



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

akran öğrenme modeli ve
genç
bilışim
ekosistemi



{sektörün yeni liderleri}



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

Genç Gölge

Bilgi Notu



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ





akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

Genç Gölge nedir?

Genç Gölge, GençTek Ekosistemi kapsamında geliştirilen, gençlerin bilişim sektörünü içeriden tanımalarını sağlayan yenilikçi bir öğrenme deneyimidir. Kariyer gölgeleme (Job Shadowing) yaklaşımının GençTek ihtiyaçlarına uyarlanmış hali olan bu çalışmada öğrenciler, sektör profesyonellerinin günlük iş yaşamına eşlik ederek mesleklerin dinamiklerini, görev ve sorumluluklarını gözlemler. Öğrencilerin bilişim alanında Sektörün Yeni Liderleri olarak yetişebilmesi için sektör temsilcileri ile deneyim kazanmaları sağlanır.

Ayrıca danışman öğretmenler arası planlanan Genç Gölge çalışmaları kapsamında belli alanlarda uzmanlaşmış meslektaşlarının okullarında öğretmenlerin mesleki deneyimlerinin arttırılması, iyi örneklerin yaygınlaştırılması hedeflenir.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

Genç Gölge çalışmalarının hedefi

- Öğrencilerin bilişim sektöründeki meslekleri yakından tanınması
- Öğrencilerin kariyer seçeneklerini daha bilinçli değerlendirmesi
- Öğrencilerin mesleğin gerektirdiği beceriler için kendilerine gelişim hedefleri koyması
- Öğrencilerin motivasyon ve özgüvenlerinin artması
- Sektör temsilcileri ile öğrenciler arasında karşılıklı etkileşim ve köprü kurulması
- Danışman öğretmenlerin mesleki deneyimlerinin artırılması, iyi uygulamaların yaygınlaştırılması



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

Genç Gölge deneyimi nasıl gerçekleşir?

Başvuru ve Seçim

- Öğrenciler program için başvurular yapar.
- İlgi alanlarına, becerilerine ve hedeflerine göre uygun sektör temsilcileriyle eşleştirilir.

Hazırlık Aşaması

- Katılımcılara programın amaçları ve beklentileri aktarılır.
- Öğrencilere gözlem yaparken dikkat edilmesi gereken noktalar anlatılır.
- Sektör temsilcileri, öğrencilerle paylaşacakları süreçleri planlar.

Genç Gölge Deneyimi

- Öğrenciler profesyonellerin günlük iş akışına eşlik eder.
- Çalışma ortamı, toplantılar, proje çalışmaları, teknik süreçler ve ekip içi iletişim gözlemlenir.
- Öğrenciler merak ettikleri soruları sorarak birebir öğrenme fırsatı bulur.

Paylaşım ve Yansıtma

- Öğrenciler gözlemlerini ve deneyimlerini akranlarıyla ve ekosistemle paylaşır.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
{sektörün yeni liderleri}



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

Genç Gölge sektör temsilcilerinden beklenenler

- Öğrencilere günlük iş süreçlerini yerinde gözlemleme fırsatı vermek
- Öğrencilere iş ortamındaki rol ve sorumlulukları tanıtmak
- Kendi kariyer yolculuklarını aktararak ilham vermek
- Öğrencilerin merak ettikleri sorulara yanıt vererek rehberlik yapmak
- Öğrencilerin profesyonel hayata dair gerçekçi bir perspektif edinmelerini sağlamak
- Öğrencilere sektörün gerçeklerini, ihtiyaç duyulan yetkinlikleri ve fırsat alanlarını net biçimde anlatmak.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

Genç Gölge katılımcı öğrencilerden beklenenler

- Programa istekli ve hazırlıklı olarak katılmak
- Profesyonellerin günlük çalışmalarını dikkatle gözlemlemek
- Program süresince aktif, saygılı ve öğrenmeye açık bir tutum sergilemek
- Kazandığı bilgileri kariyer planlamasında yol gösterici olarak kullanmak
- Sorularını önceliklendirerek etkili bir şekilde sormak
- Etkinlik sonunda deneyimlerini ve gözlemlerini ekosistemdeki diğer öğrencilere aktarmak.
- Genç Gölge çalışmalarının sunduğu fırsatları değerlendirerek sektörel bağlantılarını geliştirmek.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

Genç Gölge 1: Oyun Geliştirme

Genç Gölge programı ODTÜ Teknokent Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi ATOM iş birliği ile başlatılmıştır.

15 Ekim 2025 Çarşamba günü, Ankara Atatürk Lisesi, Özel Büyük Fen Lisesi, Ankara Pursaklar Fen Lisesi, ASELSAN Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Şehit Demet Sezen Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi, Ankara Erman Ilıcak Fen Lisesi, Mustafa Azmi Doğan Anadolu Lisesi, Dr. Binnaz Ege - Dr. Rıdvan Ege Anadolu Lisesi öğrencilerinin katıldığı Genç Gölge programında öğrencilerimiz, Spektrumgames, Bruder, Raw Banan, Umigame, WiseMonkeES, Waylayer (ODTÜ METU Gates Öğrenci Topluluğu), Funrado, Bambu Studio firmalarında çalışan sektör çalışanlarının bir gününe eşlik etmişlerdir.



YENİLİK VE EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

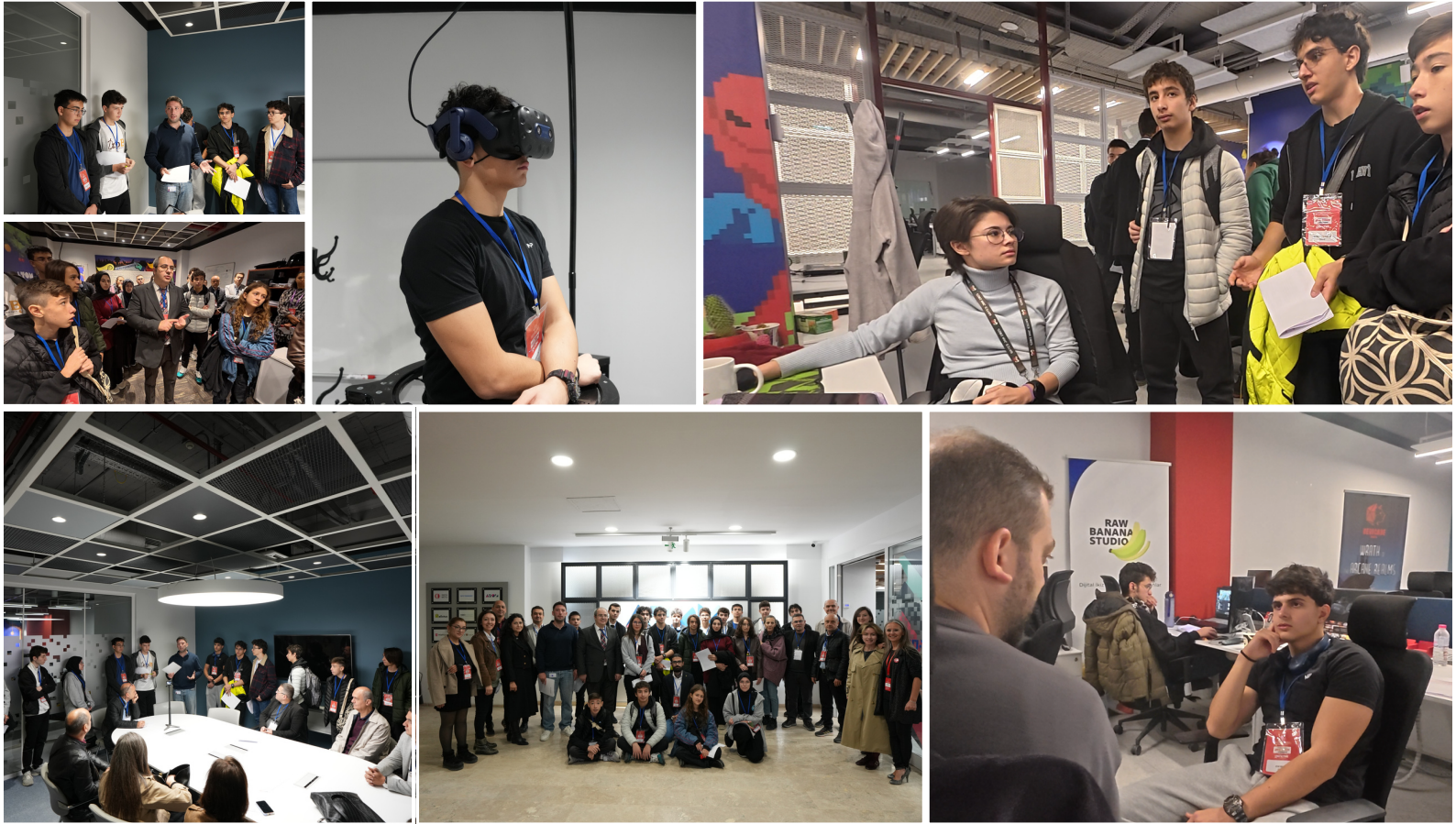


gençtek
{sektörün yeni liderleri}



akran
öğrenme
modeli ve **genç bilişim**
ekosistemi

Genç Gölge 1: Oyun Geliştirme



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