



Co-funded by  
the European Union

2020-1-TR01-KA227-ADU-098071  
INTERGENERATIONAL LEARNING FOR ADULT LEARNERS  
THROUGH STEAM: FROM THE POINT OF HOFSTEDE'S 6D MODEL  
(STEAM PLUS)



# DAMPF PLUS MULTIPLIKATOR VERANSTALTUNG UND GENERATIONENÜBERGREIFENDER BILDUNGSWORKSHOP BERICHT



**Erklärung zur Verantwortung:** "Dieses Projekt wird durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union finanziert. Die Europäische Kommission und die türkische Nationalagentur können jedoch nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

**STEAM PLUS MULTIPLIER-EVENT  
UND  
BERICHT ZUM GENERATIONALEN BILDUNGSWORKSHOP**

Erzurum, 2023

Vorsitzender des Workshop-Organisationskomitees und Projektkoordinator:  
Prof. Dr. Hüseyin DAŞTAN

Herausgegeben von:  
Assoc. Prof. Dr. Üyesi Burak BAŞKAN

# STEAM PLUS MULTIPLIKATORVERANSTALTUNG UND GENERATIONSÜBERGREIFENDE BILDUNG

## WERKSTATTBERICHT

16-17 November 2023  
Erzurum

## ZWECK, UMFANG UND METHODE DES WORKSHOPS

---

Der Generationenübergreifende Bildungsworkshop zielt darauf ab, einen lösungsorientierten Ansatz für das Thema Jugendbildung und Erwachsenenbildung zu entwickeln, die in vielen Ländern der Welt und insbesondere in der Türkei zu den wichtigen Tagesordnungspunkten gehören. Zu diesem Zweck besteht eines der Hauptziele dieses Workshops, der auch als Abschlussveranstaltung des seit 2021 durchgeführten Steam Plus-Projekts konzipiert ist, darin, die Probleme intergenerationeller Bildung in den Ländern zu identifizieren, in denen das Projekt stattfindet durchgeführt und in der Türkei durchgeführt und Lösungen zur Beseitigung dieser Probleme vorgestellt.

Im Bewusstsein des Beitrags des Governance-Stils zur Lösung gesellschaftlicher Probleme wurden Vertreter öffentlicher Institutionen, Wissenschaftler und Nichtregierungsorganisationen aus Erzurum an runden Tischen zusammengebracht. Die Gemeinsamkeiten dieser öffentlichen Institutionen und Nichtregierungsorganisationen sind ihre direkten oder indirekten Beziehungen zur Kinder-/Jugendbildung und zur Erwachsenenbildung. Einige dieser Institutionen und Organisationen sind im Bildungsbereich als ausführende Instanzen tätig, andere leisten lösungsorientierte praktische oder intellektuelle Beiträge zu Bildungsprozessen.

Der Generationenübergreifende Bildungsworkshop wurde durch Rundtischgespräche mit 6 verschiedenen Gruppen unter Verwendung von „Fokusgruppeninterviews“, einer Methode zur qualitativen Datenerhebung, organisiert. Fokusgruppendifkussionen sind eine Form unstrukturierter Interviews und Diskussionen zwischen einem Moderator und einer oder mehreren Kleingruppen, um die Gruppendynamik zu nutzen, vertiefte Informationen zu sammeln und Ideen zu generieren. Ziel von Fokusgruppentreffen ist es, die Gefühle, Gedanken und Vorschläge jedes einzelnen Mitglieds der Gruppe/Gruppen zu einem interessanten Thema zu verstehen.

## WORKSHOP-ORGANISATIONSKOMITEE UND WORKSHOP-TEILNEHMER

---

### Organisationskomitee des Workshops

Technische Universität Erzurum - Assoc. Prof. Dr. Hüseyin DAŞTAN (Workshop-Leiter und Projektkoordinator)  
Technische Universität Erzurum - Assoc. Professor Mehmet Emirhan KULA (Mitglied)  
Technische Universität Erzurum - Assoc. Professor Burak BAŞKAN (Mitglied)  
Technische Universität Erzurum - Assoc. Prof. Dr. İkrım Yusuf YARBAŞI  
Erzurum Reifungsinstitut - Murat YAKUT (Mitglied)

### Personen, die am Workshop teilgenommen haben

Technische Universität Erzurum - Assist. Prof. Dr. Meryem EMRE AYSİN  
Technische Universität Erzurum - Assist. Prof. Dr. Sefa ÖZDEMİR  
Technische Universität Erzurum - Research Assistant Muhammet MUTLU  
Technische Universität Erzurum - Research Assistant Rıdvan AKIN  
Technische Universität Erzurum - Postgraduate Osman KIZILER

## Workshop-Teilnehmer

Abdulhamit KOÇ – Erzurum Reifungsinstitut  
Abdullah SAMANCI – Industrie- und Handelskammer Erzurum  
Adem KAYA - Erzurum Reifungsinstitut  
Ahmet EFE – Jugendzentrum Jakutiye  
Aydın SULUOĞLU – Atatürk-Universität ATASEM  
Ayşegül METE – Erzurum Technik Universitäts-Weiterbildungszentrum  
Esengül TANHATUN - Wissenschafts- und Kunstzentrum Aziziye Şehit Birol İli  
Ethem KARABULUT – Muftiat der Provinz Erzurum  
Feyzanur COŞKUN DİLBER – Direktion für Familien- und Sozialpolitik der Provinz Erzurum  
Fulya ALAYBAŞI – Sozialdienstzentrum Palandöken  
Gaye SAATÇIOĞLU – Erzurumer Wissenschafts- und Kunstverein  
Gökay ARSLAN – Remzi Seloğlu Wissenschafts- und Kunstzentrum  
Halil İbrahim COŞKUN - İŞKUR  
Halit ŞENGÜL – Direktion für nationale Bildung der Provinz Erzurum  
Hanife ORHANGAZI - KUDAKA  
Hikmet SERÇEMELİ – DSİ 8. District Directorate  
Mehmet Emin DAŞ – Direktion für Jugend und Sport der Provinz Erzurum  
Mehmet GÜZELBOYACI – Açı College  
Mehmet YAKUT – Dumlupınar-Grundschule  
Melike ZEREN – DAP Regionale Entwicklungsverwaltung  
Mevlana BAHŞI - DAP Regionale Entwicklungsverwaltung  
Muammer KARADAŞ - Erzurum Reifungsinstitut  
Muhammet ÖZDEMİR – Öffentliches Bildungszentrum Palandöken  
Mustafa ERGİNCAN – Wissenschaft ERZURUM  
Nursel KESKİN – Wissenschaft ERZURUM  
Onur BÜLBÜL - TÜİK Provinzdirektion Erzurum  
Özkan YETKİN – Hamidiye Berufs- und technisches anatolisches Gymnasium  
Rabia Arzu DALMIŞ - Öffentliches Bildungszentrum Aziziye  
Sedef YENİ - Erzurum Reifungsinstitut  
Serkan TİMUR - KUDAKA  
Süphan BÖLGE- Direktion für nationale Bildung der Provinz Erzurum  
Şakir AYDOĞAN – Atatürk-Universität  
Talip İÇÖZ – Muftiat der Provinz Erzurum  
Tolga HASTAOĞLU – TÜİK Provinzdirektion Erzurum  
Ülkü DALAN – Öffentliches Bildungszentrum Aziziye  
Volkan AKKOYUNOĞLU – Öffentliches Bildungszentrum Jakutiye  
Yakup POLAT – Stadtgemeinde Erzurum  
Yusuf GEDİK - İŞKUR

## STEAM PLUS PROJEKTPRÄSENTATION

### Projekttitel

2020-1-TR01-KA227-ADU-098071

GENERATIONSÜBERGREIFENDES LERNEN FÜR ERWACHSENE LERNEND MIT STEAM: AUS DEM STANDPUNKT DES 6D-MODELLS VON HOFSTEDE (STEAM PLUS)

### Das Ziel des Projekts

Da sich das Wissen ständig ändert, ist es sowohl für Experten als auch für normale Bürger von entscheidender Bedeutung, ihr Verständnis von STEAM zu aktualisieren. STEAM-Anwendungen sind eine Ressource für lebenslanges Lernen, nicht nur für Kinder, sondern auch für Erwachsene aller Niveaus. Dieses Projekt zielt darauf ab, dass Erwachsene durch STEAM-Anwendungen die folgenden allgemeinen Ziele erreichen können.

Fähigkeiten zu verbessern

Fähigkeiten zum lebenslangen Lernen entwickeln und im Alltag anwenden.

*Probleme lösen*

*Entwicklung des analytischen Denkens, des Selbstvertrauens, der Selbstüberwachung und der sozialen Problemlösungsfähigkeiten Erwachsener durch STEAM.*

*Gesunde Interaktion*

*Bereitstellung einer gesunden Interaktion mit Familienmitgliedern oder anderen Erwachsenen im sozialen Leben.*

*Unabhängig und verantwortungsbewusst sein*

*Die Bemühungen Erwachsener um mehr soziale Unabhängigkeit und Verantwortungsbewusstsein verstärken.*

*Develop Interests and Skills*

*Developing their interests and skills in accordance with the developing and transforming conditions.*

*Anleitung und Aufsicht*

*Sie sind in der Lage, andere im Prozess des lebenslangen Lernens anzuleiten und zu betreuen.*

### Hintergrundinformationen zum Projekt

Nach dem Grundsatz „niemanden zurücklassen“ möchte das STEAM PLUS-Projekt mit einem ganzheitlichen Ansatz zu einer nachhaltigen Entwicklung beitragen. Die Fähigkeiten Erwachsener müssen an die Bedürfnisse der heutigen Welt, die sich ständig weiterentwickelt und verändert, angepasst und weiterentwickelt werden. Die Hauptmotivation des Projekts besteht darin, eine inklusive und hochwertige Bildung anzubieten und Möglichkeiten des lebenslangen Lernens zu fördern. Die Anpassung erwachsener Menschen an Technologie und wissenschaftliche Fakten in der digitalisierten Welt bringt einige Probleme hinsichtlich Zeit, Kosten oder Lebensbedingungen mit sich. Vor allem Erwachsene, die keine formale oder nicht formale technische Ausbildung erhalten haben, haben Schwierigkeiten, sich an diesen Prozess anzupassen. Die auf globaler Ebene erlebte Pandemie hat einmal mehr gezeigt, dass diese Schwierigkeiten überwunden werden müssen und die Menschheit mehr kreatives Denken und Verhalten braucht.

STEAM-Anwendungen (Science – Technology – Engineering – Arts – Mathematics), die die grundlegende Infrastruktur bereitstellen, die für die persönliche und soziale Entwicklung Erwachsener unumgänglich wird,

eröffnen im Rahmen kreativer Anwendungen einen neuen Ausweg. Die Umstrukturierung von STEAM-Anwendungen, die im Allgemeinen für Kinder in Betracht gezogen werden, für Erwachsene ermöglicht es Erwachsenen, sich recht schnell an veränderte Bedingungen anzupassen. Der multidisziplinäre STEAM-Ansatz öffnet neue Türen für viele Erwachsene mit Problemen bei der Beschäftigungsfähigkeit, von Rentnern bis hin zu gering qualifizierten Personen und benachteiligten Gruppen. Kreativitätsbasierte STEAM-Trainings bieten Erwachsenen neue Perspektiven für ihr soziales Leben, ihr Berufsleben und ihre Problemlösungsfähigkeiten.

Das Projekt „Intergenerationelles Lernen für erwachsene Lernende durch STEAM: Aus Sicht von Hofstedes 6D-Modell (Steam Plus)“ ist ein von der Europäischen Union finanziertes Projekt, das aus Präsenz- und Online-Schulungen besteht und auf die Erstellung eines STEAM-Lehrplans für Erwachsene abzielt. Komponente Erasmus Plus Erwachsenenbildungspartnerschaften für Kreativität.

### **Intellektuelle Ergebnisse des Projekts:**

- Kultur und Kreativität; STEAM-Alphabetisierungsumfrage
- STEAM-Modul für Erwachsene
- STEAM Plus-Portal

### ***Intellektueller Output 1: Kultur und Kreativität; STEAM-Alphabetisierungsumfrage***

Heutzutage werden STEAM-Anwendungen in den meisten Ländern in der formalen und nicht formalen Bildung eingesetzt. Es wurden unterschiedliche Vorstellungen darüber entwickelt, was STEAM eigentlich bedeutet. Im Rahmen dieses intellektuellen Outputs wird internationale Literatur zu Erfolgen und Fallstricken der STEAM-Ausbildung zusammengestellt und ein STEAM-Informationspaket erstellt.

Es besteht eine wechselseitige Wechselwirkung zwischen Kreativität und Kultur. In vielen theoretischen Studien wird Kultur als Katalysator für Kreativität gesehen. Im Rahmen des Projekts wird ein kulturelles Kreativitätsportfolio für STEAM-orientierte und Partnerländer erstellt. Ziel dieses Portfolios ist es, zu untersuchen, wie Kultur die Kreativität in den Partnerländern prägt, und die aktuelle Situation darzustellen.

Die Länder führen ihre STEAM-Aktivitäten nach ihren eigenen Bedingungen durch. Einzelpersonen werden nach Alter oder Art der Aktivität kategorisiert. Unter diesem Gesichtspunkt und angesichts der Tatsache, dass Menschen, die an der Erwachsenenbildung teilnehmen, unterschiedliches Alter und Bildungsniveau haben können, wird davon ausgegangen, dass es sinnvoller wäre, die Klassifizierung nach dem Wissensniveau und nicht nach Alter und Berufserfahrung vorzunehmen. Im Rahmen dieses intellektuellen Outputs wird eine mehrdimensionale und multikulturelle STEAM-Alphabetisierungsbefragung erstellt und vergleichend auf der Basis von Partnerländern analysiert.

### ***Intellektueller Output 2: STEAM-Modul für Erwachsene***

Die Suche nach kreativen Lösungen für komplexe Probleme wird als wichtiger Input für Innovation angesehen, die die größte Stärke der europäischen Gesellschaft darstellt. Darüber hinaus ist Innovation eine menschliche Fähigkeit, die das persönliche Leben bereichert, die Bewältigung alltäglicher Herausforderungen ermöglicht und den gesellschaftlichen Zusammenhalt fördert. STEAM, das jeden Aspekt der heutigen Welt



durchdringt und in ihn eindringt, bildet die Grundlage der wirtschaftlichen Entwicklung, die zur Etablierung kreativer Initiativen sowie zur Belohnung und Bereicherung von Karrieren führt. Veränderungen im technologischen Bereich haben zur Entstehung von Kommunikationsschwierigkeiten zwischen den Generationen geführt. Um diese Schwierigkeiten zu überwinden, ist ein Ansatz erforderlich, bei dem Menschen unterschiedlicher Altersgruppen interagieren und gemeinsam lernen können. Im Rahmen dieser intellektuellen Leistung wird ein STEAM-Modul (Aktivitätsset) zur Förderung des generationsübergreifenden Lernens für Erwachsene erstellt. Dieses Modul, das in das Portal „STEAM plus“ eingebunden wird, ist ausführlich und lehrreich für Erwachsene. Dieses Modul, das auf der Grundlage des „Learning by Doing“-Ansatzes erstellt wird, ermöglicht es Erwachsenen, ohne die Unterstützung externer Experten Neues zu lernen und zu erleben.

### Intellektueller Output 3: STEAM Plus-Portal

Im Rahmen dieses intellektuellen Outputs des Projekts wird eine online- und hybride digitale Lernplattform entwickelt, die Krisenzeiten wie Pandemien in Chancen verwandelt. Dieses Portal, das in einer integrierten Struktur aufgebaut ist, hat das Potenzial, sich als erstes Portal auf diesem Gebiet weiterzuentwickeln und zu vermehren. Ziel ist es, Menschen, die in verschiedenen Teilen der Welt leben, die Möglichkeit zu geben, ihre STEAM-Erfahrungen miteinander zu teilen. Es wird STEAM-Anwendungen enthalten, die nach einer systematischen Struktur gestaltet und geordnet sind, auf die alle erwachsenen Personen problemlos zugreifen können. In dieser Komponente werden die im Rahmen des zweiten geistigen Outputs des Projekts entstandenen Module visualisiert. Auf dem Portal werden im Rahmen dieser Komponente alle Arten von Inhalten erstellt, die während und nach dem Projekt erstellt werden sollen.

**Pilotstudie:** Eine STEAM-Schulung der Stufen A1 und A2 wird den für die Zielgruppe ausgewählten Personen angeboten. Nach Abschluss der Schulungen werden die besonderen Interessen der STEAM-Teilnehmer ermittelt und den Teilnehmern entsprechend dieser Interessen Schulungen auf B1- und B2-Niveau angeboten. Im Anschluss an die B1- und B2-Schulungen finden informative Seminare zum Thema Ehrenamt statt. Die ausgewählte Gruppe unter den Teilnehmern wird die Schulungen C1, C2 und D1, D2 absolvieren und STEAM plus-Freiwillige werden.

### Dauer und Budget des Projekts:

24 Monate / 164.934 Euro.

### Partner des Projekts:

- Technische Universität Erzurum, Türkei (Coordinator)
- Erzurum Reifungsinstitut – Türkei
- Erzurumer Wissenschafts- und Kunstverein, Türkei
- Erlebnis-Workshop – Finnland
- Universität Linz – Österreich

## WERKSTATTPRÄSENTATION (November 17, 2023)

### 1. Rede: Prof. Dr. Hüseyin DAŞTAN | Projektkoordinator

Willkommen zum STEAM PLUS-Abschlussveranstaltungsprogramm!

Wir haben einen Aktivitätsbereich im Mucitpark. Wir möchten Sie möglichst zeitnah nach den Vorträgen auf diesen Wissenschafts- und Bildungsbereich hinweisen. Auch in naher Zukunft werden wir im Mucitpark wieder verschiedenste Workshops veranstalten.

In meiner heutigen Rede werde ich zunächst kurz auf Themen eingehen wie „Was war unsere Hauptmotivation, als wir das STEAM PLUS-Projekt starteten?“ Was haben wir im Rahmen dieses Projekts getan? Was erwartet uns in Zukunft?“

Was wir STEAM nennen, ist eigentlich ein pädagogischer Ansatz, der aus den Initialen Wissenschaft, Technologie, Ingenieurwesen, Kunst und Mathematik besteht. In der traditionellen Bildung wird jedes dieser Module einzeln unterrichtet. Beispielsweise werden Naturwissenschaften, Naturwissenschaften und Ingenieurwissenschaften getrennt voneinander unterrichtet. Die Ausbildung verschiedener Fachrichtungen ist voneinander entkoppelt. An dieser Stelle werden diese Teile im STEAM-Ansatz durch ihre Kombination behandelt.

Was ist an dieser Stelle unsere Motivation? Vielleicht nehmen viele Ihrer Kinder, Enkelkinder oder die Kinder Ihrer Mitmenschen im Grundschul- und Sekundarschulbereich an ähnlichen Schulungen teil. Diese Schulungen sind in der Öffentlichkeit eher als Robotik und Codierung bekannt, aber eigentlich geht es bei diesen Schulungen nicht nur um Robotik und Codierung. Solche Schulungen werden bei Kindern immer weiter verbreitet. Mucitpark oder andere öffentliche Bildungseinrichtungen und Organisationen organisieren zahlreiche Ausbildungsprogramme für junge Menschen. Der STEAM-Ansatz ist jedoch ein Bildungsmodell, das nicht auf Kinder beschränkt sein sollte. Der Ausgangspunkt dieses Projekts war die Idee, ein Bildungsmodell zu schaffen, bei dem auch Personen ab 25 Jahren einige Fortschritte machen, ihre Berufserfahrung und Erfahrung erweitern und eine starke Bindung zu ihren Kindern aufbauen können. In diesem Sinne wurde sowohl in der Türkei als auch in Europa ein erheblicher Mangel festgestellt.

Die Hauptfragen hier sind: Gibt es einen solchen Lehrplan für Erwachsene? Wo soll ein Erwachsener anfangen, der mit dieser Arbeit beginnen möchte? Welchen Weg sollten diese Erwachsenen einschlagen? Können wir diese Erwachsenen anleiten? Aufgrund dieser Fragen haben wir als Technische Universität Erzurum zusammen mit unseren Partnern aus Österreich, Finnland und der Slowakei sowie dem Erzurum Maturation Institute und dem Erzurum Science and Art Association aus der Türkei beschlossen, sie in ein Projekt der Europäischen Union umzuwandeln. Unser Projekt wurde von der Europäischen Union unterstützt und wir begannen unsere Aktivitäten im Rahmen des Projekts.

Unsere Hauptzielgruppen sind Erwachsene im Alter von 25-49 Jahren und Erwachsene über 50. Die Kinderversion dieses Schulungsmodells führten wir bereits durch. In diesem Sinne haben wir uns zum Ziel gesetzt, einen Lehrplan für Erwachsene zu erstellen. In diesem Rahmen wurden drei intellektuelle Leistungen ermittelt.

Einer dieser intellektuellen Ergebnisse ist Kultur und Kreativität. An dieser Stelle wurde eine Antwort auf die folgende Frage gesucht: Gibt es einen kulturellen Effekt zwischen solchen Aktivitäten im Ausland und

Aktivitäten in der Türkei? Mit anderen Worten: Hat Kultur einen Einfluss auf Kreativität oder Innovation? Wir hören immer Folgendes; „Finnlands Bildungssystem ist sehr erfolgreich. Welches Bildungssystem gibt es in Finnland? Kinder in Finnland sind sehr erfolgreich.“ Sind diese Erfolge auf ein kulturelles Bewusstsein zurückzuführen? Liegt es an unserer Sicht auf das Bildungssystem? Aus dieser Sicht haben wir versucht zu verstehen, ob es einen Unterschied zwischen Österreich, Deutschland, Finnland, Slowakei und Türkei aufgrund kultureller Faktoren. Zu diesem Zweck haben wir ein Portfolio vorbereitet und versucht, diese Unterschiede zwischen den Ländern auf der Achse verschiedener Probleme zu verstehen. Dann haben wir einen STEAM-Fragebogen zur Alphabetisierung erstellt. Ja, wir hören ständig STEAM, das werden wir hören. Es wird in Zukunft noch mehr. Vielleicht wird dieses Konzept in den nächsten 10 oder 20 Jahren ein Teil unseres Lebens sein.

Heutzutage schreitet die Technologie so schnell voran, dass wir, wenn wir abends ins Bett gehen und morgens aufwachen, mit einer neuen Anwendung konfrontiert werden. Kinder dieser Zeit werden im digitalen Zeitalter geboren und wachsen in einer Vielzahl digitaler Technologien auf. Daher sollte die Sprache, die sie sprechen, und die Sprache, die wir Erwachsenen sprechen, dieselbe sein, damit wir eine solide Kommunikation aufbauen können.

Unsere Kinder spielen nicht mehr die Spiele, die wir vor 30 Jahren gespielt haben. Sie führen ihr Leben nicht mit den Diskursen fort, die wir vor Jahren geführt haben. Kinder fangen an, uns Fragen zu stellen, indem sie ein Computerspiel spielen. Wenn ein Kind etwas auf Arduino entwickelt, spricht es mit Ihnen darüber oder fängt an, über künstliche Intelligenz zu sprechen. Sie möchten mit uns über etwas sprechen, das sie in den sozialen Medien sehen. Wenn wir als Eltern, Erziehungsberechtigte und Erwachsene diese Fragen nicht beantworten können, wird unsere Bindung zu den Kindern nach einer Weile brechen. Dies ist nicht nur das Problem einer Mutter oder eines Vaters, sondern auch eines Großvaters, einer Großmutter oder einer Urgroßmutter, die in ihren Sechzigern im Ruhestand sind.

Wie können wir also STEAM nutzen, um diese Verbindung herzustellen? Wenn wir Erwachsene aufklären, werden verschiedene Generationen dann mehr Spaß daran haben, gemeinsam Aktivitäten zu unternehmen? Ich erlebe diese Probleme auch bei meinen eigenen Kindern. Die Beständigkeit der Aktivität, die wir gemeinsam ausüben, und das Glück, das sie in ihnen hervorruft, ist größer. Ja, wir sind alle in unserem täglichen Leben sehr beschäftigt, wir haben viele Dinge zu tun. Andererseits denken wir aber auch darüber nach, ob wir das gemeinsame Verbringen einer schönen Zeit hervorheben können. Mit anderen Worten: Ist es möglich, durch Bildung auch für Erwachsene eine Brücke zu bauen?

An dieser Stelle versuchen wir mit der STEAM Literacy Survey zu verstehen, auf welchem Niveau wir uns in den STEAM-Bereichen befinden. Die hier genannten Dinge sind definitiv nicht utopisch. Nehmen wir an, dass ein Kind in der zweiten Grundschulklasse im Mucitpark auf einem einfachen Niveau dreidimensionale Modellierung durchführen oder Code schreiben kann. Jetzt kann ein 40-Jähriger dies noch einfacher tun.

An dieser Stelle versuchen wir Folgendes zu zeigen: Ein Schüler der sechsten Klasse kann eine Zeichenaufgabe lösen, die im dritten Jahr des Ingenieurstudiums gestellt wurde. An dieser Stelle versuchen wir, eine ähnliche Motivation bei Erwachsenen zu erzeugen. Hierzu erstellen wir zunächst einen Alphabetisierungsfragebogen. Möglicherweise haben Sie noch nie von den betreffenden Konzepten gehört. Deshalb versuchen wir zu verstehen, wie viel Sie gehört haben. Dieser Prozess läuft derzeit.

Nach der Erstellung des jeweiligen Fragebogens haben wir gemeinsam mit unseren Partnern ein Modul realisiert. Mit anderen Worten: Wir haben die Schulungen in die Kurse A1, A2, B1, B2, C1, C2 unterteilt. Somit haben wir nach der Grundstufe bestehend aus A1 A2, B1 B2 die Möglichkeit, Sie in den von Ihnen gewünschten Fachbereich zu leiten.

Wenn Sie sagen: „Ich bin in STEAM nicht gut in Naturwissenschaften, aber ich möchte mich im Bereich Kunst verbessern“, können Sie das C-Programm durch Kunst durchführen. Alle unsere Partner haben dieses Modul vorbereitet. Dann haben wir sie in ein einziges Format umgewandelt und auf dem STEAM PLUS-Portal platziert, dem dritten intellektuellen Ergebnis des Projekts. Ab Ende des Monats weiß jeder Erwachsene, der [www.steameu.org](http://www.steameu.org) besucht, wo er anfangen muss, welche Aktivitäten er durchführen muss, um A1 zu beenden, welche Aktivitäten er durchführen muss, um A2 zu beenden und wie er diese Schulungen vorantreiben kann. Auf dieser Website können Sie auf alle Dokumente zu dieser Ausbildung zugreifen. Auf der betreffenden Website können Sie herausfinden, wie die einzelnen Aktivitäten durchgeführt werden, welche Materialien für die Aktivität erforderlich sind und welche Vorteile Sie oder Ihre Kinder während dieser Aktivität mit türkischen und englischen Optionen haben werden.

Wir nähern uns dem Ende des Projekts, aber wir erkennen es als einen Anfang. Eines der Ergebnisse dieses Projekts ist der Aufbau eines Freiwilligennetzwerks. Dieses Freiwilligennetzwerk wird wie folgt funktionieren: In der kommenden Zeit werden wir im Mucitpark mit Schulungen für Erwachsene beginnen, genau wie mit Schulungen für Kinder. Basierend auf den Ergebnissen dieses Projekts werden wir nun Erwachsene entsprechend diesen Modulen hinzufügen. Für Personen, die diese Schulungen erhalten haben, bauen wir auf dem STEAM-Portal ein Freiwilligennetzwerk auf. Sie sagen also: „Ich möchte dieser Gesellschaft nützlich sein. Um mich herum sind 10 Kinder. Ich habe A1-Schulungen erhalten. Ich kann diese A1-Schulungen an 8 oder 10 Kinder weitergeben.“ Oder „Ich bin sehr talentiert in der Kunst. Ich arbeite, ich produziere, ich kann Schulungen zu diesem Thema geben.“ Sie betreten das Portal. Sie machen eine Definition auf dem Portal. Nachdem Sie festgelegt haben, an welchem Tag, zu welcher Uhrzeit und wo Sie verfügbar sind, führen Sie die Schulung an einem von Ihnen bestimmten Ort durch (Technische Universität Erzurum oder eine Schule Ihrer Wahl). Wir als STEAM PLUS-Team akkreditieren diese Schulung. Mit anderen Worten: Wir genehmigen Ihren Antrag. Wenn wir diesen Antrag genehmigen, steht diese Schulung allen Kindern und Erwachsenen zur Verfügung.

Bei uns gilt immer ein Motto: Wir bieten keine oberflächlichen und symbolischen Schulungen an. Wenn unser Freiwilliger beispielsweise eine A1-Schulung geben soll, teilt er/sie diese in Wochen auf. Ein Teil davon wird diese Woche gegeben, die anderen Teile werden in den folgenden Wochen gegeben. Mit anderen Worten: Während das Kind die Schulungen online oder persönlich über das Portal absolviert, muss es den gesamten Prozess abschließen, damit es ein Zertifikat erhalten kann. Warum machen wir das? Denn STEAM-Schulungen sind teure Schulungen. Mit anderen Worten: Die Einrichtung einer STEAM-Werkstatt ist heute mit sehr hohen Kosten verbunden. Es ist wirklich schwierig für jede Schule, jeden Einzelnen, solche Workshops in seinem eigenen Bereich zu etablieren. Auch in diesem Bereich ist es sehr schwierig, geschultes Personal zu finden. Im Mucitpark wird dieses Schulungssystem beispielsweise mit 50 Personen realisiert. Deshalb möchten wir Sie alle hier an dieser Arbeit beteiligen.

Dieses Projekt ist ein soziales Verantwortungsprojekt. Letztendlich können wir im Mucitpark 400 Studierende ausbilden. Aber warum sollte diese Zahl nicht 4.000 sein? Von diesen Möglichkeiten sollen Erwachsene und alle Kinder dieser Stadt, also alle, die es wollen (sei es zu Hobbyzwecken oder um ihre berufliche Erfahrung bzw. Erfahrung zu erweitern), profitieren.

Wir beginnen diese Reise gerade erst mit unserem Freiwilligennetzwerk. Zunächst einmal haben wir das System etabliert, diesen Weg werden wir gemeinsam mit den Trainern gehen, die wir in der nächsten Zeit erhalten. Natürlich möchten wir, dass Sie mehr Freiwillige haben, wir möchten, dass mehr Arbeitskräfte zu dieser Arbeit beitragen. Sie sind heute hier, aber Sie können die Menschen um Sie herum, die an dieser Arbeit interessiert sind, auf dieses Projekt hinweisen. Möglicherweise sitzt ein pensionierter Vater, Onkel oder Onkel zu Hause. Das Hauptziel besteht darin, Erwachsenen etwas zu erzählen, die wirklich etwas tun wollen, die Kinder lieben, eine soziale Beziehung zu ihnen aufzubauen und ihnen einige Gewinne zu verschaffen.

Im Rahmen des heutigen Programms haben wir eine Pilotschulung innerhalb des Projekts durchgeführt. Wir haben eine Pilotanwendung für eine Gruppe von 20 Personen durchgeführt, um die Wirksamkeit dieser Module und Schulungen zu verstehen, festzustellen, ob es Probleme gibt, und um Feedback zu erhalten. Wir werden bald eine Zertifikatszeremonie für unsere Erwachsenen veranstalten, die an diesem Pilotprogramm teilgenommen haben. Darüber hinaus haben wir im Rahmen der Abschlussveranstaltung eine Woche lang einen Ideenwettbewerb veranstaltet und gestern Abend das Finale dieses Ideenwettbewerbs durchgeführt. Wird es zu diesem Thema neue Ideen geben? Wie können wir dort weitermachen, wo wir aufgehört haben? Auf diese Fragen suchen wir Antworten. In diesem Zusammenhang haben unsere jungen Freunde eine Woche lang Tag und Nacht gearbeitet und sehr gute Ideen entwickelt. Heute findet eine Preisverleihung für die Gewinner des ersten, zweiten und dritten Preises statt.

Anschließend begrüßen wir Sie alle an unseren kleinen, aber feinen Experimentierständen, die wir für Sie vorbereitet haben. Wir würden uns besonders über Ihre Teilnahme an diesen Experimenten freuen. Wir wissen, dass man etwas besser verstehen kann, wenn man es berührt, wenn wir es erleben. Dafür müssen wir diese Experimente ausprobieren. Wir werden Ihnen im Laufe des Semesters weitere solcher Möglichkeiten anbieten.

Abschließend stellten wir die Frage, was zur Integration der STEAM-Bildung in die Erwachsenenbildung im Rahmen der generationenübergreifenden Bildung getan werden kann. Wir haben einen Workshop organisiert, bei dem wir alle Erwachsenenbildungseinrichtungen und STEAM-Bildungseinrichtungen in Erzurum zusammengebracht haben. Unser Ziel war folgendes: Wir alle haben tatsächlich gewisse Pflichten als öffentliche Institutionen und Privatwirtschaft. Wir versuchen, sie zu erfüllen. Aber andererseits verändert sich das Zeitalter, die Technologie verändert sich. Sind wir als Pädagogen wirklich bereit für diese Veränderungen? Können wir auf diesem Gebiet gemeinsam agieren? Können wir gemeinsam an der Integration von STEAM in die Erwachsenenbildung arbeiten? Können wir STEAM-Schulungen populär machen? Wir haben zu diesen Themen ein Brainstorming durchgeführt und die Ergebnisse des Workshops werden Ihnen heute von Assoc vorgestellt. Prof. Dr. Burak BAŞKAN.

Ab Ende dieses Monats können Sie über [www.steampluseu.org](http://www.steampluseu.org) kostenlos auf alle hier genannten Schulungsinhalte zugreifen. Sämtliche im Rahmen dieses Portals zur Verfügung gestellten Schulungen und Inhalte sind völlig kostenfrei. Sie können dieses Portal nach Belieben nutzen. Darüber hinaus können Sie uns

über dieses Portal auch Feedback geben. Wenn wir etwas für Sie tun können oder wenn Sie uns eine Änderung vorschlagen, freuen wir uns darüber. Tatsächlich brauchen wir Ihre Unterstützung, um es zu verbessern.

Danke euch allen!

## 2. Rede: Assoc. Prof. Dr. Burak BAŞKAN | Projektextperte | Technische Universität Erzurum

Liebe Teilnehmer, herzlich willkommen!

An einem runden Tisch versammelten sich Vertreter aller Institutionen in Erzurum, die direkt oder indirekt mit generationsübergreifender Bildung zu tun haben. In diesem Workshop tauschten sie Ideen sowohl zu den allgemeinen Bildungsproblemen der Türkei als auch zu lokalen Bildungsproblemen speziell für Erzurum aus. Es ist ein Abschlussbericht mit vielen Lösungsvorschlägen entstanden. Ich werde versuchen, Ihnen heute diesen Abschlussbericht vorzulegen.

Wenn wir uns den allgemeinen Bildungsstand in der Türkei ansehen, fällt als erstes die kognitive Kluft zwischen Eltern und Kindern auf, die auch der Grund für die Entstehung des STEAM PLUS-Projekts ist. Wie im täglichen Leben zu erfahren ist, wird die neue Generation bereits im Alter von 2 oder 3 Jahren an Tablets, Computer und Smartphones herangeführt. Die Generation in den Vierzigern hatte jedoch erst viel später Zugang zu diesen technischen Geräten. Mit anderen Worten: Auch diese Generationen erlebten ein Leben, in dem Technologie in ihrem Leben keinen großen Raum einnahm. Daher wird die Distanz zwischen Kindern und Jugendlichen immer größer.

Die Folge dieser Situation ist, dass zwischen Eltern und ihren Kindern fast Welten liegen. Wie kann diese negative Situation beseitigt werden? Tatsächlich handelt es sich beim STEAM PLUS Projekt um ein Projekt, das genau zur Beantwortung dieser Frage ins Leben gerufen wurde und diesem Zweck bereits dient.

Eine weitere wichtige Beobachtung ist, dass die Bildung in der Türkei sehr theoretisch ist. Mit anderen Worten: Die theoretische Ausbildung kann nicht durch eine praktische Ausbildung unterstützt werden. Es gibt einen Satz, den jeder kennt: „Bildung in der Türkei basiert auf Auswendiglernen.“ Der theoretische Teil wird auch in Form von Auswendiglernen vermittelt. Kinder merken sich bis zu den Prüfungen alle Informationen und nach der Prüfung vergessen sie alle Informationen, die sie auswendig gelernt haben. Mit anderen Worten: Für heute sind fast keine Informationen mehr übrig. Daher muss die Ausbildung mit einer praktischen Methode erfolgen. An dieser Stelle erfüllt Mucitpark eine sehr wichtige Funktion.

Einer anderen Beobachtung zufolge ist die berufliche Bildung in der Türkei recht unzureichend. Berufsoberschulen gelten als Orte, die man zwangsweise oder aus Notwendigkeit besucht. Berufsbildung wird nicht als sehr wichtig erachtet. Alle jungen Menschen versuchen, einen regulären Schulabschluss zu erreichen. Für junge Menschen, die kein Studium im beruflichen Sinne absolvieren können, bringt das reine Gymnasium bekanntlich nichts. Wer übernimmt zum Beispiel in einer Umgebung, in der jeder Bauingenieur oder Computeringenieur ist, die Arbeit eines Technikers? Daher besteht in der Türkei ein erheblicher Bedarf an Zwischenarbeitern, der nicht gedeckt werden kann. Der wichtigste Grund dafür ist, dass die Berufsausbildung nicht qualifiziert ist. Daher muss die berufliche Bildung in der Türkei einen Schritt nach

vorne machen. In diesem Sinne erfüllt das STEAM PLUS-Projekt eine sehr wichtige Funktion im Hinblick auf die Berufsausbildung von Jugendlichen und Erwachsenen.

Eine der wichtigen Erkenntnisse des Workshops bezieht sich auf den aktuellen kognitiven Status von Pädagogen. Eine beträchtliche Anzahl von Pädagogen ist mit traditioneller Bildung aufgewachsen. Allerdings wachsen neue Generationen mit völlig anderen Bildungsmethoden und technologischen Möglichkeiten auf. Daher müssen sich Pädagogen ständig aktualisieren und verbessern. Andererseits haben Pädagogen in der Türkei leider das Problem, dass sie sich nicht auf den neuesten Stand bringen können. Sie versuchen mit traditionellen Methoden auf Kinder zuzugehen, die das Leben ganz anders wahrnehmen als sie selbst.

Darüber hinaus werden in der Türkei leider sowohl Universitäten als auch verschiedene Berufsausbildungen lediglich als Orte zur Erlangung eines Diploms oder Zertifikats betrachtet. Ein Diplom oder Zertifikat ist eigentlich ein Nachweis der erhaltenen Ausbildung und der durch die Ausbildung erworbenen Qualifikation. Es ist jedoch so weit gekommen, dass die Erlangung eines Diploms oder Zertifikats zu einem Selbstzweck geworden ist. Was durch Bildung gelernt wurde, ist nicht mehr wichtig. Beispielsweise leiden viele Studierende unter Fehlzeiten in verschiedenen Lehrveranstaltungen. Mit anderen Worten: Es ist für diese Schüler nicht sehr wichtig, etwas zu lernen. Das einzige Ziel besteht darin, den Abschluss zu machen und ein Diplom zu erhalten.

Was sind die Bildungsprobleme in Erzurum? Erstens sind die räumlichen Voraussetzungen in vielen Schulen für die Einrichtung eines Labors nicht geeignet. In diesem Sinne gibt es gute Schulen, aber ihre Zahl ist nicht hoch. Daher kann nicht gesagt werden, dass alle Schulen in Erzurum über solche Einrichtungen verfügen. In diesem Sinne ist es sehr wichtig, die physische Ausstattung der Schulen zu verbessern. Es gibt eine große Ungleichheit zwischen den Schulen. Viele Eltern hier versuchen, ihre Kinder nur auf bestimmte Schulen zu schicken. Sie möchten nicht, dass ihre Kinder bestimmte Schulen besuchen. Daher sollten alle Schulen hinsichtlich der Chancengleichheit gleich sein.

Darüber hinaus zeigen Erwachsene in Erzurum kein großes Interesse an Wissenschaft und Technik. Diese Menschen müssen sich nur für Wissenschaft und Technik interessieren, um ihren Kindern zu helfen. Mit anderen Worten: Es besteht kein freiwilliges Interesse. Da sie nicht über eine solche Motivation verfügen, möchten sie auf keinen Fall eine Ausbildung mit Bezug zu Naturwissenschaften und Technik erhalten. An dieser Stelle zielt das STEAM PLUS-Projekt darauf ab, Erwachsene an die wissenschaftliche Bildung heranzuführen. In diesem Sinne ist das Projekt sehr wichtig. Darüber hinaus sind auch die Lebensunterhaltssorgen von Familien ein wichtiger Faktor für das Technologieinteresse. Viele Erwachsene kommen ziemlich müde nach Hause. Nach dieser Zeit wird Bildung für diese Menschen zum Luxus. Wir müssen dieses Interesse auf Wissenschaft und Technologie richten. Weil sich das Leben verändert. Jeder hat einen Beruf und in diesem Beruf entstehen neue Technologien. Daher müssen Eltern auch in Wissenschaft und Technologie Fortschritte machen.

Darüber hinaus gibt es gravierende Probleme in der Kommunikation der Bildungseinrichtungen untereinander und mit der Gesellschaft. Daher ist es notwendig, eine bessere Kommunikation sowohl mit anderen Institutionen als auch mit der Öffentlichkeit aufzubauen. Insbesondere sollte nach Möglichkeiten gesucht werden, die informelle Kommunikation zwischen Institutionen (also neben der Kommunikation aufgrund gesetzlicher Regelungen) zu verbessern.

Wie stehen die Institutionen in Erzurum im Hinblick auf die generationenübergreifende Bildung da? Mit anderen Worten: Gibt es in Erzurum Aktivitäten im Zusammenhang mit der Erwachsenenbildung? Zu diesem Zeitpunkt war die gemeinsame Feststellung vieler Vertreter der am Workshop teilnehmenden Organisationen folgende: Institutionen in Erzurum bieten Erwachsenenbildung in der Regel nur für ihre eigenen Mitarbeiter an. Leider gibt es jedoch keine Organisationen, die zahlreiche Schulungsaktivitäten für Personen außerhalb der Organisation durchführen.

Es gibt auch gute Beispiele: Eines davon ist İŞKUR. Im Rahmen eines EU-Projekts führt İŞKUR eine Ausbildungsmaßnahme für junge Menschen durch, die sich derzeit weder in einer Ausbildung noch in einer Beschäftigung befinden. In diesem Sinne ist dieses Projekt sehr wichtig. Darüber hinaus führt İŞKUR Untersuchungen durch, um die aktuellen Fähigkeiten von Erwachsenen zu ermitteln, ihre Kompetenzen zu ermitteln und herauszufinden, welche Art von Ausbildung sie benötigen. Diese Forschung versucht zu messen, wie interessiert unsere Erwachsenen an Wissenschaft und Technologie sind. Die Identifizierung dieser Punkte ist die erste Voraussetzung für die Gestaltung eines Lehrplans für die Erwachsenenbildung. Mit anderen Worten: Wie ist unsere aktuelle Situation? Zunächst muss dieser Punkt geklärt werden, damit ein neues und originelles Bildungsprogramm konzipiert werden kann.

Darüber hinaus verfügt das Ministerium für Familie und soziale Dienste über ein Kommunikationsprogramm zwischen Eltern und Kindern. In der Industrie- und Handelskammer von Erzurum wurde erklärt, dass jede Art von Unterstützung für die Erwachsenenbildung bereitgestellt wird, insbesondere in den Kammerversammlungen, und dass die Organisation über diese Infrastruktur verfügt. Das Mufti-Büro der Provinz Erzurum bietet hingegen bereits Aufklärungsschulungen für Väter und werdende Väter an. Wie Prof. Dr. Hüseyin DAŞTAN feststellte, übernehmen Mucitpark-Trainings auch eine wichtige Verantwortung im Hinblick auf die Erwachsenenbildung.

Was sind abschließend die Vorschläge zur Lösung der gerade genannten Probleme? Eines der Hauptziele des STEAM PLUS-Projekts besteht zunächst darin, die Bildungsleiter der Zukunft auszubilden. Es ist sehr wichtig, Führungskräfte auszubilden, die Pionierarbeit in der Bildung leisten können. Auf diese Weise kann Bildung in der gesamten Gesellschaft verbreitet werden.

An dieser Stelle ist einer der wichtigen Vorschläge, eine Bedarfslandkarte für Erwachsene zu erstellen. Infolgedessen ist die Beziehung jedes Erwachsenen zur Technologie unterschiedlich. Manche arbeiten in einem Beruf, der stärker mit der Technik verflochten ist. Andere haben im täglichen Leben keinen Kontakt mit Technologie. Daher ist es einer der wichtigen Vorschläge, eine Bedarfskarte zu erstellen und die Ausbildung für Erwachsene entsprechend dieser Bedarfskarte zu gestalten.

Darüber hinaus ist die fehlende Veröffentlichung von Schulungen für Erwachsene ein ernstes Problem. Als Erwachsener möchten Sie in jedem Bereich eine Ausbildung erhalten. Wie können Sie in diesem Fall wissen, wo und wann verschiedene Ausbildungsmöglichkeiten angeboten werden? Derzeit gibt es keine Plattform, auf der Sie darauf zugreifen können. Daher ist die Schaffung dieser Plattformen ein wichtiger Schritt. Ebenso wie es Plattformen gibt, die darüber informieren, an welchen Tagen Kinos und Theater geöffnet sind, ist es unerlässlich, ähnliche Plattformen für die Erwachsenenbildung zu schaffen.



Darüber hinaus machen viele Organisationen auf die rechtlichen und bürokratischen Hürden der Erwachsenenbildung aufmerksam. Es ist notwendig, alle möglichen Hindernisse im Bereich der Erwachsenenbildung zu beseitigen und die Prozesse so schnell und einfach wie möglich zu gestalten. Insbesondere öffentliche Institutionen benötigen einen größeren Handlungsspielraum. Hindernisse für die Kommunikation zwischen Organisationen, insbesondere für die informelle Kommunikation, müssen beseitigt werden.

Es ist wichtig, in vielen Bildungseinrichtungen in Erzurum, insbesondere an Universitäten, Design-, Wissenschafts- und Technologiewerkstätten einzurichten. Diese Workshops werden viele Bedürfnisse Erzurums erfüllen. Insbesondere wird es ein sehr wichtiger Schritt im Hinblick auf die Bereitstellung von STEAM-Schulungen in Erzurum sein.

Ein weiteres wichtiges Thema ist die Gestaltung von Räumen, in denen Bildung in das Leben integriert werden kann. In vielen westlichen Ländern sehen wir, dass Städte um Universitäten und verschiedene Bildungseinrichtungen herum gebaut sind. Beispielsweise wurde die Universität Oxford in England im Zentrum der Stadt Oxford gegründet. Die ganze Stadt wurde um diese Bildungseinrichtung herum gebaut. Mit anderen Worten: Bildung steht im Mittelpunkt. Wir müssen auch unsere Bildungseinrichtungen in das Leben integrieren. Mit anderen Worten: Es sollte rund um eine Bildungseinrichtung Bereiche geben, in denen unterschiedliche Projekte und Aktivitäten realisiert werden können.

Darüber hinaus baut das Ministerium für Jugend und Sport derzeit ein Camp in Kandilli. Dieses Camp ist sehr wichtig für die Organisation von Camps, in denen Eltern und Schüler in Zukunft gemeinsam Bildung erhalten können.

Schließlich versucht das Gouverneursamt von Erzurum mit dem „Lifelong Learning Project“ einen wesentlichen Beitrag zur Erwachsenenbildung und intergenerationellen Bildung zu leisten. Auf diese Weise wird ein Rahmen für eine generationenübergreifende Bildung geschaffen. Auch andere Bildungseinrichtungen in Erzurum sollten sich in Abstimmung mit dem Gouverneur von Erzurum auf generationsübergreifende Bildung konzentrieren.

Wir hoffen, dass das STEAM PLUS-Projekt eine sehr wichtige Funktion für Sie erfüllen wird, um in naher Zukunft eine Erwachsenenbildung zu erhalten und die Distanz zwischen Ihnen und Ihren Kindern zu minimieren.

Ich danke Ihnen allen, dass Sie mir zugehört haben!

## DAMPF PLUS WERKSTATT AUSGÄNGE

Die Zielgruppe des Generationenübergreifenden Bildungsworkshops sind öffentliche Institutionen, Akademiker und Nichtregierungsorganisationen in Erzurum. Das Hauptziel des Workshops besteht darin, eine gemeinsame Meinung über den Wandel zu schaffen, der in der Erwachsenen- und Kinderbildung mit

zunehmender Globalisierung und gleichzeitiger Weiterentwicklung der Technologie erlebt wird und erlebt werden sollte. An dem Workshop nahmen Teilnehmer aus 35 Organisationen teil. In dem Workshop, in dem Fokusgruppenarbeit als Methode festgelegt wurde, fanden Diskussionsrunden mit 6 Fokusgruppen zu halbstrukturierten Fragen statt.

Die halbstrukturierten Fragen in der Fokusgruppenstudie lauten wie folgt:

1. Was sind Ihre Erkenntnisse zur Situation der Kinder- und Erwachsenenbildung in der Türkei im Allgemeinen?
2. Was sind Ihre Erkenntnisse zur aktuellen Situation der Kinder- und Erwachsenenbildung in Erzurum und den Bildungseinrichtungen Erzurums?
3. Was sind die wichtigsten Determinanten der Erwachsenen- und Kinderbildung?
4. Wie kann die zunehmende Kluft zwischen den Generationen in kognitiver Hinsicht geschlossen werden?
5. Wie lässt sich Erwachsenenbildung im Zeitalter der Technik differenzieren?

Das im Workshop vorgestellte Governance-Modell zielte daher darauf ab, zwei Hauptpunkte zu klären: Was sind die Hauptproblembereiche in der generationenübergreifenden Bildung? Was kann getan werden, um generationenübergreifende Bildung effektiver zu gestalten und zu verwalten? An dieser Stelle ist es wichtig, dass beteiligte Institutionen und Organisationen ihre Lösungsvorschläge einbringen.

Die wichtigsten Problembereiche der generationenübergreifenden Bildung in der Türkei, die sich aus dem Workshop ergaben, sind folgende:

- Die kognitive Kluft zwischen Eltern und ihren Kindern nimmt zu.
- Bildung in der Türkei ist zu theoretisch. Der praktische Aspekt der Bildung wird ignoriert.
- Die berufliche Bildung ist in der Türkei unzureichend.
- Obwohl Pädagogen mit traditioneller Bildung ausgebildet werden, müssen sie der neuen Generation Bildung vermitteln.
- Bildungseinrichtungen werden nur als Institutionen zur Erlangung von Diplomen/Zertifikaten betrachtet.

Die wichtigsten Problembereiche in Erzurum, die im Workshop zur intergenerationellen Bildung auftauchten, sind folgende:

- Die physische Verfassung vieler Schulen ist für Workshops und Praktika nicht geeignet.
- Es gibt Ungleichheit zwischen den Schulen.
- Das Interesse Erwachsener kann nicht auf Themen wie Naturwissenschaften und Technik gerichtet werden.
- Ein wichtiges Hindernis für die Erwachsenenbildung besteht darin, dass Familien um ihren Lebensunterhalt bangen und Erwachsenenbildung als Luxus betrachten.
- Bildungseinrichtungen können nicht mit der Gesellschaft kommunizieren.
- Bildungseinrichtungen können nicht miteinander kommunizieren.

Die Hauptproblembereiche in Erzurum-Einrichtungen im Zusammenhang mit der generationenübergreifenden Bildung sind folgende:

- Viele Organisationen führen Schulungen für ihr eigenes Personal durch.

- Im Bereich der Ausbildung hat İŞKUR das NEET PRO-Projekt der Europäischen Union umgesetzt.
- Das Programm zur internationalen Bewertung erwachsener Kompetenzen (PIAAC) wird von İŞKUR in der gesamten Türkei durchgeführt.
- Die Provinzdirektion Erzurum des Ministeriums für Familie und soziale Dienste führt Schulungen durch, die Kommunikationsbrücken zwischen Eltern und Kindern bauen.
- Die Industrie- und Handelskammer von Erzurum ist in der Lage, alle Arten von Entscheidungen zur Erwachsenenbildung in der Kammerversammlung zu treffen und die Beiträge aller Mitglieder sicherzustellen.
- Das Mufti-Büro der Provinz Erzurum bietet Schulungen zur kindlichen Entwicklung für zukünftige oder aktuelle Väter an.

Während der Diskussionsrunden schlugen alle Teilnehmer nach einem Brainstorming zu Problembereichen und einer Bewertung ihrer eigenen organisatorischen Kapazitäten Lösungen zur Verbesserung der generationenübergreifenden Bildung vor. Die Hauptüberschriften dieser Lösungsvorschläge wurden wie folgt festgelegt:

- Es ist wichtig, Bildungskoordinatoren und -leiter auszubilden, die die Erwachsenenbildung leiten können. In diesem Sinne sollten Trainer zunächst geschult werden.
- Es ist notwendig, im ersten Schritt die Bedürfnisse der Erwachsenen abzubilden und die Teilnehmer entsprechend zu bestimmen. Andernfalls entsteht das Problem, dass die Personen, die STEAM-Schulungen wirklich benötigen, nicht an die Schulungsprozesse herangeführt werden können.
- Es sollten Plattformen geschaffen werden, um Erwachsenenbildung in der Gesellschaft bekannt zu machen. Ebenso wie die Ankündigung von Konzerten, Ausstellungen und Theaterstücken sollte jede neue Ausbildungsmöglichkeit den Menschen bekannt gegeben werden.
- Bürokratische und rechtliche Hürden vor Institutionen der Erwachsenenbildung sollten beseitigt und die Prozesse insbesondere für die Institutionen, die Bildung anbieten, so weit wie möglich erleichtert werden.
- Es ist wichtig, die Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen den Institutionen sicherzustellen. Hierzu sollten sowohl öffentliche als auch private Institutionen koordinieren und Kommunikationsnetzwerke aufbauen.
- Design-, Wissenschafts- und Technologiewerkstätten sollten in ganz Erzurum eröffnet werden. Auf diese Weise sollen sowohl Erwachsene als auch Kinder die Möglichkeit haben, sich in den Bereichen zu entfalten, die sie interessieren.
- Es ist wichtig, Räume zu gestalten, in denen Bildung in das Leben integriert werden kann. Bildungsräume und soziale Räume sollten miteinander verknüpft sein. So können Menschen aller Generationen gemeinsam und einfach Zugang zu Bildung erhalten.
- Es ist notwendig, kurzfristige Camps einzurichten, in denen Familien und Kinder gemeinsam an Naturcamp-Zentren teilnehmen können, die von der Provinzdirektion des Ministeriums für Jugend und Sport Erzurum in Kandilli gebaut werden sollen. Auf diese Weise kann auch eine staatliche Förderung der generationenübergreifenden Bildung erreicht werden.
- Die Koordinierung sollte mit dem vom Gouverneur von Erzurum durchgeführten Projekt „Lebenslanges Lernen“ sichergestellt werden. Auf diese Weise wird das Gouverneursamt in der Lage sein, institutionell Pionierarbeit für die Bildung zwischen den Generationen zu leisten.

- Die etablierte bürokratische Struktur der Türkei sollte proaktiv wirksamere Methoden der guten Regierungsführung nutzen. Das bürokratische System sollte so strukturiert sein, dass eine bessere Kommunikation und ein schnellerer Datenaustausch zwischen Organisationen zur generationenübergreifenden Bildung möglich sind.
- Es ist wichtig, die Unterschiede zwischen verschiedenen Organisationsvorschriften anzugehen, die das Management der generationenübergreifenden Bildung erschweren. Jede Stadt in der Türkei hat ein anderes Bildungserlebnis. Daher sollte eine lokal orientierte Steuerung der generationenübergreifenden Bildung verwirklicht werden. Es sollte eine enge Beziehung zwischen den Menschen vor Ort und den Trainern entsprechend den lokalen Prioritäten aufgebaut werden.