

Beklenen Sonular/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 lke ve kltrlerin 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. Derlerde öğrendiğimiz bilgileri günlük hayatımızda kullanabilmek.
8. 21. yüzyıl becerilerini geliştirmek.
9. 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 geliştirme.
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