

Research-based  
analysis of European  
youth programmes

# AVRUPA GENÇLİK PROGRAMLARI BAĞLAMINDA GENÇLİK ÇALIŞMALARI VE YAYGIN ÖĞRENMEDE DİJİTALLEŞMENİN ROLÜ (RAY-DIGI)

## TÜRKİYE ULUSAL RAPORU

OCAK 2024

HAKAN GÜLERCE, HARRAN ÜNİVERSİTESİ  
ZÜBEYİR NİŞANCI, MARMARA ÜNİVERSİTESİ

Avrupa gençlik programları bağlamında ve ötesinde  
başarılı dijital gençlik çalışması yaklaşımlarını, formatlarını,  
metodolojilerini ve ortamlarını araştıran vaka çalışmaları

# İÇİNDEKİLER

YÖNETİCİ ÖZETİ.....	3
1. GİRİŞ.....	3
2. VAKA RAPORLARI.....	6
<b>2.1. VAKA RAPORU 1</b> .....	<b>6</b>
2.1.1. PROJENİN ANA ÖZELLİKLERİ.....	6
2.1.2. PROJE EKİBİ.....	6
2.1.3. PROJE KATILIMCILARI .....	8
2.1.4. KARŞILAŞTIRMALI ANALİZ.....	11
2.1.5. SONUÇ.....	11
<b>2.2. VAKA RAPORU 2</b> .....	<b>13</b>
2.2.1. PROJENİN ANA ÖZELLİKLERİ.....	13
2.2.2. PROJE EKİBİ.....	13
2.2.3. PROJE KATILIMCILARI .....	15
2.2.4. KARŞILAŞTIRMALI ANALİZ.....	17
2.2.5. SONUÇ.....	18
<b>2.3. VAKA RAPORU 3</b> .....	<b>20</b>
2.3.1. PROJENİN ANA ÖZELLİKLERİ.....	20
2.3.2. PROJE EKİBİ.....	20
2.3.3. PROJE KATILIMCILARI .....	22
2.3.4. KARŞILAŞTIRMALI ANALİZ.....	24
2.3.5. SONUÇ.....	25
<b>2.4. VAKA RAPORU 4</b> .....	<b>27</b>
2.4.1. PROJENİN ANA ÖZELLİKLERİ.....	27
2.4.2. PROJE EKİBİ.....	27
2.4.3. PROJE KATILIMCILARI .....	29
2.4.4. KARŞILAŞTIRMALI ANALİZ.....	31
2.4.5. SONUÇ.....	32
3. ANALİTİK ÖZET .....	34
3.1.1. TÜRKİYE'DEKİ DİJİTAL GENÇLİK ÇALIŞMALARI .....	34
3.1.2. BOŞLUĞU DOLDURMAK.....	34
3.1.3. DİJİTAL ORTAMLARDA YAYGIN ÖĞRENME .....	35
3.1.4. GELECEKTE DİJİTAL GENÇLİK ÇALIŞMALARI .....	35
3.1.5. SONUÇ.....	35



## YÖNETİCİ ÖZETİ

RAY-DIGI araştırma projesi, gençlik çalışmaları ve Avrupa Gençlik Programları kapsamında dijitalleşmenin boyutlarını ve etkilerini araştırmaktadır. Ayrıca dijitalleşmenin, Avrupa Gençlik Programları içindeki gençlik çalışmaları ve yaygın öğrenme süreçlerine entegrasyonunu incelemektedir. Dijital gençlik çalışmaları giderek daha fazla dikkat çekmekte, ancak uygulamada ve gençlerin yaşamları üzerindeki etkisinin nasıl olduğu konusunda hâlâ çeşitli belirsizlikler bulunmaktadır.

COVID-19 pandemisi, dijital eğitimin gerekliliğini bir kez daha hissettirmiş, eğitim ve öğrenim için dijital becerilere olan ihtiyacı ön plana çıkarmıştır. Bu araştırmanın birincil amacı, başarılı dijital gençlik çalışmaları yaklaşımlarını, formatlarını, metodolojilerini ve ortamlarını belirlemek ve gençlik çalışmalarında dijital dönüşüm süreçlerini geliştirmek için öneriler sunmaktır. Araştırma, gençlerin yaşamlarındaki dijitalleşmenin önemi ile gençlik çalışmaları uygulamaları arasındaki boşluğu ele almayı amaçlamaktadır. Bu boşlukları kapatmayı hedefleyen araştırma, başarılı dijital gençlik çalışmaları yaklaşımlarını sistematik bir şekilde analiz ederek, gençlik çalışanları, eğitimciler, kurumlar ve kuruluşlara dijital dönüşümde destek sağlamayı amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında Türkiye’den 4 proje (vaka) seçilmiş ve her projenin proje ekibi ve katılımcılarıyla görüşmeler yapılmıştır. Her vaka çalışması, uygulanan metodolojilerin, proje özelliklerinin ve katılımcı deneyimlerinin ayrıntılı açıklamalarını sunarak dijital gençlik çalışmalarının temel eğitimsel yönlerine dair bilgiler sağlamaktadır.

RAY-DIGI araştırma projesi, dijital ortam ve araçların gençlik çalışmalarına entegrasyonunun önemini vurgulamaktadır. Bu rapordaki vaka çalışmaları, gençlerin dijital becerilerini, yenilikçi düşüncelerini, sosyal sorumluluklarını ve kültürel farkındalıklarını artırmak için etkili stratejileri ortaya koymaktadır. Bulgular, gençlik çalışanları, eğitimciler ve politika yapımcılar için dijital dönüşümü destekleme konusunda değerli bilgiler ve öneriler sunmaktadır. Sonuçlardan, Türkiye’de sağlıklı bir dijitalleşme süreci için bazı adımlar atılabileceği anlaşılmaktadır. Bazı öneriler şöyle sıralanabilir:

- Gençler ve gençlik çalışanları için dijital yetkinlikler ve dijital okur-yazarlık üzerine kapsamlı eğitim programları geliştirmek,
- Dijitalleşme sürecinde eğitim kurumları ve gençlik örgütleri arasında iş birliğini teşvik etmek,
- İmkânı kısıtlı gençlerin dijital araçlara, ilgili teknolojilere ve kaynaklara kolay erişimini sağlamak ve böylelikle dijital uçurumu ve eşitsizlikleri en aza indirmek,
- Dijital ve yüz yüze öğrenme yöntemlerini dengeli bir şekilde birleştiren hibrit öğrenme ortamlarını teşvik etmek,
- Dijital gençlik çalışmaları uygulamalarının sürekli değerlendirilmesi ve yapay zekâ gibi gelişen yeni teknolojilere uyarlanmasını sağlamak,
- Yaygın öğrenme metodlarının dijital ortamlara aktarılmasını (dijital oyunlar, sanal gerçeklik gözlükleri, dijital araçlar, uygulamalar vb.) sağlayacak yeni projeleri desteklemek,
- Gençlerin ihtiyaçlarını tespit ederek veriye dayalı projeler üretmek ve dijitalleşme projelerine daha fazla kaynak ayırmak.

## 1. GİRİŞ

Dijital gençlik çalışmaları, politika düzeyinde daha fazla dikkat çekmekte ve giderek daha fazla uygulanmaktadır. Ancak dijital gençlik çalışmalarının gençlerin yaşamlarındaki önemi ile gençlik çalışmalarındaki uygulamaları arasındaki boşluk hâlâ devam etmektedir. Şubat 2020’de, gençlik çalışmaları ve dijitalleşme üzerine düzenlenen ikinci Avrupa konferansında bu boşluk; politika, araştırma ve uygulama alan-

larında önemli bir konu olarak ele alınmıştır. Pandemi dönemi, bu boşluğu daha da belirgin hale getirmiştir. Birçok gençlik çalışmaları kuruluşu, çalışmalarını çevrim içi ortama geçici olarak taşımakta zorlandı gibi, gençlerle çalışmalarda anlamlı dijital unsurları entegre etmekte de zorlanmıştır. Erasmus+ Program Kılavuzu'ndaki aşağıdaki açıklamaya göre, bu durum sadece gençlik çalışmaları ve yaygın öğrenme için bir zorluk teşkil etmemektedir:

*“COVID-19 pandemisi, Avrupa'nın ihtiyaç duyduğu dijital dönüşüm için dijital eğitimin önemine daha fazla ışık tutmuştur. Özellikle, dijital teknolojilerin öğretim ve öğrenim için potansiyelini kullanma ve herkes için dijital beceriler geliştirme ihtiyacını vurgulamıştır.”*

Bu bağlamda, RAY-DIGI araştırma projesi dijitalleşmeyi sistematik olarak inceleyerek, dijitalleşme ve gençlik çalışmaları arasındaki boşluğun nerede ve nasıl azaltılabileceğini analiz etmekte ve gençlik çalışanları, yaygın öğrenme metodu kullanan eğiticiler, gençler ve gençlik çalışmaları kuruluşları/ağlarının dijital dönüşüm süreçlerinde nasıl desteklenebileceğine dair öneriler geliştirmektedir.

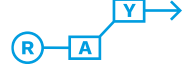
Araştırma projemizin amacı, dijitalleşmenin boyutlarını keşfetmek, Avrupa Gençlik Programlarında dijitalleşmenin ilerlemesini belgelemek ve gençlik çalışmalarında dijital boyutları güçlendirmek ve desteklemek için öneriler geliştirmektir (RAY-DIGI).

#### **Araştırma projemizin ana hedefleri şunlardır:**

- Gençlik çalışmaları için gençlerin yaşamlarındaki dijitalleşme boyutlarını araştırmak ve bu boyutları gençlik çalışmaları uygulamalarına entegre etme yaklaşımlarını incelemek;
- Ulusal gençlik politikalarını ve stratejilerini, ulusal gençlik çalışmaları çerçevelerini incelemek ve gençlik çalışmalarında dijitalleşme yaklaşımlarını haritalamak;
- Dijital ortamları yaygın öğrenme ortamlarına entegre etme yaklaşımlarını araştırmak ve güçlü ve zayıf yönlerini analiz etmek;
- Dijital ve analog öğrenme yöntemlerini karıştıran ve yeniden harmanlayan hibrit öğrenme ortamlarını ve metodolojilerini araştırmak, güçlü ve zayıf yönlerini analiz etmek;
- Tamamen dijital, hibrit ve tamamen analog öğrenme ortamlarının, imkânı kısıtlı gençler için erişilebilirlik üzerindeki etkilerini analiz etmek;
- Avrupa gençlik çalışmaları kurumları, grupları, ağları ve kuruluşlarının dijital ve çevrim içi gençlik çalışmalarını başarılı bir şekilde uygulayabilmeleri için ihtiyaç duydukları desteği haritalamak.

#### **Araştırma projemizin temel araştırma soruları şunlardır:**

- Gençlerin yaşamlarındaki dijitalleşmenin önemi ile gençlik çalışmaları uygulamalarına dönüşümündeki ana boşluklar nelerdir ve bu boşluklar nasıl azaltılabilir?
- Gençlik çalışanlarının gençlerle çalışmalarına anlamlı dijital boyutlar ekleyebilmeleri için gerekli olan yetkinlikler nelerdir ve bu yetkinlikleri geliştirmeleri nasıl desteklenebilir?
- Gençlik çalışanlarının, gençlerin yaşamlarının dijital boyutlarıyla yetkin bir şekilde başa çıkabilmelerini sağlamaları için gerekli olan yetkinlikler nelerdir ve bu yetkinlikleri geliştirmeleri nasıl desteklenebilir?
- Gençlik çalışmaları, çevrim içi ortamlarda yaygın öğrenme için nasıl yeni bir karakter inşa edebilir ve keşfedebilir?



Araştırma projesinin önemli bir bileşeni, ulusal düzeyde vaka çalışmalarının geliştirilmesi, gençlerle dijital çalışmalara yaklaşımların araştırılmasıdır. Bu, Avrupa Gençlik Programları bağlamında olduğu kadar gençlik sektörü dışındaki başarılı yaklaşımların, formatların, metodolojilerin ve dijital gençlik çalışması ortamlarının incelenmesini de içermektedir.

Her vaka çalışması, gençlerle dijital çalışmalara uygulanan yaklaşımların açıklamalarını ve araştırmalarını sunmuştur. Tüm vaka çalışmaları, dijital gençlik çalışmaları ve dijital yaygın öğrenmenin anahtar özelliklerini belirlemeyi amaçlamıştır.

#### **Vaka çalışmaları seçim süreci:**

Bu araştırma projesi için Avrupa Gençlik Programları ve genel olarak gençlik çalışmaları bağlamında gençlerle dijital çalışmaları kapsayan potansiyel projeler listesi oluşturulmuştur. Seçilen vakalar, gençlerle dijital çalışmaları; araçlar, faaliyetler ve içerik olarak ele alan projeler ve girişimleri kapsamaktadır.

## 2. VAKA RAPORLARI

### 2.1. VAKA RAPORU 1

#### 2.1.1. PROJENİN ANA ÖZELLİKLERİ

##### Proje Detayları:

Ana Eylem	Kurum ve Kuruluşlar Arasında İşbirliği
Eylem Türü	İşbirliği için Ortaklıklar / Gençlik Alanında Küçük Ölçekli Ortaklıklar
Hedef(ler)	Yazılım geliştirme, kodlama, oyun üretimi ve dijital yetkinlikleri gençler arasında artırmak, aktif vatandaşlık, girişimcilik ve takım çalışması becerilerini teşvik etmek
Tema(lar)	Oyunlaştırma, e-öğrenme
Dijital Faaliyetler	Mobil oyun ve senaryo geliştirme kampı
Çıktılar	Gençler ve gençlik çalışanları için rehber

#### 2.1.2. PROJE EKİBİ

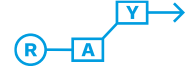
Görüşme, proje ekibinden bir anahtar kişi (TM1) ile yapılmıştır. Kendisi koordinatör kurum/kuruluşun uluslararası departmanında çalışmaktadır ve proje koordinatörü olarak proje ile ilgili tüm unsurlardan sorumludur.

##### 2.1.2.1. PROJE HAKKINDA GENEL DÜŞÜNCELER

Görüşme, projenin çok yönlü özelliklerini ortaya koymuştur. Projenin genel amacı hem bireysel hem de kurumsal anlamda **uluslararasılaşma** bakış açılarını teşvik etmektir. Özellikle, Avrupa ülkelerinden ortaklarla yapılan iş birlikleri, projenin faaliyetlerini zenginleştirmiştir.

Proje, koordinatör kurum/kuruluşun ana odak alanlarıyla uyumludur; bunlar arasında Hareketlilik, Bağlantı, Siber Güvenlik, Akıllı Şehirler, Tasarım ve **Oyun** yer almaktadır ve hepsi dijitalleşme ile yakından ilişkilidir. Örneğin, kurum/kuruluş çatısı altında yılda iki kez düzenlenen oyun kampları, bireylerin, özellikle gençlerin yeteneklerini hackathon gibi etkinliklerde sergilemelerini sağlamakta ve çeşitli uygulamaların geliştirilmesi ve ticarileştirilmesi ile sonuçlanmaktadır.

*“Oyunlar birçok problemi çözmeye kullanılabilir. Dijitalleşme oyun yoluyla gerçekleşebilir. Mühendislik dijitalleşebilir. Başka bir deyişle, önce bir oyun üretir ve ardından gerçek yaşam karşılığını üretirsiniz.” (TM1)*



Projenin arkasındaki en büyük motivasyon, sadece yabancı ortaklıklar yoluyla değil, aynı zamanda ülkedeki yabancılardan da katılımcılarla uluslararasılaşmayı kolaylaştırmaktır. Bu durum, heyecan verici bir dinamik oluşturmaktadır. Proje, mimarlık bölümü öğrencileri gibi doğrudan dijital olmayan alanlardan gelen katılımcıların da ilgilerini çekmesi açısından ayrıca başarılıdır.

**“Proje başarılı oldu çünkü bir oyun doğası gereği eğlencelidir. Oyun her yaştan insana hitap eder. Hem 15 yaşındaki bir gence hem de 50 yaşındaki bir yetişkine hitap eder.” (TM1)**

Oyunla öğrenmenin avantajlı yönlerinden birisi her yaştan bireyin katılım sağlayabilmesi olarak vurgulanmıştır. Bunun yanında projeye **karar alıcıların da aktif katılımı** projenin başarısını artıran nedenler arasında sıralanmıştır.

Görüşme, oyunun çok yönlülüğünü vurgulayarak, çeşitli alanlarda problem çözmeye ve dijitalleşme potansiyelini göstermiştir. Projenin başarısı, Erasmus+ fırsatlarından faydalanılmasına örnek olarak, proje tamamlandığında ise yeni projelerin başlatılmasıyla daha da pekiştirilmiştir. **Gençler arasında dijitalleşme heyecanı belirgin olmakta** ve İngilizce dil yeterliliği temel bir zorluk olarak tanımlanmaktadır.

Görüşmede, dil engelleri ve yetersiz ekipman sorunları oluşturmakta, ancak bu sorunları çözmeye yönelik çabalar gösterilmekte ve gerekli araçları sağlamak için şirketlerle iş birlikleri yapılmıştır. Bununla birlikte **İngilizce yeterliliğinin** artırılması gerekliliği savunulmuştur. Aynı zamanda, bölgesel eşitsizlikleri önlemek için iletişim teknolojilerinin eşit dağıtımına yönelik çağrı yapılmıştır. Ek olarak görüşmede iletişimin toplumsal bölünmeleri önlemedeki ve ulusal gelişimi teşvik etmedeki önemi vurgulanmıştır.

## 2.1.2.2. PROJENİN DİJİTAL GENÇLİK ÇALIŞMALARI YÖNÜ

Görüşme, yaygın öğrenme ile dijital gençlik çalışmasının kesişim noktalarına dair yeni perspektifler sunmuştur. Bu bağlamda **oyunlar, gençlik gelişimi için kritik bir araç olarak ortaya çıkararak, geleneksel öğrenme yöntemlerine kıyasla daha ilgi çekici bir alternatif sunmaktadır.** Özellikle çocuklar, oyun aracılığıyla öğrenmeye çok açıktır. Çocuklar oyunlar aracılığıyla hem görsel hem de işitsel olarak öğrenmektedir. Bu süreç oyunla çok daha kolay hale gelmiştir.

**“Çocuğuma bir şey anlattıysam unuttur, ancak oyun yoluyla öğrendikleri asla unutulmaz.” (TM1)**

Görüşmede, ekran maruziyeti ile ilişkili sağlık riskleri göz önünde bulundurularak, özellikle güvenlik farkındalığı konusunda proaktif eğitim girişimlerinin öneme dikkat çekilmiştir. Aynı zamanda, **yaygın öğrenmenin dijitalleştirilmesinin** önemine vurgu yapılmıştır. İsmi de belirttiği gibi, yaygın öğrenme daha fazla insana ulaşmayı hedeflemesi açısından büyük öneme sahiptir.

**“Yaygın öğrenme yöntemleri dijital ortama aktarılabilir. Dijitalle ilgili olduğunda dijitalleştirilemeyecek hiçbir şey yoktur. Aslında, hareket gerektiren fiziksel aktiviteler bile sanal gerçeklik teknolojileri aracılığıyla dijital ortama aktarılabilir.” (TM1)**

Görüşmede, gençler için temel dijital yetkinlikler arasında **pratik problem çözmeye zekâsı, algoritmik düşünme yeteneği ve robotik kodlama prensiplerinin farkındalığı** konuları gündeme gelmiştir. Bu yetkinliklerin, bireylerin etkili internet kullanımı için gerekli olduğu ve çevrim içi aramalarda etkili olması için

oldukça önemli olduğu vurgulanmıştır. Hem proje ekipleri hem de Erasmus+ Programı için görünürlüğü artırma önerileri yapılmıştır. Erasmus+'ın dijital varlığını geliştirmesi ve sağlıklı dijitalleşme için sistemle ilgili zorlukları ele alması gerektiği vurgulanmıştır. Projeye katılan gençler, Erasmus+ projelerini çok değer verdikleri bir öğrenme deneyimi olarak görmektedir.

*“Erasmus+ toplumlarda sağlıklı dijitalleşmeyi teşvik ederken, kendisinin de sağlıklı dijitalleşmeye ihtiyaç duyduğu ortadadır.” (TMI)*

Görüşmede, Erasmus+ projelerinin ötesinde, çeşitli gençlik çalışmaları girişimleri, eğitim, **oyunlaştırma ve akıllı şehir gelişimini** içeren bir ulusal yol haritası oluşturulması gerekliliği vurgulanmıştır. Farklı sektörlerden girdi toplamak amacıyla ulusal çapta atölye çalışmaları yapılması gerektiği ve böylelikle kapsamlı stratejilerin oluşturulması gerekliliği ifade edilmiştir. Ayrıca, Erasmus+'ın dijitalleşmeye odaklanan yeni çağrılar başlatması ve destek sağlaması gerektiği ortaya çıkmıştır. Görüşme ayrıca öğrenme yaklaşımlarının değerlendirilmesine değinerek, hibrit öğrenmenin avantajlarının ve dezavantajlarının kabul edilmesi gerektiğinin altını çizmiştir. Özellikle yapay zekânın çeşitli alanlarda süregelen dijitalleşme süreci üzerindeki dönüştürücü bir etkisi olduğu sonucuna varılmıştır.

*“Hibrit öğrenmenin hem avantajları hem de dezavantajları var. İnsanlar sosyal varlıklardır ve birlikte olmayı tercih ederler. Ancak, çevrim içi varlık da çok önemlidir. Birçok fırsat sunar; örneğin, şu anda toplantılarımızı Zoom üzerinden gerçekleştiriyoruz. Teorik bilgiyi önceden almak ve fiziksel olarak takım faaliyetlerine katılmak çok verimli olmaktadır. Bu yüzden benim tercihim hibrit bir yaklaşımdır.” (TMI)*

Görüldüğü gibi **hibrit öğrenmenin ikili doğası**, avantajları ve dezavantajları da beraberinde getirmektedir. Görüşmeci, insanların sosyal bir yönü olduğuna vurgu yaparak, yüz yüze etkileşimi tercih ettiğini belirtmektedir. Ancak, çevrim içi varlığın önemi kabul edilmekte ve Zoom toplantıları örnek olarak gösterilmektedir. Önceden öğrenilen teorik bilginin fiziksel takım faaliyetleri ile birleştirilmesinin verimliliği artırdığı vurgulanmaktadır.

### 2.1.3. PROJE KATILIMCILARI

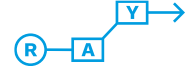
Odak grup görüşmesi, proje kapsamında düzenlenen öğrenme, öğretme ve eğitim etkinliğine katılan **2 proje katılımcısı** (PP1, PP2) ile gerçekleştirilmiştir. Bu katılımcılar, etkinliğe katılan gençler kategorisindedir.

#### 2.1.3.1. PROJE HAKKINDA GENEL DÜŞÜNCELER

Proje; katılımcıları oyun ve yazılım alanlarında gelişmeye teşvik eden, bilgisayar tabanlı bir ortamda eğlenceli ve etkileşimli bir atmosfer oluşturmak için tasarlanmıştır.

Proje uygulama sürecinde ilk etapta katılımcılar, herkesin bilgisayar başında olduğu bir dijital ortam hayal etmişlerdir. Aynı zamanda gençler çok belirli beklentileri olmadan projeye katılmışlardır. Sonrasında proje uygulama ortamının hem eğlenceli hem de eğitici olduğunu gözlemlemişlerdir. Oyun ve yazılım alanlarında kişisel gelişim hedeflemek yerine, projenin insanlar arasındaki etkileşim açısından değeri gençler tarafından ayrıca fark edilmiştir.





Katılımcılar **dijitalleşmeyi, mevcut işlerin kolaylaştırılması** olarak tanımlamışlardır. Kâğıtlardan kurtulmak ve fiziksel malzemelere olan ihtiyacı azaltmak gibi unsurlar dijitalleşmenin aşamaları olarak değerlendirilmiştir. Katılımcılar, öğrenme süreçlerinin internet aracılığıyla daha hızlı ve etkili olduğunu belirterek dijitalleşmenin işlemleri önemli ölçüde kolaylaştırdığını vurgulamıştır.

*“Benim için dijitalleşme, şu anda gerçekleştirdiğimiz görevlerin daha kolay hale getirilmesi anlamına gelir.” (PP1)*

*“Dijitalleşmeyi, kâğıtlardan ve taşımakta olduğumuz fiziksel öğelerden kurtulma aşaması olarak düşünebiliriz.” (PP2)*

Proje kapsamında dijitalleşmenin avantajları ve dezavantajları tartışılmıştır. Katılımcılar, projenin başarısını gerçekten bu işte motivasyonu yüksek olarak katkıda bulunanlara, ne yaptığını bilen bir yaklaşıma ve proje ekibinin gençlerden oluşmasına bağlamışlardır. Bununla birlikte, dijitalleşmenin olumlu yönlerinin olumsuz yönlerinden daha ağır bastığı belirtilmiştir.

*“Gençler dijital ortamda daha özgür hissedyorlar. Bu alanda, her şeyi yapabileceklerine inanıyorlar. Normalde, sokakta yürüdüğünüzde, istediğiniz her şeyi yapamazsınız; belirli katı kurallar vardır. Ancak dijital ortam farklıdır. Gençler dijital alanda daha anonim ve özgür olmalıdır.” (PP2)*

Görüşmede, Türkiye'deki bilgisayar ve internet erişimiyle ilgili zorluklar, nitelikli bilgisayarların yanı sıra, genç bireylerin bilgisayar kullanım becerilerine de dikkat edilmesi gerektiği, güvenlik ve gizlilik konularında farkındalık eksikliği eleştirilirken, bu sorunun farkındalık artırma çabalarıyla çözülebileceği de vurgulanmıştır.

*“Dijitalleşme hakkında bilgi okullarda, özellikle ilkokullarda verilmelidir ve bu konuda dersler olmalıdır. Bilgisayar eğitimi verilmelidir. Hatta bazı konuları okulda bilgisayar ortamında ele alabiliriz.” (PP1)*

Odak grup katılımcılarına göre, Türkiye'de sağlıklı bir dijitalleşme sağlamak için **eğitim modeli ve politikalarında değişiklik yapılması gerekmektedir. Bu bağlamda oyunlaştırılmış öğrenme iyi bir seçenek olarak düşünülmeli** ve belki de farklı yaklaşımlar keşfedilmelidir.

Sonuç olarak dijitalleşme projelerinin sayısı artırılmalıdır. Dijital oyun aracılığıyla öğrenme çok faydalı olmaktadır. Örneğin, başka bir projede katılımcıların geliştirdiği, öğrencilerin sınavlara hazırlık sürecinde soru çözerek ilerleyerek puan kazandıkları oyun, (diğer) katılımcılar tarafından oldukça eğlenceli bulunmuştur.

### 2.1.3.2. PROJENİN DİJİTAL GENÇLİK ÇALIŞMALARI YÖNÜ

Odak grup görüşmesi, projede yer alan genç bireylerin deneyimlerini ve bakış açılarını derinlemesine ele almıştır. Görüşme, oyunlaştırılmış öğrenme, Erasmus+ projelerinin etkisi, proje katılımının önemi, dijital erişimdeki zorluklar ve dijital gençlik katılımını artırmaya yönelik politika tavsiyeleri gibi çeşitli temaları kapsamaktadır.

Görüşmeciler (proje katılımcıları), özellikle dil öğreniminde **oyunlaştırılmış öğrenmenin etkinliğini** vurgulamışlardır. Oyunlaştırmanın eğitime entegre edilmesinin, daha ilgi çekici ve öz yönelimli bir yaklaşım sunarak öğrenme dinamiklerini devrim niteliğinde değiştirebileceği konusunda bir fikir birliği oluşmuştur.

Görüşme, **geleneksel öğrenme metodolojilerinde bir paradigma değişimine** duyulan ihtiyacı vurgulamıştır. Dijital deneyimsel öğrenme (yaygın öğrenme yöntemleri altında), bireylerin dijital platformlar aracılığıyla coğrafi ve kültürel engelleri aşmalarını sağlayan güçlü bir yöntem olarak tanımlanmıştır. Görüşmeciler, bu tür yaklaşımlara duydukları heyecanı ve istekliliği dile getirerek, bu yaklaşımların pratik becerileri ve küresel perspektifleri artırmada etkin olduklarını vurgulamışlardır.

*“Deneyime dayalı öğrenme, en etkili eğitim yöntemlerinden biridir. Normal yaşamlarımızda deneyimleyemeyeceğimiz birçok şey var. Örneğin, farklı ülkelerdeki olayları deneyimlemek biraz zor. Ancak dijital ortamlarda bu engeller aşılmakta.” (PP1)*

*“Öte yandan, Erasmus+ projelerinin dijitalleştirilmesi çeşitli zorluklar getirmekte. Erasmus+’ın ana amacı, insanları fiziksel olarak bir araya getirmektir. Örneğin, projemizde Avrupa’dan arkadaşlarımızla fiziksel olarak tanışma fırsatımız oldu. Hâlâ iletişim halindeyiz ve sıkça birbirimize sorduğumuz ortak bir soru, ‘Ne zaman ziyaret edeceksiniz?’” (PP2)*

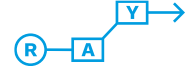
Görüşmeciler, Erasmus+ projeleriyle ilgili olumlu deneyimlerini paylaşarak, uluslararası akranlarla fiziksel etkileşimler sırasında oluşan yeni bağları vurgulamışlardır. Proje sonrası bu bağlantıları sürdürmede yaşanan zorluklar, yenilikçi çözümler gerektirdiğini göstermektedir. Çevrim içi ve yüz yüze unsurları birleştiren hibrit yaygın öğrenme tekniklerinin daha fazla kullanılması, proje sonrası uluslararası akranlar arasındaki bağlantıların sürdürülmesini sağlama potansiyeli taşımaktadır.

*“Projede kardeş gibi olduk. Proje çok anlamlıydı. Özellikle yabancı arkadaşlarla tanışmak ilginç ve güzel bir deneyimdi. Başlangıçta biraz utangaçlık vardı, ama sonra kardeş gibi olduk. Etkinlik bittiğinde ayrılmak çok zordu. Farklı kültürler ve bakış açılarından bireyler çok zenginlik kattı. Birbirimizin dillerini bile öğrendik. İngilizcemi de geliştirdim.” (PP2)*

Projeye katılım, derin bağlantılar ve kültürlerarası anlayış geliştiren çok anlamlı bir deneyim olarak tanımlanmaktadır. İngilizce yeterliliği açısından dil gelişim yönü görüşmede özellikle vurgulanmıştır. Dilin ötesinde, gençlerin oyun, medya analizi ve etkileşimli araçlar gibi faaliyetlere çok yönlü katılımının, becerilerini ve bakış açılarını zenginleştirdiği ortaya çıkmıştır.

Dijital alanda gençler, iletişim için genellikle Discord, Google Meet, Zoom, X ve Instagram gibi platformları kullanmaktadırlar. Ayrıca Padlet, Canva ve Kahoot gibi araçlarla aktif olarak ilgilenmektedirler. Gençler şu anda iletişim için yapay zekâ aracı olan ChatGPT'yi aktif olarak kullanmaktadır. Bu platformlar, özellikle ödevler, araştırmalar ve hatta kodlama çalışmaları için önemli bir rol oynamaktadır. Ayrıca, gençlerin ChatGPT'nin araçlarını çeşitli diğer amaçlar için de kullandıkları ortaya çıkmıştır.

Görüşmede ayrıca dijital erişimle ilgili zorluklar bağlamında, **üniversite ortamlarındaki bilgisayarların kalitesi ve erişilebilirliği ile yavaş internet hızları** gibi konular tartışılmıştır. Görüşmeciler, ülke genelinde internet erişiminin ve kaliteli bilgisayarların erişilebilirliğini sağlayacak politikaların önemini vurgulamıştır. Gençler, siyasi ön yargıdan uzak bir eğitim ortamını savunarak, eşit erişimi önceliklendiren bir yaklaşıma ihtiyaç olduğunu belirtmiştir.



#### 2.1.4. KARŞILAŞTIRMALI ANALİZ

Hem proje ekibi hem de projeye dâhil olan gençler **dijitalleşmenin önemini** farkındadır. Gençler, dijitalleşme projelerine aktif olarak katılarak bu alandaki bilgi ve deneyimlerini artırmaktadır. Uluslararasılaşma, dijitalleşme bağlamında her iki grup için de önemli bir motivasyon kaynağıdır. Erasmus+ projeleri, sadece uluslararasılaşmayı kolaylaştırmakla kalmayıp hâlihazırda dijitalleşmeye odaklanan proje ekibinin vizyonunu da güçlendirmektedir.

Sosyal ağ ve yeni arkadaşlıklar oluşturmak her iki grup için de kritik bir motivasyon kaynağıdır. Ancak, **gençler dijitalleşmeye bazı şüphelerle yaklaşıyorlar da bundan korkmamakta aksine, dijitalleşme ile uğraşırken sosyalleşme arzusunu dile getirmektedir.** Proje ekipleri bu konuda gençler kadar hassas olmasa da sosyalleşmenin ve aynı ortamlarda öğrenmenin önemini kabul etmektedir.

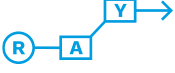
Hem gençler hem de proje ekipleri, yaygın öğrenme yöntemlerinin dijitalleştirilebileceği konusunda hemfikirdir. Belirli zorlukların farkında olsalar da bu zorlukların üstesinden gelinebileceğine inanmaktadır. Proje ekipleri ve genç katılımcılar, bağlamına göre **dijital öğrenmenin bazen fiziksel öğrenmeden daha etkili veya tam tersi daha az etkili olabileceğini kabul etmektedir.** Her iki grup da dijital gençlik çalışmalarının keyifli ve eğlenceli olması gerektiğini, gençlerin memnuniyetini artırmanın önemli olduğunu vurgulamaktadır. Görüşmeciler hem çevrim içi hem de çevrim dışı etkinliklerin entegrasyonunun önemini vurgulamıştır. Her iki grup da dijital ve yüz yüze gençlik çalışmalarının bir karışımını tercih ettiklerini ifade etmiştir. Bu bağlamda, hibrit modelin aktif katılımın sağlanması için iyi bir tercih olabileceği dile getirilmiştir. Her iki grup da öğrenmeyi kolaylaştırmak için oyunlaştırmanın etkinliğine inanmakta ve bu kavramı gösteren örneklerin farkındadır.

Türkiye’de sağlıklı bir dijitalleşme sürecinde **çeşitli eşitsizliklerin ortaya çıktığı bir gerçektir.** Özellikle internet erişimi ve kaliteli bilgisayarlara erişim konusunda gençler, coğrafi ve ekonomik zorluklarla karşılaşabilmektedir. Ayrıca, yetersiz dijital okuryazarlık becerileri de bir sorun teşkil etmektedir. Proje ekipleri bu konuda hızlı çözümler geliştirmiştir, ancak bu çözümler henüz sürdürülebilir düzeyde değildir. Bu nedenle, politika yapıcıların bu sorunları ele alması önem arz etmektedir.

#### 2.1.5. SONUÇ

İki odak gruptan elde edilen bulgulara dayanarak dijitalleşme projelerinin çeşitli ve önemli yönleri ortaya çıkmıştır. Hem genç katılımcılar hem de gençlik çalışanları, **dijital gençlik çalışmalarına katılma konusunda derin bir ilham ve motivasyon içerisinde olduklarını ifade etmiştir.** Gençler için **uluslararası iş birliğinin çekiciliği, eğlenceli ve keyifli öğrenme deneyimleri ön plana çıkarken,** gençlik çalışanları (bu durumda proje lideri) ise **yaygın öğrenmeyi geliştirme ve etkili öğrenme ortamları oluşturma potansiyelinden motive olmuştur.**

Dijital alanın yaygın öğrenme ve dijital gençlik çalışmaları üzerindeki etkisi, tartışmalarda önemli bir tema olarak öne çıkmıştır. Katılımcılar, dijital araçların eğitim yaklaşımlarını şekillendirmedeki dönüştürücü rolünün altını çizmiş, **çevrim içi ve çevrim dışı etkinlikler arasında bir denge kurulmasının önemini** vurgulamıştır. Dijital gençlik ça-



lıřmalarının başarısı, güvenli ve keyifli alanlar oluřturma, etkili öğrenme için oyunlařtırmayı entegre etme ve Erasmus+ projelerinin sunduđu uluslararası bađlantılar kurma gibi faktörlere dayandırılmıřtır.

Bu vaka analizinde yaygın öğrenme ve dijital gençlik çalıřmaları arasındaki kesiřim incelenmiř ve geleneksel öğrenme yöntemlerinin dijital platformlara uyarlanabilirliđi konusunda bir fikir birliđi ortaya çıkmıřtır. Gruplar, dijitalleşmenin yaygın öğrenmedeki zorluklarla bař etme potansiyelinin farkındadır. Aynı zamanda görüřmelerde dijital araçlara eřit eriřimi sađlamak ve **dijital okuryazarlık becerilerini** artırmak için politika müdahalelerine duyulan ihtiyaç vurgulanmıřtır.

Görüřmelerde gençlerin dijital yařamları ve ihtiyaçlarına da deđinilmiř ve gençlik çalıřmalarında Discord, Zoom ve sosyal medya platformları gibi tercih ettikleri dijital iletiřim kanallarının anlaşılmasının ve entegre edilmesinin önemi vurgulanmıřtır. Yapılan görüřmelerden elde edilen bulgular, mevcut durumu ve dijital gençlik çalıřmalarının geleceđini ele alan kapsamlı bir bakıř sunmuřtur. Gençlerin internet eriřimi, dijital güvenlik ve dijital okuryazarlık becerilerindeki süregelen zorlukların ise üretilecek yeni politikalarla en aza indirilebileceđi sonucuna varılmıřtır.

Gençlerin ihtiyaçlarının farkına varılması sađlıklı bir dijitalleşme süreci için önem tařımaktadır. **Türkiye'deki tüm kurumların dijitalleşme birimleri kurması halinde daha entegre ve sađlıklı bir dijitalleşmenin gerçekteşebileceđi düşünölmektedir.** Ayrıca, dijital eřitizliklerin toplum içinde diđer farklı eřitizliklere ve zorluklara yol açabileceđine dair endiřeler dile getirilmiřtir. Projenin dikkate deđer bir gücü de dijital ortamların yaygın öğrenme süreçlerindeki potansiyelini ortaya çıkarmasıdır.

## 2.2. VAKA RAPORU 2

### 2.2.1. PROJENİN ANA ÖZELLİKLERİ

#### Proje Detayları:

Ana Eylem	Kurum ve Kuruluşlar Arasında İşbirliği
Eylem Türü	İşbirliği için Ortaklıklar / Gençlik Alanında İşbirliği Ortaklıkları
Hedef(ler)	Gençlerin girişimcilik ruhunu ve sosyal girişimcilik de dâhil olmak üzere genç girişimciliği teşvik etmek için yaşlıların ve ailelerinin ihtiyaçlarını belirlemek ve değerlendirmek
Tema(lar)	Yaşlı dostu toplumlar, sosyal girişimcilik
Dijital Faaliyetler	Mobil yazılım oluşturma
Çıktılar	Sağlıklı yaşlanma ve yaşlı bakımı hakkında mobil yazılım, rehber kitap, tanıtım filmleri ve bir web sitesi

### 2.2.2. PROJE EKİBİ

Proje ekibi ile gerçekleştirilen odak grupta, uygulama ekibinin iki anahtar üyesiyle görüşülmüştür (TM1, TM2). Görüşmeciler aynı zamanda kendilerini gençlik çalışanı ve eğitmen olarak tanımlamaktadır.

#### 2.2.2.1. PROJE HAKKINDA GENEL DÜŞÜNCELER

Bu proje, yaşlı bireylerin dijital dünyada yaşadıkları zorluklar ve dijital dönüşümün hızına yetişememekten kaynaklı sıkıntıların fark edilmesiyle ortaya çıkmıştır. Literatür ve kişisel deneyimlerle desteklenen bu gözlem, projenin ortaya çıkmasında önemli bir motivasyon kaynağı olmuştur. Proje, toplum içerisinde yaşlı bireylere destek sağlamayı ve oluşan dijital uçurumu kapatmayı amaçlamaktadır.

Projenin temel motivasyonu, topluluktaki yaşlı bireylerin refahına katkıda bulunma arzusundan kaynaklanmaktadır. Proje ekibi, **yaşlı bireylerin dijital çağa uyum sağlama** konusunda karşılaştıkları zorlukları ele almayı hedeflemektedir. Proje bağlamında **dijitalleşme**, yaşlı kullanıcılar için erişimi basitleştirmek amacıyla çeşitli bilgileri tek bir uygulamada bir araya getiren bir kolaylaştırıcı olarak görülmektedir.

*"Bir gençlik çalışanı olarak genellikle akranlarımla birlikte çeşitli projelerde iş birliği yaparak çalıştım. Ancak bu projede yaşlı bireylerin kalplerine dokunabilmek ve onlara olan ilgimizi gösterebilmek, bize manevi tatmin sağladı. Bu, son derece anlamlıydı ve bizim için bir motivasyon kaynağı oldu." (TM2)*

Projenin dijital yönü, yaşlı bireylerin ihtiyaç analizi temel alınarak tasarlanan bir **mobil uygulama** etrafında dönmektedir. Geliştirme sürecini basitleştiren yazılım şirketi, daha büyük yazı tipi boyutları ve erişilebilir şekiller gibi kullanıcı dostu özelliklere vurgu yapmaktadır.

Projenin fikri çıktıları arasında bir kitap, web sitesi ve mobil uygulama yer almaktadır. Ancak yazılım bilgisi konusunda zorluklar bulunmaktadır. Bu zorluklara rağmen ekip, bu engelleri aşmak için çözümler üretebilmektedir.

*"Projemiz başarılı, çünkü hem proje ekibi hem de katılımcılar bu projeyi sahiplenmiş durumda." (TMI)*

Projedeki başarı hem proje ekibinin hem de katılımcıların **projeye olan güçlü bağlılığına** atfedilmektedir. Sorumluluk ve bağlılık duygusu, projenin genel başarısına katkıda bulunmuştur.

Zorluklar ve endişeler:

- Dijital güvenlik en önemli endişe olup yazılımın basit ve açık kaynaklı tutulmasına karar verilmiştir. Güvenlik endişelerini gidermek için üyelik kısımları kaldırılmıştır ve **herhangi bir kişisel bilgi veya veri toplanmamaktadır**.
- Uluslararası iş birliklerinde zorluklar yaşanmaktadır. **Yurt dışı ortaklarla çalışmada farklı bakış açıları nedeniyle sorunlar yaşanmaktadır**. Yerel ortaklar yakın iş birliği yapabilirken uluslararası ortaklıklar projeyi daha çok bir iş olarak görme eğiliminde olmaktadır.
- Proje, temel hedeflerinin ötesinde genç katılımcıların kişisel gelişimine de katkıda bulunmuştur. **Mobil uygulama için egzersiz videoları oluşturmak** sadece yaşlılar arasında fiziksel aktiviteyi teşvik etmekle kalmamış aynı zamanda ekip üyelerinin dijital becerilerini de geliştirmiştir.

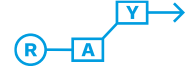
Sonuç olarak proje, yaşlı bireyler için dijital bir çözüm oluşturma yolunda ilerlemekte olup güçlü bir sosyal sorumluluk duygusu ve yaşlı bireylerin yaşamlarını iyileştirme taahhüdü ile yönlendirilmektedir. Karşılaşılan zorluklar özellikle uluslararası iş birliklerindeki sorunlar, daha fazla değerlendirilmesi ve potansiyel iyileştirme alanlarının göz önünde bulundurulması gereken konuları vurgulamaktadır.

#### 2.2.2.2. PROJENİN DİJİTAL GENÇLİK ÇALIŞMALARI YÖNÜ

Proje stratejik olarak yaygın öğrenme yöntemlerini entegre ederek yaygın öğrenmeyi dijitalleştirmektedir. Ancak, yaşlı bireylerden oluşan hedef kitle nedeniyle ihtiyaç analizi sırasında zorluklar ortaya çıkmış ve veri toplama yoluyla yaşlıların özel ihtiyaçlarını anlama süreci daha zor hale gelmiştir. Genç proje ekibi ile yaşlı katılımcılar arasındaki iletişim boşluğu (projenin ihtiyaç analizi kısmında) kuşaklar arası uçurumları kapatmanın karmaşıklığını gözler önüne sermiştir.

**Yaygın öğrenme ve dijital gençlik çalışmaları** arasındaki olası zorluklar ve uyumsuzluklar konusunda görüşülen proje ekibi üyesi, bulmacalar ve oyunlar gibi çeşitli öğrenme yöntemlerini dijital bir uygulamaya dâhil etme çabalarını vurgulamıştır. Proje ekibi, nesiller arası uçurumu azaltmaya yönelik çabalar gösterse de fikirleri yazılıma dönüştürmede ve özellikle yaşlıların dijital ihtiyaçlarını belirlemede zorluklarla karşılaşmıştır. Görüşmeciler, ihtiyaç analizi sırasında net cevaplar almanın zorluğunu vurgulayarak yaşlıların dijital araçlara uyum sağlamada yaşadıkları ciddi zorlukları anlamının önemini dile getirmişlerdir.

*"Yaygın öğrenme dijital formatlara aktarılabilir. Örneğin, istasyon yönteminde Jamboard platformu ve gruplara ayırma Zoom'da yapılabilir. Bu nedenle yaygın öğrenme metot ve teknikleri dijital ortamlara aktarılabilir. Ancak, bu-*



nunla birlikte bazı sınırlamalar da gelmektedir. Örneğin, bireyler Google Jamboard'da rastgele notlar yazabilir, bu da kontrolü daha zor hale getiriyor." (TMI)

Görüşmede **projelerde sağlanacak bütçelerin artırılması** gerektiği böylelikle daha kapsamlı faaliyetlerin gerçekleştirilebileceği ve özellikle yaygınlaştırma çalışmalarında oluşan yüksek maliyetlerin karşılanabileceği vurgulanmıştır. **Sürdürülebilirlik önemli bir endişe olarak ortaya çıkmakta** olup gelecekteki olası yasal değişikliklere yanıt olarak projenin güncellenmesi düşüncesi öne çıkmaktadır. Görüşmeci, özellikle sunucu maliyetleri konusunda, sürdürülebilirlikle ilgili risklerin farkında olmakla birlikte dijital projeleri destekleyen ajansların **ekip üyeleri ve katılımcılar için eğitim ve deneyim paylaşma programları düzenlemesi** gerektiğini önermektedir.

"Bir öğretmenseniz ve sınıfta bir poster hazırlıyorsanız, aslında öğrencilerinize gelecekte dijital araçları kullanma konusunda bir ufuk ve vizyon sunuyorsunuz. Öğrencileriniz için bir örnek oluyorsunuz." (TMI)

Ayrıca, görüşmeci, yaygın öğrenmenin dijitalleştirilmesinin zorlukları ve imkânları hakkında da görüşlerini ifade etmiştir. Yaygın öğrenme metodlarının bazı yönlerinin dijital bir formata aktarılabilmesinin altını çizmekle birlikte **tam dijitalleşme konusunda çekincelerini** ifade etmektedir. Kontrolün zorlaşabileceği Jamboard gibi platformların sınırlamaları, **hibrit bir öğrenme yaklaşımının gerekliliğini** vurgulamaktadır. Görüşülen kişi, proje süresinin ötesinde sürdürülebilir çabaların önemini öngörmekte ve sunuculara dayanan projeler için maddi destek gereğini vurgulamaktadır.

Sonuç olarak görüşme bulguları, dijital gençlik çalışmalarının karmaşık dinamiklerini vurgulamakta, karşılaşılan zorlukları, sürdürülebilir destek ihtiyacını ve dijital dünyadaki yaşlılara özgü ihtiyaçları anlamının önemini ortaya koymaktadır. Ortaya konan öneriler, dijital gençlik çalışmaları alanındaki gelecekteki projeler için değerli bilgiler sunmaktadır.

### 2.2.3. PROJE KATILIMCILARI

Odak grubuna, projeye katılan **7 genç (PP1, PP2, PP3, PP4, PP5, PP6 ve PP7)** yer almıştır. Bu katılımcılardan beşi farklı bölümlerde öğrenim gören üniversite öğrencilerinden, ikisi ise farklı sektörlerde çalışanlardan oluşmaktadır.

#### 2.2.3.1. PROJE HAKKINDA GENEL DÜŞÜNCELER

Odak grup görüşmesinde özellikle projenin **anamlı bir amaca** hizmet ettiği ve bunun ekibin başarısında kritik bir faktör olduğu vurgulanmıştır. Proje koordinatorleri, öğretmenler ve katılımcılar arasındaki sinerji, olumlu bir atmosferin oluşmasına katkıda bulunmuştur. **Ekibin kalitesi**, takım üyeleri arasındaki karşılıklı destek ve dayanışma projenin başarısı için oldukça önem taşımaktadır.

Katılımcılar, projeye derin bir bağ hissetmektedir ve onu sadece bir sosyal sorumluluk olarak değil kişisel bir çaba olarak da görmektedirler. **Gençlerin de bir gün yaşlanma olasılığı ve böylelikle projenin kendi hayatlarına olan ilgisi**

**güçlü bir motivasyon kaynağı olarak belirginleşmektedir.** Kendine fayda sağlayacak bir projeye katkıda bulunma duygusu, benzersiz ve motive edici bir faktör olarak öne çıkmaktadır.

*“Proje güzel bir amaca hizmet ediyor ve başarılı. Herhangi bir projenin başarısının gerçek özü mevcut ekipte yatar. Ekibin kalitesinin çok önemli olduğuna inanıyorum. Hepimiz birbirimizi destekliyoruz. Proje koordinatörleri, eğitmenler ve katılımcılar arasında harika bir sinerji var.” (PP1)*

*“Projede, herkes beklenenden daha fazlasını katkıda bulundu. Bir gün biz de yaşlanacağız. Bu anlamda, aslında bu proje bizimle de ilgili. Kendimiz için üstlendiğimiz bir proje olarak düşünebiliriz. Gelecekte yaşlı olmaya adayız. Bu, güzel bir motivasyon kaynağıdır.” (PP6)*

Katılımcıların kişisel deneyimleri, özellikle çoğunlukla yaşlı bir toplulukta yaşayanların deneyimleri, projenin **temel dijital becerileri öğretmedeki** etkisini vurgulamaktadır. Yaşlıların metinleri okumada ve akıllı telefonları kullanmada karşılaştıkları zorlukları gözlemek gençler arasında farkındalık oluşturmuştur. Proje, bu sorunları ele alarak yaşlı bireylerin çevrim içi alışveriş gibi faaliyetleri gerçekleştirebilmelerini sağlamaktadır.

*“Çoğunlukla yaşlıların yaşadığı bir apartman kompleksinde yaşıyorum. Komşularımın neredeyse tamamı 65 yaş üstü. Onlara en büyük katkı, aileleriyle iletişim kurmak için kullandıkları telefonları nasıl kullanacaklarını öğretmek oldu. Bu, hayatıma çok şey kattı. Yaşlı bireylerin telefon kullanırken karşılaştıkları zorlukları görmemi sağladı, örneğin metinleri okumada zorluk çekmeleri veya çift tıklamayı bilmemeleri gibi. Şimdi, çevrim içi alışveriş bile yapabiliyorlar. Bu proje, yaşlıları dijitalleşme sürecinde destekleme konusunda bana farkındalık oluşturdu.” (PP1)*

Yaşlı bireylerin teknolojik becerilerinin sürekli gelişimi, onların teknolojik ilerlemeler açısından göz ardı edilme klişesine meydan okumaktadır. Proje, bu açığı kapamak ve yaşlı nüfusa temel eğitim sağlamak açısından değerli bir katkı olarak görülmektedir. Proje, yaşlı bireylerin dijitalleşmeyi benimseyerek **topluma aktif olarak katılmalarını sağlayarak toplumsal katılımı teşvik etmektedir.**

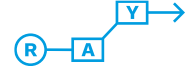
Sonuç olarak, proje sadece yaşlı bireylere pratik dijital beceriler kazandırmakla kalmayıp aynı zamanda **topluluk ve toplumsal katılım duygusunu da pekiştirerek olumlu bir etki** ortaya koymaktadır. Katılımcıların ifadeleri; ekibin, kişisel motivasyonun ve projenin toplumsal katkısının önemini vurgulamıştır.

### 2.2.3.2. PROJENİN DİJİTAL GENÇLİK ÇALIŞMALARI YÖNÜ

Proje, katılımcıların yaşamlarını önemli ölçüde kolaylaştırarak dijitalleşmenin çeşitli yönleri basitleştirme potansiyelini göstermiştir. Projede Öğrenme, Öğretme ve Eğitim (LTT) faaliyetlerine özellikle odaklanılması, katılımcıların gelişimi ve deneyimlerine katkıda bulunmada kritik bir rol oynamıştır.

*“Proje, yaşlı bireylerin hayatını kolaylaştırma adına gerçekleştirilen bir dijitalleşme girişimidir; ancak nihayetinde bir gençlik projesidir ve gençler tüm faaliyetlerimizin merkezindedir. Örneğin, Öğrenme, Öğretme ve Eğitim faaliyetlerinde genç katılımcılar aktif olarak yer aldı. Bu, birbirimizin deneyimlerinden faydalanmamızı sağladı. Katılan gençler farklı disiplinlerden gelerek çeşitli ba-*





*kış açıları sundular. Hukuk, psikoloji ve daha birçok alanda farklı şeyler öğrendik. Faaliyetlerimiz beyin fırtınası oturumları ve yaygın öğrenme yöntemleri aracılığıyla gerçekleştirildi." (PP2)*

Proje, öncelikli olarak yaşlıların dijitalleşmeden faydalanmasını amaçlasa da genç odaklı bir girişim olarak tanımlanmaktadır. Genç katılımcıların yer aldığı Öğrenme, Öğretme ve Eğitim faaliyetleri, karşılıklı öğrenme deneyimlerini kolaylaştırmıştır. Hukuk ve psikoloji gibi çeşitli disiplinlerden gelen katılımcılar, farklı bakış açıları getirmiş ve farklı perspektifler sunmuştur. Dijital becerilerde ilerleme kaydedilmiş ve **gençler Canva, Adobe Premiere, Adobe InDesign ve Zoom gibi araçlarda kendilerini geliştirmiştir.**

Projede, katılımcılara çeşitli dijital araçlar sunularak onların **dijital okuryazarlık ve yetkinliklerinin** artırılması sağlanmıştır. Adobe Premiere ve InDesign gibi programların kaynak yoğun gereksinimleri ve sunumlar esnasında gerekli ekipmanın eksikliği gibi zorluklar, olası zorlukları öne çıkarmıştır. Ancak proje katılımcısı gençler, dijital yetkinliklerindeki gelişmelerin açık bir şekilde görüldüğünü vurgulamışlardır.

*"Psikoloji okudum ve dijital alandan oldukça uzaktım. Ancak bu projede gerçekleştirdiğimiz faaliyetler sayesinde, özellikle uygulamanın geliştirilmesi üzerinde çalışırken, gerçekten ilerlediğimi ve dijital alanda önemli ölçüde geliştiğimi hissediyorum." (PP3)*

*"Aynı belge üzerinde iş birliği yapmayı öğrendim ve ayrıca Canva'da yetkinlik kazandım. Şimdi grup çalışmasına katılmayı, liderlik rollerini üstlenmeyi ve dijital ortamlarda çalışmayı öğrendim. Ayrıca, projenin ihtiyaç analizinde SPSS kullandık. Okulda SPSS dersi olmasına rağmen, bu projede okul dersinde kazanmadığım yetkinliği edindim ve şimdi bu bilgiyi okulda da uyguluyorum." (PP1)*

Katılımcılar, proje ile edindikleri **kişisel ve profesyonel gelişme deneyimlerini** özellikle paylaşmak istemiştir. Örnekler arasında Canva'yı ustalıkla kullanmak, dijital platformlarda iş birliği yapmayı öğrenmek ve ihtiyaç analizi için SPSS gibi istatistiksel analiz araçlarını kullanmak yer almaktadır. Proje ayrıca video üretimi konusunda pratik deneyimler sağlayarak, aydınlatma teknikleri ve video çekimi gibi alanlarda becerileri geliştirmiştir.

*"Proje kapsamında, nasıl video çekileceği, çeşitli aydınlatma yöntemlerinin kullanımı ve video kaydı ile ilgili benzer konularda becerilerimizi geliştirdik. Bu bağlamda, önceden biraz bilgi sahibi olsak da işin pratik yönleriyle ilgilenirken öğreniyoruz. Örneğin, birçok avantajı olan çevrim içi fizyoterapi hizmetleri var. Ancak, fiziksel temas söz konusu olduğunda farklı etkiler ortaya çıkıyor." (PP6)*

Sonuç olarak, proje sadece **dijital becerileri geliştirmekle** kalmayıp aynı zamanda iş birlikçi ve öğrenme odaklı bir ortam oluşturmuştur. Katılımcılar, projede öğrenilen becerilerin pratik uygulamalarına vurgu yaparak çeşitli dijital araçlarda büyüme göstermiştir. Proje, olası zorlukların ele alınması, dijital gençlik çalışmalarında **kaynak yönetimi ve uyum sağlama gerekliliğini** öne çıkarmıştır.

#### 2.2.4. KARŞILAŞTIRMALI ANALİZ

İki odak grubunun karşılaştırmalı analizi, projeye ilgili deneyimlerinde ortak bakış açıları ve ince farklar ortaya koymaktadır. Ortak noktalar arasında; dijital becerilerin geli-

şimi, iş birlikçi bir öğrenme ortamının oluşturulması ve edinilen becerilerin gerçek dünyadaki uygulamaları bulunmaktadır. Her iki grup da dijital gençlik çalışmalarındaki zorlukları vurgulamakta, **kaynak yönetimi ve uyum sağlama gerekliliğine** dikkat çekmektedir.

Ancak, iki grup arasında belirgin bir odak farkı ortaya çıkmaktadır. İlk grup (proje ekibi üyeleri), projeyi bir gençlik girişimi olarak görerek, genç katılımcıların iş birlikçi ve öğrenme odaklı ortamda oynadığı rolü vurgulamaktadır. Buna karşın, ikinci grup (proje katılımcıları), projeyi yaşlı bireylerin yararına **dijitalleşme girişimi** olarak algılamaktadır. Bu odak farkı, projedeki önceliklerin ve bakış açılarının farklılıklarını yansıtmaktadır.

Dijital beceri gelişimindeki ayrıntılar da farklılık göstermektedir. Her iki grup da dijital yetkinliklerdeki gelişmeyi olumlu karşılarken vurgulanan araçlar ve yöntemler farklılık göstermektedir. İlk grup, **Canva, Adobe Premiere ve Google Docs** gibi çeşitli dijital araçların altını çizerken ikinci grup daha çok bir dijital uygulamanın geliştirilmesi ve ihtiyaç analizinde SPSS'in kullanımı üzerinde durmaktadır.

Kapsamlı bir analiz için olası kör noktaların belirlenmesi önemlidir. Odak gruplarındaki katılımcı çeşitliliği belirsiz olup farklı bakış açılarını tam olarak anlamayı zorlaştırmaktadır. Ayrıca, **projenin katılımcılar ve topluluklar üzerindeki uzun vadeli etkisi** açıkça tartışılmamış olup projenin sürdürülebilir faydaları ve zorluklarının değerlendirilmesinde potansiyel bir boşluk olduğu görülmektedir.

Sonuç olarak karşılaştırmalı analiz, projenin çok yönlü etkisini vurgulamakta olup ortak başarılar ve farklı bakış açılarını ortaya koymaktadır. Katılımcı çeşitliliğinin anlaşılması ve projenin uzun vadeli sonuçlarının incelenmesi, analizi daha da zenginleştirerek projenin başarıları ve iyileştirilmesi gereken alanlar hakkında daha kapsamlı bir resim sunacaktır.

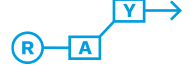
## 2.2.5. SONUÇ

Her iki odak grup, dijital bölünme ile ilgili toplumsal zorlukları ele alma konusunda ortak bir motivasyon kaynağı olduğunu vurgulamıştır. Gençler, yaşlı bireylerin refahına katkıda bulunma motivasyonlarını dile getirirken gençlik çalışanları ise gençler için iş birlikçi ve öğrenme odaklı bir ortam oluşturma taahhütlerini ifade etmekteledir. Ortak motivasyon, dijital araçları kullanarak nesiller arası boşlukları kapamak ve yaşlı/genç toplulukları güçlendirmek olarak ortaya çıkmaktadır.

Projenin çeşitli öğrenme metodolojilerine verdiği önem, dijitalleşmenin pedagoji üzerindeki etkisini açıkça göstermektedir. Her iki grup da becerilerin uygulamalı deneyimler ve iş birlikçi projeler yoluyla pratik uygulamasını vurgulamakta, **yaygın öğrenmeye ve özellikle deneysel öğrenmeye doğru bir kaymayı** işaret etmektedir. Canva, Adobe Premiere ve Google Docs gibi dijital araç ve platformların kullanımı, çağdaş dijital trendlerle uyumlu dinamik ve değişen bir pedagojik yaklaşımı yansıtmaktadır.

Projedeki başarının, ekip kalitesine ve genç katılımcılar ile gençlik çalışanlarının aktif katılımı ve sahiplenmesine bağlı olduğu belirtilmektedir. **İş birlikçi ruh, ekip içindeki destek ve ortak amaç anlayışı**, projenin başarısına önemli ölçüde katkı sağlamaktadır. Bu uyum ve bağlılık, geleneksel başarı ölçütlerinin ötesinde, uyumlu bir ekibin önemini vurgulamaktadır.

Her iki odak grup da **dijital gençlik çalışmaları bağlamında yaygın öğrenmenin rolünü vurgulamaktadır**. Öğrenme, geleneksel ve örgün sınıf ortamlarının ötesine geçerek



deneyimsel aktiviteler, beyin fırtınaları ve çeşitli disiplinlere maruz kalma ile genişlemektedir. Proje, dijital beceri geliştirme ve uygulama karmaşıklıklarında yol almak için yaygın öğrenmenin uyum sağlama yeteneğini ortaya koymaktadır.

Proje hem gençlerin hem de yaşlı bireylerin dijital ihtiyaçlarını etkili bir şekilde ele almaktadır. Genç katılımcılar; **grafik tasarımı, video düzenleme ve veri analizi gibi alanlarda dijital becerilerini artırırken** proje, yaşlı bireylerin dijital ihtiyaçlarını karşılamak için okunabilirlik ve sadelik gibi faktörleri göz önünde bulundurarak kullanıcı dostu bir uygulama geliştirmektedir. Bu bütüncül yaklaşım, dijital nesil boşluğunu kapatarak dijital kapsayıcılığı teşvik etmektedir.

Proje; dinamik, iş birlikçi ve uyumlu bir dijital gençlik çalışmasının mevcut durumunu temsil etmektedir. Gelişmiş dijital araçların kullanımı ve uygulamalı deneyimlere verilen değer, dijital gençlik çalışmasının değişen doğasını yansıtmaktadır. Geleceğe bakıldığında, proje sürdürülebilirlik, sürekli eğitim ve genç/yaşlı nüfusun dijital alandaki değişen ihtiyaçlarına uyum sağlama konularına dikkat çekmektedir.

Proje ekibi içindeki disiplinler arası iş birliği, hukuk ve psikoloji gibi çeşitli arka planları içeren perspektifleri zenginleştirmiştir. Özellikle gelişmiş araçların sistem gereksinimleri konusunda dijital okuryazarlıkta zorluklar yaşanmıştır. Proje, dijital alanda bile fiziksel etkileşimlerin altını çizerek insan dokunuşunun önemini ifade etmektedir. Uzun vadeli uygulama sürdürülebilirliği ve küresel iş birliği zorlukları gibi sürdürülebilirlik kaygıları, dijital gençlik çalışmaları girişimleri için kritik hususlar olarak ortaya çıkmıştır. Bu bulgular, projenin dinamiklerine derinlik kazandırmakta ve dijital gençlik çalışmasının değişen yöntemlerini gözler önüne sermektedir.

## 2.3. VAKA RAPORU 3

### 2.3.1. PROJENİN ANA ÖZELLİKLERİ

#### Proje Detayları:

Ana Eylem	Kurum ve Kuruluşlar Arasında İşbirliği
Eylem Türü	İşbirliği için Ortaklıklar / Gençlik Alanında İşbirliği Ortaklıkları
Hedef(ler)	Meslek profesyonelleri ve gençlerin kariyer yollarını geliştirmek için Yapay Zekâ (YZ) kullanarak uluslararası bir platform kurmak
Tema(lar)	Mentörlük fırsatları, şirket ağı eşleştirme ve kişisel gelişimin teşvik edilmesi
Dijital Faaliyetler	Yapay zekâ destekli CV eşleştirme ve alternatif kariyer önerileri
Çıktılar	Gençler için uygun iş önerileri sunan yapay zekâ kullanan çevrim içi platform.

### 2.3.2. PROJE EKİBİ

Gerçekleştirilen odak grup görüşmesinde **4 proje ekibi üyesi** (TM1, TM2, TM3 ve TM4) yer almıştır. Görüşmeciler, koordine eden kuruluştaki öğretim üyesi olarak çalışmakta ve projede yer almaktadır.

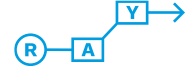
#### 2.3.2.1. PROJE HAKKINDA GENEL DÜŞÜNCELER

Proje, Avrupa Birliği ülkelerinde ve Türkiye'de genç işsizlik sorununu ele almayı amaçlamaktadır. Kapsamlı platform, profesyonellerin ve genç bireylerin kariyer yollarını geliştirmek için **yapay zekâ (YZ)** kullanmaktadır. Proje; mentörlük, şirket ağı eşleştirme ve kişisel gelişimin önemini vurgulamaktadır.

Projenin temel motivasyonu, özellikle üniversite mezunlarının uygun iş bulma konusunda yaşadığı zorlukları ortadan kaldırmaktır. Böylelikle proje, genç işsizlik sorununu azaltmaya çalışmaktadır. Proje ekibi, proaktif kariyer planlamasının önemini kabul etmekte ve genç yetenekler ile sanayi arasındaki boşluğu kapamayı hedeflemektedir.

Proje, YZ destekli araçları temel işlevlerine dâhil ederek dijital boyuta güçlü bir vurgu yapmaktadır. Proje çıktıları arasında yer alan **YZ destekli öz geçmiş eşleştirme sistemi, alternatif kariyer önerileri ve kullanıcıları ilgili beceri ve bilgilerle güçlendiren e-öğrenme bileşenlerini** içermektedir.

*"Biz dijitalleşme ile sadece bazı şeyleri bilgisayar ortamına aktarmayı kastedmiyoruz. Dijitalleşme hayatımızın her alanına nüfuz etti. Tüm alışkanlıklarımız değişti. İş süreçlerimiz, üretim süreçlerimiz ve öğrenme süreçlerimiz değişti. Belki*



*de en kritik etkilenen alan eğitimidir. Bu sadece Zoom üzerinden ders yapma meselesi değil; kullandığımız eğitim teknolojileri ve teknikleri de değişti. Tüm alışkanlıklarımız ve yöntemlerimiz dönüşüme uğradı." TM3*

Proje, e-öğrenme bileşenlerini entegre ederek eğitim ortamlarını keşfetmekte ve genç bireylerin becerilerini geliştirmeleri için fırsatlar sunmaktadır. Dijital gençlik çalışmalarının, genç yetenekleri iş piyasasının dinamik talepleriyle uyumlu hale getirmedeki dönüştürücü imkânlarını merkeze almaktadır.

*"Öğrenci, 'Öz geçmişimi gözden geçir ve bana iş fırsatları sun' diyecek. Yapay zekâ öz geçmişi değerlendirip kariyer olanaklarıyla ilgili bir değerlendirme sunacak, gelişen trendler ve gelecekteki vizyonla ilgili önerilerde bulunacak. Öğrenci bunu bir web sitesi veya uygulama aracılığıyla yapabilir." TM4*

*"Bu projede, yapay zekâ kullanarak öğrencilerde üç temel bileşen oluşturmak için çalışıyoruz: kendini geliştirme, kariyer geliştirme ve işe alım sürecinde farkındalık. Projemiz, genç bireyler için bu üç direği entegre eden bir platform sunuyor." TM4*

Başarı, proje ekibinin adanmışlık, bağlılık ve heyecanına bağlı olarak görülmektedir. Proje liderliğinin, proje ruhunu geliştirmenin ve keyifli bir iş birliği ortamı oluşturmanın önemini vurgulamaktadır.

**Yapay zekâ şu anda oldukça gündemde ve tartışılmaya devam eden sıcak bir konudur.** İşe alım için doğrudan yapay zekâ temelinde bir araç geliştirmek bu bağlamda önem arz etmektedir. Proje, genç bireyler için oldukça faydalı olacak bir araç imkânı sunmaktadır.

Sonuç olarak, proje, ele aldığı zorlukları net bir şekilde anlamakta ve **genç bireylerin kariyer yollarını yönlendirmek için YZ ve dijital araçları kullanma** odaklı bir yaklaşım sergilemektedir. İş birliği, mentörlük ve proaktif kariyer planlaması üzerindeki vurgu, projenin bütüncül yaklaşımını ortaya koymaktadır.

### 2.3.2.2. PROJENİN GENÇLİK ÇALIŞMALARI YÖNÜ

Görüşmeciler, dijital ortamda yaygın öğrenme üzerine çalışmaların altını çizmiştir. **Yaygın öğrenme yöntemlerinin dijital ortamda uygulanabilir** olduğunu kabul etseler de kampüslerde yüz yüze etkileşimlerin sağladığı etkiyle karşılaştırılmayacaklarını ifade etmiştir. Dijital platformların yaygın öğrenme için geniş olanaklar sunduğu konusunda ortak bir anlayış olsa da fiziksel, kişilerarası öğrenme etkinliklerinin derinliğini yeniden üretme konusunda yetersiz kaldığı ifade edilmiştir. Ancak iki katılımcı, **yaygın öğrenmenin dijital platformlarda kesinlikle gerçekleştirilebileceğini** belirtmiştir.

*"Eğitim tasarımı etkili ve sağlam bir şekilde yapılırsa, verimlilik yüz yüze eğitim kadar yüksek olabilir. Burada kritik faktör hem etkileşimi hem de içeriği etkili bir şekilde tasarlamaktır. Aslında, tasarım doğru yapıldığında eğitim kalitesi yüz yüze öğretimi bile aşar." TM3*

*"Yaygın öğrenme dijital platformlara kolayca aktarılabilir. Ayrıca, dijital ortamda daha esnek ve kişiselleştirilmiş aktiviteler gerçekleştirilebilir." TM4*

Görüşmeciler, **geleneksel eğitim yapılarını gençlerin hızla değişen dijital ihtiyaçlarıyla uyumlu hale getirme zorluklarına dair endişelerini** dile getirmiştir. Dijital okuryazarlığın örgün eğitime entegrasyon ihtiyacı vurgulanmış ve Türk toplumundaki dijital okuryazarlık seviyesinin, özellikle kurumlar arasında, dijital

geçişe tam olarak hazırlanmadığı belirtilmiştir. Öğrencilerin karşılaştığı **internet erişimi yetersizliği ve cihaz sınırlamaları gibi engellerin, dijital ihtiyaçların karşılanmasını zorlaştıran potansiyel engeller** olduğu ifade edilmiştir.

*"Türkiye'de dijital okuryazarlık seviyesinin belirli bir standarda ulaşması gerekiyor. Türk toplumu dijitalleşmeye sosyal olarak da hazırlanmalı. Kültürel kodlar dijitalleşme sürecinde önemli bir rol oynuyor. Türkiye'nin kurumlarının dijitalleşmeye tam olarak hazır olduğunu düşünmüyorum. Pandemi dönemi bu konuda ciddi zorlukları ortaya koydu." TM4*

Görüşmeciler, dijital gençlik çalışmalarında yenilikçi stratejilerin benimsenmesinin önemini vurgulayarak yeni kavramları denemenin değerine dikkat çekmiştir. Dijital kültürü gençlik çalışmalarının temel bir yönü olarak kabul etmenin, bireylerin ve toplumsal dinamiklerin üzerindeki dönüştürücü etkisini özellikle vurgulamıştır. Görüşmeciler, özellikle gençler arasında popüler olan **TikTok ve YouTube gibi dijital platformların** etkili bir şekilde kullanılmasının önemini belirtmiştir. Ayrıca hem insan hem de YZ unsurlarını birleştiren dijital mentorlerin uygulanması, projede umut verici bir yaklaşım olarak ortaya çıkmıştır. Özelleştirilmiş dijital eğitim teknikleriyle öz yönetim becerilerinin artırılması da ayrıca vurgulanmıştır.

*"Yeni şeyleri denemek konusunda bir savunucuyum. Hayatımızı şekillendiren birçok kavram var ve bunlar arasında dijital kültürü göz ardı etmemek önemlidir. Dijital kültüre doğan bireyler, bu kültürü sadece ana kaynak olarak yaşamakla kalmaz, aynı zamanda sürekli olarak yeniden şekillendirirler." TM4*

Sonuç olarak, dijital gençlik çalışmalarının geliştirilmesi, dijital alanlarda yaygın öğrenmenin imkânlarının kabul edildiği, ancak gençlerin dijital ihtiyaçları ile gençlik çalışmalarının gerçekleri arasındaki boşluğu kapama zorluklarının devam ettiği bir manzarayı ortaya koymaktadır. Başarılı yaklaşımlar, dijital kültürü kucaklamak, hibrit öğretim yöntemlerini kullanmak ve dijital okuryazarlık farklarını ele alarak daha kapsayıcı ve etkili bir dijital gençlik çalışmaları ortamı oluşturmakla ilgili bir süreç sonucunda ortaya çıkmaktadır.

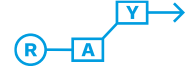
### 2.3.3. PROJE KATILIMCILARI

Odak grup görüşmesine, proje devam ettiği ve çıktıları üretim aşamasında olduğu için **2 genç katılımcı (PP1 ve PP2)** katılmıştır. Birer öğrenci olan gençler hem proje asistanı olarak çalıştıklarını hem de projeye katılımcı olarak dâhil olduklarını ifade etmişlerdir.

#### 2.3.3.1. PROJE HAKKINDA GENEL DÜŞÜNCELER

Proje şu anda geliştirme aşamasında olup, altyapı ve çıktıların oluşturulmasına odaklanmaktadır. Proje için gerekli platformlar, öğrenme, öğretme ve eğitim (LTT) faaliyetleri dâhil, hâlâ üretim aşamasındadır. Katılımcılar henüz hazır bir platform bulunmadığı için projede aktif olarak yer almamaktadır.

Görüşmeciler, **gelecekteki kariyerleriyle ilgili belirsizlikleri ele alma konusunda** bir projenin içerisinde bulunmaktan dolayı heyecan duymaktadır. Proje, özellikle istihdamı kolaylaştırma veya uygun bir kariyer yolu seçme konusunda



zorluk çekenler için rehberlik ve yönlendirme sağlamayı hedeflemektedir. Projenin **YZ tabanlı yaklaşımı, bireysel CV'lere dayalı kariyer önerileri sunarak katılımcılar için benzersiz bir heyecan ve motivasyon kaynağı oluşturmaktadır.**

*“Biz gençler için en büyük zorluk ‘belirsizlik’ aslında. Aklımızdaki en büyük soru işareti, iş bulma şeklimizdir. Bu proje, bize yapay zekâ ile bu soruları yanıtlamamızı sağlıyor.” PP1*

*“Doktora öğrencisiyim ve hâlâ bir işim yok. Hedefim akademisyen olmak. Bazen hedeflerimizden sapabiliriz. Ancak bu proje ile gençler doğru yerlere yönlendirilebilir. Bu nedenle, gençlerin hayatına dokunan bir proje. Aslında bizim durumumuzda milyonlarca genç var.” PP2*

Projenin dijital boyutu özellikle ön plana çıkmaktadır; **YZ tabanlı olup öğrencilerin ve gençlerin kariyer gelişimini artırmayı** amaçlamaktadır. Projenin farkı, kişiselleştirilmiş yaklaşımıdır ve proje kapsamında kurulan YZ destekli sistem bireysel CV'lere dayalı kariyer önerileri sunmaktadır. Yapay zekâ uygulamalarının kullanımı, iş arama ve kariyer seçimleriyle ilgili belirsizlikleri azaltmak için kritik bir unsur olarak görülmektedir.

*“Projenin dijital boyutu yapay zekâyâ dayanıyor ve öğrencilerin kariyerlerini geliştirmeyi hedefliyor. Bu projeyi diğerlerinden ayıran özellik, CV'nize dayalı kariyer önerileri sunmasıdır.” PP2*

Projenin başarısı, etkili dijital etkileşim ve **YZ kullanarak genç bireylerin kariyer yollarındaki belirsizlikleri ve zorlukları azaltma** yeteneğine bağlıdır. Etkileşimli ve ilgi çekici içeriklerin geliştirilmesi ve sosyal medya platformları gibi dijital araçların entegrasyonu başarı için önemli faktörler olarak vurgulanmaktadır. Katılımcılar, dijital ortamda rehberlik ve mentörlüğün önemini ifade etmiş teknoloji kullanımının sorumlu bir şekilde yönlendirilmesi gerektiğini belirtmiştir.

Katılımcılar genel olarak dijital süreçlere uyum sağlasa da senkronize eğitim oturumlarında internet bağlantısı sorunları etkili öğrenmeyi engelleyebilmektedir. Ayrıca, bazı yaş gruplarının, özellikle üniversite akademisyenlerinin **dijitalleşmeye karşı direnç göstermesine** dikkat çekilmiştir. Dijital araçların öğrenme ve kariyer gelişimi için kullanımına dair rehberlik eksikliği, dijital ortamda gezinen öğrenciler için bir boşluk olarak tanımlanmıştır. Ekonomik kısıtlamalar, cihaz erişimi sınırlamaları ve internet bağlantısı sorunları bazı genç bireyler arasında hâlâ devam etmektedir.

Görüşmede, gençlerin kariyer planlarındaki zorlukları azaltmak için **hem gerçek kişi hem de YZ tabanlı mentörlerin gerekliliği konusunda fikir birliğine** varılmıştır. Bu bağlamda sosyal medya platformlarının çeşitli öğrenme stillerine uyacak şekilde tasarlanması, TikTok ve Instagram gibi etkileşimli ve dinamik araçların da dâhil edilmesi gerekliliği vurgulanmıştır. Yine dijital erişimi etkileyen sosyoekonomik eşitsizlikler göz önünde bulundurularak, sorumlu dijital vatandaşlık ve dijital okuryazarlık hakkında farkındalığın artırılması gerekliliği ortaya konulmuştur.

### 2.3.3.2. PROJENİN GENÇLİK ÇALIŞMALARI YÖNÜ

Katılımcılar, dijital **gençlik çalışmaları için daha fazla destek gerektiğini vurgulamış ve bilgisayar/internet erişiminin her genç birey için lüks değil temel bir hak olarak görülmesi** gerektiğini belirtmiştir. Bazılarının bu kaynaklara sahip olduğuna dikkat çekerken milyonlarca kişinin sahip olmadığını ve çabalarını sadece cihaz ve internet erişimi sağlamaya değil aynı zamanda ilgili eğitimi sunmaya odaklanması gerektiği ifade edilmiştir.

Görüşmelerde yapay zekâ ile ilgili endişe ve çekinceler dile getirilmiştir; ancak, **YZ'yi anlamının ve kucaklamanın önemine vurgu** yapılmıştır. Katılımcılar, YZ öğrenimine desteğin artırılmasının önemini ifade etmiş ve gençlerin dijitalleşme projelerinde daha fazla yer alması gerektiğini vurgulamışlardır. Aynı zamanda katılımcılar dijital girişimleri popülerleştirmek için yaygın öğrenmenin etkinliğine dikkat çekmişlerdir.

Görüşmeciler, özellikle göç gibi içsel ve dışsal sorunları göz önünde bulundurarak **dijital eşitsizliklerin azaltılmasının** gerekliliğini vurgulamışlardır. Bölgesel farklılıklar ve gelir eşitsizliklerinin dijital eşitlik sağlama çabalarını zorlaştırıcı engeller olarak tanımlandığını belirtmişlerdir. Dijital eşitsizliklerin, sığınmacılar ve zorunlu göçmenler gibi savunmasız gruplar üzerindeki olumsuz etkisi özel olarak tartışılmıştır.

Görüşmede, **ChatGPT'nin yazma ve çeviri konusundaki faydaları bağlamında olumlu geri dönüşler** alınmıştır. Katılımcılar, çevrim içi eğitimin zaman tasarrufu ve ekonomik tasarruf sağladığını belirterek yüz yüze eğitimin avantajlarının farkında olarak, dijital öğrenmenin güçlü yönlerini vurgulamışlardır. Katılımcılar aynı zamanda hem yüz yüze hem de dijital öğrenme yöntemlerinin avantaj ve dezavantajlarının altını çizmişlerdir.

Sonuç olarak, katılımcılar dijital gençlik çalışmalarına **daha fazla destek çağrısında** bulunmuş, dijital eşitsizlikleri, özellikle göç ve bölgesel farklılıklar bağlamında ele almanın önemini vurgulamıştır. Yapay zekânın ve çevrim içi eğitimin olumlu etkilerinin farkında olarak hem yüz yüze hem de dijital öğrenme yöntemlerini dikkate alan dengeli bir yaklaşımın gerekliliği vurgulanmıştır.

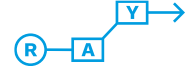
### 2.3.4. KARŞILAŞTIRMALI ANALİZ

İki odak grup görüşmesinden de elde edilen bulgular, dijital gençlik çalışmalarının çeşitli yönlerini aydınlatmakla birlikte hem benzerlikleri hem de farklı bakış açılarını ortaya koymaktadır.

Her iki odak grup da **dijital kapsayıcılığın** önemini vurgulamış, teknolojiye erişimin bir ayrıcalık değil, **evrensel bir hak olması gerektiğini** belirtmiştir. Dijital uçurumların kapatılması ve tüm katılımcılara sosyoekonomik geçmişlerine bakılmaksızın eşit fırsatlar sağlanması gerektiği ortak bir endişe olarak belirginleşmiştir.

Her iki grupta da **yapay zekâyâ** genel olarak olumlu bir bakış açısı ortaya çıkmıştır. Endişeleri kabul etmekle birlikte, katılımcılar kişisel ve profesyonel gelişim için YZ'nin benimsenmesi ve anlaşılmasının önemini ifade etmiştir. YZ'nin eğitim deneyimlerini şekillendirme potansiyeli özellikle vurgulanmıştır.





Her iki grup da **çevrim içi örgün veya yaygın öğrenmenin avantajlarının farkında olarak zaman ve ekonomik açıdan faydalarına** dikkat çekmiştir. Çevrim içi etkinliklerin ve öğrenmenin sağladığı esneklik ve erişilebilirliğin geniş bir kitleye hitap eden değerli bir yön olduğunu vurgulamışlardır.

Birinci grup (proje ekibi üyeleri) göç ve bölgesel farklılıklar bağlamında **dijital eşitsizliklerle** başa çıkmaya daha fazla vurgu yapmıştır. İkinci grup bu sorunun farkında olsa da detaylı bir şekilde ele almamıştır. Bu durum, dijital kapsayıcılığın çok yönlü zorluklarına dair anlayış derinliğinde bir farklılık olduğunu ortaya koymuştur.

Her iki grup da YZ'nin önemini kabul etmesine rağmen, birinci grup YZ konusunda daha fazla destek ve eğitim ihtiyacına vurgu yapmıştır. Buna karşın, ikinci grup YZ'nin yazma yardımı ve çevirilerdeki faydalı etkilerine daha fazla odaklanmıştır. Bu durum da YZ eğitiminin aciliyeti konusundaki algıdaki farkı göstermektedir.

Her iki grup da **dijital gençlik çalışmalarının olumlu yönlerini** ele almış, ancak potansiyel zorluklar ve dezavantajlar hakkında sınırlı bulgular ortaya çıkmıştır. Zorluk ve engellerin daha derinlemesine analizi, karmaşıklıkların daha kapsamlı anlaşılmasına yardımcı olacaktır.

Görüşmede, gruplar **çevrim içi yaygın ve örgün eğitimin avantajlarını vurgulamış**, ancak katılımcıların çevrim içi öğrenme ile ilgili çeşitli deneyimlerine dair sınırlı bir tartışma yapılabilmektedir. Çevrim içi platformların etkinliği konusundaki çeşitli bakış açılarını incelemek ek araştırmalar yapılması gerekmektedir.

Özetle, odak grupları anahtar konularda ortak bir zemin paylaşırken vurgulama ve bakış açılarındaki farklılıklar dijital gençlik çalışmalarının çok yönlü doğasını ortaya koymaktadır. Olası belirsizliklerin azaltılması için zorlukların daha kapsamlı bir şekilde incelenmesi ve çevrim içi öğrenme ile ilgili bireysel deneyimlerin daha derinlemesine anlaşılması gerekmektedir.

### 2.3.5. SONUÇ

Her iki odak grubundan elde edilen bilgiler, yenilikçi dijital çözümler aracılığıyla genç işsizlik sorunlarının çözümüne yönelik ortak bir motivasyonu vurgulamaktadır. Hem genç bireyler hem de gençlik çalışanları, dijital gençlik çalışmaları girişimlerini kullanma konusunda güçlü bir bağlılık ifade etmektedir. Temel ilham kaynağı, istihdam konusundaki belirsizliklerin acil bir sorun olarak görülmesi ve yapay zekâ ile dijital araçların kariyer rehberliği için kullanılması çabasıdır.

Dijital ortamın pedagojik uygulamalara etkisi önemli bir tema olarak ortaya çıkmaktadır. Katılımcılar, **dijital ortamlarda yaygın öğrenmenin dönüştürücü potansiyelini gördüklerini ifade ederken, yüz yüze etkileşimlerin derinliğini taklit etmenin zorluklarını** da bildirmiştir. Etkili eğitim tasarımı hem içerik hem de etkileşim yönlerinin dikkate alınması, geleneksel yöntemlerle kıyaslanabilir bir verimlilik sağlamak için kritik bir unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Hibrit öğretim yöntemlerinin ve dijital platformların kişiselleştirilmiş etkinlikleri sunma esnekliğinin kabul edilmesi, dijital pedagojilerin dinamik doğasını vurgulamaktadır.

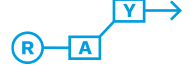
Dijital gençlik çalışmalarındaki başarı, proje ekibi arasında sahiplenme, bağlılık ve heves gibi faktörlere bağlı olarak tanımlanmaktadır. Proje liderliğinin, iş birliği ruhunun geliştirilmesinin ve keyifli bir çalışma ortamının oluşturulmasının başarı için temel faktörler olduğu vurgulanmaktadır. Ayrıca, dijital gençlik çalışmaları girişimlerinin başarısı, etkili dijital etkileşim, dinamik içerik geliştirme ve **hem insan hem de yapay zekâ destekli** mentörlük entegrasyonuna bağlıdır.

Katılımcılar, dijital platformlarda yaygın öğrenmenin potansiyelini vurgulayarak, adaptasyon yeteneği ve kişiselleştirilmiş etkinlikler sağlama kapasitesini olumlu gördüklerini ifade etmiştir. Ancak, geleneksel eğitim yapılarını **gelişen dijital ihtiyaçlarla uyumlu hale getirme zorlukları** bulunmaktadır. Özellikle kurumsal düzeyde dijital okuryazarlık boşluklarının giderilmesi önem arz etmektedir. Görüşmeciler, **dijital araçların sorumlu bir şekilde entegre edilmesi, sosyoekonomik farklılıkların dikkate alınması ve dijital vatandaşlık ve okuryazarlık konularında farkındalık programlarının teşvik edilmesi** gerektiğini vurgulamıştır.

Genç bireylerin dijital yaşamının keşfi, dijital eşitsizliklerin azaltılması ve her genç birey için bilgisayar ve internet erişiminin evrensel bir hak olarak sağlanması gereğini ortaya koymaktadır. **Dijital eşitsizliklerin, zorunlu göçmenler gibi savunmasız gruplar üzerindeki olumsuz etkisi ifade edilmektedir.** Görüşmeciler, yapay zekâ öğrenimine daha fazla destek verilmesi, gençlerin dijitalleşme projelerine daha fazla katılımının sağlanması ve dijital girişimlerin yaygınlaştırılması için yaygın öğrenimin önemini savunmaktadır.

Görüşmeciler, dijital gençlik çalışmalarının geleceğine ilişkin temkinli bir iyimserlik ifade etmektedir. **Dijitalleşmeye karşı direnç** ve sosyoekonomik kısıtlamalar gibi zorlukları kabul etmekle birlikte, çevrim içi eğitimin zaman tasarrufu ve ekonomik avantajlarının farkındadır. Yüz yüze ve dijital öğrenme yöntemlerinin dengeli bir yaklaşımını önemseyen bir gelecek için vurgulanan önemli unsurlar, dijital gençlik çalışmalarının kapsamlı ve kapsayıcı bir geleceği olması için gerekli görülmektedir.

Özetle, motivasyonların birleşmesi, pedagoji üzerindeki etkiler, temel başarı faktörleri, yaygın öğrenmenin rolü, gençlerin dijital yaşamını anlama ve gelecekteki beklentiler dijital gençlik çalışmalarının farklı yönlerini şekillendirmektedir. Projede yapay zekâ ve insan mentörlüğünün bir arada kullanılması, yapay zekânın analitik gücünden ve insan mentörlerinin ince rehberliğinden faydalanan bir hibrit modeli gözler önüne sermektedir. Hibrit öğrenme ortamları etrafındaki tartışmalar, gelişmiş eğitim sonuçları için geleneksel ve dijital öğrenim yöntemlerinin dengelenmesinin önemini vurgulamaktadır. Dijital eşitsizliklerin fark edilmesi, kültürel kodlar, bölgesel farklılıklar ve göçle ilgili zorlukların ele alındığı daha geniş bir toplumsal hazırlık gerekliliğini ortaya koymaktadır. Sorumlu dijital vatandaşlık vurgusu, dijital katılımın etik boyutlarına yönelik bir farkındalığı öne çıkarmaktadır. Gelişen dijital gerçekliklere sürekli uyum sağlama ihtiyacı ve gençlerin proje geliştirme aşamalarına aktif katılımı, dijital gençlik çalışmalarının dinamik ve birbirine bağlı doğasını daha da pekiştirmektedir. Genel olarak bu bulgular, genç bireyleri etkili bir şekilde güçlendirmek için dijital alanda etik, kapsayıcı ve uyarlanabilir yaklaşımlar savunan kapsamlı bir anlayışa katkıda bulunmaktadır.



## 2.4. VAKA RAPORU 4

### 2.4.1. PROJENİN ANA ÖZELLİKLERİ

#### Proje Detayları:

Ana Eylem	Kurum ve Kuruluşlar Arasında İşbirliği
Eylem Türü	İşbirliği için Ortaklıklar / Gençlik Alanında İşbirliği Ortaklıkları
Hedef(ler)	Gençleri girişimciliğe yönlendirmek, alabilecekleri destekler hakkında bilgilendirmek ve oluşturulan e-ticaret platformu sayesinde genç esnafların dünyaya açılmasını sağlamak.
Tema(lar)	Dijital girişimcilik ve e-ticaret
Dijital Faaliyetler	Proje web sitesi, Avrupa'daki iyi uygulamaları inceleyen e-ticaret platformu, çevrim içi eğitim faaliyetleri, kısa film çekimi.
Çıktılar	E-ticaret platformu web sitesi ve kısa filmler

### 2.4.2. PROJE EKİBİ

Odak grup görüşmesinde proje ekibinin **2 anahtar üyesi** (TMI, TM2) yer almıştır. Her ikisi de projede aktif olarak çalışmakta ve aynı zamanda kendilerini gençlik çalışmanı olarak tanımlamaktadırlar.

#### 2.4.2.1. PROJE HAKKINDA

Proje, dijitalleşmenin günlük yaşam ve iş hayatındaki artan önemini göz önünde bulundurarak çeşitli alanlarda dijitalleşmeye odaklanmaktadır. **Daha önceki dijital projelerden edinilen deneyimler**, bu projenin temelini oluşturarak dijital dönüşümü merkeze almaktadır. Proje, genç girişimciliğini desteklemeyi, esnafı e-ticarete yönlendirmeyi, gençlerin istihdam edilebilirliğini artırmayı ve profesyonel becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır.

*"Biz zaten dijitalleşmenin farkındaydık. Daha önce iki Erasmus+ projesini tamamladık ve her iki proje de dijitalleşmeyi içeriyordu. Şimdi, dijitalleşmeyi içeren bir başka proje ile devam ediyoruz. Aslında, bu proje, daha önce yürüttüğümüz projelerin bir devamı ve pratik uygulaması olarak kabul edilebilir."* TMI

Ekip, **ortaklardan öğrenme, kendi deneyimlerini uygulama ve paylaşma** arzusundan motivasyon almaktadır. Dijitalleşme proje yürütücüsü ve ortakları için yeni bir konu değildir; daha önce benzer projelerde yer almıştır. Bu da devam eden bir proje olarak geçmiş deneyimlerinin bir devamı ve pratik uygulaması bağlamında düşünülmektedir.

Proje, **Covid-19 pandemisinden** büyük ölçüde etkilenmiş ve bu durum dijitalleşmeye geçişi hızlandırmıştır. Projenin dijital yönü, çevrim içi eğitimlere geçişi, kısa filmler oluşturmayı ve bir web sitesi geliştirmeyi içermektedir. Proje ayrıca

dijital girişimcilik yarışmasını da içermekte ve dijital platformların önemini vurgulamaktadır.

*"Bizi dijitalleşmeye yönlendiren ana faktör pandemi oldu. Pandemi sırasında dijitalleşmenin faydalarını gördüğümüzde, bu yönde devam etmek istedik. Birçok eğitimimizi çevrim içi yapmaya karar verdik. Zaten bazı eğitimler veriyorduk, o halde neden bunları kısa filmler haline getirmeyelim diye düşündük. Bu nedenle, bu proje için kısa filmler üretmeye karar verdik. Ayrıca, projemiz için bir web sitesi oluşturduk. Böylece, derneğimiz dijitalleşme sürecinde ilerleme kaydeder hale geldi." TM2*

Proje, dijital araçları eğitim ortamlarına entegre ederek erişilebilirliği ve katılımı artırmaktadır. Projenin odak noktasının, daha etkili iletişim ve öğrenme için **dijital platformları kullanmak olduğu** vurgulanmaktadır. Bu bağlamda, örneğin, elektronik imzaların kullanımı ve kâğıt kullanımının azaltılması, sağlıklı dijitalleşmeye ve dijital verimliliğe doğru bir geçişi yansıtmaktadır.

*"Dijitalleşme artık hayatımızın her yerinde. Belgeler için kâğıt kullanımı neredeyse sıfıra düştü. İşimizde elektronik imzalar bile kullanıyoruz." TM2*

Başarı faktörleri, **dijital trendlere uyum sağlamak, sosyal medyada etkili bir şekilde etkileşimde bulunmak** ve dijital okuryazarlık ve içerik oluşturma zorluklarının üstesinden gelmeyi içermektedir. Dijital boyut, projenin faaliyetlerine daha geniş katılım ve yenilik getirmiştir.

*"Proje kapsamında bir girişimcilik yarışması düzenlendi. Tamamen dijital bir yarışmaydı. Herkes fikirlerini cep telefonlarında video kaydı ile ifade etti ve gönderdi. Yarışmamızı dijital araçlar kullanarak çok basit bir şekilde gerçekleştirdik. 'Fikrinizi oluşturun ve bize gönderin' sloganı kullanıldı. Böylece dijital bir yarışma düzenledik. Ayrıca, kısa filmler ürettik ve yayınladık." TM2*

Bu ifadeler, projenin dijitalleşmeye nasıl odaklandığını ve dijital araçların gençlerin girişimcilik, istihdam edilebilirlik ve profesyonel gelişimleri üzerindeki etkisini vurgulamaktadır. Pandemi ile hızlanan dijital dönüşüm süreci, projenin başarısında önemli bir rol oynamaktadır.

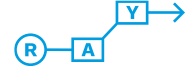
#### 2.4.2.2. PROJENİN DİJİTAL GENÇLİK ÇALIŞMALARI YÖNÜ

Dijital platformlara geçiş, genellikle **doğrudan etkileşim ve deneyimsel öğrenmeye dayanan yaygın öğrenmenin özünü** korumada zorlukları da beraberinde getirmektedir. Dolayısıyla dijital ve geleneksel yöntemler arasında bir denge kurmak oldukça önem taşımaktadır.

Gençlerin **dijital yetenekleri ile gençlik çalışmalarının sundukları imkânlar arasında belirgin bir boşluk** bulunmaktadır. Gençlerin yüksek oranda dijital okuryazarlığa sahip olmasının ve ilgili, ilgi çekici ve doğru/temiz dijital içeriğin önemi vurgulanmıştır. Bunun yanında dijital zorbalık ve içerik oluşturma ile ilgili çeşitli zorlukların da göz önünde bulundurulması gerekliliğinin altı çizilmiştir.

*"Gençlerin doğru bilgiye büyük bir ihtiyacı var. Ancak dijital ortamlarda çok fazla bilgi kirliliği var. Aynı zamanda, dijital ortamlarda sanal akran zorbalığı da meydana gelmekte. Buna dijital zorbalık diyebiliriz. Bu bizim için dijitalleşme sürecinde önemli bir zorluk alanıdır." TM1*

Proje, eğitim faaliyetlerinde dijital araçları kullanarak dijital yarışmalar düzenleyerek ve kısa filmler kullanarak başarılı bir dijital gençlik çalışması sergilemek-



tedir. Sosyal medya varlığının ve **Canva, Microsoft Office programları ve Google Drive** gibi dijital araçların kullanımının vurgulanması, dijital araçların aktif kullanıldığını göstermektedir. Görüşmede, dijital ve fiziksel etkileşimleri dengelemenin, gençlerin katılımlarını önemli bir anahtar olduğunu altı çizilmiştir.

*"Bunun dışında, Canva programını kullanıyoruz. Hiçbirimiz grafik tasarımcı değiliz, ancak Canva ile çok güzel ve kolay tasarımlar yapabiliyoruz. Video tasarımı için de benzer başka programlar var. Ayrıca, not almak için çevrim içi not programlarının kullanılmasını şiddetle tavsiye ediyorum. Bu sadece kâğıt tasarrufu sağlamakla kalmaz, çevre dostu olduğu için de kâğıt israfını önler. Planlama ve programlama için Microsoft Outlook'un planlayıcıları gibi araçlar çok kullanışlıdır. Bunların hem proje yönetimi hem de kişisel yaşamı düzenlemek için faydalı olabileceğini düşünüyorum."* TM1

Proje lideri, projeyi genel anlamda başarılı bulmaktadır. Bunun nedeni, proje liderinin sadece kişisel katılımı değil, aynı zamanda Türkiye'de gerçek bir ihtiyaca hitap etmesidir. Projede tüm faaliyetler tamamlanmamış olmasına rağmen proje, e-ticaretin belirgin bir şekilde az gelişmiş olduğu proje ortağı ülkelere başarı göstermiştir. Proje, bu ülkelerdeki gençlere e-ticaret hakkında ilham vermiş ve onları eğitmiştir. Bu girişim, sadece yerel topluma ilham vermekle kalmamış, aynı zamanda pratik iş anlaşmaları sağlayan uluslararası iş birliğini de kolaylaştırmıştır. Proje, Türk e-ticaret modellerinin proje ortağı ülkelere transferi gibi iyi uygulamaların paylaşılması için de bir platform olmuştur. Genel olarak, proje başarılı kabul edilmektedir, ancak bazı bürokratik engeller ve sistem sorunlarının çözülmesi gerekmektedir.

### 2.4.3. PROJE KATILIMCILARI

Odak grup görüşmesinde **4 proje katılımcısı** (PP1, PP2, PP3 ve PP4) yer almıştır. Bu katılımcılar aynı zamanda kendilerini birer gençlik çalışanı olarak görmektedir.

#### 2.4.3.1. PROJE HAKKINDA

Katılımcılar, projenin üniversite-sanayi iş birliğini teşvik etmedeki önemini vurgulamış ve özellikle aracı kurumun bu boşluğu doldurmadaki rolüne dikkat çekmişlerdir. Motivasyonlar arasında **üniversite kapasitelerini artırmak, öğrencileri güçlendirmek ve dijital girişimcilik ile e-ticaretin önemine dair farkındalık oluşturmak** yer almaktadır.

*"Pandemide alışkanlıklarımız değişti. İnsanlar dışarı çıkıp bir şeyler satın almak yerine, artık çevrim içi sipariş vermeyi tercih ediyor. Ülkemde (proje ortağı kuruluş ülkesi) e-ticaret satışları oldukça düşük. Devletin sistemleri henüz hazır değil. Instagram ve Facebook üzerinden satışlar mevcut, ancak e-ticaret siteleri konusunda zayıfız. Ülkemiz özellikle ticarete bağımlı olduğu için bu çok önemli bir alan."* PP3

Proje katılımı için motivasyonlar arasında ekosistemlerin önemli rolü, üniversite-sanayi iş birliği potansiyeli ve **öğrencilere dijital beceriler kazandırma ihtiyacı**

yer almıştır. Katılımcılar, kapasite artırma ve öğrencilerin yararına vurgu yaparak, projenin akademi ve sanayi arasında bir köprü görevi görebileceğini belirtmiştir.

Projenin dijital boyutu, özellikle **teknoloji nedeniyle değişen iş ortamı** bağlamında kilit bir unsur olarak görülmüştür. Dijital girişimcilik, e-ticaret ve dijitalleşmenin iş modelleri üzerindeki dönüştürücü etkisi öne çıkmıştır. Görüşmeciler, kendi ülkelerindeki dijitalleşme ile ilgili zorluklar ve fırsatları tartışmış ve daha fazla iş birliğine ihtiyaç duyduklarını belirtmiştir.

*"Çağımızın ihtiyaçlarından biri girişimcilik ve e-ticarettir. Sosyal girişimcilik de önemlidir. Birçok genç e-ticaretle uğraşiyor ve bu proje sayesinde bu alanda kendimizi geliştirebiliriz." PP2*

Başarı faktörleri arasında projenin dijitalleşmeye odaklanması, **Türkiye'nin ötesine geçerek farklı ülkeleri etkileme potansiyeli** ve sağladığı network oluşturma fırsatları yer almıştır. LTT (Öğrenme, Öğretme ve Eğitim) ve atölye gibi belirli etkinlikler henüz gerçekleşmemiş olsa da projenin genel başarısı dijitalleşmeye odaklanabilmesi ve yeni bağlantılar oluşturma kapasitesi ile ilişkilendirilmiştir.

#### 2.4.3.2. PROJENİN DİJİTAL GENÇLİK ÇALIŞMALARI YÖNÜ

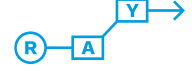
Katılımcılar, **pandeminin insanların gündelik hayat alışkanlıklarını değiştirme üzerindeki etkisini** ve çevrim içi etkinliklere kayda değer bir yönelimi vurgulamıştır. Projede bir ortak ülkede e-ticaret hazırlığı konusunda karşılaşılan zorlukları tartışarak dijitalleşen dünyaya uyum sağlamak için **dijital okuryazarlığın** artırılmasının önemine dikkat çekilmiştir.

*"Girişimcilik ve dijitalleşme iki ucu keskin bir kılıçtır. Bir yandan, dijitalleşme oldukça kolaylaştırıcı bir faktördür. Özellikle pandemi gibi büyük krizler sırasında, sosyalleşmeyi ve özellikle gençlerin eğitim hakkının devamlılığını sağlamak açısından çok önemli faydaları olmuştur. Öte yandan, özellikle gençlerin kullandığı cihazları göz önünde bulundurduğumuzda Türkiye'nin çeşitli açılardan zorluklar yaşadığının farkındayız. Akademik olarak, akademisyenlerden bu konuda belirli şikâyetler olabilir. Öğrenciler yapay zekâ tarafından elde edilen yanıtları kullanarak ödevlerini tamamlayabiliyorlar." PP2*

Dijitalleşme, **iki ucu keskin bir kılıç gibi**, krizler sırasında kolaylaştırıcı bir rol oynarken dijital erişimdeki eşitsizlikleri de ortaya çıkarmaktadır. Katılımcılar, özellikle dijital uçurum göz önüne alındığında, sosyoekonomik farkın giderilmesi ve gençlerin dijital becerilerle donatılması gerektiğini vurgulamıştır.

*"Yaygın öğrenme ve dijitalleşme senkronize edilebilir. Ancak, bunun proje bazında, uygulama yerini ve ülkeyi göz önünde bulundurarak ele alınması gerektiğini düşünüyorum. Her yaygın öğrenme yöntemi dijitalleştirilemez; bunun için altyapı çok önemlidir. Bu amaca uygun olmayan altyapıya sahip ülkeler olabileceği gibi, mükemmel altyapıya sahip ülkeler de olabilir. Dijital okuryazarlık da bu senkronizasyon sürecinde ayrı bir rol oynamaktadır." PP1*

Yaygın öğrenimin dijital platformlarla senkronize edilmesinde potansiyel çatışmalara ilişkin endişeler dile getirilmiş, **altyapı ve dijital okuryazarlık ihtiyacının** altı çizilmiştir. Katılımcılar hem dijital okuryazarlığı hem de uygun altyapıyı göz önünde bulunduran dengeli bir yaklaşımın önemini vurgulamıştır.



"Yaygın öğrenmede etkileşim ve katılım çok önemlidir. Bu, eğitimin hedef kitlesi yeterince motive edilmişse mümkündür. Ancak, motive edilmemiş veya belirsiz bir kitle ile bu durum pratik olmaz. Başka bir deyişle, katılımcıların motivasyonu oldukça önemlidir. Bu motivasyon ve eğitimin ne getireceğine dair farkındalık olmalıdır. Eğitimin katacağı her şeyi somutlaştırmak çok önemlidir. Soyut bir şeyle bir bireyi motive etmek zordur. Bu nedenle, bu sürece değer verilmesi gerekir." PP2

Görüşmede aynı zamanda **kodlama ve dijital okuryazarlığa odaklanan** atölyelerin önemi vurgulanmıştır. Sosyal medya ve çevrim içi satış eğitimi gençler arasında büyük ilgi görmüştür. Görüşmede ek olarak işletmelerde dijitalleşmeye destek verilmesi gerektiği, dijitalleşmenin eğitim ve girişimcilikteki olumlu rolünün altı çizilmiştir.

"Dijitalleşme, öğrenmeyi ve eğitimi kolaylaştırır, fırsat eşitsizliğini azaltır. Herkes yüz yüze eğitime katılamayabilir, ancak dijital olarak katılabilirler. Örneğin, belirli bir alanda kendimi geliştirmek istiyorsam, okula veya kursa gitmek zorunda değilim; internet üzerinden ilgili çevrim içi kurslara kolayca kaydolabilirim. Bu benim için muazzam bir kaynak." PP2

"Erasmus+ projelerine ulaşamayan insanlar var. Örneğin, dijital projeler uygulanacak olsa bile, gerekli altyapı veya okuryazarlık eksikliği nedeniyle Erasmus+ belirli kesimlere ulaşamıyor ve onları dâhil edemiyor." PP1

Bu bulgular, projenin bağlamında ve daha geniş çaplı gençlik çalışmaları girişimlerinde dijitalleşmeye yönelik stratejik planlama, kapasite geliştirme ve dengeli bir yaklaşımın gerekliliğini bir kez daha ortaya koymuştur.

#### 2.4.4. KARŞILAŞTIRMALI ANALİZ

Hem proje ekibi hem de katılımcılar, dijitalleşmenin projedeki kritik rolünü vurgulamaktadır. Dijitalleşmenin, her iki tartışmada da ortak konu olan eğitim, girişimcilik ve e-ticaret gibi çeşitli yönlerle entegrasyonunun altını çizmektedir.

Pandeminin dijital dönüşüm için bir katalizör olarak rolü her iki grup tarafından vurgulanmaktadır. Her iki grup da **pandeminin getirdiği zorluklara yanıt olarak çevrim içi platformlara ve dijital araçlara geçiş yapmış** ve bu durumun gerekliliğinin farkındadır.

Her iki odak grup da gençler arasında dijital okuryazarlığı ve becerileri artırmanın öneminin altını çizmektedir. Bu, modern eğitim ve iş uygulamalarında dijital yeterliliğin gerekliliğini vurgulayan Canva, Microsoft Office ve çevrim içi notlar gibi araçların kullanımını içermektedir.

Her iki grup, dijital platformlara geçişle gelen zorlukları, **dijital ve yaygın öğrenmeyi dengeleme gerekliliği** ve dijital erişim ve altyapıdaki eşitsizlikler gibi konuları ele almaktadır.

Proje ekibi, özellikle dijital girişimciliği teşvik etme konusunda projenin başarısı ve etkisi üzerinde durmuştur. Buna karşılık, katılımcılar daha temkinli olup özellikle proje ortak ülkelerindeki dijital altyapı ve okuryazarlık konusundaki sınırlamaları ve zorlukları vurgulamıştır.

Proje ekibi, **kısa filmler ve çevrim içi yarışmalar gibi yenilikçi dijital yaygın öğrenme yöntemlerine** odaklanmaktadır. Ancak katılımcılar, dijital formatlarda yapılan yaygın öğrenme faaliyetlerinde sağlanması zor olabilen **motivasyon ve katılımın** önemini vurgulamaktadır.

Her iki grup da dijitalleşmenin zorluklarını kabul etmekle birlikte katılımcılar **sosyoekonomik eşitsizlikler ve dijital uçurum** hakkında daha fazla düşünülmesi gerektiğini savunmuştur. Her iki grup da dijital eğitim ve girişimcilik adımlarında kapsayıcılık ve erişilebilirliğin gereğini vurgulamıştır.

Genel olarak iki grup da projeye kazanılan dijital becerilerin gerçek dünyada nasıl uygulandığına ve bu becerilerin katılımcıların profesyonel ve kişisel gelişimleri üzerindeki uzun vadeli etkisine daha az odaklanmıştır. Her iki grup da projenin yöntemleri ve hedefleri hakkında konuşmuş, ancak bu dijital girişimlerin hedef kitlesi olan gençlerden alınan doğrudan geri bildirim veya değerlendirmelerden pek bahsetmemiştir. Bunun nedeni henüz projenin çıktılarının tamamının üretilmiş olmaması olabilir.

Sonuç olarak, her iki grup da gençlik çalışmaları ve eğitimde dijitalleşmenin **önemi ve potansiyeli konusunda aynı fikirde olmasına rağmen, bu dijital girişimlerin uygulanması, zorlukları ve değerlendirilmesi konularında perspektifleri farklılık göstermektedir**. Bu gri noktaların belirlenmesi ve ele alınması, projenin uzun vadeli başarısı ve sürdürülebilirliği için kritik öneme sahiptir.

#### 2.4.5. SONUÇ

Gençleri ve gençlik çalışanlarını dijital gençlik çalışmalarına yönlendiren ilham ve motivasyonlar çok yönlüdür. Gençler için, dijital gençlik çalışmasının cazibesi, dijital merkezli yaşam tarzlarına uygun olması ve **onlara günümüzün teknoloji odaklı dünyasında doğrudan** uygulanabilir beceriler ve bilgiler sunmasından kaynaklanmaktadır. Diğer yandan gençlik çalışanları, **dijital platformların geleneksel eğitim yöntemlerini yenilikçi bir şekilde geliştirme** ve daha geniş bir kitleye daha etkili bir şekilde ulaşma potansiyeliyle motive olmaktadır. Bu ihtiyaç ve yenilik karışımı, gençlik çalışmalarında dijital araçların benimsenmesini güçlü bir şekilde teşvik etmektedir.

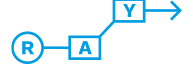
**Pandemi**, bu geçişi hızlandırmada önemli bir rol oynamış, eğitimin ve katılımın sürekliliğini sağlamak için dijital platformların gerekliliğini ve etkinliğini göstermiştir. Dijital okuryazarlığı sadece bir beceri olarak değil, modern öğrenme ve profesyonel gelişimin kritik bir bileşeni olarak vurgulamıştır.

Dijitalleşme, pedagojik yaklaşımları önemli ölçüde etkilemiş, geleneksel öğretim ve öğrenim yöntemlerinin yeniden düşünülmesini gerektirmiştir. Dijital araçların entegrasyonu; etkileşim, erişilebilirlik ve katılım için yeni yollar açarak öğrenmeyi daha esnek ve kapsayıcı hale getirmiştir. Ancak, bu dijital pedagoji yöntemlerinin başarısı birkaç faktöre bağlıdır. İlk olarak, içerik gençlerin ilgi ve ihtiyaçlarına göre alakalı ve ilgi çekici olmalıdır. İkinci olarak, **dijital ve yaygın öğrenme yöntemleri arasında bir denge olmalı, yaygın öğrenimin deneyimsel ve kişisel etkileşim unsurları** dijitale dönüştürüldüğünde kaybolmamalıdır.

Ayrıca, dijital gençlik çalışmalarının başarısı, **dijital uçurumun** giderilmesine bağlıdır. Dijital araçlara ve internet bağlantısına eşit erişim sağlamak, kapsayıcı eğitim ve katılım için hayati öneme sahiptir.

Dijitalleşme sürecindeki en büyük zorluk, yaygın öğrenim yöntemlerini dijital platformlarla uyumlu bir şekilde harmanlamaktır. Bu, yaygın öğrenimin özünü - etkileşim, kişisel katılım ve deneyimsel öğrenme - korurken dijital araçların geniş potansiyelinden yararlanmayı içerir. Günümüz gençlerinin dijital yaşamı, sadece sosyal medya ve eğlenceyi değil, aynı zamanda öğrenme, kendini ifade etme ve topluluk oluşturma yollarını da içermektedir. Gençlik çalışmaları bu yönere de hitap etmeli, dijital girişimlerin sadece eğitici değil, aynı zamanda gençlerin ilgi alanlarına ve günlük dijital deneyimlerine de hitap etmesini sağlamalıdır.





İleriye dönük olarak, **dijital gençlik çalışmasının geleceği umut verici** görünse de stratejik planlama ve uyum gerektirmektedir. Teknolojik ilerlemeler ve değişen gençlik ilgi alanlarıyla uyumlu kalması için sürekli evrim geçirmelidir. Ayrıca, gençleri dijital dünyanın zorluklarıyla, örneğin yanlış bilgi ve siber zorbalıkla başa çıkmaları için dijital dayanıklılık konusunda eğitmeye odaklanmak önemlidir.

Özetle, dijital gençlik çalışmaları fırsatlar ve zorlukların kesişim noktasındadır. Dijital araçları benimserken yaygın öğrenimin ilkelerine sadık kalmak, dijital uçurumu gidermek ve dijital okuryazarlık ve dayanıklılığa odaklanmak, dijital gençlik çalışmalarının gençlik gelişiminin bütünleşik ve etkili bir bileşeni haline gelmesini şekillendirmede anahtar rol oynamaktadır.

Mevcut tartışmalar ve stratejiler sağlam olsa da hızlı teknolojik değişimlere ve değişen dijital ortama yanıt olarak sürekli adaptasyon ve yenilik gereklidir. Hem gençlerin hem de gençlik çalışanlarının perspektifleri, dijital dayanıklılık ve dijital dünyadaki etik konularının önemine dair farkındalığın arttığını göstermektedir. Bu farkındalık, raporlama şablonunda açıkça belirtilmemiş olsa da dijital gençlik çalışmalarını geleceğe hazırlamak için kritiktir. Gençlerin sadece dijital olarak yetkin değil, aynı zamanda dijital olarak bilgili ve farkındalık sahibi olmalarını sağlamak için dijital haklar, çevrim içi güvenlik ve teknolojinin etik kullanımı gibi konuları gençlik çalışmaları uygulamalarına entegre etme gereksinimine işaret etmektedir.

## 3. ANALİTİK ÖZET

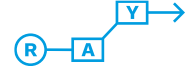
### 3.1.1. TÜRKİYE'DEKİ DİJİTAL GENÇLİK ÇALIŞMALARI

COVID-19 pandemisi, Türkiye'nin dijital dönüşümünde dijital eğitimin ve öğrenimin kritik rolünü bir kez daha ortaya koymuştur. Türkiye'de, dijital gençlik çalışmalarına yönelik etkili yaklaşımlar, öncelikle gençlerin gerçek ihtiyaçlarına yönelik projelerden kaynaklanmaktadır. İncelenen vaka çalışmalarında ortak nokta, projelerin gençlerin gerçek ihtiyaçlarına hitap etmesidir. Bu ihtiyaçlar; istihdam, eğitim, girişimcilik, mentörlük, ticaret ve öğrenme gibi alanları dijital bağlamda içermektedir. Özellikle, bu projelerde yapay zekânın kullanımı projelerin başarılarına önemli katkılarda bulunmuştur. Birçok proje ayrıca dijital okuryazarlığın ve dönüşüme uğrayan dijitalleşme farkındalığının önemine vurgu yapmaktadır. Gençler karar alma süreçlerine aktif olarak dahil olduklarında, projeler daha fazla başarı ve motivasyon kazanmaktadır. Örneğin; bu çalışma kapsamında ele alınan bir proje, gençlerin yaşlılara yardımcı olmak için dijital bir çözüm ortaya koymalarını içermektedir ve bu, onlar için özellikle anlamlı ve ilgi çekici olmuştur. Ayrıca, diğer projelerde gençler ve gençlik çalışanları kendi ihtiyaçlarını ele almaktadır. Faaliyetleri çoğunlukla dijital platformlarda yürütülmektedir. Bu faaliyetler genellikle yaygın öğrenme yöntemlerini içermekte olup daha fazla gelişim alanı sunmaktadır.

### 3.1.2. BOŞLUĞU DOLDURMAK

Görüşmelerde dijital teknolojilerin öğretim ve öğrenim için sunduğu potansiyelin kullanılması ve herkes için dijital becerilerin geliştirilmesine olan artan ihtiyaç vurgulanmıştır. Covid-19 pandemisi, gençlik çalışmalarını çevrim içi ve dijital araçlara yönlendirmiş ve gençlerin hareketliliğini belirli ölçüde sınırlandırmıştır. Dijital gençlik çalışmaları politika ve uygulamalarda artış gösterse de dijitalleşmenin gençlerin yaşamlarındaki artan önemi göz önünde bulundurulduğunda, gençlik çalışmalarında tam potansiyeline ulaştığı henüz söylenemez. Bu nedenle, dijitalleşmeyi gençlik çalışmalarına etkili ve sağlıklı bir şekilde entegre etmek, pandemi sonrası gençlerin katılımını artırmak ve gençlik çalışmalarını daha etkili hale getirmek için oldukça önemlidir.

Pandemi, özellikle kriz zamanlarında, gençlik çalışmalarında dijitalleşmenin önemini bir kez daha gözler önüne sermiştir. Ancak, gençler ve gençlik çalışanları, teknolojiye erişim, internet kullanılabilirliği ve ekonomik kısıtlamalar gibi dijital öğrenme zorlukları ile karşı karşıya kalmaktadır. Gençlik örgütlerinin dijital kapasiteleri henüz istenilen seviyeye ulaşmamış olup kırsal alanlarda bu sorunlar daha belirgin hale gelmekte ve dijital eşitsizliklere yol açmaktadır. Aynı zamanda dijital teknolojilerin kullanımının belirli bir maliyeti beraberinde getirmesinden dolayı da bütçelerde yetersizliklere neden olmaktadır. Bütün bu boşlukların doldurulması ulusal düzeyde gençlik çalışmalarında dijital dönüşüme destek olacaktır. Dolayısıyla, gençlik katılımında dijitalleşmenin önemi ve etkili kullanımını her zamankinden daha kritik hale gelmiştir.



### 3.1.3. DİJİTAL ORTAMLARDA YAYGIN ÖĞRENME

Bu rapor kapsamında gerçekleştirilen bütün görüşmelerde hem katılımcılar hem de proje ekipleri yaygın öğrenme ve eğitim yöntemlerinin dijital platformlara kolaylıkla aktarılabilirliğini vurgulamıştır. Yaygın öğrenmenin dijitalleşmesinin, gençlik çalışmalarına katılım potansiyelini ve çalışmaların etkisini artıracığı düşünülmektedir. Katılımcıların, eğitmenlerin ve kolaylaştırıcıların motivasyonlarını anlamak, planlama yapmak ve eğitimin değerini kavramak dijitalleşme projelerinin başarısı açısından ayrıca önem taşımaktadır. Bunun yanında, yaygın öğrenim için dijital teknolojiler gelişmekte olup yapay zekâ, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik kullanımı, dijital gençlik çalışmalarına yeni bir boyut katma potansiyeline sahiptir. Bu değişim/dönüşüm, birçok durumda yaygın öğrenimi mevcut fiziksel yöntemlerden daha etkili hale getirmekte, ekonomik tasarruf ve zaman tasarrufu sağlamaktadır. Ayrıca, imkânı kısıtlı gençlerin yaygın öğrenime katılımını güçlendirmektedir. Dijital yaygın öğrenmeyi etkili bir şekilde artırmak ve uygulamak için gençler arasında dijital okuryazarlığın güçlendirilmesi esastır.

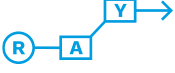
### 3.1.4. GELECEKTE DİJİTAL GENÇLİK ÇALIŞMALARI

Gençlik çalışmaları ve eğitime dijitalleşmeyi etkili bir şekilde entegre etmek için, algoritmalar ve kodlama anlayışını içerecek şekilde ilkökul seviyelerinden itibaren dijital okuryazarlığın geliştirilmesi gerekmektedir. Gençlik çalışanlarının dijital becerilerini artırmak için eğitimler ve projeler hayati öneme sahiptir. Gençlik çalışanları, dijital yaygın öğrenme içerikleri oluşturma ve uygulama becerileri ile donatılmalıdır. Ayrıca, gençlik sektöründeki STK'lar ve kamu kurumları dijital kapasitelerini güçlendirmelidir. Odak grup görüşmelerinden ortaya çıkan bazı öneriler şunlardır:

- Gençlik çalışmalarında dijital medya ve teknolojinin proaktif kullanımına ilişkin fırsatlar oluşturmak hayati öneme sahiptir. Bu nedenle, dijital fırsatlara erişimde eşitlik sağlanmalıdır.
- Etkili dijitalleşme için teknolojilere erişimi sağlamak ve kapsayıcılığı teşvik etmek önemlidir. Dijital katılım tanımlı ve bu konuda daha fazla nitelikli proje hayata geçirilmelidir.
- Dijital gençlik çalışmaları, geleneksel gençlik çalışmalarıyla aynı etik, değerler ve prensipler ile desteklenmelidir. Dijital güvenlik her zaman göz önünde bulundurulmalıdır.
- Gençler ve gençlik çalışanları arasında bilgi ve veri okuryazarlığını artırmak ve dijital iletişim ve güvenlik hakkında farkındalık oluşturan projeler desteklenmelidir.
- Gençlerin ve gençlik çalışanlarının ihtiyaçlarını karşılamak için dijitalleşmenin faydalarını maksimize etmek, onlara dijital destek sağlamak ve gençlik çalışmalarında Sanal Gerçeklik (VR) ve Yapay Zekâ (YZ) kullanımını teşvik etmek, böylelikle katılımı, öğrenme deneyimlerini ve gençlik çalışmalarının etkinliği artırılmalıdır.

### 3.1.5. SONUÇ

Gençlik ve dijitalleşme, gençlik çalışmasının temel unsurlarıdır ve Türkiye'nin bu alandaki potansiyeli oldukça büyüktür. Türkiye bu bağlamda, öncelikleri ve uluslararası eği-



limleri göz önünde bulundurarak Yeni Dijital Devlet Stratejisi'ni geliştirmektedir.<sup>1</sup> Strateji, stratejik uyum ve yönetim, dijital beceriler, kamu verisi yönetimi, teknolojik altyapı, hizmet tasarımı ve sunumu, dijital kapsayıcılık ve katılım üzerine odaklanmaktadır.

Bu rapordaki vaka çalışmalarında e-ticaret, mobil uygulama geliştirme, dijital girişimcilik, yapay zekâ ve e-oyun gibi dijitalleşme yaklaşımları ele alınmıştır. Bu alanlar dijitalleşme için oldukça önemlidir ve Türkiye'nin Erasmus+ projeleri kapsamındaki stratejileri ile tam uyumludur.

Etkili ve sağlıklı dijitalleşme süreçleri, gençlerin öğrenme ve katılımını önemli ölçüde etkileyecektir. Gençlik çalışanları ve gençler, gençlik sektöründe dijital öğrenme ve katılımı güçlendirmelidir. Böylelikle gençler, etkili ve sağlıklı dijitalleşme ile öğrenme fırsatlarına ulaşabileceklerdir. Ancak, gençlerin dijital dünyaya eşit katılımlarının sağlanabilmesi için dijital okuryazarlık, dijital cihazlara erişim kolaylığı, ekonomik güçlenme, dijital güvenlik ve altyapısal sınırlamalar gibi konuların ayrıca ele alınması gerekmektedir.

---

<sup>1</sup> Daha fazla detay için lütfen Türkiye Cumhuriyeti Cumhurbaşkanlığı Dijital Dönüşüm Ofisi'nin web sitesini ziyaret ediniz: <https://cbddo.gov.tr/>