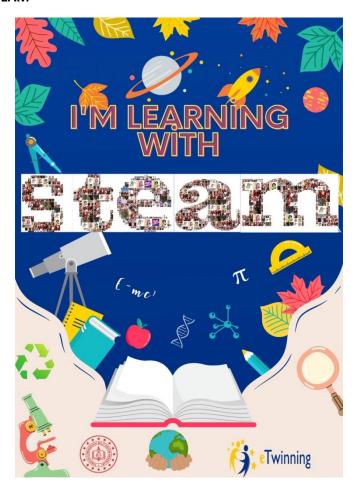
## I'M LEARNING WITH STEAM





## **Beklenen Sonuçlar/Expected Results**

- 1. Öğrencilerin STEAM hakkında geniş bilgi sahibi olmalarını sağlamak,
- 2. Meraklı, düşünen, neden-sonuç ilişkileri kuran, sorgulama becerisi gelişmiş bir öğrenci profili oluşturmak.
- 3. Farklı ülke ve kültürlerin sorunlarını tanımak ve iletişim becerilerini geliştirmek. 4. Öngöremediğimiz ancak proje sürecinde ortaya çıkacak olağanüstü durumlarda fırsat eğitimleri ile farklı beceri ve yetkinlikleri kazandırmak.
- 5. Başladığı işi tamamlama, görevini yerine getirme gibi sorumluluk duygusu kazanma.
- 6. Disiplinlerarası bir bakış açısı geliştirerek sorunlara çözüm üretmek.
- 7. Derslerde öğrendiğimiz bilgileri günlük hayatımızda kullanabilmek.
- 8. 21. yüzyıl becerilerini geliştirmek.
- Web 2.0 araçlarını aktif olarak kullanabilme.

## **Proje Hedefleri/Project Objectives**

- 1. Öğrencilerin günlük yaşamdaki sorunları fark edebilecek ve bu sorunlara çözüm üretebilecek düşünme becerilerini geliştirmek.
- 2. Sebep-sonuç ilişkileri kurma becerisini geliştirmek.
- 3. Öğrencilerin kendini ifade etme, duygu ve düşüncelerinin farkında olma, başkalarının duygu ve düşüncelerine saygı duyma, sosyal ve duygusal becerilerini gelistirme.
- 4. Öğrencilerde merak duygusunu canlı tutmak.
- 5. STEAM etkinlikleri ile sanatsal bakış açısı, girişimcilik, yaratıcılık, yenilikçi düşünme, soru sorma, eleştirel düşünme ve karar verme gibi 21. yüzyıl becerilerini geliştirmek.
- 6. Web 2.0 araçlarıyla çalışırken bilgi ve iletişim teknolojileri ve dijital okuryazarlık gibi 21. yüzyıl becerilerini geliştirmek.
- 7. Öğrencilerin fen, matematik, mühendislik gibi alanlara ilgilerini artırmak, teknoloji ve sanat, disiplinlerarası bir bakış açısı geliştirmek ve günlük hayatta karşılaştıkları sorunlara çözüm bulmaktır. hedeflerimiz arasındadır.
- 8.Bilinçli teknoloji ve güvenli internet kullanımı