

Progetto cofinanziato da



Regione Lombardia
Famiglia, Conciliazione,
Integrazione
e Solidarietà Sociale



MINISTERO
DELL'INTERNO

Fondo europeo per l'integrazione di cittadini di Paesi terzi



CITTADINI in C/OCO

GUIDA PER INSEGNANTI E OPERATORI



CONFERENZA
ISMU
INIZIATIVE EUROPEE
SULL'IMMIGRAZIONE

C·A·R·T·H·U·S·I·A



Regione Lombardia e l'Assessorato alla Famiglia, Conciliazione, Integrazione e Solidarietà Sociale sono da sempre impegnati nel monitoraggio del fenomeno migratorio e nel consolidamento dell'integrazione dei cittadini stranieri, anche attraverso l'implementazione e il sostegno a iniziative sperimentali, promotrici di buone pratiche. In particolare, in questi anni, nella consapevolezza che la promozione dell'italiano come seconda lingua sia di importanza cruciale nei processi di buona integrazione, sono stati sviluppati progetti specificatamente dedicati a questo tema e all'educazione degli adulti. Infatti, gli stranieri in modo particolare, anche a seguito delle nuove norme in materia di immigrazione -quali il DM del 4 giugno 2010, e l'Accordo di integrazione-, sono impegnati in un processo di apprendimento anche in età adulta, che li vede richiamati allo studio anche se partiti con un progetto migratorio strettamente lavorativo.

Grazie al progetto Certifica il tuo italiano, giunto oggi alla sua quarta edizione, Regione Lombardia ha strutturato un sistema capillare di insegnamento e certificazione della lingua italiana d'avanguardia a livello nazionale e internazionale, la cui esperienza è stata cruciale per l'implementazione di Vivere in Italia. L'italiano per il lavoro e la cittadinanza. Questo secondo progetto, finalizzato a integrare gli sforzi che enti, istituzioni, agenzie formative e associazioni del privato sociale compiono a livello locale per favorire l'inclusione linguistica,

sociale e culturale degli immigrati, prevede la realizzazione di corsi di italiano L2, corsi di formazione per docenti, seminari per le comunità straniere e la produzione di materiali didattici e informativi.

Il kit Cittadini in gioco è proprio uno dei dispositivi previsti nell'ambito del progetto Vivere in Italia, pensato in relazione alle esigenze portate dall'Accordo di integrazione.

La nuova normativa, infatti, introduce l'educazione civica quale aspetto indispensabile dell'integrazione degli stranieri, aprendo la strada a un percorso di riflessione intorno ai contenuti e agli strumenti utili all'insegnamento e all'apprendimento degli aspetti minimi di cittadinanza.

La collaborazione con la Fondazione Ismu e Carthusia ha permesso di costruire uno strumento che, attraverso il gioco e l'apprendimento collettivo, permetta di imparare facilmente valori, leggi, pratiche del "vivere in Italia", accompagnando lo straniero nel suo percorso di integrazione.

Giulio Boscagli

Regione Lombardia

Assessore alla Famiglia, Conciliazione, Integrazione e Solidarietà Sociale

Chi arriva in un nuovo Paese, di solito, ha informazioni parziali sul contesto che lo accoglie, sui servizi per tutti, sulle regole implicite ed esplicite che informano la vita collettiva e le relazioni quotidiane nello spazio comune. In alcuni casi, il vuoto informativo viene attenuato dal passaparola dei connazionali che vi risiedono da più tempo; in altri casi, vengono in aiuto a chi arriva da lontano l'osservazione e l'adattamento progressivo ai comportamenti e agli atteggiamenti più diffusi. Ma queste strategie non sempre si rivelano efficaci, oltre a richiedere tempi lunghi, e nel frattempo possono provocare fraintendimenti e sedimentare distanze.

Il kit *Cittadini in gioco* vuole contribuire a colmare almeno un po', anche attraverso un approccio ludico, il vuoto informativo iniziale. Rappresenta una specie di bussola che indica la direzione e il cammino per una “buona integrazione” e delinea una prima mappa del territorio in cui si va ad abitare. Mappa che sarà poi arricchita strada facendo, grazie alle scoperte e alle esperienze personali, e che potrà colorarsi via via in maniera un po' diversa a partire dalle caratteristiche del luogo, del quartiere e della città in cui si vive.



Per definire i temi e i contenuti abbiamo provato a metterci nei panni di uno straniero da poco arrivato in Italia, che deve definire in fretta dei punti di riferimento per orientarsi nella nuova realtà e per muoversi dentro i servizi e i luoghi di tutti, in maniera sempre più autonoma ed efficace. Le informazioni fornite rispondono, dunque, ad alcuni iniziali bisogni pratici e riguardano i temi dell'identità e dei documenti personali, la salute e la cura, il lavoro e la formazione, i servizi e l'uso della città...

Sulla base di esempi concreti, microstorie e sollecitazione visive, nel *Quaderno di integrazione* è spiegato cosa fare, come fare e dove andare.

Le stesse informazioni sono poi riprese nelle carte per giocare, sotto forma di domande aperte o di sollecitazione autobiografiche.

I suggerimenti e le indicazioni a carattere pratico e operativo sono tuttavia illuminati dalle “virtù civiche” che stanno sullo sfondo o che vengono talvolta esplicitate: il rispetto delle regole, la conoscenza dei diritti e dei doveri, la cura dei luoghi, l'attenzione agli altri, la correttezza nel seguire le procedure. Oltre a questo, sia nel quaderno che nelle carte per giocare, vengono proposte alcune informazioni essenziali sul Paese che accoglie (storia recente, caratteristiche, ordinamento e amministrazione pubblica, lingua e patrimonio artistico). Fa da filo conduttore di questo percorso di esplorazione la Costituzione italiana e, in particolare, gli articoli che esprimono i fondamenti del nostro vivere insieme, uguali e diversi: l'uguaglianza di tutti i cittadini; la libertà di pensiero e di parola; la democrazia e la partecipazione; i diritti e i doveri di tutti e di ciascuno.

Il kit è costituito da una scatola che, una volta aperta, diventa un gioco di gruppo e che, da chiusa, raccoglie diversi strumenti editoriali.

I materiali contenuti sono:

- **15 Quaderni di integrazione** (uno per ogni studente);
- **60 carte per giocare** utilizzabili su entrambi i lati (in tutto 120 sollecitazioni);
- **questa guida.**

Come usarli?

Qui troverete spunti e suggerimenti pensati per delineare insieme e accompagnare il cammino dell'integrazione.



IL QUADERNO DI INTEGRAZIONE

Il quaderno raccoglie informazioni di base sul Paese che accoglie, sulla nuova realtà e sui suoi servizi, sulle regole e sulle opportunità che il territorio richiede e offre a ciascuno. È scritto in un linguaggio “semplice e accessibile” che dovrebbe risultare comprensibile anche ad apprendenti di livello linguistico basilico. Ognuno dei temi trattati, che corrispondono alle diverse dimensioni dell'integrazione, viene presentato attraverso esempi, microstorie, materiali e messaggi autentici. Per ciascun tema sono poi evidenziate le “parole chiave” e gli eventuali “riferimenti normativi” ai quali esso deve richiamarsi.

Dato lo spazio molto ridotto che il quaderno riserva a ogni tema, esso costituisce più una sorta di “promemoria personale” che un vero e proprio vademecum esaustivo.

Saranno i momenti d'aula, l'input ricco e variegato proposto dagli insegnanti, ma soprattutto il confronto fra gli apprendenti e le loro esperienze concrete a dare spessore e profondità alle informazioni e ai contenuti.



LE CARTE PER GIOCARE

Le carte costituiscono la parte centrale dell'animazione didattica, sono studiate per mettere alla prova le conoscenze in vario modo acquisite e per riproporre, attraverso domande di comprensione e riferimenti a esperienze autobiografiche, i temi annotati nel quaderno. Le 60 carte, stampate fronte-retro, propongono complessivamente 120 diversi input. Ogni carta presenta un lato con solo testo scritto (contrassegnato con il simbolo ★★) e un lato più illustrato (contrassegnato con il simbolo ★).

Qual è il tuo stato civile?

- a) Celibe/nubile.
- b) Coniugato/a.
- c) Divorziato/a (libero/a di stato).
- d) Vedovo/a.

★★
3

Le sollecitazioni scritte (★★) possono presentarsi sotto forma di una domanda aperta, di una domanda a scelta multipla, oppure di un compito da assolvere così da avanzare lungo il percorso di integrazione... Queste carte, linguisticamente più articolate, si rivolgono in particolare a coloro che si collocano a un livello A2 di conoscenza dell'italiano.



Le carte illustrate (★) facilitano l'immediata comprensione del tema o del compito e guidano gli apprendenti verso il superamento della prova, contando sull'immagine e anche sulla contestualizzazione proposta dall'insegnante.

Queste carte sono destinate a chi conosce l'italiano a un livello iniziale ed è di recente immigrazione.

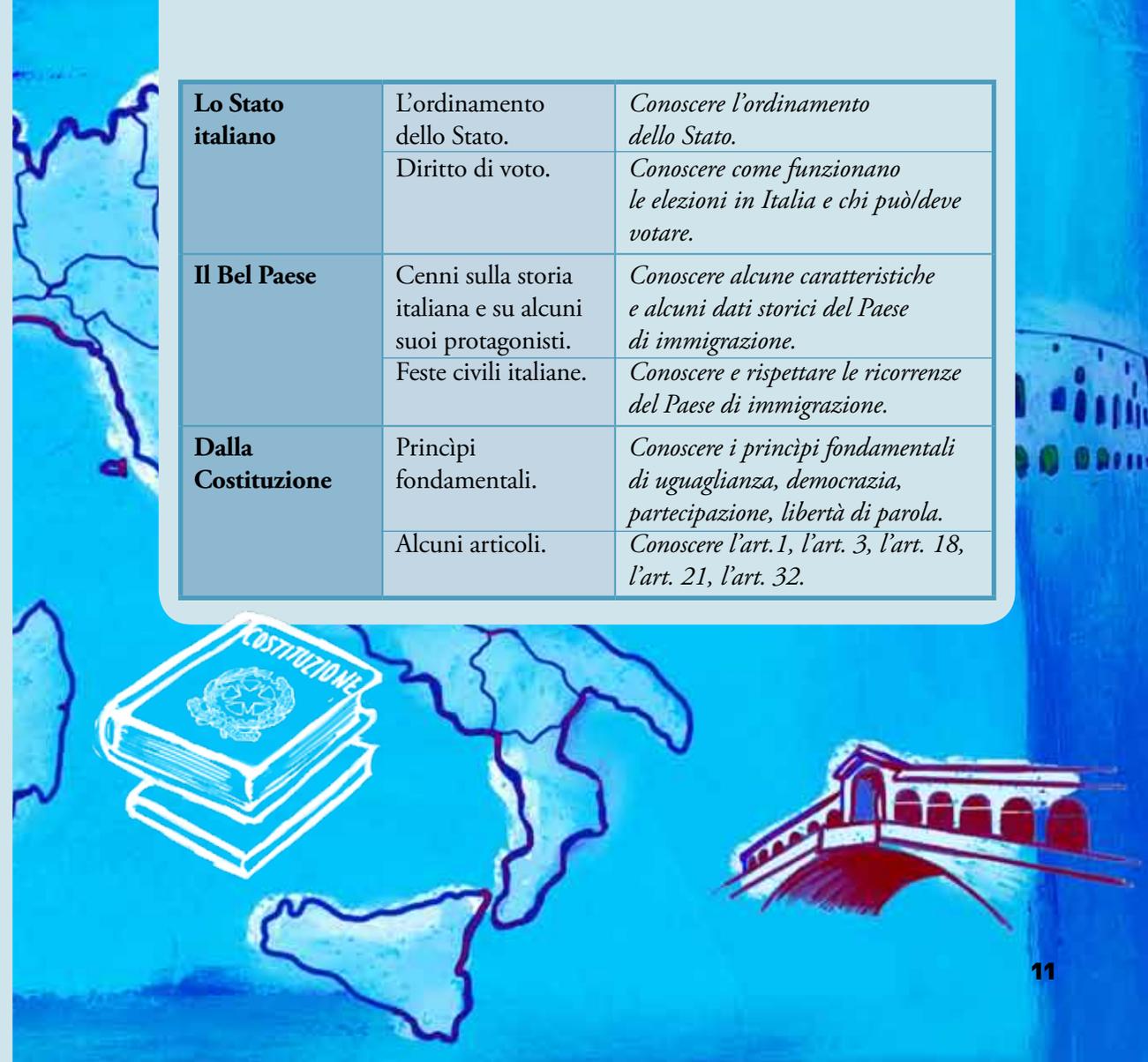
CONTENUTI E TEMI

Di seguito sono elencati i temi e i contenuti presentati nel quaderno e nelle carte per giocare.

Tema	Contenuti	In pratica: <i>conoscere e agire</i>
Io cittadino	Carta d'identità.	<i>Chiedere la carta d'identità.</i>
	Residenza.	
	Codice fiscale.	<i>Ottenere il codice fiscale.</i>
La mia salute	Tessera sanitaria.	<i>Iscrizione al SSN (Servizio Sanitario Nazionale).</i>
	Medico di base.	<i>Scelta del medico di base.</i> <i>Scelta del pediatra per i figli.</i>
	Pronto soccorso.	<i>Urgenze ed emergenze sanitarie.</i>
La mia casa	Alloggio in affitto.	<i>Contratto e canone d'affitto.</i>
	Casa di proprietà.	<i>Chiedere e ottenere il mutuo.</i>
	Alloggio popolare.	<i>Pagare bollette (elettricità, gas...) e spese di condominio.</i>
Vivere in un condominio	Regole dell'abitare.	<i>Conoscere e rispettare le regole del condominio e quelle dello smaltimento dei rifiuti.</i>
	Raccolta differenziata.	
Il lavoro e i miei diritti	Lavoro dipendente o autonomo.	<i>Contratto di lavoro.</i> <i>Esperienze di lavoro e CV.</i>
	Diritti e doveri del lavoratore.	<i>Conoscere diritti e doveri di chi lavora.</i>

La sicurezza: diritti e doveri	Regole della sicurezza.	<i>Conoscere e rispettare le regole.</i>
	Strumenti di protezione.	<i>Comprendere divieti e messaggi. Uso degli strumenti di protezione.</i>
Guidare e spostarsi	La patente.	<i>Ottenere la patente. Far riconoscere la patente.</i>
	Il codice della strada.	<i>Conoscere e rispettare le regole della strada.</i>
	Le infrazioni.	<i>La patente a punti.</i>
I servizi della città	La banca.	<i>Aprire un conto corrente.</i>
	La posta.	<i>Spedire un pacco. Effettuare un pagamento.</i>
A scuola da grandi	Corsi di italiano.	<i>Imparare l'italiano: dove e come.</i>
	CTP e scuole serali.	<i>Ottenere un diploma.</i>
	Formazione professionale.	<i>Imparare una professione.</i>
La scuola in Italia	Il sistema scolastico italiano.	<i>Conoscere la struttura e l'organizzazione della scuola.</i>
	L'obbligo scolastico.	<i>Rispettare l'obbligo.</i>
	Relazione tra scuola e famiglia.	<i>Partecipare alle riunioni di classe e ai colloqui individuali con gli insegnanti.</i>
Nel mio Comune	Il Comune e i suoi servizi.	<i>Conoscere l'amministrazione locale. Conoscere e usare i servizi per i cittadini.</i>
	L'associazionismo.	<i>Partecipare e associarsi.</i>

Lo Stato italiano	L'ordinamento dello Stato.	<i>Conoscere l'ordinamento dello Stato.</i>
	Diritto di voto.	<i>Conoscere come funzionano le elezioni in Italia e chi può/deve votare.</i>
Il Bel Paese	Cenni sulla storia italiana e su alcuni suoi protagonisti.	<i>Conoscere alcune caratteristiche e alcuni dati storici del Paese di immigrazione.</i>
	Feste civili italiane.	<i>Conoscere e rispettare le ricorrenze del Paese di immigrazione.</i>
Dalla Costituzione	Principi fondamentali.	<i>Conoscere i principi fondamentali di uguaglianza, democrazia, partecipazione, libertà di parola.</i>
	Alcuni articoli.	<i>Conoscere l'art. 1, l'art. 3, l'art. 18, l'art. 21, l'art. 32.</i>



Partecipa al gioco chi ha acquisito una competenza di base in italiano, chi ha svolto attività preparatorie sulle diverse dimensioni dell'integrazione, chi è in grado di associare immagini e didascalie, chi sa comprendere le parole chiave, riferendole agli specifici contesti d'uso.

Per giocare, dunque, è necessario possedere le conoscenze linguistiche elementari utili per comunicare e per comprendere brevi testi scritti, significativamente collegati ai temi in discussione, ma è necessaria anche la "motivazione a conoscere" il Paese che accoglie e la "disponibilità a scambiare e a mettere in comune" esperienze e riferimenti culturali.

Possono guidare il gioco il docente o anche un corsista, che abbia voglia di misurarsi con questo ruolo e sappia interagire con i partecipanti in base al loro livello linguistico, prestando attenzione a sollecitare la partecipazione di ciascuno.

I compiti linguistici cui fanno riferimento le carte per giocare sono quelli diffusi nell'insegnamento-apprendimento della seconda lingua e vanno dal completamento di una frase alla scelta multipla, dalla comprensione di termini specifici alla verbalizzazione di un contenuto iconico, dalla memorizzazione alla lettura ad alta voce e alla narrazione di sé.

Come si può notare dai contenuti e dalle proposte operative, il gioco si propone di "attivare" il concetto di cittadinanza, considerato in termini di spazi sociali comuni da abitare in maniera efficace e di comportamenti civici da condividere.

Si propone inoltre di presentare e far conoscere le diverse regole da osservare, le opportunità da cogliere, i diritti da esigere, la ridefinizione della propria identità di "nuovi cittadini", già testimoni di un'altra cultura, un'altra lingua e un'altra tradizione.

Cittadini in gioco è anche un'occasione "per comunicare e prendere la parola". Infatti, sotto il profilo linguistico, la dinamica del gioco sollecita da un lato lo scambio interpersonale e l'interazione nel piccolo gruppo, dall'altro incoraggia l'espressione diretta, attraverso semplici narrazioni di sé e brevi resoconti di vita vissuta tanto in Italia quanto nel Paese d'origine.

Pertanto il kit ha le caratteristiche di uno strumento didattico flessibile, utile ad arricchire l'offerta formativa dei corsi di italiano di base o comunque orientati anche alla conoscenza della comunità locale e dei servizi territoriali, al lavoro e, più in generale, all'inclusione sociale.

Nella pratica formativa il gioco si presta a essere utilizzato in vari modi, dal momento che la durata della formazione e della programmazione didattica (breve o protratta) si combina con tipologie d'utenza variegata, che per motivi disparati (lavoro, famiglia, residenza) non sempre riescono a garantire una buona continuità di frequenza.

Le possibilità d'uso del gioco sono dunque molteplici, ma per le suddette ragioni qui se ne propongono soltanto due, a titolo d'esempio.

Ricordiamo però che ogni insegnante/operatore potrà modificare, personalizzare o integrare queste proposte secondo la propria sensibilità e la propria preparazione professionale, nonché in funzione dei mezzi che avrà a disposizione e della conformazione del gruppo con cui lavorerà.

1) Se si utilizza il gioco in un percorso formativo o di istruzione scolastica di durata medio-lunga (150/200 ore annuali), c'è la possibilità di riprenderlo periodicamente, componendo una sorta di "diario di integrazione" che segna le tappe dell'apprendimento linguistico e sociale.

In tal caso risulterà più significativo portare a termine l'intero percorso per tappe successive, ma soltanto dopo aver svolto le necessarie attività propedeutiche, sia linguistiche che di contenuto, possibilmente con l'aiuto di supporti multimediali per potenziare la comprensione, il lessico, le strutture linguistiche e gli scambi comunicativi.

2) Muta la prospettiva se invece lo si impiega per un corso breve (8/10 ore), come previsto dall'Accordo di Integrazione che insiste proprio sulle tematiche della cittadinanza attiva.

In questa prospettiva una sessione di gioco limitata a poche mosse, con l'utilizzo di un numero selezionato di informazioni, può aprire e chiudere una lezione, per introdurre l'argomento del giorno e verificare gli apprendimenti a breve.

Il vantaggio di questa scelta si misura sulla durata di 2 o 3 ore di attività, che permettono di assegnare un senso compiuto anche a un singolo incontro, attraverso la realizzazione di una "microunità di lavoro funzionale" al tema scelto.

Dal momento che il gioco orienta simbolicamente un percorso e indica una meta da raggiungere, è sempre necessario definire i criteri che consentono di avanzare in modo spedito. Per esempio: se si attiva una partita a squadre, va chiarito che è opportuno collaborare, sia per decidere le strategie linguistiche sia per risolvere i quesiti e per individuare un portavoce, eventualmente scelto a turno tra tutti i componenti della squadra.

Il gioco può, inoltre, servire anche da stimolo per attività di laboratorio a tema e può aiutare a individuare gli argomenti di maggiore interesse. Può diventare uno strumento di "supporto al confronto interculturale" sui temi della convivenza civile, dell'organizzazione sociale e statale e, infine, può fungere da "autoverifica" al termine di una sessione formativa dedicata a uno specifico tema.

http://it.wikipedia.org/wiki/Il_Canto_degli_italiani

Il sito presenta la versione strumentale e la storia dell'inno nazionale italiano, ma vi sono anche numerosi altri siti che propongono il testo e dei video della versione cantata.

www.diventareitaliani.it

Il sito è dedicato alle informazioni civiche di base per costruire la cittadinanza italiana, con unità didattiche, test, canzoni, file audio e video, consigli per colloqui di lavoro...

www.immigrazioneoggi.it/pubblicazioni/costituzione.html

Sul sito è reperibile la *Costituzione italiana in varie lingue*: albanese, arabo, cinese, francese, inglese, macedone, polacco, romeno, russo, spagnolo, ucraino...

<http://osha.europa.eu/en/press/photos/napo>

Su questo sito è reperibile una serie molto interessante di video con animazione in 3D che hanno per tema la sicurezza del lavoro.



COSA OCCORRE PER GIOCARE:

- la plancia gioco
- da 2 giocatori (o squadre) in su
- 1 capogioco (il docente o un altro studente che conduca il gioco)
- 1 segnaposto per ogni giocatore (o squadra)
- 60 carte
- 1 dado *
- fogli bianchi e penne *
- questa guida

***Attenzione:** questi oggetti non sono contenuti nel kit e sono da recuperare autonomamente prima di iniziare a giocare.

PRIMA DI COMINCIARE

Il capogioco prende il mazzo di carte, ben mescolate. I giocatori (o squadre) mettono il proprio segnaposto sulla casella di partenza e decidono, tirando a sorte, chi comincia per primo.

COME SI PROCEDE (VERSIONE LUNGA)

Il primo giocatore (o squadra) pesca una carta dal mazzo del capogioco e risponde alla domanda. Se lo fa correttamente, avanza di una casella e poi passa il turno al giocatore (o squadra) successivo in senso orario, che procede allo stesso modo.

Se invece il giocatore (o squadra) sbaglia la risposta alla domanda appena letta, non si muove dalla casella e il turno passa direttamente al giocatore (o squadra) successivo. E così via, fino alla casella di arrivo.

COME SI PROCEDE (VERSIONE BREVE)

Nel caso in cui ci sia poco tempo per giocare, si può decidere di procedere utilizzando il dado.

In tal caso, il giocatore (o squadra) tira il dado e pesca una carta.

Se risponde correttamente alla domanda, avanza di tante caselle quante indicate dal punteggio del dado e poi passa il turno.

Nel caso sbagli, passa il turno senza spostarsi.

Si avanza in questo modo fino alla casella di arrivo.

Nel caso in cui il punteggio del dado porti il giocatore (o squadra) su una casella “imprevisto”, si procede come indicato nel paragrafo seguente.

LE CASELLE “IMPREVISTO”

Unica variante nel modo di procedere nel gioco si verifica quando il giocatore (o squadra) finisce in una casella “imprevisto” (indicata con il simbolo ). Quando arriva su una di queste caselle, prima di passare il turno, il gio-

catore (o squadra) deve scegliere un numero da 1 a 36 e seguire le indicazioni corrispondenti a quel numero, riportate al paragrafo “imprevisti” di questa guida (pag. 21). Sarà il capogioco a leggerle.

Se si ha poco tempo per giocare, si può evitare di leggere per intero l'imprevisto e seguire solo le indicazioni finali che intervengono sul ritmo del gioco o sullo spostamento del segnaposto (es. conserva il turno di gioco, vai indietro di 1 casella, ecc.).

LE CARTE

Ogni carta riporta una domanda per ognuno dei due lati.

Su un lato si trovano le domande in versione scritta (contrassegnate con il simbolo  ): sono di livello più avanzato, adatte a chi ha una conoscenza dell'italiano di livello A2. In questo caso, sarà il giocatore stesso (o la squadra) a leggere la domanda.

Sull'altro lato si trovano le domande/sollecitazioni illustrate e di livello linguistico più semplice (contrassegnate con il simbolo ): sono adatte a chi ha una conoscenza anche solo iniziale dell'italiano. In questo caso, sarà il capogioco a leggere al giocatore (o squadra) la domanda.

Sarà il capogioco, in base alla conoscenza che ha dei concorrenti e delle loro competenze linguistiche, a scegliere con quale tipologia di domande si giocherà.

Questa scelta andrà fatta prima di cominciare il gioco e portata avanti per l'intera durata del gioco. Una volta letta, la carta va restituita al capogioco che la mette in fondo al mazzo.

LE RISPOSTE

Considerata la varietà delle domande (domande aperte, domande a scelta multipla, domande a risposta libera, compiti da assolvere, spunti per dibattiti o per ripercorrere le proprie esperienze...), si è deciso di non fornire delle soluzioni chiuse alle domande, così da lasciare spazio all'interazione e al racconto personale.

Nel caso in cui sia uno studente a rivestire il ruolo di capogioco, potrà in qualsiasi momento del gioco avvalersi dell'aiuto del docente nel caso abbia difficoltà o incertezze in merito alle soluzioni.

CHI VINCE?

Vince il giocatore (o squadra) che arriva per primo alla casella finale.

CHE COSA SI VINCE?

Come per tutti i giochi, sarebbe importante prevedere una posta in gioco. Il premio finale potrebbe essere un libro, un dizionario di italiano, dei biglietti di ingresso ai musei della città, la versione della Costituzione italiana tradotta nella lingua d'origine degli allievi o altro. Saranno i docenti e gli operatori a definire la posta in gioco, sulla base delle possibilità e delle risorse a disposizione.

IMPREVISTI

1. Segni sul calendario le scadenze di spese condominiali e bollette.
Conserva il turno di gioco.
2. Nel tuo condominio avete deciso di risparmiare sulle spese e di occuparvi tutti insieme della pulizia delle scale comuni.
Avanza di 1 casella.
3. Vai all'Anagrafe senza controllare l'orario d'apertura e trovi chiuso.
Al prossimo giro salta il tuo turno.
4. Esci di casa di corsa e dimentichi i documenti. *Vai indietro di 1 casella.*
5. Hai aiutato la signora anziana che vive nel tuo condominio a portare la spesa. *Avanza di 1 casella.*
6. Sei capocantiere e ogni giorno controlli che gli operai indossino le adeguate protezioni. *Conserva il turno di gioco.*
7. Ti sei distratto e hai buttato i giornali vecchi con i rifiuti generici.
Vai indietro di 1 casella.
8. Fai il muratore, ma a volte non indossi il caschetto protettivo perché ti dà fastidio. *Al prossimo giro salta il tuo turno.*
9. Hai aperto un conto corrente in banca a zero spese. *Avanza di 1 casella.*
10. Segui un corso di italiano on-line. *Conserva il turno di gioco.*
11. Vai in posta per aprire un conto corrente, ma dimentichi a casa i documenti necessari. *Vai indietro di 1 casella.*
12. Vai in posta per pagare la bolletta del gas, ma hai aspettato l'ultimo giorno utile e trovi una lunga coda.
Al prossimo giro salta il tuo turno.

- 13.** Ti sei iscritto a scuola guida per prendere la patente.
Conserva il turno di gioco.
- 14.** Hai aiutato a tradurre un documento informativo dalla tua lingua all'italiano. *Avanza di 1 casella.*
- 15.** Quando guidi per tragitti brevi non sempre indossi la cintura di sicurezza. *Vai indietro di 1 casella.*
- 16.** Ti è scaduto l'abbonamento dell'autobus e non l'hai rinnovato.
Al prossimo giro salta il tuo turno
- 17.** Dopo il lavoro frequenti un corso di italiano.
Conserva il turno di gioco.
- 18.** Ti informi sulle notizie di attualità attraverso Internet.
Avanza di 1 casella.
- 19.** Segui poco quello che succede nel Paese in cui vivi.
Vai indietro di 1 casella.
- 20.** Utilizzi raramente i servizi offerti dal tuo Comune perché li conosci poco. *Al prossimo giro salta il tuo turno.*
- 21.** Sei rappresentate dei genitori nella classe di tuo figlio.
Conserva il turno di gioco.
- 22.** Hai aiutato gli insegnanti a organizzare la festa di fine anno nella scuola di tua figlia. *Avanza di 1 casella.*
- 23.** Conosci poco le iniziative offerte dalla scuola che frequentano i tuoi figli. *Al prossimo giro salta il tuo turno.*
- 24.** Non ti sei informato sulle attività organizzate dalla biblioteca pubblica del tuo quartiere. *Vai indietro di 1 casella.*

- 25.** Hai fatto la tessera nella biblioteca pubblica. *Conserva il turno di gioco.*
- 26.** Sei cittadino europeo e voti alle amministrative del tuo Comune.
Avanza di 1 casella.
- 27.** Lavori come autista per una ditta di trasporti e ti capita di telefonare mentre guidi, a volte senza usare l'auricolare. *Vai indietro di 1 casella.*
- 28.** Poiché hai perduto il codice fiscale, devi andare all'Agenzia delle Entrate per averne una copia. *Al prossimo giro salta il tuo turno.*
- 29.** Sei volontario in un'associazione che si occupa di persone anziane.
Conserva il turno di gioco.
- 30.** Hai invitato a cena i tuoi colleghi e hai cucinato per loro un piatto del tuo Paese. *Avanza di 1 casella.*
- 31.** Hai parcheggiato negli spazi comuni del condominio senza rispettare il divieto. *Vai indietro di 1 casella.*
- 32.** Vai all'ASL per prenotare una visita, ma dimentichi il tesserino sanitario. *Al prossimo giro salta il tuo turno.*
- 33.** Ti sei iscritto a un corso serale per imparare a tenere la contabilità del tuo negozio. *Avanza di 1 casella.*
- 34.** Ti sei offerto per il ruolo di responsabile della sicurezza nella ditta in cui lavori. *Conserva il turno di gioco.*
- 35.** Hai perso il treno e sei arrivato tardi al lavoro.
Al prossimo giro salta il tuo turno.
- 36.** Ti hanno tolto 2 punti dalla patente per aver superato di 10 km/h il limite di velocità. *Vai indietro di 1 casella.*

Per la **Regione Lombardia**

Roberto Albonetti, Direttore Generale Famiglia,
Conciliazione, Integrazione e Solidarietà Sociale
Clara Demarchi, Project leader
Ivana Di Lascio, Supporto

Per la **Fondazione ISMU**

Elisabetta Ciccirelli e Nella Papa,
Responsabili del progetto *Vivere in Italia. L'italiano
per il lavoro e la cittadinanza*

Progettazione e cura dei testi: Graziella Favaro
Testi: Graziella Favaro e Nella Papa

Ideazione progetto editoriale: **Carthusia Edizioni**

Direzione editoriale: Patrizia Zerbi
Coordinamento editoriale: Silvia Marelli
Art director: Elisa Galli
Illustrazioni: Marco Marella

© 2011 Carthusia Edizioni
Via Caradosso 10, 20123 Milano

Tutti i diritti riservati. Prima edizione
Finito di stampare aprile 2012 presso La Grafica srl, Molteno (LC)

Allegato al kit Apriscatola **Cittadini in gioco**



Ministero dell'Istruzione,
dell'Università e della Ricerca

