

Erzurum Teknik Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Bünyesinde Yürütülen AB Erasmus+ Projeleri

Proje Adı: Development of A New Life Expectancy And Interest Inventory for Refugees: A Multi-Cultural And Multidimensional Perspective

Proje Kısa Adı: Invented Life

Başlangıç ve Bitiş Tarihi: Eylül 2019-Şubat 2022

Bütçe: 240.049,00 Avro

Ortaklar: Erzurum Teknik Üniversitesi (Proje Koordinatörü), Çalışma ve Sosyal Güvenlik Eğitim ve Araştırma Merkezi, Erzurum Bilim ve Sanat Derneği, College of Business and Health Sciences, University of Macedonia, Fundacion Red Incola, Associazione Popoli Insieme ODV

Amaç: Keşfedilen Yaşam Projesi Avrupa Komisyonu tarafından desteklenen ve ülkemizde Türkiye Ulusal Ajansı tarafından yürütülen Erasmus+ Programı KA202 Mesleki Eğitim için Stratejik Ortaklıklar çağrısı kapsamında desteklenmiştir. Keşfedilen Yaşam farklı sebeplerden zorunlu göçe maruz kalan ve uluslararası koruma statüsüne sahip düzensiz göçmenlerin mesleki olarak ilgi ve gelecek beklentilerini tespit etmeyi amaçlamaktadır. Öyle ki yasal mevzuat çerçevesinde istihdama katılabilecek olan göçmenlerin yeni yaşamlarında ilgi duydukları ve arzu ettikleri alanlarda istihdam edilmeleri yaşadıkları topluma birer insan kaynağı olarak fayda sağlayabilecektir. Bu anlamda proje kapsamında söz konusu bireylerin mesleki ilgilerini tespit etmek amacıyla (1) Keşfedilen Yaşam Envanteri; yeni yaşantılarından (hem mesleki hem sosyal anlamda) ne beklediklerini ifade etmelerine imkan sunan (2) Hayal Ediyorum. Arzu Ediyorum Kısa Belgeseli; Çalışma hayatında henüz hiç yer almamış aktif yerli ve yabancı işgücünü çalışma yaşamında sahip oldukları haklardan faydalanabilmelerini sağlayacak (3) Çalışma Yaşamında Temel Bilgi ve Beceriler Eğitim Programı, fikri çıktıları geliştirilmiştir.

Web Sitesi: www.inventedlife.net

Proje Adı: Intergenerational Learning for Adult Learners through STEAM: From the point of Hofstede's 6D Model

Proje Kısa Adı: STEAMPlus

Başlangıç ve Bitiş Tarihi: Haziran 2021-Kasım 2023

Bütçe: 163.389 Avro

Ortaklar: Erzurum Teknik Üniversitesi (Proje Koordinatörü), E-CODE (Slovakya), Experience Workshop ay (Finlandiya), Universitat Linz (Avusturya), Erzurum Olgunlaşma Enstitüsü (Türkiye), Erzurum Bilim ve Sanat Derneği (Türkiye)

Amaç: Projenin amacı, STEAM alanındaki bilginin sürekli değişen ve gelişen yapısından hareketle, yetişkinlerin yaşam boyu öğrenme becerilerini güçlendirmek ve STEAM okuryazarlığını günlük yaşamla ilişkilendirerek geliştirmektir. Bu doğrultuda proje; yetişkinlerin gerçek yaşam bağlamlarında bilim, teknoloji, mühendislik, sanat ve matematik temelli bilgi ve beceriler edinmesini, aile bireyleri ve farklı kuşaklarla anlamlı etkileşimler kurmasını, problem çözme, öz güven, sorumluluk alma, takım çalışması ve bağımsız hareket etme yeterliklerini artırmasını hedeflemektedir. Ayrıca STEAM okuryazarlığı anketi, eğitim modülü, çevrim içi etkileşimli portal, gönüllü ağı, pilot eğitimler, farkındalık günleri, maker etkinlikleri ve webinarlar aracılığıyla yetişkin eğitiminde yenilikçi, katılımcı ve kuşaklar arası öğrenmeyi destekleyen bir model oluşturulması amaçlanmaktadır. Böylece proje, STEAM kavramlarının yetişkin eğitimi uygulamalarına daha güçlü biçimde entegre edilmesine ve yerel, bölgesel, ulusal ve uluslararası düzeyde yaygınlaştırılmasına katkı sunmayı hedeflemektedir.

Web Sitesi: <http://steamploseu.org/>

Proje Adı: Ensuring Migrant-Local Community Integration in Emergency and Crisis Management Situations Through Youth

Proje Kısa Adı: SOS4ALL

Başlangıç ve Bitiş Tarihi: Aralık 2022-Şubat 2025

Bütçe: 120.000 Avro

Ortaklar: Erzurum İl Göç İdaresi (Proje Koordinatörü), PANEPİSTİMIO THESSALIAS (Yunanistan), Innogo (Türkiye), Associazione (İtalya), Erzurum Teknik Üniversitesi (Sessiz Ortak, Türkiye),

Amaç: Projenin amacı, acil durum yönetiminde etkili sonuçlara ulaşabilmek için farklı kültürel ve dilsel arka planlara sahip toplumlar arasında etkin iletişimi, sosyal uyumu ve aktif vatandaşlığı güçlendirmektir. Özellikle göçmen toplumların kamu otoriteleri ve toplumun diğer kesimleriyle iletişim kurarken yaşayabileceği güçlüklerden hareketle proje, göçmenler ile yerel toplumlar arasında karşılıklı etkileşimi, kapsayıcılığı ve ortak sorumluluk bilincini artırmayı hedeflemektedir. Bu kapsamda proje, acil durumlarda gençlerin dinamizmini, yeni bilgilere açıklığını ve hızlı harekete geçme kapasitesini destekleyerek toplumun farklı kesimleri arasında dayanışmayı güçlendirmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca çeşitlilik, eşitlik, ayrımcılıkla mücadele ve ortak değerler temelinde sosyal içerme süreçlerini geliştirerek acil durumların etkilerinin azaltılmasına ve daha dirençli yerel toplumların oluşturulmasına katkı sunmayı hedeflemektedir.

Web Sitesi: <https://sos4all.org/>

Proje Adı: Smart and Sustainable Tourism for a Fair Future

Proje Kısa Adı: Smart Tourism

Başlangıç ve Bitiş Tarihi: Mayıs 2025- Nisan 2027

Bütçe: 250.000 Avro

Ortaklar: Erzurum Teknik Üniversitesi, Erzurum Bilim ve Sanat Derneği, S.I.D.E.S. APS (İtalya), Brussels Education and Development (Belçika), INDEPCIE SCA (İspanya)

Amaç: Akıllı Turizm projesinin amacı, sürdürülebilir turizm uygulamalarını ve dijital inovasyonu ilerletmek için gençler, yerel turizm işletmeleri ve uluslararası paydaşlar arasında iş birliğine dayalı bir ağ kurmaktır. Proje, çevresel farkındalığı, dijital okuryazarlığı ve kültürlerarası iletişimi geliştirmeye odaklanmaktadır. Gençleri, topluluklarında sürdürülebilir turizm girişimlerine öncülük etmek için ihtiyaç duydukları bilgi, beceri ve araçlarla donatarak değişimin temel itici güçleri olarak güçlendirmeyi amaçlamaktadır. Proje ayrıca, kültürel çeşitliliğe dair daha derin bir anlayışı teşvik etmeyi ve Avrupa genelinde sürdürülebilir turizmde en iyi uygulamaların paylaşılmasını teşvik etmeyi ve nihayetinde adil ve kapsayıcı bir turizm ekosisteminin geliştirilmesine katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

Web Sitesi: <https://www.smarttourismeu.org/>

Proje Adı: AI-Powered Youth Participation Model for Inclusive Governance

Proje Kısa Adı: IMPACT HUB

Başlangıç ve Bitiş Tarihi: Ekim 2025 – Ekim 2027

Bütçe: 250.000 Avro

Ortaklar: Erzurum Teknik Üniversitesi (Türkiye), Erzurum Büyükşehir Belediyesi (Türkiye), Comune di Ponte di Piave (İtalya), MUNICIPALITY OF ALBA IULIA (Romanya), Innogo (Türkiye), KYBELE (Fransa)

Amaç: Projenin amacı, gençlerin yerel düzeydeki politik karar alma süreçlerine daha etkin, bilinçli ve yenilikçi biçimde katılımını sağlamaktır. Bu doğrultuda proje; gençleri yapay zekâ destekli dijital araçlar, sanal kent meclisleri, politika simülasyonları ve tematik gençlik konseyleri aracılığıyla karar alma süreçlerine dâhil etmeyi hedeflemektedir. Aynı zamanda gençlerin dijital okuryazarlık, liderlik, sosyal etkileşim, kültürlerarası iletişim ve aktif vatandaşlık becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Proje, AB değerleri temelinde gençler, sivil toplum kuruluşları, yerel yönetimler, üniversiteler ve politika yapıcılar arasında iş birliğini güçlendirerek daha kapsayıcı, katılımcı ve gençlik odaklı politika geliştirme süreçlerinin oluşturulmasına katkı sunmayı hedeflemektedir.

Web Sitesi: <https://www.impucthubeu.org/>

Proje Adı: Teaching AI to Higher Education Students Using An Open- Source And Open-Design Educational Robot

Proje Kısa Adı: FOSSBot4AI

Başlangıç ve Bitiş Tarihi: Kasım 2025- Nisan 2028

Bütçe: 250.000 Avro

Ortaklar: Erzurum Teknik Üniversitesi (Türkiye), EPMI (Fransa) Politeknika Poznanska (Polonya), Charokopeio Panepistimio (Yunanistan), Atermon B.V. (Hollanda), Etaireia Eleytheroy Logismikoy Anoiktroy Kodika (Yunanistan)

Amaç: FOSSBot4AI'nin birincil amacı, yükseköğretim öğrencileri ve öğretmenlerine Yapay Zekâ ve eğitim amaçlı robotik için pratik bir eğitim yöntemi sunmaktır. Bu yaklaşım, Five Big Ideas in AI çerçevesine dayanmakta olup çeşitli Yapay Zekâ/Makine Öğrenimi/IoT projelerini, kapsamlı ve erişilebilir bir eğitim paketini ve sanal bir simülatorü içermektedir. Proje, öğrencilerin hesaplamalı, analitik ve algoritmik düşünme becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Web Sitesi: <https://fossbot4ai.eu/>
