



Uczniowie klasy VII A wzięli udział w projekcie pt. „**Gamification in Vocabulary Learning**” (Grywalizacja w uczeniu się słownictwa), do którego dołączyło 16 szkół partnerskich z Turcji, Polski, Włoch, Chorwacji i Słowacji. Celem projektu było zwrócenie uwagi na korzyści uczenia się nastolatków poprzez gry językowe z elementami rywalizacji zespołowej, wymiana doświadczeń oraz rozwijanie umiejętności przyswajania i wykorzystywania słownictwa w różnych sytuacjach. Zespoły uczestniczące w projekcie rywalizowali w 4 grach, z których jedna była autorstwa innej szkoły partnerskiej. Tworzyli oni słowa ukryte w skrótowcach oraz pod zdrapkami, parafrazowali wypowiedzi usłyszane we fragmentach znanych filmów oraz rozwiązywali quizy. W grach wykorzystano ogólnodostępne aplikacje internetowe, takie jak: Wheel decide, BeeLiked, Voscreen, Kahoot.

[ZDJĘCIA](#)