



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)



STEAM PLUS ÇOĞALTICI ETKİNLİĞİ VE NESİLLERARASI EĞİTİM ÇALIŞTAYI RAPORU



Sorumluluk Beyanı: "Bu proje, Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."

STEAM PLUS ÇOĞALTICI ETKİNLİĞİ
VE
NESİLLERARASI EĞİTİM ÇALIŞTAYI
RAPORU

Erzurum, 2023

Çalıştay Düzenleme Kurulu Başkanı ve Proje Koordinatörü:

Prof. Dr. Hüseyin DAŞTAN

Yayına Hazırlayan:

Doç. Dr. Burak BAŞKAN

STEAM PLUS ÇOĞALTICI ETKİNLİĞİ

VE

NESİLLERARASI EĞİTİM ÇALIŞTAYI RAPORU

16-17 Kasım 2023

Erzurum

ÇALIŞTAYIN AMACI, KAPSAMI VE YÖNTEMİ

Nesillerarası Eğitim Çalıştayı, Türkiye başta olmak üzere dünyada birçok ülkenin önemli gündem maddelerinden biri olan gençlik eğitimi ve yetişkin eğitimi konusuna çözüm odaklı bir yaklaşım geliştirmeyi amaçlıyor. Bu amaçla 2021 yılından bu yana yürütülen Steam Plus Projesi'nin kapanış etkinliği olarak da tasarlanan bu çalıştayın temel hedeflerinden biri, projenin yürütüldüğü ülkelerde ve Türkiye'de kuşaklararası eğitimin sorunlarını tespit etmek ve bu sorunları ortadan kaldırmaya yönelik çözüm önerileri sunmaktır.

Yönetişim tarzının toplumsal sorunların çözümüne yaptığı katkının bilinciyle Erzurum'dan kamu kurumu temsilcileri, akademisyenler ve sivil toplum kuruluşu temsilcileri yuvarlak masalar etrafında bir araya getirilmişlerdir. Söz konusu kamu kurumları ve sivil toplum kuruluşlarının ortak noktası ise çocuk/genç eğitimi ve yetişkin eğitimi konularıyla doğrudan ya da dolaylı ilişkileridir. Bu kurum ve kuruluşlardan bazıları icra makamı olarak eğitim alanında görev yapmakta geri kalanları ise eğitim süreçlerine çözüm odaklı pratik ya da entelektüel katkılar sunmaktadır.

Nesillerarası Eğitim Çalıştayı, bir nitel veri toplama yöntemi olan 'odak grup görüşmeleri yöntemi' kullanılarak farklı 6 gruba yapılmış yuvarlak masa toplantılarıyla gerçekleştirilmiştir. Odak grup görüşmeleri, küçük grupla/gruplarla moderatör arasında yapılandırılmamış görüşme ve tartışma şeklinde yürütülen ve grup dinamiğinden faydalanma, derinlemesine bilgi toplama ve düşünce üretme biçimleridir. Odak grup toplantılarında grubun/grupların her bir üyesini ilgilendiren bir konuda duygularını, düşüncelerini ve önerilerini anlamak amaçlanmaktadır.

ÇALIŞTAY DÜZENLEME KURULU VE ÇALIŞTAY KATILIMCILARI

Çalıştay Düzenleme Kurulu

Erzurum Teknik Üniversitesi- Doç. Dr. Hüseyin DAŞTAN (Çalıştay Başkanı ve Proje Koordinatörü)

Erzurum Teknik Üniversitesi- Doç. Dr. Mehmet Emirhan KULA (Üye)

Erzurum Teknik Üniversitesi- Doçent Doktor Burak BAŞKAN (Üye)

Erzurum Teknik Üniversitesi- Doç. Dr. İkram Yusuf YARBAŞI

Erzurum Olgunlaşma Enstitüsü - Murat YAKUT (Üye)

Çalıştayda Görev Alanlar

Erzurum Teknik Üniversitesi- Dr. Öğr. Üyesi Meryem EMRE AYSIN

Erzurum Teknik Üniversitesi- Yrd. Üyesi Sefa ÖZDEMİR

Erzurum Teknik Üniversitesi- Araştırma Görevlisi Muhammet MUTLU

Erzurum Teknik Üniversitesi- Araştırma Görevlisi Rıdvan AKIN

Erzurum Teknik Üniversitesi- Yüksek Lisans Osman KIZILER

Çalıştay Katılımcıları

Abdulhamit KOÇ - Erzurum Olgunlaşma Enstitüsü

Abdullah SAMANCI - Erzurum Ticaret ve Sanayi Odası

Adem KAYA - Erzurum Olgunlaşma Enstitüsü

Ahmet EFE - Yakutiye Gençlik Merkezi

Aydın SULUOĞLU - Atatürk Üniversitesi ATASEM

Ayşegül METE - Erzurum Teknik Üniversitesi Sürekli Eğitim Merkezi

Esengül TANHATUN - Aziziye Şehit Birol İli Bilim ve Sanat Merkezi

Ethem KARABULUT - Erzurum İl Müftülüğü

Feyzanur COŞKUN DİLBER - Erzurum Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü

Fulya ALAYBAŞI - Palandöken Sosyal Hizmetler Merkezi

Gaye SAATÇIOĞLU - Erzurum Bilim ve Sanat Derneği

Gökay ARSLAN - Remzi Seloğlu Bilim ve Sanat Merkezi

Halil İbrahim COŞKUN - İŞKUR

Halit ŞENGÜL - Erzurum İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Hanife ORHANGAZI - KUDAKA

Hikmet SERÇEMELİ - DSİ 8. Bölge Müdürlüğü Bölge Müdürlüğü

Mehmet Emin DAŞ - Erzurum Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü

Mehmet GÜZELBOYACI - Açı Koleji

Mehmet YAKUT - Dumlupınar İlköğretim Okulu

Melike ZEREN - DAP Bölge Kalkınma İdaresi Başkanlığı

Mevlana BAHŞI - DAP Bölge Kalkınma İdaresi Başkanlığı

Muammer KARADAŞ - Erzurum Olgunlaşma Enstitüsü

Muhammet ÖZDEMİR - Palandöken Halk Eğitim Merkezi

Mustafa ERGİNCAN - Bilim ERZURUM

Nursel KESKİN - Bilim ERZURUM

Onur BÜLBÜL - TÜİK Erzurum İl Müdürlüğü
Özkan YETKİN - Hamidiye Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
Rabia Arzu DALMIŞ - Aziziye Halk Eğitim Merkezi
Sedef YENİ - Erzurum Olgunlaşma Enstitüsü
Serkan TİMUR - KUDAKA
Süphan BÖLGE - Erzurum İl Milli Eğitim Müdürlüğü
Şakir AYDOĞAN – Atatürk Üniversitesi
Talip İÇÖZ – Erzurum İl Müftülüğü
Tolga HASTAOĞLU - TÜİK Erzurum Bölge Müdürlüğü
Ülkü DALAN - Aziziye Halk Eğitim Merkezi
Volkan AKKOYUNOĞLU - Yakutiye Halk Eğitim Merkezi
Yakup POLAT – Erzurum Büyükşehir Belediyesi
Yusuf GEDİK - İŞKUR

STEAM PLUS PROJE TAKDİMİ

Proje Başlığı

2020-1-TR01-KA227-ADU-098071

INTERGENERATIONAL LEARNING FOR ADULT LEARNERS THROUGH STEAM: FROM THE POINT OF HOFSTEDE'S 6D MODEL (STEAM PLUS)

Projenin Amacı

Bilginin sürekli değiştiği göz önüne alındığında, uzmanların yanı sıra sıradan vatandaşların da STEAM anlayışlarını güncellemeleri kritik önem taşıyor. STEAM uygulamaları sadece çocuklar için değil, her seviyeden yetişkinler için de hayat boyu öğrenme kaynağıdır. Bu proje, STEAM uygulamaları aracılığıyla yetişkinlerin aşağıdaki genel amaçlara ulaşmasını hedeflemektedir.

Becerileri Geliştirmek

Yaşam boyu öğrenme becerilerini geliştirmek ve bunları günlük yaşamda uygulamak.

Problem Çözme

STEAM aracılığıyla yetişkinlerin analitik düşünme, özgüven, kendini izleme ve sosyal problem çözme yeteneklerinin geliştirilmesi.

Sağlıklı Etkileşim

Sosyal yaşamda aile üyeleri veya diğer yetişkinlerle sağlıklı etkileşim sağlamak.

Bağımsız ve Sorumluluk Sahibi Olmak

Yetişkinlerin sosyal açıdan daha bağımsız ve sorumlu olma çabalarının artırılması.

İlgi Alanlarını ve Becerileri Geliştirmek

Gelişen ve dönüşen koşullara uygun olarak ilgi ve becerilerini geliştirmeleri.

Rehberlik ve Süpervizyon

Yaşam boyu öğrenme sürecinde başkalarına rehberlik ve gözetim sağlayacak donanıma sahip olmak.

Proje Hakkında Temel Bilgiler

“Kimseyi geride bırakmama” ilkesini benimseyen STEAM PLUS projesi, bütüncül bir yaklaşımla sürdürülebilir kalkınmaya katkıda bulunmayı amaçlamaktadır. Yetişkinlerin sahip olduğu beceriler, sürekli gelişen ve dönüşen günümüz dünyasının ihtiyaçlarına göre uyarlanmalı ve geliştirilmelidir. Projenin temel motivasyonu, kapsayıcı ve kaliteli eğitim sağlamak ve hayat boyu öğrenme fırsatlarını teşvik etmektir. Dijitalleşen dünyada yetişkin bireylerin teknolojiye ve bilimsel gerçeklere adaptasyonu zaman, maliyet ya da yaşam koşulları açısından bazı sorunları beraberinde getirmektedir. Özellikle örgün ya da yaygın teknik eğitim almamış yetişkinler bu sürece uyum sağlamak zorlanmaktadır. Küresel düzeyde yaşanan pandemi, bu zorlukların aşılması gerektiğini ve insanlığın daha yaratıcı düşünce ve davranışlara ihtiyacı olduğunu bir kez daha göstermiştir.

Yetişkinlerin kişisel ve sosyal gelişiminde kaçınılmaz hale gelen temel altyapıyı sağlayan STEAM (Science - Technology -Engineering -Arts -Mathematics) uygulamaları, yaratıcı uygulamalar çerçevesinde yeni bir çıkış yolu açıyor. Genellikle çocuklar için düşünülen STEAM uygulamalarının yetişkinler için yeniden yapılandırılması, yetişkinlerin değişen koşullara oldukça hızlı uyum sağlamasına olanak tanıyor. Multidisipliner STEAM yaklaşımı, emeklilerden düşük nitelikli bireylere ve dezavantajlı gruplara kadar istihdam edilebilirlik sorunu yaşayan pek çok yetişkin için yeni kapılar açıyor. Yaratıcılık temelli STEAM eğitimleri yetişkinlere sosyal hayatlarında, iş yaşamlarında ve problem çözme becerilerinde yeni bakış açıları kazandırıyor.

"Intergenerational Learning for Adult Learners through STEAM: From the point of Hofstede's 6D Model (Steam Plus)" projesi, Avrupa Birliği Erasmus Plus Yaratıcılık için Yetişkin Eğitimi Ortaklıkları bileşeni kapsamında fonlanan, yetişkin bireyler için STEAM müfredatı oluşturmayı amaçlayan yüz yüze ve çevrimiçi eğitimlerden oluşan bir projedir.

Projenin Fikri Çıktıları

- Kültür ve Yaratıcılık; STEAM Okuryazarlık Araştırması
- Yetişkinler için STEAM Modülü
- STEAM Plus Portalı

Fikri Çıktı 1: Kültür ve Yaratıcılık; STEAM Okuryazarlık Anketi

Günümüzde STEAM uygulamaları çoğu ülkede örgün ve yaygın eğitimde kullanılmaktadır. STEAM'in gerçekte ne anlama geldiği konusunda farklı fikirler geliştirilmiştir. Bu fikri çıktı kapsamında STEAM eğitiminin başarıları ve tuzakları üzerine uluslararası literatür derlenecek ve bir STEAM bilgi paketi oluşturulacaktır.

Yaratıcılık ve kültür arasında karşılıklı bir etkileşim vardır. Birçok teorik çalışmada kültür, yaratıcılık için bir katalizör olarak görülmektedir. Proje kapsamında STEAM odaklı ve ortak ülkeler için bir kültürel yaratıcılık portföyü hazırlanacaktır. Bu portfolyonun amacı, ortak ülkelerde kültürün yaratıcılığı nasıl şekillendirdiğini incelemek ve mevcut durumu ortaya koymaktır.

Ülkeler STEAM faaliyetlerini kendi koşullarına göre yürütmektedir. Bireyler yaşlarına veya faaliyet türüne göre kategorize edilmektedir. Bu noktadan hareketle yetişkin eğitime katılan kişilerin farklı yaş ve eğitim seviyelerinde olabileceği göz önünde bulundurularak sınıflandırmanın yaş ve mesleki deneyimden ziyade bilgi seviyesine göre yapılmasının daha anlamlı olacağı düşünülmektedir. Bu fikri çıktı kapsamında çok boyutlu ve çok kültürlü bir STEAM okuryazarlık anketi hazırlanacak ve ortak ülkeler bazında karşılaştırmalı olarak analiz edilecektir.

Fikri Çıktı 2: Yetişkinler için STEAM Modülü

Karmaşık sorunlara yaratıcı çözümler bulmak, Avrupa toplumunun temel gücü olan inovasyon için önemli bir girdi olarak görülmektedir. Ayrıca inovasyon, kişisel hayatı zenginleştiren, günlük zorluklarla başa çıkmayı sağlayan ve sosyal dayanışmayı teşvik eden bir insan kapasitesidir. Günümüz dünyasının her yönüne nüfuz eden ve onu besleyen STEAM, yaratıcı girişimlerin kurulmasına, kariyerlerin ödüllendirilmesine ve zenginleştirilmesine yol açan ekonomik kalkınmanın temelini oluşturmaktadır. Teknolojik alanda yaşanan dönüşümler kuşaklar arası iletişim zorluklarının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu zorlukların üstesinden gelebilmek için farklı yaş kategorilerindeki insanların birlikte etkileşime geçebileceği ve öğrenebileceği bir yaklaşıma ihtiyaç duyulmaktadır. Bu fikri çıktı kapsamında yetişkinler için nesiller arası öğrenmeyi teşvik eden bir STEAM modülü (aktivite seti) hazırlanacaktır. "STEAM plus" portalında yer alacak olan bu modül, yetişkinler için detaylı ve öğretici olacaktır. "Yaparak Öğrenme" yaklaşımı temel alınarak oluşturulacak bu modül, yetişkinlerin dışarıdan uzman desteği almadan yeni şeyler öğrenmelerine ve deneyimlemelerine olanak sağlayacaktır.

Fikri Çıktı 3: STEAM Plus Portalı

Projenin bu fikri çıktısı kapsamında pandemi gibi kriz dönemlerini fırsata dönüştürecek online ve hibrit bir dijital öğrenme platformu geliştirilecektir. Bütünleşik bir yapıda kurgulanan bu portal, alanında bir ilk olarak gelişme ve çoğalma potansiyeline sahiptir. Amaç, dünyanın farklı bölgelerinde yaşayan bireylerin STEAM deneyimlerini birbirleriyle paylaşmalarını sağlamaktır. Tüm yetişkin bireylerin kolayca erişebileceği sistematik bir yapıya göre tasarlanmış ve sıralanmış STEAM uygulamalarını içerecektir. Bu bileşende projenin ikinci fikri çıktısı kapsamında üretilen modüller görselleştirilecektir. Proje süresince ve sonrasında üretilen her türlü içerik bu bileşen kapsamında oluşturulacak portal üzerinde yer alacaktır.

Pilot Çalışma: Hedef kitle için belirlenen kişilere A1 ve A2 seviyesinde STEAM eğitimi verilecektir. Eğitimler tamamlandıktan sonra katılımcıların STEAM konusundaki özel ilgi alanları belirlenecek ve bu ilgi alanlarına göre katılımcılara B1 ve B2 seviyesinde eğitimler verilecektir. B1 ve B2 eğitimlerinin ardından gönüllülük konusunda bilgilendirme seminerleri gerçekleştirilecek. Katılımcılar arasından seçilen grup C1, C2 ve D1, D2 eğitimlerini tamamlayarak STEAM plus gönüllüsü olacaktır.

Projenin Süresi ve Bütçesi:

24 Ay / 164.934 Avro.

Proje Ortakları:

- Erzurum Teknik Üniversitesi, Türkiye (Koordinatör)
- Erzurum Olgunlaşma Enstitüsü - Türkiye
- Erzurum Bilim ve Sanat Derneği, Türkiye
- Deneyim Atölyesi - Finlandiya
- Linz Üniversitesi - Avusturya

ÇALIŞTAY SUNUŞ

1. Konuşma: Prof. Dr. Hüseyin DAŞTAN | Proje Koordinatörü

STEAM PLUS Kapanış Etkinliği programına hepimiz hoş geldiniz!

Mucitpark içerisinde bir etkinlik alanımız mevcuttur. Sizleri sunumlar sonrası bir an önce bu bilim ve eğitim alanına yönlendirmek istiyoruz. Yakın gelecekte Mucitpark içerisinde yine çok çeşitli atölyelerimiz olacaktır. Bugünkü konuşmamda öncelikle “STEAM PLUS Projesi’ne başlarken temel motivasyonumuz neydi? Bu proje kapsamında neler yaptık? Gelecekte bizi neler bekliyor?” gibi konulardan kısaca bahsedeceğim.

STEAM dediğimiz şey; aslında Science (Bilim), Technology (Teknoloji), Engineering (Mühendislik), Arts (Sanat) ve Maths (Matematik) kelimelerinin baş harflerinden oluşan bir eğitim yaklaşımıdır. Geleneksel eğitimde bu modüllerin her biri tek başına anlatılmaktadır. Örneğin, bilim, fen, mühendislik birbirinden ayrı olarak tek başlarına anlatılmaktadır. Farklı alanların eğitimleri birbirinden kopuk şekilde verilmektedir. Tam da bu noktada STEAM yaklaşımında bu parçalar birleştirilerek ele alınmaktadır.

Peki, bizim bu noktadaki motivasyonumuz nedir? Belki birçoğunuzun çocuğu, torunu ya da çevresindeki insanların ilköğretim ve ortaöğretim seviyesindeki çocukları, buna benzer eğitimlere katılmaktadır. Bu eğitimler halk arasında daha çok robotik ve kodlama diye bilinmektedir, fakat bu eğitimler aslında sadece robotik ve kodlamadan ibaret değildir. Bu gibi eğitimler, çocuklar üzerinde gitgide yaygınlaşmaktadır. Mucitpark ya da diğer kamu eğitim kurum ve kuruluşları, gençlere yönelik birçok eğitim programları düzenlemektedir. Fakat STEAM yaklaşımı, sadece çocuklarla sınırlı kalmaması gereken bir eğitim modelidir. Bu noktada, 25 yaş ve üstü bireylerin de birtakım kazanımlar elde edebileceği, mesleki deneyim ve tecrübelerini artırabileceği ve çocuklarıyla sağlam bir bağ kurabileceği bir eğitim modeli oluşturma fikri, bu projede başlangıç noktası olmuştur. Bu anlamda gerek Türkiye’de gerekse Avrupa’da önemli bir eksiklik tespit edilmiştir.

Buradaki temel sorular şunlardır: Acaba yetişkinler için böylesi bir müfredat mevcut mudur? Bu işe başlamak isteyen bir yetişkin nereden başlamalıdır? Bu yetişkinler nasıl bir yol izlemelidir? Bu yetişkinlere bizler rehberlik edebilir miyiz? Bu sorulardan hareketle; Avusturya’dan, Finlandiya’dan ve Slovakya’dan ortaklarımız ve Türkiye’den Erzurum Olgunlaşma Enstitüsü ve Erzurum Bilim Sanat Derneği ile birlikte Erzurum Teknik

Üniversitesi olarak bir Avrupa Birliği projesi de formatına dönüştürme kararı aldık. Söz konusu projemiz Avrupa Birliği tarafından desteklendi ve proje kapsamında faaliyetlerimize başladık.

Temel hedef gruplarımız 25-49 yaş ve 50 yaş üstü yetişkinler olarak belirlenmiştir. Bizler zaten bu eğitim modelinin çocuk versiyonunu gerçekleştiriyorduk. Bu anlamda yetişkinler için de bir müfredat hazırlama hedefiyle yola çıkmıştık. Bu çerçevede 3 fikri çıktı belirlenmiştir.

Bu fikri çıktılardan bir tanesi, kültür ve yaratıcılıktır. Bu noktada şu soruya cevap aranmıştır: Yabancı ülkelerde yapılan böylesi faaliyetler ve Türkiye’de yapılan faaliyetler arasında kültürün bir etkisi var mıdır? Yani yaratıcılık ya da inovasyon üzerinde kültür bir etkiye sahip midir? Hani hep şunu duyuyoruz; “Finlandiya eğitim sistemi çok başarılıdır. Finlandiya’da şöyle bir eğitim sistemi uygulanmaktadır? Finlandiya’daki çocuklar çok başarılıdır.” Acaba bu başarılar bir kültürel farkındalıktan mı kaynaklanmaktadır? Eğitim sistemine bakış açımızdan mı kaynaklanmaktadır? Buradan hareketle Avusturya, Almanya, Finlandiya, Slovakya ve Türkiye’de kültürel etmenlerden kaynaklanan bir farklılığın olup olmadığını anlamaya çalıştık. Bunun için bir portfolyo hazırladık ve çeşitli sorunlar ekseninde ülkeler arasındaki bu farklılıkları anlamaya çalıştık. Sonrasında bir STEAM Okur Yazarlığı Anketi oluşturduk. Evet, biz STEAM’i sürekli duyuyoruz, gelecekte daha da fazla duyacağız. Belki önümüzdeki 10 ya da 20 yıl içerisinde bu kavram hayatımızın bir parçası olacak.

Günümüzde artık teknoloji o kadar hızlı ilerliyor ki, işte akşam yatıp sabah kalktığınızda yeni bir uygulamayla karşı karşıya kalıyoruz. Bu dönemin çocukları, artık dijital bir çağın içerisinde doğuyorlar ve çok çeşitli dijital teknolojilerin içerisinde büyüyorlar. Dolayısıyla onların konuştuğu dil ile biz yetişkinlerin konuştuğu dilin aynı olması gerekiyor ki sağlam bir iletişim kurabilelim.

Çocuklarımız bizim bundan 30 yıl önce oynadığımız oyunları artık oynamıyorlar. Bizim yıllar önce kullandığımız söylemlerle hayatlarına devam etmiyorlar. Çocuklar oynadıkları bir bilgisayar oyunu üzerinden bizlere sorular sormaya başlıyorlar. Bir çocuk, Arduino üzerinden bir şey geliştiriyorsa bunun üzerine sizinle konuşuyor ya da yapay zekâdan bahsetmeye başlıyor. Sosyal medyada gördüğü bir şeyi bizimle konuşmak istiyor. Eğer biz veliler, ebeveynler, yetişkinler bunlara cevap veremezsek, bir süre sonra artık çocuklarla olan bağımız kopmaya başlayacaktır. Bu sadece bir anne ya da babanın değil, altmışlı yaşlarında emekli olmuş bir dedenin, babaannemin ya da anneannenin de sorunudur.

Peki, biz bu bağı kurarken STEAM’i nasıl kullanabiliriz? Biz yetişkinleri eğitirsek, farklı nesiller birlikte etkinlik yapmaktan daha mı fazla keyif alacaklar? Bu hususları ben kendi çocuklarımla da tecrübe ediyorum. Beraber yaptığımız etkinliğin kalıcılığı ve onlarda yarattığı mutluluk daha fazla oluyor. Evet, hepimiz günlük hayatlarımızda oldukça meşgulüz, pek çok işlerimiz var. Fakat diğer taraftan da birlikte kaliteli zaman geçirmenin altını doldurabilir miyiz diye düşünüyoruz. Yani, yetişkinleri de eğiterek arada bir köprü kurabilmek mümkün müdür?

Bu noktada STEAM Okur Yazarlığı Anketi ile beraber, STEAM alanlarında ne seviyede olduğumuzu anlamaya çalışıyoruz. Burada bahsedilen şeyler kesinlikle ütopyik şeyler değildir. Diyelim ki Mucitpark'ta bizim ilkokul ikinci sınıftaki bir çocuğumuz üç boyutlu modelleme yapabiliyor ya da basit düzeyde kod yazabiliyor. Şimdi bunu 40 yaşındaki biri belki daha da rahatlıkla yapabilir.

Bu noktada şunu göstermeye çalışıyoruz: Altıncı sınıftaki bir öğrenci mühendislik üçüncü sınıfında verilen bir çizim sorusunu yapabiliyor. Bu noktada yetişkinlerde de benzer bir motivasyonu yaratmaya çalışıyoruz. Bunun için de öncelikle okuryazarlık anketi oluşturuyoruz. Söz konusu kavramları daha önce duymamış olabilirsiniz. Bu yüzden ne kadarını duyduğunuzu anlamaya çalışıyoruz. Hâlihazırda da bu süreç devam etmektedir.

Söz konusu anketi oluşturduktan sonra, ortaklarımızla beraber bir modül gerçekleştirdik. Yani eğitimleri A1, A2, B1, B2, C1, C2 şeklinde kurlara böldük. Böylece A1 A2, B1 B2'den oluşan temel seviye sonrası istediğiniz bir uzmanlık alanına sizi yönlendirebilme fırsatı elde edeceğiz.

Eğer "Ben STEAM içerisinde bilim alanında iyi değilim ama sanat alanında kendimi geliştirmek istiyorum" diyorsanız, C programını sanat üzerinden icra edebiliyorsunuz. Bu modülü bütün ortaklarımız hazırladılar. Sonra bunları tek bir format haline dönüştürdük ve projenin üçüncü fikri çıktısı olan STEAM PLUS Portalı üzerine yerleştirdik. Ayın sonu itibarıyla www.steameu.org adresine giren her bir yetişkin, nereden başlayacağını, hangi etkinlikleri yaparak A1'i bitireceğini, hangi etkinliklerle A2'yi bitireceğini ve bu eğitimlerini nasıl ilerletebileceğini bilecek. Bu eğitimle alakalı bütün dökümanlara bu site üzerinden ulaşabileceksiniz. Söz konusu sitede her bir etkinliği nasıl yapacağınızı, etkinlik için gerekli malzemelerin neler olduğunu, o etkinlik sürecinde sizin ya da çocuklarınızın kazanımlarının neler olacağını Türkçe ve İngilizce seçenekleriyle bulabileceksiniz.

Projenin sonuna yaklaştık, fakat biz bunu bir başlangıç olarak kabul ediyoruz. Bu projenin çıktılarında bir tanesi de bir gönüllü ağı kurmaktır. Bu gönüllü ağı şu şekilde çalışacak: Önümüzdeki dönemde Mucitpark'ta tıpkı çocuk eğitimleri gibi yetişkin eğitimlerini de başlatacağız. Bu projenin çıktılarını temel alarak, bu modüllere göre artık yetişkinleri de ekleyeceğiz. Bu eğitimleri almış olan bireyler için, STEAM portalında bir gönüllü ağı kuruyoruz. Yani şunu söylüyorsunuz: "Ben bu topluma faydalı olmak istiyorum. Etrafımda 10 tane çocuk var. Ben A1 eğitimlerini aldım. Ben bu A1 eğitimlerini 8 ya da 10 çocuğa verebilirim." Ya da "Sanat konusunda gayet yetenekli birisiyim. Çalışıyorum. Üretiyorum. Bu konuda eğitimler verebilirim." diyorsunuz. Portala giriyorsunuz. Portaldan tanımlama yapıyorsunuz. Hangi gün, hangi saatte ve nerede müsait

olduğunuzu belirttikten sonra, belirlediğiniz bir yerde (Erzurum Teknik Üniversitesi ya da sizin tercih ettiğiniz herhangi bir okulda) eğitim veriyorsunuz. Bu eğitimin akreditasyonunu biz STEAM PLUS ekibi olarak yapıyoruz. Yani sizin başvurunuzu onaylıyoruz. Bu başvuruyu onayladığımız zaman ise bu eğitim bütün çocuklar ve yetişkinler için seçilebilir hale geliyor.

Bizim her zaman bir mottomuz var: Biz yüzeysel ve göstermelik bir eğitim yapmıyoruz. Örneğin gönüllümüz A1 eğitimini verecekse, bunu haftalara böler. Bir kısmını bu hafta verir, diğer kısımlarını ilerleyen haftalarda verir. Yani çocuk portal üzerinden eğitimleri çevrimiçi ya da yüz yüze olarak takip ederken bütün süreci tamamlaması gerekir ki sertifika alabilsin. Bunu neden yapıyoruz? Çünkü STEAM eğitimleri pahalı eğitimlerdir. Yani bir STEAM atölyesi kurmak bugün gerçekten büyük bir maliyet gerektirmektedir. Her okulun, her bireyin kendi alanında böyle atölyeler kurması gerçekten zordur. Ayrıca bu konuda yetişmiş eleman bulmak da oldukça zordur. Söz gelimi Mucitparkta bu eğitim sistemi 50 kişiyle gerçekleştirilmektedir. Dolayısıyla burada yapmak istediğimiz şey, hepimizin bu işin bir ucundan tutmasıdır.

Bu proje, bir sosyal sorumluluk projesidir. Günün sonunda, Mucitpark'ta 400 öğrenci eğitebilmekteyiz. Ama neden bu sayı 4 bin olmasın? Bu şehirdeki yetişkinler ve bütün çocuklar, yani isteyen herkes (ister hobi amaçlı olarak baksın isterse mesleki deneyim ya da tecrübesini arttırmak için baksın), bu imkânlardan yararlanmalıdır.

Bu yola gönüllü ağız ile yeni çıkıyoruz. Öncelikle sistemi kurduk, bir sonraki dönem alacağımız öğretmenlerle beraber bu yolu beraber yürüyeceğiz Tabii istiyoruz ki daha fazla gönüllünüz olsun, bu işe katkı sağlayacak daha fazla insan gücüne sahip olalım. Sizler bugün buradasınız, ama etrafınızdaki bu işlere meraklı olan insanları bu projeye yönlendirebilirsiniz. Evinizde babanız, amcanız, dayınız emekli olmuş oturuyor olabilir. Gerçekten bir şeyler yapmak isteyen, çocukları seven yetişkinlere yönelik bir şeyler anlatmak, onlarla sosyal bir ilişki kurup onlara birtakım kazanımlar kazandırmak temel hedeftir.

Bugünkü programımız kapsamında, proje içerisinde bir pilot eğitim gerçekleştirdik. Bu modüllerin ve eğitimlerin etkinliğini anlamak ve bir problem olup olmadığını görmek ve geri bildirimler almak için 20 kişilik bir gruba bir pilot uygulama yaptık. Bu pilot uygulamaya katılan yetişkinlerimiz için birazdan bir sertifika törenimiz olacaktır. Ayrıca yine kapanış etkinliği kapsamında bir hafta boyunca bir fikir yarışması düzenledik. Bu fikir yarışmasının finalini ise dün akşam yaptık. Bu konuda yeni fikirler çıkar mı? Bıraktığımız yerden nasıl devam edebiliriz? Bu sorulara cevaplar arıyoruz. Bu kapsamda genç arkadaşlarımız, bir hafta boyunca gece gündüz çalıştılar ve çok güzel fikirler ortaya çıkardılar. Bugün onların birinci, ikinci ve üçüncülerinin ödül töreni olacaktır.

Daha sonra da hepinizi sizler için hazırladığımız küçük ama etkili deney stantlarımızda ağırlayacağız. Bu deneylere katılmanızı özellikle arzu ediyoruz. Bir şeye dokunduğunuz zaman, onu deneyimlediğimiz zaman daha iyi anlayabileceğinizi biliyoruz. Yani bunun için de bu deneyleri denememiz gerekiyor. Böylesi fırsatları dönem içerisinde sizlere daha fazla sunacağız.

Son olarak, yine nesiller arası eğitim kapsamında STEAM eğitimlerinin yetişkin eğitime entegrasyonu konusunda ne yapılabileceğini sorguladık. Erzurum'daki tüm yetişkin eğitimi veren kurumları ve STEAM eğitimi veren kuruluşları bir araya getirerek bir çalıştay düzenledik. Amacımız şuydu: Hepimiz aslında kamu kurumları özel sektör olarak bir takım görevlerimiz var. Bunları yerine getirmeye çalışıyoruz. Ama diğer taraftan çağ değişiyor, teknoloji değişiyor. Bu değişimlere eğitimciler olarak bizler gerçekten hazır mıyız? Bu alanda birlikte hareket edebilir miyiz? STEAM'in yetişkin eğitime entegrasyonu konusunda birlikte hareket edebilir miyiz? STEAM eğitimlerini yaygınlaştırabilir miyiz? Bu konularda bir beyin fırtınası yaptık ve çalıştayın sonuçlarını bugün size Doç. Dr. Burak BAŞKAN hocamız takdim edecektir.

Burada bahsedilen eğitim içeriklerinin tamamına bu ayın sonu itibariyle www.steempluseu.org adresi üzerinden ücretsiz olarak ulaşabileceksiniz. Bu portal kapsamında verilecek tüm eğitimler ve içerikler tamamen ücretsizdir. Bu portalı dilediğiniz gibi kullanabilirsiniz. Bunun dışında da yine bu portal üzerinden bize geri dönüş sağlayabilirsiniz. Sizler için yapabileceğimiz ya da değiştirmemizi önerdiğiniz herhangi bir şey olursa bunu memnuniyetle karşılız. Hatta bunu geliştirebilmemiz için sizin de desteğinize ihtiyaç duyuyoruz. Hepinize teşekkür ediyorum!

2. Konuşma: Doç. Dr. Burak BAŞKAN | Proje Araştırmacısı | Erzurum Teknik Üniversitesi

Değerli katılımcılarımız, hepiniz hoş geldiniz!

Erzurum'un nesiller arası eğitimle gerek doğrudan gerekse dolaylı olarak ilgili olan bütün kurumlarının temsilcileri bir yuvarlak masa etrafında toplandılar. Bu çalıştayda gerek Türkiye'nin genel eğitim sorunları gerekse Erzurum'a has yerel eğitim sorunları üzerine fikir alışverişinde bulundular. Ortaya, pek çok çözüm önerilerinden oluşan bir sonuç raporu çıktı. Ben ise bugün sizlere bu sonuç raporunu sunmaya çalışacağım. Türkiye'de eğitimin genel durumuna bakıldığında ortaya çıkan ilk tespit, STEAM PLUS projesinin ortaya çıkışına sebebini de oluşturan, ebeveynleriyle çocuklar arasında ortaya çıkan bilişsel uçurumdur. Günlük hayatta da deneyimlendiği üzere, yeni nesil henüz 2, 3 yaşlarından itibaren tablet, bilgisayar ve akıllı cep telefonlarıyla tanışmaktadır. Oysa 40'lı yaşlarına erişmiş nesil bu teknolojik aletlere çok sonraları erişebildi. Yani bu nesiller, hayatlarında teknolojinin çok fazla yer kaplamadığı bir hayatı da deneyimledi. Dolayısıyla çocuklar ve gençler ile aradaki mesafe gittikçe açılmaktadır.

Bu durumun doğan sonucu, ebeveynler adeta çocuklarıyla ayrı dünyaların insanları olmaktadır. Bu olumsuz durumun nasıl ortadan kaldırılabiliyor? Esasen STEAM PLUS Projesi, tam olarak bu soruya cevap verebilmek amacıyla ortaya çıkan ve hâlihazırda bu amaca hizmet eden bir projedir.

Önemli bir diğer tespite bakıldığında, Türkiye'de eğitimin fazlasıyla teorik olduğu görülmektedir. Yani teorik eğitim, pratik eğitimle desteklenememektedir. Herkesin aşına olduğu bir cümle vardır: "Türkiye'de eğitim ezberle dayalı." Teorik kısım da ezberleme şeklinde verilmektedir. Çocuklar sınavlara kadar tüm bilgileri ezberlemekte ve sınavdan sonra ezberledikleri bilginin tamamını unutmaktadırlar. Yani bugünlere neredeyse hiçbir bilgi kalmamaktadır. Dolayısıyla eğitimin mutlaka uygulamalı bir metotla verilmesi gerekmektedir. Tam da bu noktada Mucitpark oldukça önemli bir işlev görmektedir.

Bir diğer tespite göre Türkiye'de mesleki eğitimin oldukça yetersizdir. Meslek Liseleri, zorla ya da mecburiyetten gidilecek yerler olarak görülmektedir. Mesleki eğitim çok fazla önemli görülmemektedir. Bütün gençler düz liseleri bitirmeye çalışmaktadır. Bilindiği gibi, düz liseler üniversiteye gidemeyen gençlere mesleki anlamda hiçbir şey katmamaktadır. Söz gelimi herkesin inşaat mühendisi ya da bilgisayar mühendisi olduğu bir ortamda teknikerlik işini kim yapacaktır? Buradan hareketle Türkiye'de ciddi bir ara eleman ihtiyacı vardır ve bu ihtiyaç karşılanamamaktadır. Bunun en önemli sebebi, mesleki eğitimin nitelikli olmamasıdır. Dolayısıyla mesleki eğitimin Türkiye'de bir adım daha öne geçmesi gerekiyor. Bu anlamda STEAM PLUS Projesi, gençlere ve yetişkinlere mesleki bir eğitim verme anlamında oldukça önemli bir işlev yerine getirmektedir.

Çalıştaydaki önemli tespitlerden biri de eğitimcilerin mevcut bilişsel durumu ile alakalıdır. Eğitimcilerin önemli bir kısmı geleneksel eğitimle yetişmiştir. Buna kendimi de dâhil ediyorum. Fakat yeni nesiller bambaşka eğitim metotlarıyla ve teknolojik imkânlarla yetişmektedir. Dolayısıyla eğitimcilerin sürekli olarak kendilerini güncellemeleri ve geliştirmeleri gerekmektedir. Diğer taraftan Türkiye'deki eğitimcilerde ne yazık ki bir kendini güncelleyememe sorunu vardır. Kendilerinden bambaşka bir şekilde hayatı algılayan çocuklara geleneksel metotlarla yaklaşmaya çalışmaktadırlar.

Dahası, Türkiye'de ne yazık ki hem üniversiteler hem de çok çeşitli mesleki kurslar yalnızca diploma ya da sertifika alınacak yerler olarak görülmektedir. Diploma ya da sertifika, aslında alınan eğitimin, eğitim neticesinde elde edilen yeterliliğin bir kanıtıdır. Fakat öyle bir duruma gelinmiştir ki, artık diploma ya da sertifika alma durumu başlı başına bir amaç haline gelmiştir. Eğitim neticesinde ne öğrenildiğinin bir önemi kalmamıştır. Örneğin, birçok öğrenci çeşitli derslerde devamsızlık sıkıntısı yaşamaktadır. Yani bu öğrenciler için bir şeyler öğrenmek çok fazla önemli değildir. Tek amaç, mezun olup diploma almaktır.

Peki eğitimin Erzurum özelinde ne gibi problemleri vardır? Öncelikle, pek çok okulda fiziki durum, bir laboratuvar oluşturmaya müsait değildir. Bu anlamda iyi okullarımız vardır ama bunların sayısı fazla değildir. Dolayısıyla Erzurum'un tüm okullarında böylesi olanaklar olduğunu söyleyemeyiz. Bu anlamda okulların fiziki imkânlarının artırılması oldukça önemlidir. Okullar arasında büyük bir eşitsizlik vardır. Buradaki birçok ebeveyn çocuklarını yalnızca belirli okullara göndermeye çalışmaktadır. Çocuklarının belirli okullara gitmesini ise istememektedir. Bu yüzden, fırsat eşitliği anlamında bütün okullar birbirine eşit olmalıdır.

Bunun yanında Erzurum'da yetişkinler, bilim ve teknoloji gibi konulara çok fazla ilgi göstermemektedir. Bu kişiler, sadece çocuklarına yardımcı olmak için mecburen bilim ve teknoloji ile ilgilenmek zorunda kalmaktadırlar. Yani gönüllü bir ilgi yoktur. Böyle bir motivasyonları olmadığı için de kesinlikle bilim ve teknoloji ile alakalı eğitimler almak istememektedirler. Bu noktada STEAM PLUS Projesi'nde, yetişkinleri de bilimsel eğitime yönlendirmek gibi bir amaç vardır. Bu anlamda proje, oldukça önemlidir. Bunun yanında ailelerin geçim kaygısı da teknoloji ilgisinde önemli bir belirleyicidir. Pek çok yetişkin oldukça yorgun bir şekilde eve gelmektedir. O saatten sonra, eğitim bu kişiler için bir lükse dönüşmektedir. İşte bizlerin bu ilgiyi, bilim ve teknolojiye yönlendirmemiz gerekmektedir. Çünkü hayat değişiyor. Herkesin birer mesleği var ve o meslekte de artık yeni teknolojiler ortaya çıkıyor. Dolayısıyla ebeveynlerin de bilim ve teknoloji konusunda ilerlemesi gerekmektedir.

Bunun yanında, eğitim kurumlarının hem birbirleri ile hem de toplumla olan iletişimlerinde ciddi sorunlar vardır. Dolayısıyla gerek diğer kurumlarla gerekse halkla daha iyi bir iletişimin kurulması gerekmektedir. Özellikle kurumlar arasındaki informal iletişimi (yani yasal mevzuattan kaynaklanan iletişim yanında) geliştirmenin yollarının aranması gerekmektedir.

Peki, Erzurum'daki kurumlar nesiller arası eğitim konusunda ne durumdadırlar? Yani Erzurum'da yetişkin eğitimiyle ilgili herhangi bir faaliyet yürütülmekte midir? Bu noktada çalışmaya katılan pek çok kurum temsilcinin ortak tespiti şu şekilde olmuştur: Erzurum'daki kurumlar genellikle yalnızca kendi çalışanlarına yönelik yetişkin eğitimleri vermektedirler. Fakat kurum dışındaki insanlara yönelik çok fazla eğitim faaliyeti yerine getiren kurum ne yazık ki yoktur.

Bunun yanında iyi örnekler de vardır: Bunlardan bir tanesi İŞKUR. Avrupa Birliği projesi kapsamında İŞKUR, hâlihazırda eğitim almayan ya da herhangi bir işte çalışmayan gençlere yönelik bir eğitim faaliyeti yürütmektedir. Bu anlamda, söz konusu proje oldukça önemlidir. Bunun yanında İŞKUR, yetişkinlerin mevcut yeteneklerinin neler olduğunu belirlemek, yetkinliklerini tespit etmek ve ne tür eğitimlere ihtiyaç duyacaklarını öğrenmek amacıyla araştırma yürütmektedir. Bu araştırma, yetişkinlerimizin bilimle ve teknolojiyle ne kadar ilgili olduğunu ölçmeye çalışmaktadır. Bu noktaları tespit etmek, yetişkinlere yönelik bir eğitim müfredatı dizayn etmenin ilk koşuludur. Yani mevcut durumumuz nedir? Öncelikle bu noktanın tespit edilmesi gerekiyor ki, buradan hareketle yeni ve özgün bir eğitim programı tasarlanabilsin.

Ayrıca, Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı ebeveynlerle çocuklar arasında bir iletişim programı ortaya koymaktadır. Erzurum Ticaret ve Sanayi Odası'nda özellikle oda meclislerinde yetişkin eğitime yönelik her türlü desteğin verileceği ve kurumun bu alt yapıya sahip olduğu belirtilmiştir. Erzurum İl Müftülüğü ise hâlihazırda babalara ve baba adaylarına yönelik bilinçlendirme eğitimleri vermektedir. Prof. Dr. Hüseyin DAŞTAN'ın da belirttiği gibi Mucitpark eğitimleri de yetişkin eğitimi anlamında önemli bir sorumluluk üstlenmektedir.

Son olarak, az önce bahsedilen sorunları çözmeye yönelik öneriler nelerdir? Öncelikle STEAM PLUS Projesi'nin temel amaçlarından bir tanesi, geleceğin eğitim liderlerini yetiştirmektir. Eğitime öncülük edebilecek liderler yetiştirmek, oldukça önemlidir. Bu sayede eğitim, toplumun geneline yayılabilecektir.

Bu noktada önemli önerilerden bir tanesi yetişkinler için bir ihtiyaç haritasının çıkarılmasıdır. Netice itibarıyla her yetişkinin teknoloji ile ilişkisi birbirinden farklıdır. Bazıları teknoloji ile daha iç içe bir meslekte çalışmaktadır. Bazılarının ise hiçbir şekilde teknoloji ile günlük hayatta bir etkileşimi yoktur. Dolayısıyla bir

ihyaç haritasının çıkarılması ve yetişkinlere yönelik eğitimlerin bu ihyaç haritasına göre şekillendirilmesi önemli önerilerden bir tanesidir.

Bunun yanında yetişkinler için eğitimlerin topluma duyurulamaması, ciddi bir sorundur. Sizler, bir yetişkin olarak herhangi bir alanda eğitim almak istiyorsunuz. Bu durumda çeşitli eğitim imkânlarının nerelerde ve ne zaman verildiğini nereden bilebilirsiniz? Hâlihazırda bunlara ulaşabileceğiniz bir platform bulunmamaktadır. Dolayısıyla bu platformların oluşturulması önemli bir adımdır. Nasıl ki sinema ve tiyatroların hangi günlerde açık olduğunu bildiren platformlar varsa, yetişkin eğitimi için de benzer platformların oluşturulması bir elzendir.

Ayrıca birçok kurum, yetişkin eğitiminin önündeki hukuki ve bürokratik engellere dikkat çekmektedir. Yetişkin eğitimi konusunda her türlü engelin ortadan kaldırılması ve süreçlerin mümkün olduğunca hızlı ve sade bir şekilde ilerlemesi gerekmektedir. Bilhassa kamu kurumlarının daha geniş bir hareket alanına sahip olmaları gerekmektedir. Kurumlar arasında, özellikle gayri resmi iletişimin önündeki engellerin kaldırılması gerekmektedir.

Erzurum genelinde birçok eğitim kurumunda ve özellikle de üniversitelerde tasarım, bilim ve teknoloji atölyelerinin kurulması elzendir. Bu atölyeler Erzurum'un birçok ihtiyacını karşılayacaktır. Özellikle Erzurum'da STEAM eğitimlerinin verilebilmesi açısından oldukça önemli bir adım olacaktır.

Eğitimin hayata dâhil edilebileceği mekânların tasarlanması, yine önemli konulardan bir tanesidir. Birçok Batılı ülkede şehirlerin üniversiteler ve çeşitli eğitim kurumları etrafında oluşturulduğunu görüyoruz. Söz gelimi, İngiltere'deki Oxford Üniversitesi, Oxford şehrinde şehrin merkezinde kurulmuştur. Bütün şehir bu eğitim kurumunun etrafında oluşmuştur. Yani odakta eğitim vardır. Bizim de eğitim kurumlarımızı hayata entegre etmemiz gerekmektedir. Yani bir eğitim kurumunun etrafında birbirinden farklı proje ve etkinliklerin hayata geçirilebileceği alanlar olmalıdır.

Bunun yanında Gençlik ve Spor Bakanlığı hâlihazırda Kandilli mevkiinde bir kamp inşa etmektedir. Bu kampta gelecekte ebeveynlerle öğrencilerin bir arada eğitim alabileceği kampların düzenlemeleri açısından oldukça önemlidir.

Son olarak, Erzurum Valiliği hayata geçirdiği 'Hayat Boyu Öğrenme Projesi' ile yetişkin eğitime ve nesiller arası eğitime önemli bir katkı sağlamaya çalışmaktadır. Bu sayede nesiller arası eğitime bir çerçeve çizilmektedir. Erzurum'daki diğer eğitim kurumlarının da, Erzurum Valiliği ile eşgüdüm halinde, nesiller arası eğitime ağırlık vermesi gerekmektedir.

Dileğimiz odur ki STEAM PLUS Projesi, yakın gelecekte yetişkin eğitimi alabilmeniz için ve çocuklarınızla aranızdaki mesafenin en aza indirilebilmesi için oldukça önemli işlevi yerine getirir.

Beni dinlediğiniz için hepinize teşekkür ediyorum!

ÇALIŞTAY ÇIKTILARI

Nesillerarası Eğitim Çalıştayı'nın hedef kitlesi Erzurum'da yer alan kamu kurumları, akademisyenler ve sivil toplum kuruluşlarıdır. Çalıştayda temel hedef, artan küreselleşme ve eşzamanlı olarak gelişen teknoloji ile birlikte yetişkin ve çocuk eğitiminde yaşanmakta olan ve yaşaması gereken dönüşüm konularında ortak bir aklın oluşturulabilmesidir. Çalıştayda 35 kurumdan katılımcı yer almıştır. Yöntem olarak odak grubu çalışmasının belirlendiği çalıştayda 6 odak grubu ile yarı yapılandırılmış sorular etrafında yuvarlak masa tartışmaları gerçekleştirilmiştir.

Odak grup çalışmasında yer alan yarı yapılandırılmış sorular şunlardır:

1. Çocuk ve yetişkin eğitiminin Türkiye genelindeki durumu konusunda tespitleriniz nelerdir?
2. Çocuk ve yetişkin eğitiminin Erzurum ve Erzurum'un eğitim kurumları özelindeki mevcut durumu konusunda tespitleriniz nelerdir?
3. Yetişkin ve çocuk eğitiminde temel belirleyenler nelerdir?
4. Bilişsel anlamda nesillerarası artan ulurum nasıl kapatılabilir?
5. Teknoloji çağında yetişkin eğitimi nasıl farklılaştırılabilir?

Böylece çalıştayda ortaya konan yönetim modeli, iki temel noktayı açıklığa kavuşturmayı amaçlamıştır: Nesillerarası eğitimdeki temel problem alanları nelerdir? Nesillerarası eğitimin daha etkin tasarlanması ve yönetilmesi için neler yapılabilir? Bu noktada katılımcı kurum ve kuruluşların çözüm önerilerini ortaya koyması önemlidir.

Nesillerarası eğitimle alakalı çalıştayda ortaya çıkan Türkiye genelindeki başlıca sorunlu alanlar şunlardır:

- Ebeveynler ile çocukları arasında bilişsel uçurum artmaktadır.
- Türkiye'de eğitim çok fazla teoriktir. Eğitimin pratik yönü göz ardı edilmektedir.
- Türkiye'de mesleki eğitim yetersizdir.
- Eğitimciler geleneksel eğitimle yetişmesine rağmen yeni nesil eğitim vermek zorundadır.

- Eğitim kurumları yalnızca diploma/sertifika alınacak kurumlar olarak görülmektedir.

Nesillerarası eğitimle alakalı çalıştayda ortaya çıkan Erzurum özelindeki başlıca sorunlu alanlar şunlardır:

- Pek çok okulun fiziki durumu, atölye ve uygulama dersleri için uygun değildir.
- Okullar arasında eşitsizlik vardır.
- Yetişkinlerin ilgisi bilim, teknoloji gibi konulara yönlendirilememektedir.
- Yetişkin eğitiminin önündeki önemli bir engel, ailelerin geçim kaygısında olması ve yetişkin eğitimini bir lüks olarak görmesidir.
- Eğitim kurumları toplumla iletişim kuramamaktadır.
- Eğitim kurumları, birbirleri ile iletişim kuramamaktadır.

Nesillerarası eğitimle alakalı Erzurum kurumlarındaki başlıca sorunlu alanlar şunlardır:

- Pek çok kurum, eğitim faaliyetlerini kendi personeline yönelik gerçekleştirmektedir.
- İŞKUR, eğitim alanında NEET PRO Avrupa Birliği projesini gerçekleştirmiştir.
- İŞKUR tarafından Türkiye çapında Yetişkin Yeterliklerinin Uluslararası Değerlendirilmesi Programı (PIAAC) yürütülmektedir.
- Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı Erzurum İl Müdürlüğü, ebeveynler ile çocuklar arasında iletişim köprüsü kuran eğitimler yürütmektedir.
- Erzurum Ticaret ve Sanayi Odası, oda meclisinde yetişkin eğitimlerine yönelik her türlü kararın alınması ve tüm üyelerin katkılarının sağlanması için gerekli donanıma sahiptir.
- Erzurum İl Müftülüğü, baba adaylarına veya hâlihazırda baba olanlara yönelik çocuk gelişimi ile alakalı eğitimler vermektedir.

Yapılan yuvarlak masa tartışmaları sırasında bütün katılımcılar sorunlu alanlar üzerine beyin fırtınası yaptıktan ve kendi kurumsal kapasiteleri üzerine bir değerlendirdikten sonra nesillerarası eğitimin geliştirilmesi adına çözüm önerilerini ortaya koymuşlardır. Bu çözüm önerilerinde ana başlıklar şu şekilde belirlenmiştir:

- Yetişkin eğitimine önderlik edebilecek eğitim koordinatörlerinin ve liderlerinin yetiştirilmesi önemlidir. Bu anlamda öncelikle eğitimcilerin eğitilmesi gerekmektedir.
- Yetişkinler için ihtiyaç haritasının çıkarılması ve ilk aşamada katılımcıların buna göre belirlenmesi gerekmektedir. Aksi halde söz konusu STEAM eğitimlerine gerçekten ihtiyacı olan kişilerin eğitim süreçlerine yönlendirilememesi sorunu ortaya çıkacaktır.
- Yetişkin eğitimlerinin topluma duyurulması için bir platformlar oluşturulmalıdır. Tıpkı konser, sergi ve tiyatro oyunlarının duyurulması gibi, her yeni eğitim olanağı insanlara duyurulmalıdır.
- Kurumların yetişkin eğitimi verebilmesi önündeki bürokratik ve hukuki engeller kaldırılmalı, süreçler özellikle eğitim veren kurumlar için mümkün olduğunca kolaylaştırılmalıdır.

- Kurumlar arasında iletişimin ve işbirliğinin sağlanması önemlidir. Bunun için gerek kamu kurumları gerekse özel kurumlar eşgüdüm halinde hareket edebilmesi ve iletişim ağları kurulmalıdır.
- Erzurum genelinde tasarım, bilim ve teknoloji atölyeleri açılmalıdır. Bu sayede hem yetişkinler hem de çocuklar ilgi duydukları alanlarda kendilerini geliştirebilmelidir.
- Eğitimin hayata dâhil edilebileceği mekânların tasarlanması önemlidir. Eğitim mekânları ile sosyal mekânlar içiçe olmalıdır. Böylece her nesilden insanın bir arada ve kolay yoldan eğitime ulaşması sağlanacaktır.
- Gençlik ve Spor Bakanlığı Erzurum İl Müdürlüğü tarafından Kandilli mevkiinde inşa edilecek doğa kamp merkezlerinde aile ve çocukların birlikte katılabileceği kısa süreli kampların oluşturulması gereklidir. Bu sayede nesillerarası eğitime yönelik devlet desteği de alınabilecektir.
- Erzurum Valiliği tarafından hayata geçirilen 'Hayat Boyu Öğrenme' projesi ile eşgüdüm sağlanmalıdır. Böylece Valilik nesillerarası eğitime kurumsal öncülük yapabilecektir.
- Türkiye'nin yerleşik bürokratik yapısı, pro-aktif bir şekilde daha etkili iyi yönetim yöntemlerinden yararlanmalıdır. Bürokratik sistem nesillerarası eğitim konusunda kurumların daha iyi iletişim kurmasına ve daha hızlı veri paylaşımına olanak verecek şekilde yapılandırılmalıdır.
- Farklı kurum mevzuatları arasında nesillerarası eğitimin yönetimini zorlaştıran farklılıkların giderilmesi hayati bir öneme sahiptir. Türkiye'nin her şehrinin eğitim deneyimi birbirinden farklıdır. Dolayısıyla nesillerarası eğitimin yerel odaklı yönetimi gerçekleştirilmelidir. Yerel önceliklere göre yerel halk ile öğretmenler arasında sağlam bir ilişki kurulmalıdır.