partecipanti è questa: "Quali aspetti dell'esercizio secondo voi sono **simili** alla realtà nella forma o nel contenuto?" Quindi, il moderatore mostra e spiega le analogie servendosi della presentazione, con il contributo dei partecipanti.

La seconda domanda è: "Secondo voi che cosa funziona **diversamente** nella realtà?" Quindi il moderatore descrive le differenze più importanti, sempre con il contributo dei partecipanti e utilizzando la presentazione.

In terzo luogo, descrive la **situazione reale dei temi** discussi. Questo punto è molto importante per permettere ai partecipanti di avere un'immagine corretta della realtà al termine del gioco.

# Contenuto

## 1. ANALOGIE E DIFFERENZE CON LA REALTÀ

Il benessere dello stato come l'istruzione gratuita, cure mediche economiche, indennità di disoccupazione, ecc., per il quale gli altri cittadini pagano.

|                  | <b>Analogie</b>   | <b>Differenze</b>   |
|------------------|---|---|
| <b>Forma</b>     | <p><b>Commissioni tematiche al Parlamento europeo.</b> Il Parlamento europeo si occupa di tematiche molto diverse tra loro. Per questo, i deputati si specializzano soltanto in una o due aree di competenza. Il Parlamento europeo ha circa 20 commissioni tematiche fisse e alcune ad hoc. In queste commissioni, i deputati prendono conoscenza del tema e lo discutono prima di presentarlo in Aula al resto del Parlamento europeo e procedere alla votazione finale.</p> <p><b>Gruppi di interesse.</b> I deputati al Parlamento vengono spesso contattati da gruppi di interesse.</p> <p><b>Votazione per alzata di mano.</b> In molti casi, al Parlamento europeo la votazione sulle proposte avviene per alzata di mano, un sistema generalmente più rapido. A volte i deputati votano elettronicamente (= voto individuale), per esempio quando il Parlamento è molto diviso su un certo argomento e il risultato della votazione non è chiaro a prima vista. Un gruppo politico può inoltre chiedere (anticipatamente) la votazione elettronica, e anche la votazione finale su una relazione si svolge per lo più con il voto elettronico. In questo modo anche i cittadini possono verificare quali deputati hanno votato a favore o contro e quali si sono astenuti.</p> <p><b>Votazione a maggioranza.</b> Anche al Parlamento europeo la maggioranza corrisponde alla metà più uno dei voti espressi.</p> | <p><b>Diversi gruppi politici.</b> Per questo esercizio i partecipanti non facevano parte di un partito politico. In realtà, al Parlamento europeo sono presenti otto gruppi politici. Nelle sessioni plenarie, i deputati occupano i posti dei rispettivi gruppi politici, da sinistra a destra. Ogni gruppo ha un presidente.</p> <p><b>Condivisione del potere legislativo.</b> L'esercizio potrebbe dare l'impressione che soltanto il Parlamento europeo abbia il potere legislativo nell'UE e che quindi adotti tutte le decisioni. In realtà, condivide questo potere con il Consiglio dell'Unione europea.</p> <p><b>Maggiore complessità</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- All'esercizio hanno preso parte poche persone. Al Parlamento europeo, alle discussioni e alle votazioni partecipano fino a un massimo di 720 deputati.</li><li>- L'esercizio si è svolto in una sola lingua. Al Parlamento europeo tutti hanno il diritto di esprimersi in una qualsiasi delle 24 lingue ufficiali. Ogni intervento viene interpretato nelle altre 23 lingue ufficiali dell'UE.</li></ul> |
| <b>Contenuto</b> | <p><b>Argomentazioni.</b> Le argomentazioni presentate durante l'esercizio sono simili a quelle espresse nelle discussioni a livello europeo.</p> <p>Infine, c'è un elemento che rientra sia tra le analogie che tra le differenze: <b>i temi stessi.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- I temi possono essere considerati simili perché questi sono tutti argomenti di cui il Parlamento europeo si sta occupando o si è occupato in passato.</li><li>- Allo stesso tempo sono anche differenti, perché nella realtà le proposte e le posizioni della Commissione europea, del Parlamento europeo e del Consiglio dell'UE sono diverse (cfr. "Nota bene" prima del capitolo 2).</li></ul>   | <p><b>Maggiore complessità</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- I temi sono in molti casi <b>più tecnici</b>. Per esempio, il tema in discussione potrebbe essere la dimensione delle maglie delle reti da pesca. Ciò richiederebbe ricerche scientifiche sul tipo di pesce che può essere catturato con ogni tipo di rete, ecc.</li><li>- Le proposte legislative su cui vota il Parlamento europeo sono molto <b>più dettagliate</b>. Ogni dettaglio viene discusso e, se necessario, modificato.</li></ul>  |

# GIOCO DI RUOLO DEL PARLAMENTO EUROPEO – TEMI

## 1. UN ESERCITO DELL’UNIONE EUROPEA?

Nonostante i progetti di una Comunità europea della difesa presentati nel 1952, l’Unione europea non dispone di un esercito. Ciascun paese dell’UE decide autonomamente se avere un proprio esercito e come impiegarlo. Dopo il trattato di Maastricht, i paesi dell’UE hanno costantemente ampliato la portata della loro cooperazione in materia di difesa. Con la guerra di aggressione della Russia contro l’Ucraina, il dibattito su un esercito dell’UE è tornato di attualità.

Dal [trattato di Lisbona](#), i trattati dell’UE prevedono una clausola di difesa reciproca. Nel 2022 l’UE ha pubblicato la bussola strategica, la prima valutazione strategica congiunta delle sfide in materia di sicurezza e difesa che l’UE si trova ad affrontare.

L’UE ha adottato diverse misure in risposta alla guerra di aggressione russa contro l’Ucraina, tra cui sanzioni di ampia portata e la prima attivazione dello strumento europeo per la pace, attraverso il quale l’Ucraina riceve sostegno militare. Sono in corso discussioni sul ruolo dell’UE nel settore della difesa.

### Link utili:

- Maggiori informazioni sulla cooperazione in materia di difesa nell’UE sono disponibili all’indirizzo: <https://www.europarl.europa.eu/topics/it/article/20190612STO54310/difesa-in-che-modo-l-ue-sta-rafforzando-la-propria-sicurezza>
- Maggiori informazioni sulla bussola strategica sono disponibili all’indirizzo: <https://www.consilium.europa.eu/it/policies/strategic-compass/>
- Maggiori informazioni sulle misure adottate dall’UE in risposta alla guerra di aggressione russa contro l’Ucraina sono disponibili all’indirizzo: <https://ukraine.europarl.europa.eu/en/home>

## 2. DEMOCRAZIA EUROPEA

Dal 1979, i cittadini europei eleggono direttamente un nuovo Parlamento europeo ogni cinque anni. I cittadini votano per eleggere deputati che li rappresentino a livello dell'UE. In base alle regole comuni dell'UE, le elezioni devono svolgersi a scrutinio segreto e a suffragio universale diretto (un voto per ogni cittadino maggiorenne) e i deputati europei sono eletti in base a un sistema proporzionale. Un aspetto molto importante è che ogni cittadino europeo può votare o candidarsi alle elezioni nello Stato membro in cui risiede.

Alle elezioni europee del giugno 2024 gli europei hanno votato per assegnare i 720 seggi del Parlamento. La ripartizione di questi seggi tra gli Stati membri si basa sul principio della proporzionalità degressiva, il che significa che, sebbene il numero di seggi sia correlato alla popolazione di ciascun paese, i paesi più piccoli hanno più deputati europei pro capite rispetto a quelli più grandi. Oltre tutto, i cittadini possono votare solo per chi si presenta nel loro paese dell'UE (o circoscrizione regionale) di residenza o nel loro paese d'origine, ma possono votare solo una volta.

Tuttavia, oltre a queste norme comuni, ogni paese applica le proprie disposizioni elettorali basate sulla propria costituzione, che possono variare notevolmente. La legittimità democratica dei rappresentanti eletti dipende dall'affluenza alle urne, che è notevolmente aumentata dal 2019, soprattutto grazie alla partecipazione dei giovani. Abbassare l'età di voto è quindi un modo per aumentare la partecipazione dei giovani. Per le elezioni europee del 2024, quattro paesi dell'UE (Austria, Belgio, Germania e Malta) hanno abbassato l'età minima per votare a 16 anni, mentre la Grecia l'ha portata a 17 anni.

Spetta agli Stati membri determinare se per i cittadini il voto sia solo un diritto o anche un obbligo.

### Link utili:

- Per maggiori informazioni sul sistema delle elezioni europee, consultare la pagina [www.https://europarl.europa.eu/factsheets/it/sheet/21/the-european-parliament-electoral-procedures](https://europarl.europa.eu/factsheets/it/sheet/21/the-european-parliament-electoral-procedures).
- Maggiori informazioni sull'età per votare alle elezioni europee sono disponibili al seguente indirizzo:  
[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2023/749767/EPRS\\_ATA\(2023\)749767\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/ATAG/2023/749767/EPRS_ATA(2023)749767_EN.pdf) (disponibile solo in inglese)
- Esistono diverse iniziative per coinvolgere maggiormente i cittadini nelle politiche europee e rendere l'UE più democratica:
  - L'iniziativa dei cittadini europei (dal 2012): con un'iniziativa firmata da almeno un milione di cittadini provenienti da almeno sette paesi membri dell'UE si può invitare la Commissione europea a elaborare una proposta legislativa.
  - Esistono molti altri strumenti partecipativi, ad esempio il dialogo dell'UE con i giovani, le [consultazioni pubbliche](#) (con esperti in un determinato campo specifico), il [diritto di petizione](#) e i [panel di cittadini](#).

### 3. MODA SOSTENIBILE

Tra il 2000 e il 2020 la produzione tessile mondiale è più che raddoppiata. Allo stesso tempo, la vita utile dei capi di abbigliamento si è drasticamente ridotta. I prodotti tessili generano circa 5 milioni di tonnellate di rifiuti all'anno nell'UE — più o meno 12 chilogrammi a persona — e le fibre sintetiche come il poliestere contribuiscono all'inquinamento da plastica.<sup>1</sup>

Oggi la moda veloce non è vietata nell'UE. L'Europa prevede di introdurre norme minime di sostenibilità per i prodotti tessili attraverso il nuovo regolamento sulla progettazione ecocompatibile<sup>2</sup>. Alcuni Stati membri, come la Francia, stanno già adottando misure supplementari per limitare la moda ultraveloce attraverso sistemi di punteggio ambientale e sanzioni.

Il Parlamento europeo si impegna a rendere l'industria tessile dell'UE più sostenibile, circolare e competitiva entro il 2030. Nel giugno 2023 ha adottato una risoluzione a sostegno della strategia dell'UE per prodotti tessili sostenibili e circolari, che mira a trasformare il settore. Entro il 2030, tutti i prodotti tessili nell'UE dovrebbero essere durevoli, riparabili, riciclabili, realizzati con fibre riciclate, privi di sostanze chimiche nocive e prodotti nel rispetto di norme sociali e ambientali equi. La moda veloce verrà eliminata gradualmente e verranno promossi servizi di riutilizzo e riparazione. I produttori saranno ritenuti responsabili dell'intero ciclo di vita dei loro prodotti, compresa la gestione dei rifiuti.

Il Parlamento europeo ha invitato la Commissione europea, i paesi dell'UE e i partner internazionali a fissare obiettivi specifici e a adottare misure concrete per attuarli, bilanciando la sostenibilità con la competitività dell'industria tessile.

(Per questa simulazione gli studenti dovrebbero innanzitutto mettersi d'accordo su una definizione della moda veloce a norma di legge.)

#### Link utili:

- Maggiori informazioni sulla strategia per i prodotti tessili sono disponibili all'indirizzo:  
[https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy\\_en?prefLang=it](https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy_en?prefLang=it)
- Per maggiori informazioni: "In che modo l'UE rende sostenibile la moda?"  
[https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend/how-eu-making-fashion-sustainable\\_en?prefLang=it](https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend/how-eu-making-fashion-sustainable_en?prefLang=it)
- Maggiori informazioni sulla campagna dell'UE "ReSet the Trend"  
[https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend\\_en?prefLang=it](https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/reset-trend_en?prefLang=it)

<sup>1</sup> Per saperne di più vedi: [https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy\\_en?prefLang=it](https://environment.ec.europa.eu/strategy/textiles-strategy_en?prefLang=it)

<sup>2</sup> Per saperne di più vedi: [https://commission.europa.eu/energy-climate-change-environment/standards-tools-and-labels/products-labelling-rules-and-requirements/ecodesign-sustainable-products-regulation\\_en?prefLang=it](https://commission.europa.eu/energy-climate-change-environment/standards-tools-and-labels/products-labelling-rules-and-requirements/ecodesign-sustainable-products-regulation_en?prefLang=it)

## 4. REGOLAMENTO SULL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Dagli assistenti vocali agli algoritmi di raccomandazione, ai sofisticati strumenti utilizzati in medicina e nei trasporti, l'intelligenza artificiale (IA) è ormai una parte integrante della nostra vita quotidiana. Analizzando grandi quantità di dati ad alta velocità, l'IA è in grado di individuare precocemente le malattie, ottimizzare i flussi di traffico, personalizzare l'apprendimento e persino aiutare a prevedere la domanda di energia elettrica, rendendo i servizi più intelligenti, sicuri ed efficienti.

Le promesse dell'IA sono immense: i medici possono utilizzarla per diagnosi precoci del cancro nelle immagini medicali, gli agricoltori possono monitorare lo stato di salute delle colture con sensori montati su droni e i produttori possono ricorrere alla manutenzione predittiva per evitare costosi guasti. Su scala mondiale, l'innovazione basata sull'IA ha il potenziale per stimolare la crescita economica, ridurre le emissioni di gas a effetto serra e migliorare l'accesso all'istruzione e all'assistenza sanitaria nelle regioni svantaggiate.

Ma l'IA comporta anche notevoli sfide. Gli algoritmi elaborati sulla base di dati distorti possono incoraggiare la discriminazione nelle assunzioni, nella concessione di prestiti o nell'applicazione della legge. Il processo decisionale automatizzato può essere poco trasparente, rendendo le persone incapaci di comprendere o contestare i risultati. Ci sono preoccupazioni riguardo alla sorveglianza di massa, all'erosione della vita privata e all'impatto dell'automazione sull'occupazione e sulla coesione sociale. Poiché l'IA tocca così tanti aspetti della vita (etici, legali, economici e sociali), è essenziale trovare un approccio equilibrato che ne sfrutti i vantaggi proteggendo al contempo dai rischi. Pertanto, nel 2024 l'Unione europea ha introdotto la prima legge completa al mondo sull'IA.

### Link utili:

- L'IA influenza sulla vita sia in modo positivo che negativo. Per saperne di più sulle minacce e sulle opportunità dell'IA, consultare il sito: <https://www.europarl.europa.eu/topics/it/article/20200918STO87404/quali-sono-i-rischi-e-i-vantaggi-dell-intelligenza-artificiale>
- Per saperne di più sulla legge dell'UE sull'IA e sugli aspetti che contempla:  
<https://www.europarl.europa.eu/topics/it/article/20230601STO93804/normativa-sull-ia-la-prima-regolamentazione-sull-intelligenza-artificiale>
- Una panoramica della [strategia dell'UE](#) per costruire un ecosistema di eccellenza e fiducia nell'IA, bilanciando innovazione, sicurezza e diritti fondamentali.