**Proje Hedeflerimiz/Our Project Goals**

**• Students emerge from the position of individuals consuming information and become active individuals who produce information, change information, and question its source.**

**• Due to the integrity of the disciplines, students' different skills will be used and unknown aspects will be discovered.**

**• Students will better understand the link between what they learn and real life and find solutions to daily life problems.**

**• They will be interested in informatics and their self-confidence will increase.**

**• In addition, students will take responsibility in the project; in cooperation with businesses and local authorities; They will gain entrepreneurial skills that are aware of problems and find solutions to daily life problems.**

**• Students using Web 2.0 applications; become digital literate, active and participatory individuals in their education and future lives.**

**• While developing communication skills; cultural interaction will also take place.**

**• Students will meet and talk with other students so that they will learn about different individuals and their cultures as their communication skills develop; acculturation can also take place through cultural interaction.**

**• Students will learn about the epidemic and the work done on the epidemic in other countries / cities.**

**• At the end of the project, a common product (e-magazine, e-book, e-story or video… etc.) will be prepared by the joint decision of the project partners.**

 **TRANSLATE**

 **Öğrenciler bilgiyi tüketen bireyler konumundan çıkarak, bilgiyi üreten, bilgiyi değiştiren, kaynağını sorgulayan aktif bireyler olurlar.**

**. Disiplinler arası bütünlük olması nedeniyle öğrencilerin farklı becerilerinden yararlanılacak, bilinmeyen yönleri keşfedilebilecek.**

**. Öğrenciler öğrendikleriyle gerçek hayat arasındaki bağlantıyı daha iyi anlayacak ve günlük hayat problemlerine çözüm bulacaklar.**

**Bilişim ve doğa alanlarına karşı ilgi duyacak ve özgüvenleri artacak.**

**. Ayrıca öğrencilerin sorumluluk alacağı projede; işletmeler ve yerel makamlarla işbirliği içinde; sorunların farkında ve günlük yasam problemlerine çözüm bulan, girişimci beceriler kazanacaklar.**

**. Web 2.0 uygulamalarını kullanan öğrenciler; öğrenim hayatlarında ve ileriki yaşamlarında dijital okuryazar, aktif ve katılımcı bireyler olurlar.**

**. İletişim becerileri gelişirken; kültürel etkileşim de gerçekleşecek.**

**. Öğrenciler diğer öğrencilerle buluşacak ve konuşacak böylece iletişim becerileri gelişirken farklı bireyler ve kültürleri konusunda bilgi sahibi olacak; kültürel etkileşim vasıtasıyla da kültürlenme gerçekleşebilecektir.**

**Proje sonunda proje ortaklarının ortak kararıyla belirlenecek ortak bir ürün (e-dergi, e-kitap,e-hikaye veya video…vb) hazırlanacak.**