



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

akran öğrenme modeli ve
genç
bilışim
ekosistemi



{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

G2S - Genç Sektör Buluşmaları

G2S Çalışma Grubu



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

İçindekiler

Organizasyon ekibi	
G2S nedir.....	
G2S'nin hedefleri.....	
G2S nasıl yapılır.....	
G2S konuklarından beklenenler.....	
G2S katılımcı öğrencilerden beklenenler.....	
G2S Ankara.....	
G2S İzmir.....	
G2S çevrimiçi seri 1: Yazılım Geliştirme.....	
G2S çevrimiçi seri 2: Oyun Tasarımı.....	
G2S çevrimiçi seri 3: Esport Sektörü.....	



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

Organizasyon Ekibi

Berkay Meler – Mezun Mentör / Ankara
Halil Özen - Yaşar Kımıl Fen Lisesi / Denizli
Ela Demiralay - Kdz. Ereğli ŞHY Bilsem / Zonguldak
Burak Papatya - Sabancı MTAL / Kocaeli
Nehir Karakılıç - TOBB Bilsem / Eskişehir
Ali Asaf Genç - Muradiye Turizm MTAL / Bursa
Ecrin Taran - İzmir Fen Lisesi / İzmir
Zahid Berat Gündem - Teknopark Ankara İvedik OSB MTAL / Ankara
Ali Şahin Özbaydağ - Yahya Günsür MTAL / Mersin
Kerem Yıldız - Sakarya Anadolu Lisesi / Sakarya
Ceylinnaz Gör - Bülent Akarcalı Anadolu Lisesi / İstanbul



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

G2S Nedir?

GençTek çalışmaları kapsamında yüz yüze ve çevrimiçi olarak G2S Genç Sektör Buluşmaları düzenlenir. Bilişim sektöründeki uzmanları “Sektörün Yeni Liderleri” olacak öğrenciler ile bir araya getirerek, gençlerin sektörü tanımasını, rol modellerden ilham almasını ve kariyer yolculuğuna erken adım atmasını sağlamak için yapılır. G2S, iş dünyasında B2B ve B2C gibi aktörler arası köprü kuran iletişim modellerinin, sektör ile geleceğimiz arasında bağ kuran GençTek ihtiyaçlarına uyarlanmış yenilikçi bir formatıdır.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

G2S'nin Hedefleri

Köprü kurar:

Sektör temsilcileri ile öğrenciler arasında bilgi, deneyim ve fırsat aktarımı sağlar.

Erken farkındalık geliştirir:

Öğrencilerin, bilişim sektörünün dinamiklerini kariyerlerinin başında öğrenmesine olanak tanır.

Ağ oluşturur:

Öğrenciler, gelecekte staj, proje veya iş fırsatına dönüşebilecek bağlantılar kurma imkanı bulur.

İletişim ve girişimcilik becerilerini geliştirir:

Hem sektör temsilcileriyle hem de bilişim alanında çalışan akranlarıyla tanışma fırsatı sunar; "asansör konuşması" gibi kısa sürede etkili ve net iletişim kurma becerilerini geliştirir.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

G2S Hedefleri

Rol modeller sunar:

Gençlerin, gerçek hikâyeler ve başarı örnekleriyle motive olmalarını destekler.

Ekosistemi güçlendirir:

Sektör, taze bakış açısına; gençler, güncel teknoloji bilgisine erişir.

Türkiye Yüzyılı vizyonuna katkı sağlar:

Yerli bilişim gücünün gelişmesi için insan kaynağı tabanını genişletir.

Sosyal fayda oluşturur:

Genel Müdürlüğümüzün “Yenilik” ve “Teknoloji” alanındaki uzmanlığının gençlerin nitelikli sektör temsilcileri olarak yetişmeleri için alana aktarılmasını sağlar.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

G2S Nasıl Yapılır?

G2S'ler yüz yüze veya çevrimiçi olarak gerçekleştirilir. Gençtek Ekosistemi içerisinde oluşturulan oyun tasarımı, siber güvenlik , yapay zeka gibi çalışma gruplarına özel ya da genel temalara özgü G2S'ler organize edilir. Temalara özel sektör temsilcisi, kurum kuruluş temsilcisi, mentör öğrenci ve danışman öğretmen konuklar davet edilir.

Yüz yüze:

G2S'ler 15 dakikalık 3-4 oturum olarak gerçekleştirilir. Konuklar masalara yerleştirilir. Öğrenci konuk eşleşmeleri yapılır. Öğrenciye eşleştiği sektör temsilcisi ile konuşmak için 15 dakika süre verilir. Süre sonunda öğrenciler yeni eşleştikleri diğer konukların masalarına geçer. Öğrencilere 3-4 oturumda farklı konuklar ile sohbet etme fırsatı sunulur.

Çevrimiçi:

Yüz yüze G2S'lerden farklı olarak konuklar çevrimiçi ortamda öğrenciler ile bir araya gelir. Sohbet odalarına ayrılır.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

G2S Konuklarından Beklenenler

- Öğrencilerin seviyesine ve ilgisine uygun, ilham verici ve anlaşılır bir dil kullanmak.
- Öğrencilerin sorularına hoşgörü, samimi, açık ve teşvik edici şekilde yanıt vermek.
- Öğrencilere sektörün gerçeklerini, ihtiyaç duyulan yetkinlikleri ve fırsat alanlarını net biçimde anlatmak.
- Öğrencileri konuşmaya teşvik etmek ve konuşmaları hakkında onlara geri bildirimde bulunmak.
- G2S'nin amacına uygun olarak gençleri motive etmek ve onlarda merak uyandırmak.
- Kendi sektör deneyimlerinden yola çıkarak kısa, öz ve odaklı konuşmalar yapmak.
- 15 dakikalık oturum süresine uygun olarak "asansör konuşması" yaklaşımıyla en önemli mesajlarını aktarmak.
- Kariyer yolculuğunu, dönüm noktalarını ve mesleğin geleceğini gençlere örnek olacak şekilde paylaşmak.
- Çalışmalarından, fikirlerinden veya sorularından etkilendikleri öğrencileri organizasyon ekibine bildirmek.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi

G2S Katılımcı Öğrencilerden Beklenenler

- Konuklarla tanışmadan önce kısa ve net bir kendini tanııtma (asansör konuşması) hazırlığı yapmak.
- Sorularını önceliklendirerek etkili bir şekilde sormak.
- Konukları dikkatle dinleyerek, önemli gördüğü bilgileri not almak.
- Hem sektör temsilcileri hem de bilişim alanında çalışan akranlarıyla aktif ve saygılı bir iletişim kurmak.
- Görüşmelerden edindiği bilgilerle kendi kariyer hedeflerini gözden geçirmek.
- Etkinlik sonunda deneyimlerini ekosistemdeki diğer öğrencilere aktarmak.
- G2S'nin sunduğu fırsatları değerlendirerek sektörel bağlantılarını geliştirmek.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

GençTek Ankara Toplantısı

Türkiye Bilişim Derneği, Bilgisayar Mühendisleri Odası, BTK, Tübitak, Autodesk, Otto Games gibi kurum ve kuruluşlardan başkan, uzman, expert, youtuber vb. 20 konuk 130 öğrenci ve danışman öğretmen ile bir araya gelmiş 4 oturumda öğrenciler ile eşleşmiştir.

Masa Konukları

Rahmi Aktepe (TBD Başkanı), Ertan Barut (TOBB Türkiye Yazılım Meclisi-Yazılım Sanayicileri Derneği), Cem Nuri Aldaş (TMMOB Bilgisayar Mühendisleri Odası Başkanı), İlker Tabak (TBD, TBV, ATO BT Meslek Komitesi) Furkan Günel (Autodesk), Elif Beyza Ünal (BTK Akademi), Samet Kurumahmut (Simofun), Osman Ünalın, Yusuf Düzgün (Tübitak), Nusret Önen, Eda Erdem (Çekino Bilişim), Bora Edizel (Warner Bros), Prof. Dr. Tolga Güyer (Gazi Üniversitesi), Mustafa Eyyüp Karataş (Otto Games), Emre Konca (İçerik Üreticisi), Ersin Aksoy (Lotus AI), Mustafa Erbay (Sağlık Bakanlığı), Çağatay Çetin (Beforc), Çağrı Akkaya (Cobidu), Mehmet Ada (Bilişim School), ve Mustafa Kılıç'ın (Remoob EğitiJAM)



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

GençTek Ankara Toplantısı



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
(sektörün yeni liderleri)



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
(sektörün yeni liderleri)



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

GençTek İzmir E-Ticaret Temalı Tanışma Toplantısı

E-Ticaret ve E-İhraat Temalı yapılan toplantıda Ticaret Bakanlığı, İzmir Ticaret Odası, Trendyol, Vatan Bilgisayar, Robolink, Ereyon gibi e-ticaret alanında faaliyet gösteren kurum ve kuruluşlardan başkan, uzman vb. 17 konuk 20 okuldan öğrenci ve danışman öğretmen ile bir araya gelmiş 3 oturumda öğrenciler ile eşleşmiştir.

Masa Konukları

Aziz Ülkü, Gündem Kont, Ercan Gümüş, Mutlu Furkan Aşık, Vahit Çimen, Ercan Gümüş, Çağatay Arslan, Tayfun Telci, Mehmet Emin Korkusuz, Arif Vatansever, Gülüzar Kurt Gümüş, Yasin Nuri Çakır, Övül Sökeli, Kadir Uçar, Alev Gürtunca, Emine Yılmaz Göldoğan, Sultan Cica ve Fatih Korkmaz



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

GençTek İzmir E-Ticaret Temalı Tanışma Toplantısı



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
(sektörün yeni liderleri)



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

G2S Çevrimiçi Seri 1: Yazılım Geliştirme

Çevrimiçi olarak 26.08.2025 tarihinde gerçekleştirilen G2S’de Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğümüz bünyesinde yazılım geliştirme alanında çalışan 10 uzmanımız 18 farklı ilden, 7 farklı okul türünden 35 öğrencimiz ile bir araya getirilmiştir. Her öğrencimize en az 4 uzmanımızla deneyim ve fikir paylaşımı imkanı verilmiştir.

Masa Konukları

Bekir ÖZTÜRK, Eren KÖROĞLU, Erdi GENÇ, Orhan AKÇAY, Tarık GÜRCAN, Murat ÖZBAY, Abdullah BOZKURT, Abdülaziz SAKIZCI, Ahmet AKSU, Osman KARAGÖZ

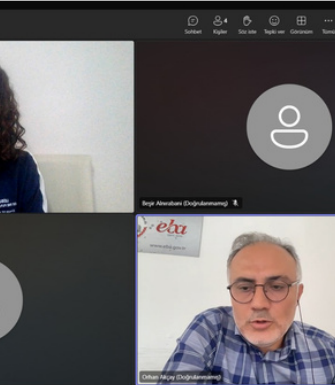
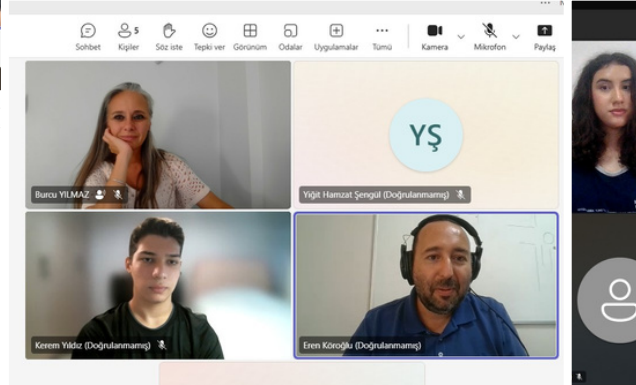
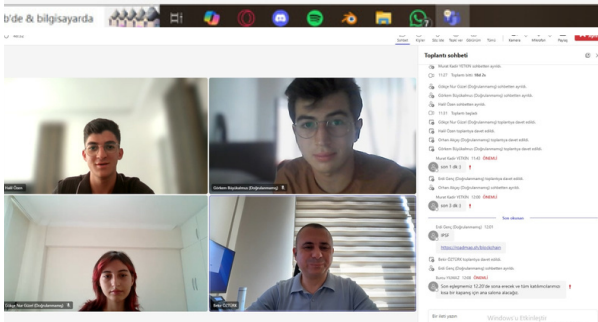
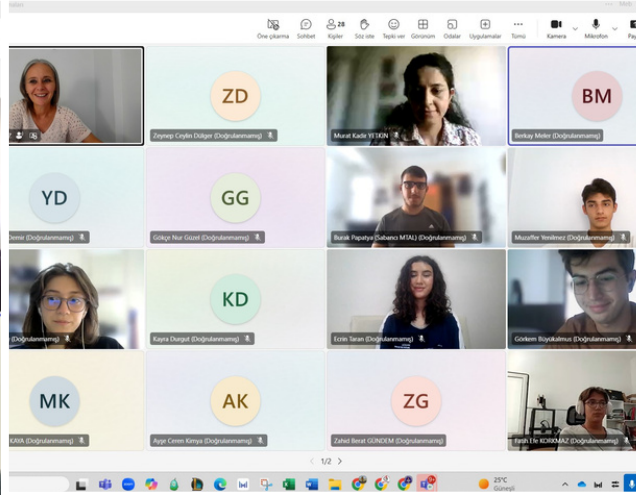
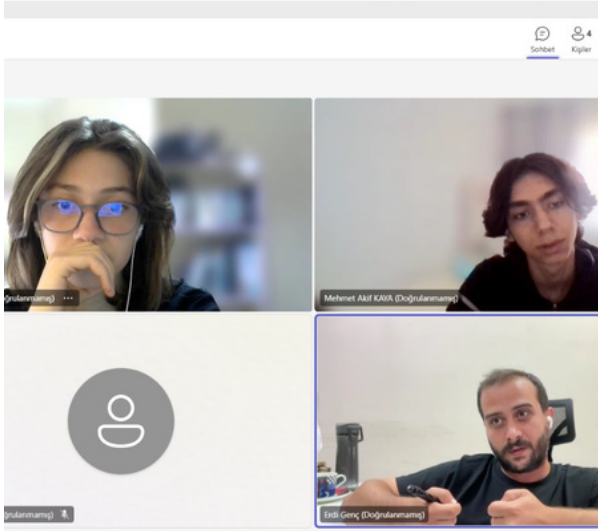


YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
(sektörün yeni liderleri)



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

G2S Çevrimiçi Seri 2 (Oyun Tasarımı)

Çevrimiçi olarak 05.09.2025 tarihinde gerçekleştirilen G2S’de Oyun Tasarımı alanında çalışan 10 sektör temsilcisi 21 farklı ilden, 7 farklı okul türünden 34 öğrencimiz ile bir araya getirilmiştir. Her öğrencimize en az 4 uzmanımızla deneyim ve fikir paylaşımı imkanı verilmiştir.

Masa Konukları

Fevzi Altuncu, Veysi İşler, Emek Kepenek, Ahmet Çetinli, Senem Aksakal, Afra Çalık Kuş, Murat Seçilmiş, Muhamed Onur Özçelikçi, Mehmet Şahan, Emre Ertekin

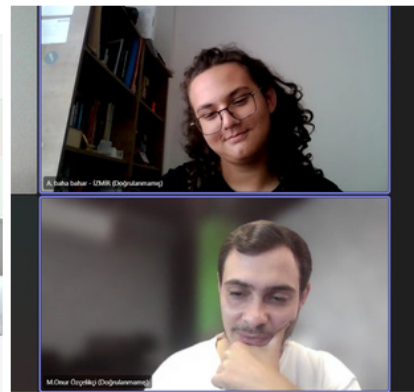
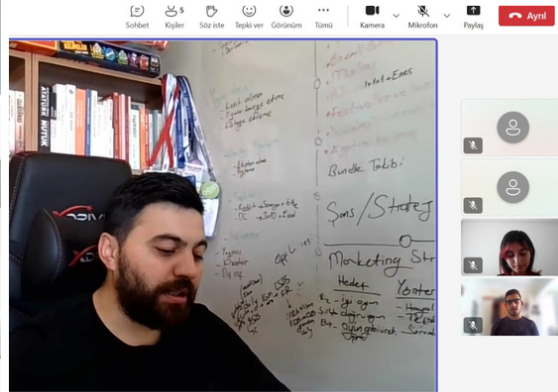
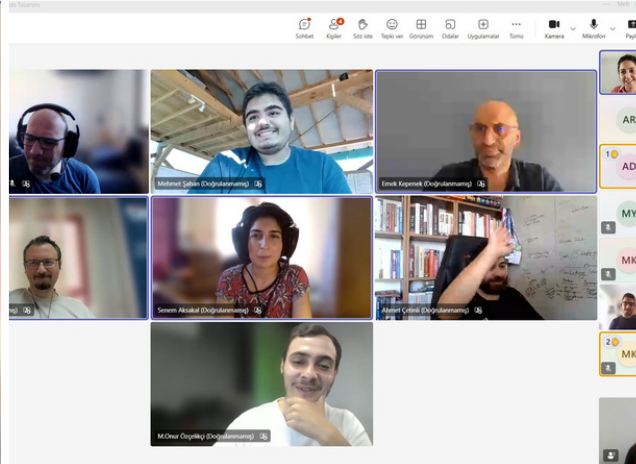
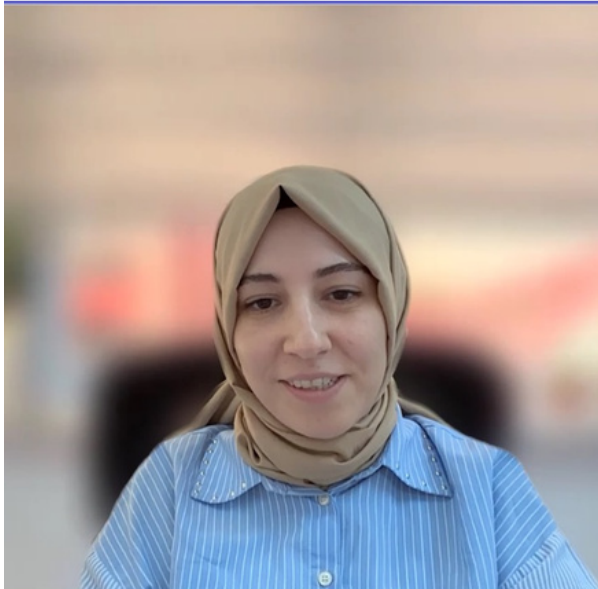


YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve | **genç bilişim**
ekosistemi



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
(sektörün yeni liderleri)



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

G2S Çevrimiçi Seri 3 (Espor Sektörü)

Çevrimiçi olarak 04.10.2025 tarihinde gerçekleştirilen G2S’de Espor Sektöründe uzman 7 konuk 19 farklı ilden, 6 farklı okul türünden 33 öğrencimiz ile bir araya getirilmiştir. Her öğrencimize en az 4 uzmanımızla deneyim ve fikir paylaşımı imkanı verilmiştir.

G2S’nin ilk bölümüne öğretmenlerimiz katılmış, NASEF | USEF (ABD Espor Federasyonu) Chief Advancement Officer Claire LaBeaux tarafından akademik ve okul espor çalışmaları hakkında bilgilendirme yapılmıştır.

Masa Konukları

Claire LaBeaux (NASEF, Akademik ve Okul Espor Federasyonları Ağı), Yasin Nuri Çakır (Phygital Türkiye/NASEF Türkiye), Ahmet “Nova” Yılmaz (Boostgate Espor Genel Müdürü- Ex Coach), Damla Pekgöz Gazaille (Oyun ve Espor Pazarlaması), Erhan Turunç (Pro FIFA Player- Twitch- Kick Partner Oyuncu-Koç-Yayıncı), Aydamıyy (Influencer/Yayıncı), Mehmet Ali Akkın (Oyun Girişimciliği/ İş Geliştirme/Yatırım)



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve / **genç bilişim
ekosistemi**

4 Ekim 2025 Cumartesi 20.00

Claire LaBeaux
NASEF | USEF (ABD Esport Federasyonu) Chief Advancement Officer Akademik ve Okul Esport Federasyonları Ağı

Yasin Nuri Çakır
Phygital Türkiye NASEF Türkiye

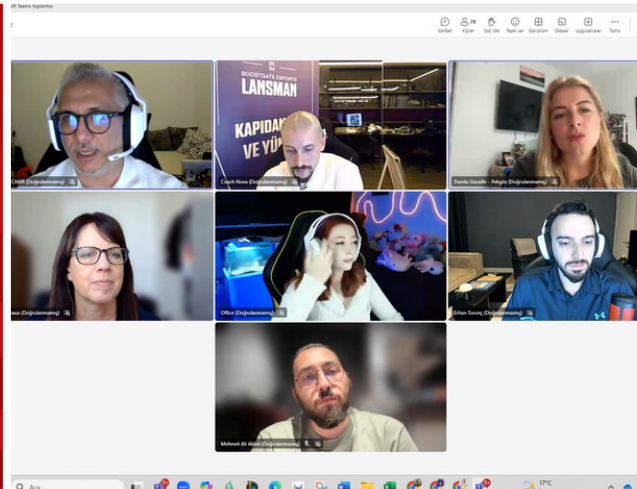
Ahmet "Nova" Yılmaz
Boostgate Esport Genel Müdürü- Ex Coach

Damla Pekgöz
Gazalile Oyun ve Esport Pazarlaması

Erhan Turunç
Pro FIFA Player- Twitch- Kick Partner Oyuncu-Koç Yayıncı

Aydamıy
Influencer Yayıncı

Mehmet Ali Akkın
Oyun Girişimciliği İş Geliştirme Yatırım



STEM Skills

Free to Join!

Farmcraft® Series

Bringing Games to Education
School-Based Esports Programs

NASEF.org
NASEFedu
NASEFgg
NASEF

T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

NASEF
NETWORK OF ACADEMIC AND
SCHOLASTIC ESPORTS FEDERATIONS
Game. Grow. Learn. Lead.

Şimdi görüyor musun?
TAMAM. Ve altyazılar olmalı. Bunlar iyi görünüyor mu?



**YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ**

gençtek
(sektörün yeni liderleri)



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

gençtek
{sektörün yeni liderleri}

genctek.eba.gov.tr
genctek@eba.gov.tr