**Projekt informatyczno-językowy w klasie 5a**

**„My own game-tworzymy własną grę online”**

Cele:

* Utworzenie gier i quizów tematycznych w aplikacji *Learning apps* w języku angielskim do wykorzystania przez uczniów w celu powtarzania/ utrwalania materiału z różnych przedmiotów szkolnych.
* Nauka systematyczności i dotrzymywania terminów, podejmowanie decyzji, twórcze myślenie, planowanie i organizacja pracy, zbieranie i selekcjonowanie informacji, wdrażanie do samodzielności w doskonaleniu kompetencji informatycznych, lingwistycznych i międzykulturowych.
* Rozwój kompetencji personalnych i społecznych – współpraca w grupie.

Czas: październik-grudzień 2019r.

Opis: Uczniowie tworzą własne gry/ quizy tematyczne w języku angielskim dotyczące treści przerabianych na różnych przedmiotach (historia, biologia itd.)

Harmonogram:

etap 1 – wprowadzenie do projektu, określenie zasad, terminów oraz kryterium oceniania, zapoznanie z aplikacją i jej narzędziami, zakładanie kont

etap 2 – określenie tematyki i zakresu wiedzy każdej gry/ każdego quizu

etap 3 – przedstawienie pomysłów przez uczniów, konsultacje w ramach angielskich wyrażeń,

etap 4 – prezentacja gotowych gier/ quizów na forum klasy, uczniowie mają okazję zagrać w gry kolegów/ koleżanek, ocena pracy uczniów