



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Corso di laurea magistrale in **Politica Istituzioni e Mercato**

Presentazione dei Laboratori per l'Anno Accademico
2026-2027

Visione generale_ il laboratorio come strumento didattico (1/2)

I laboratori ampliano l'offerta formativa, affiancando i corsi con modalità di apprendimento applicato.

Funzione

rafforzano il legame tra teoria e pratica

attivano dinamiche di apprendimento collaborativo

Flessibilità

possono integrare i contenuti dei corsi

possono sviluppare competenze trasversali in modo autonomo

Visione generale_ il laboratorio come strumento didattico (2/2)

I laboratori ampliano l'offerta formativa, affiancando i corsi con modalità di apprendimento applicato.

Realizzazione

docenti del corso di studi

esperti esterni dal mondo professionale (*es. lobbying / public affairs*)

Impatto

ponte con il mondo del lavoro

strumento per uno sviluppo personale e professionale

Visione generale_ i laboratori, un modello integrato

Una modalità di insegnamento interattiva e applicata che:

sviluppa una conoscenza dinamica, intesa come capacità di applicare concetti teorici a casi concreti

integra in modo sistematico:

- teoria (fondamenti disciplinari aggiornati)
- pratica (analisi di casi, simulazioni, problem solving)

favorisce lo sviluppo di competenze trasversali, tra cui:

- capacità di analisi e sintesi
- lavoro in gruppo
- comunicazione efficace
- pensiero critico

Laboratorio di Diritto amministrativo

(laboratorio III nell'offerta didattica)

Analisi di sentenze nazionali ed europee, atti e documenti rilevanti. Sviluppo di competenze di problem solving nel quadro teorico e sistematico della materia.

Giulia Mannucci

Metodo e alcuni temi

Sport

Il fenomeno sportivo e il potere pubblico: dalle federazioni alle gare, l'intreccio tra autonomia sportiva e controllo amministrativo.

Immigrazione

Controllo delle frontiere e diritto di cittadinanza: procedure, tutele e i confini tra discrezionalità e diritti fondamentali.

Tutela nei confronti della P.A.

Tutela delle situazioni giuridiche nei confronti della pubblica amministrazione: strumenti, rimedi, effettività della protezione.

Obiettivi

- Costruire argomenti rigorosi, individuare le questioni rilevanti, valutare soluzioni alternative su casi reali.
- Mettere in discussione assunti e orientamenti giurisprudenziali con spirito critico e autonomia di giudizio.
- Conoscere i grandi temi di attualità giuridica, integrando teoria e realtà del diritto vivente.

Gli studenti non sono vasi da riempire, ma fiaccole da accendere

Laboratorio di Game Design per l'Analisi dei Sistemi Sociali

(Laboratorio V nell'offerta didattica)

Il laboratorio introduce l'uso dei giochi come strumenti per modellare, analizzare e comunicare problemi di policy e dinamiche economiche, istituzionali e sociali. Attraverso un approccio di *learning by game design* (una variante del *project-based learning*), gli studenti imparano a tradurre elementi tipici delle scienze sociali (quali attori, incentivi, regole, vincoli, informazioni imperfette, conflitti e cooperazione) in meccaniche di gioco capaci di simulare trade-off e conseguenze (anche inattese) delle decisioni collettive.

Leonardo Boncinelli

Lorenzo Pagano

Organizzazione

Struttura

Ogni anno il laboratorio si concentra su una specifica tematica (ad esempio: beni comuni, moneta, aste, mercati, politiche climatiche, migrazioni, disuguaglianze). Lavorando in piccoli gruppi, i partecipanti progettano e realizzano un prototipo giocabile di gioco analogico, con relativo regolamento e indicazioni di come potrebbe essere utilizzato in contesti di formazione, consultazione o comunicazione pubblica. L'attività termina con le presentazioni in aula dei lavori fatti e una sessione di playtest.

Valutazione

Oggetto della valutazione sarà il prototipo di gioco consegnato. Nello specifico, ogni gruppo dovrà produrre su di una piattaforma collaborativa come Miro:

- Rappresentazione dei materiali (tabellone, plance, carte, token, ecc.);
- Regolamento;
- Connessione tra prototipo e tema del laboratorio;
- Casi d'uso del gioco.

Risultati attesi

Soft skills

Il laboratorio sviluppa competenze trasversali e spendibili nell'analisi e nel lavoro progettuale: pensiero sistemico, capacità di sintesi e modellizzazione, problem solving, collaborazione e comunicazione di idee complesse tramite simulazione e interattività.

Mercato del lavoro & outreach

- L'acquisizione delle tecniche di learning by game design può essere uno strumento utile in vari contesti lavorativi, soprattutto in ambito di formazione.
- La conoscenza della piattaforma Miro può risultare utile per attività di project management.
- I prototipi realizzati possono essere usati per attività di divulgazione alla cittadinanza in occasione di eventi pubblici (ScienzEstate, Bright Night, attività di orientamento, ...).

Laboratorio di Policy Advice e Strategic Foresight nelle Amministrazioni Pubbliche

(Laboratorio VI nell'offerta didattica)

Il laboratorio esplora il ruolo del policy advice e dello strategic foresight nei processi decisionali pubblici.

Andrea Lippi e Andrea Terlizzi

Organizzazione

Parte 1 – Policy Advice (Andrea Lippi)

- Conctti, attori e strumenti del supporto alle decisioni pubbliche
- Gestione esperti e progettazione di policy advisory boards

Parte 2 – Strategic Foresight (Andrea Terlizzi)

- Approcci e strumenti per la governance anticipante e la pianificazione strategica
- Simulazione di gruppo di un esercizio di foresight (horizon scanning + futures wheel)

Valutazione

- Partecipazione attiva
- Lavoro di gruppo

Risultati attesi

Soft skills

- Pensiero strategico e anticipante
- Problem solving
- Lavoro in team
- Comunicazione

Mercato del lavoro

- Amministrazioni Pubbliche
- Organizzazioni internazionali
- Società di consulenza
- Think tank e centri di ricerca
- Terzo settore

Laboratorio di Public Affairs e Relazioni Istituzionali, dalla teoria alla pratica

(Laboratorio IV nell'offerta didattica)

Il laboratorio introduce i meccanismi della rappresentanza di interessi e della gestione strategica delle relazioni con le istituzioni pubbliche. Attraverso un percorso che alterna lezioni teoriche e simulazioni su casi reali, i partecipanti acquisiscono gli strumenti per costruire strategie di relazione istituzionale in contesti nazionali ed europei.

A bando

Struttura

Moduli tematici

- Introduzione: concetti generali sulla rappresentanza di interessi e framework regolatorio
- Impostare una strategia di public affairs: il lavoro sulla issue
- Le istituzioni nella pratica
- Lavorare sui contenuti: dall'idea al messaggio
- Comunicazione nei public affairs
- Simulazione finale
- Cosa significa essere un professionista nel public affairs

Valutazione:

- Lavoro di gruppo in aula

Competenze e conoscenze

- Analisi del contesto politico-istituzionale
- Comunicazione scritta e orale in ambito istituzionale
- Gestione delle relazioni con soggetti pubblici e privati
- Capacità di lavorare in gruppo su scenari complessi
- Elaborazione di strategie in condizioni di incertezza normativa e politica

Laboratorio di REGIONALISMO DIFFERENZIATO

(Laboratorio II nell'offerta didattica)

Il regionalismo differenziato (art. 116, co. 3 Cost.)

Più autonomia regionale migliora o peggiora i servizi per i cittadini?

Possibilità per le Regioni di ottenere ulteriori forme di autonomia

Necessaria un'intesa tra Stato e Regione

Ambiti di intervento: materie dell'art. 117 Cost.

Ruolo centrale dei LEP (Livelli Essenziali delle Prestazioni):
garantiscono diritti uniformi su tutto il territorio nazionale

Criticità:

Equilibrio tra autonomia regionale ed eguaglianza dei diritti

Giovanni Tarli Barbieri

SIETE FUNZIONARI REGIONALI?

SIMULAZIONE

- Scrivere un PARERE
- Oggetto : richiesto autonomia
- Quadro normativo: artt. 116-117
- Analisi: vantaggi? Rischi?
- Impatto sui LEP
- Proposta Finale
- Materie: Sanità, Istruzione, Trasporti

SIETE FUNZIONARI REGIONALI?

Scrivere un DISEGNO DI LEGGE REGIONALE

- STRUTTURA
- TITOLO
- PREMESSE (COSTITUZIONE + LEP)
- Art. 1: FINALITA'
- Art. 2: COMPETENZE
- Art. 3: GARANZIE LEP
- Art. 4: RAPPORTI CON LO STATO
- Art. 5: RISORSE FINANZIARIE

Laboratorio di LOBBYING &
PARTECIPAZIONE
DEMOCRATICA
DALLA TEORIA ALLA SIMULAZIONE
(Laboratorio I nell'offerta didattica)

Un percorso pratico per capire
come le idee diventano decisioni pubbliche

Silvia Sassi

FASE I: CAPIRE LE REGOLE

- OLTRE I PREGIUDIZI: COS'È DAVVERO IL LOBBYING?
- QUADRO GIURIDICO E POLITOLOGICO
- COSTRUZIONE DI UN GLOSSARIO TECNICO PER IMPARARE IL LINGUAGGIO TECNICO-GIURIDICO DELLE
- ISTITUZIONI

FASE II: IMMERSIONE CRITICA

- CINEMA & DIBATTITO : ANALISI DI CASI REALI ATTRAVERSO IL GRANDE SCHERMO
- NETWORKING: INCONTRO DIRETTO CON UN PROFESSIONISTA DEL SETTORE

FASE III: L'AZIONE

- METTIAMOCI ALLA PROVA – LA SIMULAZIONE SU UN TEMA TOPICO
- PREPARAZIONE : STRATEGIA, ANALISI DEGLI STAKEHOLDER E DEFINIZIONE DEGLI OBIETTIVI
- SIMULAZIONE FINALE: UN'ESPERIENZA IMMERSIVA DOVE SARAI TU A NEGOZIARE E A RAPPRESENTARE GLI
- INTERESSI DAVANTI AI DECISORI