

Come si diventa leader?

Gioca al Political game

LAURA MARI

TRE candidati. Un team di venticinque persone per ogni partito coinvolto e un folto gruppo di docenti che metteranno la loro esperienza al servizio della politica. Prenderà il via nei prossimi giorni il "Political Game", un gioco ideato dalla facoltà di Scienze della Comunicazione dell'università La Sapienza per insegnare ai propri studenti come condurre una campagna elettorale.

Il gioco di ruolo avrà una durata di tre mesi e vi parteciperanno 75 studenti, rispettivamente divisi in tre schieramenti politici (destra, centro e sinistra). Il team di coordinamento del gioco fornirà un quadro di riferimento del contesto in cui si svolgerà la campagna (ovvero quali sono i partiti di governo e opposizione, la storia del partito e i riferimenti culturali). E sulla base di tali indicazioni i partecipanti dovranno non solo redigere un programma elettorale ma anche realizzare la campagna di comunicazione e presentare il proprio candidato all'elettorato, che sarà composto dagli studenti e dai docenti della facoltà. «A maggio ci saranno due giorni di "Election Day" e il candidato che verrà eletto sindaco otterrà 4 crediti formativi» precisa Marzia Antenore, ideatrice del Political Game insieme a Ugo Esposito.

sito.

Ogni partito avrà a disposizione un budget virtuale di 100 mila euro, che potrà "spendere" in consulenze con i docenti delle 25 cattedre che aderiscono al progetto, o potranno essere usati per la realizzazione di spot elettorali e siti web. «Gli studenti avranno a disposizione i computer e i macchinari per il montaggio della facoltà — sottolinea Marzia Antenore — e prima dell'inizio del gioco gli studenti coinvolti frequenteranno seminari sulla storia dei partiti e sulla politica».

Ma non è finita. Come nel Monopoli, il team di coordinamento periodicamente fornirà agli studenti degli "imprevisti" e delle "probabilità", così da verificare la capacità dei tre partiti di risolvere i possibili problemi che possono presentarsi durante una campagna elettorale. In concomitanza con l'inizio del gioco sarà inoltre costituito un campione elettorale composto da un gruppo di studenti della facoltà. Attraverso sondaggi e questionario si potranno così registrare le tendenze dell'elettorato.

«Nonostante i posti disponibili siano solo 75, al gioco si sono iscritti più di 400 studenti, segno che questo progetto didattico interdisciplinare potrà diventare un appuntamento fisso della nostra facoltà», precisa Antenore.



Scienze della comunicazione

Lo scopo è quello di insegnare agli studenti come si organizza una campagna elettorale