**Pedagogia e didattica speciale**

**Laboratorio**

**incontro n. 2**

**Competenza**

**ATTIVITÀ**

A partire da un contesto classe, individuare o creare un'attività didattica ispirata al gioco

Modalità di consegna:

NOME GRUPPO \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

COMPONENTI GRUPPO:

**PER LA CONSEGNA**

copiare e incollare nel browser:

<https://studentiunimc.sharepoint.com/:f:/s/msteams_e20867/EpfQQMb6tWxMh_mZl9_2xNIB8AEpw7v0NQa-iSSjhQohBg?e=aeuTbc>

**CONTESTO CLASSE:**

**ATTIVITÀ DIDATTICA:**