

PROJE AMAÇLARIMIZ:

Öğrencileri bilinçsiz teknoloji kullanımından kaynaklanan zararlardan korumak

pandemi dönemiyle birlikte artan teknoloji kullanımının olumsuz etkilerinden korumak amacıyla teknoloji kullanımını azaltıp farklı gelişim alanlarına fayda sağlayan çeşitli oyunlar oynamaya yönlendirmek

öğrencilerin oyun üretmelerini desteklemek ve ürettikleri oyunları canlandırmalarını sağlamak amaçlanmıştır.

