



PROJENİN ADI	Learning Via Technology and Games
PROJE YÜRÜTÜCÜSÜ ÖĞRETMENİMİZ	Neriman Özkan
PROJEDEKİ ÖĞRENCİ SAYIMIZ	5
PROJENİN AMACI VE KISA İÇERİĞİ	Projemizin amacı, proje etkinliklerini gerçekleştirirken öğrencilerimizin İngilizceyi pekiştirmeleri, çeşitli oyunlar ve web 2 araçlarını kullanmalarını ve oyunlarla eğlenerek öğrenmelerini, İngilizce'yi ders olmaktan ziyade bir iletişim aracı olduğunu görmelerini sağlamak.
PROJEYE KATILAN OKULLAR	OKULLARIN BULUNDUĞU ŞEHİRLER
1.Çubuk Ortaokulu	Çubuk / Ankara
2.Jurbarko Naujamiesčio progimnazija	Litvanya
3. Ecole préparatoire Imem Sahnoun	Tunus
4.Ali Hikmet Paşa Ortaokulu	Karesi/ Balıkesir
5. Ante Anđelinović Sućuraj	Hırvatistan
6. Fatih Ortaokulu	Bandırma / Balıkesir
7.Şehit Mustafa Sezer Ortaokulu	Eşme / Uşak
8. Ziya Gökalp Ortaokulu	Merkez / Elazığ
9.Mevlana İmam Hatip Ortaokulu	Kocaeli