

SEMİNER

Eski Eğitim Yöntemlerinin Sonu

Yeni Çağ Bizimle Başlıyor

Antik Yunan'dan YZ Çağına • Sarsıcı Gerçekler • Veliye Çağrı



EĞİTİM
Değişiyor



TEKNOLOJİ
Dönüştürüyor



BİREY
Güçleniyor



GELECEK
Şekilleniyor



Utku KARA

Çocuk Gelişimi ve Eğitimi PhD. (C.)
Safranbolu Belediyesi Safran Çocuk Üniversitesi



SAFRAN
ÇOCUK ÜNİVERSİTESİ
SAFRANBOLU BELEDİYESİ



Bugünün
çocukları,
yarının dünyasını
inşa edecek.
Hazır mıyız?



BİR DAKİKA DURUN — Bu Üç Soruyu Cevaplayın

01 Çocuğunuzun geçen hafta öğrendiği 3 şeyi sayabilir misiniz?

02 Çocuğunuzun en çok vakit geçirdiği dijital platform nedir ve orada ne yapıyor?

03 Çocuğunuzun 2040'ta yapacağı işin adı şu an var mı?

Bu üç soruya cevap veremiyorsanız — bu sunum tam size göre.

Geçmişten Günümüze Eğitimin Paradigmatal Dönüşümü



PARADİGMAL DÖNÜŞÜMÜN ETKİLERİ

Öğretmen bilgi aktarıcısından rehbera dönüştü · Öğrenci pasif alıcıdan aktif üreticiye geçti ·
Başarı yalnızca sınavla değil, yetkinlik ve portfolyo ile değerlendirilmeye başladı · Öğrenme sınıf dışına ve dijital ekosisteme yayıldı.

Milattan Önceden Bugüne Eğitimde Ne Kadar Şey Değişti?

Araçlar değişti; peki eğitim zihniyeti ne kadar dönüştü?

EĞİTİMİN ESKİ KODU

- ▶ Bilgiyi bilen otorite konuşur
- ▶ Öğrenci dinler, tekrar eder
- ▶ Ezber ve itaat ön plandadır
- ▶ Tek doğru cevap aranır
- ▶ Sessizlik ve disiplin başarı sayılır
- ▶ Öğrenme çoğu zaman yaşamdan kopuktur

ARAÇLAR
DEĞİŞTİ

MANTIK BÜYÜK
ÖLÇÜDE AYNI

BUGÜN HÂLÂ SÜRENLER

- ▶ Öğretmen merkezli sınıf düzeni sürüyor
- ▶ Akıllı tahta var; ama akış çoğu zaman tek yönlü
- ▶ Müfredat standart, herkes aynı hızda ilerliyor
- ▶ Sınavlar başarıyı hâlâ belirliyor
- ▶ Öğrenci çoğu zaman pasif alıcı konumunda
- ▶ Merak, üretim ve işbirliği çoğu zaman ikinci planda



Temel mesele şu: Tahta akıllandı, binalar yenilendi, teknoloji geldi... Ama ezbercilik, öğretmen merkezlilik, standartlaşma ve sınav odaklılık büyük ölçüde devam ediyor.

O zaman soru şu: Eski düzen yeni araçlarla mı sürüyor?

Eğitim Tarihindeki Büyük Krizler ve Kırılmalar

Her kriz, eğitimin amaçlarını, yöntemlerini ve kurumlarını yeniden sorgulattı.

1



Sanayi Devrimi

18. yy sonu – 19. yy

Kitlesel okul ihtiyacı

Fabrikalaşma, okulu disiplinli ve standart bir kitle eğitim kurumuna dönüştürdü. Eğitimde hız, düzen ve itaat öne çıktı.

2



I. ve II. Dünya Savaşı

1914–1945

Toplumsal yıkım ve yeniden inşa

Savaşlar, eğitimin yurttaşlık, ulus inşası ve toplumsal onarım işlevini öne çıkardı. Okul, yalnızca bilgi veren değil toplum kuran bir kurum olarak görüldü.

3



Sputnik Krizi

1957

Bilim ve teknoloji yarışı

Sovyetler'in Sputnik başarısı, özellikle Batı'da fen, matematik ve teknoloji eğitiminde büyük reformları tetikledi. Müfredat küresel rekabet baskısıyla yeniden düzenlendi.

4



1968 ve Eleştirel Dalgalar

1968–1970'ler

Otoriteye itiraz

Öğrenci hareketleri ve eleştirel pedagojiler, okulun baskıcı ve tek yönlü yapısını sorguladı. Katılım, özgürleşme ve öğrenci sesi daha görünür oldu.

5



Dijital Devrim ve PISA Çağı

1990'lar – 2010'lar

Ölçme baskısı ve dijitalleşme

İnternet, bilgiye erişimi dönüştürdü; PISA gibi küresel karşılaştırmalar başarıyı yeniden tanımladı. Aynı anda hem dijitalleşme hem performans baskısı arttı.

6



Pandemi ve YZ Kırılması

2020'ler

Sınıfın sınırları dağıldı

COVID-19 uzaktan eğitimi zorunlu kıldı; yapay zekâ ise öğretme ve öğrenme rollerini yeniden tartışmaya açtı. Erişim, eşitsizlik ve anlamlı öğrenme soruları büyüdü.



KRİZLERİN ORTAK ETKİSİ

Her büyük kırılma, eğitimin ne için var olduğunu yeniden sorguladı: itaat mi, yurttaşlık mı, rekabet mi, özgürleşme mi, yetkinlik mi? Bugün tartıştığımız birçok mesele, aslında bu tarihsel krizlerin mirasıdır.

Türkiye Eğitim Tarihinde Gerçekçi Kırılma Akışı

Merkezileşme, öğretmen yetiştirme, sınavlaşma ve yapısal reformlar aynı hat üzerinde ilerledi.



GENEL TABLO

Türkiye'de eğitim tarihi yalnızca reformların değil; merkezileşme, öğretmen yetiştirme arayışı, sınavlaşma, eşitlik ve kalite tartışmalarının da tarihidir.

00.08 55.53 18:10 55.03
39% 118 161 22%

ENDÜSTRİ 4.0

1 AKILLI FABRİKA

AI-optimized lines

2 BÜYÜK VERİ & ANALİTİK



3 NESNELERİN İNTERNETİ



9 YAPAY ZEKA



8 BULUT BİLİŞİM

4 SİBER GÜVENLİK



5 OTONOM ROBOTLAR



6 SİMÜLASYON



7 EKLEMELİ ÜRETİM



CYBER-PHYSICAL
PRODUCTION SYSTEM

BİLİŞSEL BECERİLER, ELEŞTİREL DÜŞÜNME VE YENİLİKÇİLİKLE ŞEKİLLENEN GELECEK

Bilginin Yarı Ömrü Küçülüyor

Teknoloji ve bilginin geçerlilik süresi hızla azalıyor. **Öğrenmeyi bırakmak, geride kalmak demek.**



 İvme artıyor: Her 5 yılda yarı ömür yaklaşık **ikiye bölünüyor.**

GERÇEK ÖRNEK — Amazon "Upskilling 2025" Programı



2019

Amazon çalışanlara şirket içi yeniden eğitim başlattı.



700 MİLYON \$

Şirket bu program için yaklaşık 700 milyon dolar harcadı.



%40

Çalışanların 5 yıl önce edindiği becerilerin %40'ı geçersiz hale geldi.



NEDEN?

Çünkü teknoloji değişiyor, işler dönüşüyor.

BU NE ANLAMA GELİYOR?

- ✓ Ezberlenen bilgi hızla değer kaybediyor.
- ✓ Sürekli öğrenen ve adapte olan kazanıyor.
- ✓ Geleceğin en önemli becerisi: **Öğrenmeyi öğrenmek.**
- ✓ Çocuklarımızı değişime hazırlamak zorundayız.

SENARYO — 2030

Çocuğunuz ilk iş başvurusunda.

İşe alım masasında artık yalnızca diploma yok.

2030'a giderken iş dünyası daha net sinyaller veriyor:



%22

2030'a kadar mevcut işlerin %22'si dönüşecek.

WEF, Future of Jobs Report 2025



170 M / 92 M

170 milyon yeni iş oluşurken 92 milyon iş yer değiştirecek ya da ortadan kalkacak.

WEF, Future of Jobs Report 2025



%39

Çalışanların temel becerilerinin %39'u 2030'a kadar değişecek.

WEF, Future of Jobs Report 2025



%59

Her 100 çalışanın 59'u yeniden beceri kazanmak veya becerisini güncellemek zorunda kalacak.

WEF, Future of Jobs Report 2025



Öne çıkacak alanlar: yapay zekâ okuryazarlığı, teknolojik yetkinlik, analitik düşünme, yaratıcılık ve uyum becerileri.



Kaynak: World Economic Forum, Future of Jobs Report 2025 (yayın: Ocak 2025).

2011: Dünyanın İvmesi Değişti

Aynı yıl içinde yapay zekâ, mobil teknoloji, veri ve bağlantılı yaşam görünür biçimde yeni bir eşiğe geçti.



1. Almanya'da 'Industrie 4.0' kavramı 2011'de stratejik gündeme girdi.



2. IBM Watson, 2011'de Jeopardy!'de insan şampiyonları geride bıraktı.



3. Apple, 4 Ekim 2011'de iPhone 4S ile Siri'yi tanıttı.



4. UNFPA'ya göre dünya nüfusu 31 Ekim 2011'de 7 milyara ulaştı.



5. ITU verilerine göre 2011 sonunda dünya genelinde yaklaşık 6 milyar mobil abonelik ve 2,3 milyar internet kullanıcısı vardı.



6. IDC tahminine göre 2011'de yaklaşık 472 milyon akıllı telefon sevk edildi; bu, bir önceki yıla göre %55 artışı.



Peki eğitim sistemleri ne yaptı?

Teknoloji hızla değişti; ancak birçok eğitim sistemi müfredat, ölçme-değerlendirme ve öğretmen rolü bakımından aynı hızda dönüşemedi. 2011, eğitim için yalnızca bir teknoloji yılı değil; yeni beceriler çağının eşiğiydi.

Kaynaklar: Apple, IBM, ITU, UNFPA, IDC



2011–2026 Yeni Eşikler ve Dönnüşüm İşaretleri

Aynı hatta yeni kırılmalar, yeni sorular ve eğitim için daha görünür hale gelen sonuçlar ortaya çıktı.

1. 2012 · AlexNet ile derin öğrenme sıçrama yaptı; yapay zekâ araştırmaları yeni bir ivme kazandı.



2. 2014 · IoT, bulut ve platform ekonomisi hızlandı; cihazlar, veri ve bağlantılı yaşam daha görünür hale geldi.



3. 2016 · AlphaGo, Lee Sedol'u yenerek yapay zekânın karmaşık karar süreçlerinde de güçlü olabileceğini gösterdi.



4. 2018 · Veri ekonomisi ve algoritmik platformlar günlük yaşamı daha fazla şekillendirmeye başladı; dijital okuryazarlık kritikleşti.



5. 2020 · UNESCO'ya göre COVID-19 döneminde 1,6 milyardan fazla öğrenci eğitim kesintilerinden etkilendi.



6. 2022 · ChatGPT ile üretken yapay zekâ gündelik yaşama, iş dünyasına ve sınıflara doğrudan girdi.



7. 2023 · UNESCO, üretken yapay zekâ için eğitim rehberi yayımladı; okullar kullanım ilkelerini ve etik sınırları tartışmaya başladı.



8. 2024–2025 · AB Yapay Zekâ Yasası ve WEF beceri raporları, düzenleme ile beceri dönüşümünün aynı anda hızlandığını gösterdi.



2026'ya gelirken asıl soru ne oldu?

Mesele artık yalnızca teknolojiye erişim değil; yapay zekâ okuryazarlığı, veri okuryazarlığı, etik farkındalık, eleştirel düşünme, üretkenlik ve insan + yapay zekâ işbirliğini nasıl tasarlayacağımızdır.

Kaynak eksenli: DeepMind, UNESCO, Avrupa Birliği, WEF



Sinek Beyninin Dijital İkizi: *Drosophila* Hesaplamalı Modeli ve Sensorimotor Süreçler

Modelin Mimarisi: Veriden Simülasyona

125.000 Nöron ve 50 Milyon Bağlantı

Model, Flywire projesi tarafından sağlanan ve elektron mikroskopuyla yeniden yapılanmış tüm yetişkin sinek beyni konnektomunu temel alır.



Sızdıran Bütünleştir-ve-Ateşle (LIF) Modeli

En basit biyolojik gerçekliğe sahip modellerden biri olan LIF, nöronların zar potansiyelindeki değişimleri ve ateşleme eşiklerini hesaplayarak sinyallerin beyin içindeki oluşumunu simüle eder.

%91

Tahmin Doğruluğu

Model üzerinde yapılan 154 farklı deneysel tahminin %81'i, canlı sinekler üzerinde yapılan optogenetik ve kalsiyum görüntüleme sonuçlarıyla birebir örtüşmüştür.

Beslenme Devresi: Tat Duyusu ve Motor Tepki

Şeker Algısından Hortum Uzatmaya (PER)

Modelde şeker algılayan nöronların aktivasyonu, hortumun kalınlaşmasını sağlayan Motor Nöron 8'u (MNO) başarıyla tetiklemiştir.

Şeker ve Su: Ortak Appetit Yolları

Hesaplamalı analiz, şeker ve su duyularının sanılan aksine beyinde büyük oranda (250'den fazla ortak nöron) aynı devreleri paylaştığını ortaya koymuştur.

Şeker (Yeşil)

Su (Mavi)

Ir94e (Mor)

Ir94e Nöronları

Acı (Kırmızı)

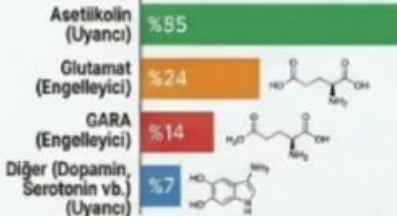
Acı Tat

Su Duyusu

Ir94e Nöronlarının Gizemi Çözüldü

Daha önce çekici olduğu düşünülen Ir94e nöronlarının, modelin tahminiyle uyumlu olarak aslında beslenmeyi engelleyici (aversive) bir rol oynadığı deneysel olarak kanıtlanmıştır.

Nörotransmitter Dağılımı



Anten Temizleme (Grooming) ve Motor Kontrol

Mekanoreseptörden Temizleme Hareketine

Johnston organındaki (JON) mekanosensör nöronların aktivasyonu, aBN1/aBN2 era nöronları üzerinden temizleme davranışını başlatan aDN1/aDN2 iniş nöronlarını tetikler.

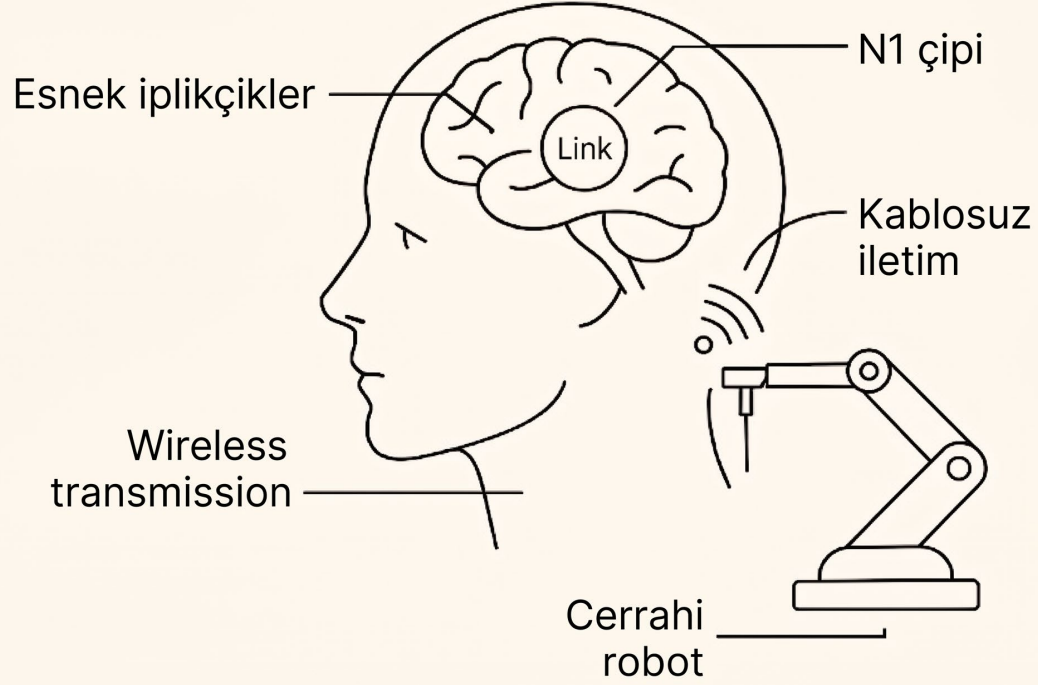
Gizli Engelleyici Katmanlar

Bazı doyusal alt tiplerin (JO-F gibi) neden temizleme başlatmadığı, model sayesinde keşfedilen ve bu yolu baskılayan 3 engelleyici nöronla açıklanmıştır.

Sadece Bağlantı Yeterli mi?

Çakırca, nöral morfoloji veya karmaşık reseptör dinamikleri hesaba kabılmasa bile, sadece bağlantı şeması ve nörotransmitter kimliğinin sensorimotor dönüşümleri açıklamakta yeterli olduğunu göstermiştir.

Neuralink ipi Nedir?



Dünya Genelinde Kaç İş Risk Altında?

2030'a kadar iş piyasası küçülmüyor; ama milyonlarca kişinin işi yer değiştiriyor.



↓ **92**
MİLYON

2030'a kadar yer değiştirmesi /
ortadan kalkması beklenen iş

WEF, Future of Jobs Report 2025



NET ETKİ:
+78 MİLYON İŞ

Ama yeni işler, kaybolan işlerle
aynı becerileri istemiyor.

↑ **170**
MİLYON

oluşması beklenen yeni iş

WEF, 2025



**Asıl sorun iş sayısı değil,
beceri uyumsuzluğu**



Kaybolan işler çoğunlukla rutin,
tekrarlı ve kurala dayalı.



Yeni işler veri, yapay zekâ, yeşil ekonomi,
bakım ve insan becerileri istiyor.



Aynı kişi eski işinden yeni işe
otomatik geçemiyor.



Bu ne demek?

İnsanlar tamamen işsiz kalmayacak; ancak
milyonlarca kişi aynı mesleği aynı biçimde
yapamayacak. Geleceğin güvenli alanı:
**öğrenmeyi öğrenme, teknoloji okuryazarlığı,
problem çözme ve insan becerileri.**



Küresel risk göstergeleri



%22

2030'a kadar işlerin dönüşümden
etkilenmesi bekleniyor.

Kaynak: WEF 2025



%39

Çalışanların temel becerilerinin
değişmesi bekleniyor.

Kaynak: WEF 2025



1/4

Dünyadaki işlerin üretken
YZ'den etkilenme potansiyeli var.

Kaynak: ILO 2025



%27

OECD ülkelerinde otomasyon
riski yüksek işlerin payı.

Kaynak: OECD 2023



Teknoloji Yükseliyor, Bazı İşler Kayboluyor

Hangi işler otomasyon, yapay zekâ ve robot teknolojileri nedeniyle yok olma riski altında?

Dünya Ekonomik Forumu, Oxford Üniversitesi ve McKinsey gibi kurumların raporlarına göre önümüzdeki 10-20 yıl içinde otomasyonun en çok etkileyeceği işler şunlar. (Kaynaklar: WEF 2023, Oxford 2023, McKinsey 2022)

OTOMASYON, YAPAY ZEKÂ VE ROBOTLARIN EN ÇOK ETKİLEYECEĞİ 10 İŞ GRUBU

1		Banka Gişesi Memurları Nakit işlemleri, para yatırma/çekme gibi işlemler dijital kanallara kayıyor.	Yok olma riski: YÜKSEK
2		Veri Giriş Elemanları Veri girişleri artık yazılımlar ve RPA (robotik süreç otomasyonu) ile yapılıyor.	Yok olma riski: YÜKSEK
3		Muhasebe Elemanları (Rutin İşler) Fatura, kayıt, mutabakat gibi tekrarlayan muhasebe işleri otomatikleşiyor.	Yok olma riski: YÜKSEK
4		Hukuk Asistanları / Paralegaller Sözleşme inceleme, belge hazırlama gibi işler yapay zekâ ile hazırlanabiliyor.	Yok olma riski: YÜKSEK
5		Çağrı Merkezi Temsilcileri (Rutin Talepler) Chatbot ve sesli yanıt sistemleri basit müşteri taleplerini karşılıyor.	Yok olma riski: YÜKSEK
6		Fabrika İşçileri (Tekrarlayan Üretim) Robotlar ve akıllı makineler montaj, paketleme gibi işleri devralıyor.	Yok olma riski: YÜKSEK
7		Radyoloji Teknikerleri (Rutin Görüntüleme) Yapay zekâ görüntüleri analiz ederek ön rapor oluşturabiliyor.	Yok olma riski: ORTA-YÜKSEK
8		Depo ve Lojistik Görevlileri Otonom araçlar ve akıllı depo sistemleri insan ihtiyacını azaltıyor.	Yok olma riski: ORTA-YÜKSEK
9		Kasa Görevlileri Self-servis kasalar, mobil ödeme ve temassız sistemler yaygınlaşıyor.	Yok olma riski: ORTA
10		Sigorta Hasar Değerlendirme Uzmanları (Rutin İşler) Yapay zekâ ile hasar tespiti ve risk analizi otomatik yapılabilir.	Yok olma riski: ORTA



ÖNEMLİ GERÇEK

Teknoloji bazı işleri ortadan kaldırırken, yeni işler de yaratıyor. Önemli olan doğru becerilerle değişime ayak uydurmak!

NEDEN BU İŞLER RİSK ALTINDA?



Tekrarlayan görevler

Aynı adımların tekrarlandığı işler kolayca otomatikleşir.



Yapay zekâ ve yazılımlar

Veri işleme, analiz ve karar verme süreçlerini devralır.



Dijitalleşme

Dijital kanallar insan gücüne olan ihtiyacı azaltır.



Maliyet baskısı

Şirketler daha hızlı, hatasız ve düşük maliyetli çözümleri tercih eder.

BU İŞLERİN YERİNE NE GELİYOR?



Yeni teknolojiler yeni işleri doğuruyor.

Yapay zekâ eğitmenleri, veri analistleri, robot bakım teknisyenleri gibi yeni meslekler ortaya çıkıyor.



İnsan becerisi yine çok değerli.

Yaratıcılık, problem çözme, iletişim, liderlik ve empati gerektiren işlerin önemi artıyor.



Sürekli öğrenme şart.

Değişime uyum sağlayanlar geleceğin kazananları olacak.

GELECEK İÇİN NE YAPABİLİRİZ?



Teknolojiyi takip edin.
Yeni gelişmeleri izlemek fırsatları görmeyi sağlar.



Dijital becerilerinizi geliştirin.
Veri okuryazarlığı, kodlama, yapay zekâ araçlarını öğrenin.



İletişim ve iş birliği becerilerinizi güçlendirin.
Takım çalışması ve etkili iletişim her zaman değerli olacaktır.



Esnek olun, öğrenmeye açık kalın.
Değişime uyum sağlayanlar her zaman bir adım önde olur.



İlgi alanlarınızı keşfedin ve geliştirin.
Tutkunuz olan alanda uzmanlaşmak sizi farklı kılar.

2034'e Doğru Daralması Beklenen 20 Meslek Grubu

Tamamen yok olmak değil; otomasyon, yapay zekâ ve dijitalleşme nedeniyle istihdamın azalması veya işin yeniden tanımlanması.



Önemli not:

Bu liste 'yarın yok olacak işler' değil; 2024–2034 döneminde istihdamı daralması beklenen meslek gruplarıdır.

Sıra	Meslek Grubu	2024–2034 Beklenen Değişim	Kısa Neden
1	Kelime İşlemciler ve Daktilograflar	–%36,1	Sesli yazım, otomatik metin ve ofis yazılımları işi azaltıyor.
2	Maden Tavan Destek İşçileri	–%34,2	Maden otomasyonu ve daha az insanla çalışan sistemler.
3	Telefon Operatörleri	–%27,5	Santral, çağrı yönlendirme ve sesli yanıt sistemleri otomatikleşiyor.
4	Santral Operatörleri	–%26,3	Kurumsal telefon sistemleri ve chatbot entegrasyonları yaygınlaşıyor.
5	Döküm Kalıp ve Maça Yapıcıları	–%25,9	CNC, kalıp otomasyonu ve 3D üretim süreçleri.
6	Metal/Plastik Kalıp Modelcileri	–%24,4	Dijital tasarım, simülasyon ve otomatik üretim.
7	Yeraltı Maden Yükleme Makinesi Operatörleri	–%22,3	Uzaktan kontrollü ve otonom maden ekipmanları.
8	Tele-Pazarlamacılar	–%22,1	Otomatik arama, CRM, chatbot ve hedefli dijital reklamlar.
9	Elle Taşlama ve Parlatma İşçileri	–%21,2	Robotik kollar ve hassas üretim hatları.
10	Motor ve Makine Montajcıları	–%21,1	Standart montaj süreçleri robotlarla yapılıyor.

Sıra	Meslek Grubu	2024–2034 Beklenen Değişim	Kısa Neden
11	Delme-Boring Tezgâh Operatörleri	–%19,6	CNC tezgâhlar ve otomatik üretim planlama.
12	Dövme Pres Operatörleri	–%18,9	Endüstriyel robotlar ve güvenli otomasyon hücreleri.
13	Metal/Plastik Model Yapıcıları	–%18,2	CAD/CAM ve hızlı prototipleme geleneksel işi daraltıyor.
14	Elle Kesim ve Düzeltme İşçileri	–%18,1	Lazer kesim, otomatik kesici ve robotik hatlar.
15	Sipariş Memurları	–%17,2	E-ticaret, otomatik sipariş ve stok sistemleri.
16	Bordro ve Puantaj Memurları	–%16,7	İnsan kaynakları yazılımları, otomatik bordro ve takip sistemleri.
17	Yapısal Metal İmalatçıları ve Montajcıları	–%16,3	Robotik kaynak, CNC kesim ve modüler üretim.
18	Basım Ciltleme ve Son İşlem İşçileri	–%16,1	Dijital yayıncılık ve otomatik baskı sonrası sistemler.
19	Dosya Arşiv Memurları	–%15,9	Bulut depolama, belge yönetim sistemleri ve OCR.
20	Baskı Öncesi Teknisyenleri	–%14,6	Dijital tasarım, otomatik dizgi ve online baskı platformları.



Doktorluk ne olacak?

Doktorluk yok olmuyor; ancak rutin görüntü okuma, tıbbi rapor yazımı, triyaj, hasta kayıt ve klinik dokümantasyon gibi alt görevler YZ ile hızla dönüşüyor.

OECD: radyoloji, laboratuvar, hukuk, mühendislik ve aktüerya gibi yüksek becerili alanlarda bazı bilişsel görevler YZ'ye daha açık.

2030-2040'IN 10 BÜYÜK MESLEĞİ

Bugün okulda hangi ders bunları karşılıyor?

NEDEN BU MESLEKLER?

Dünya Ekonomik Forumu'na göre 2030'a kadar işlerin %22'si dönüşecek, 170 milyon yeni iş oluşacak. Bu meslekler teknoloji, sürdürülebilirlik ve insan odaklı becerilere olan ihtiyaca yanıt veriyor.



01 YZ ETİK UZMANI

Yapay zekâ sistemlerinin adil, şeffaf ve güvenli şekilde kullanılmasını denetler.



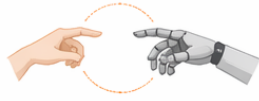
Neden önemli?

YZ hayatımızın her alanına giriyor. Etik ve güvenlik kritik hale geliyor.

İlgili dersler: Felsefe, Bilim, Hukuk, Sosyal Bilgiler

02 İNSAN-MAKİNE ETKİLEŞİM TASARIMCISI

Biyoteknoloji, donanım ve yazılımı birleştirerek insan odaklı teknolojiler tasarlar.



Neden önemli?

Teknoloji, insanla uyumlu ve erişilebilir oldukça değer yaratır.

İlgili dersler: Bilim, Tasarım, Biyoloji, Fizik

03 KİŞİSEL VERİ KOMİSYONCUSU

Kişisel verilerin korunması, kullanımı ve paylaşımı konusunda birey adına karar verir ve denetler.



Neden önemli?

Veri, yeni petrol. Gizlilik ve güven her zamankinden önemli.

İlgili dersler: Bilim, Hukuk, Matematik, Sosyal Bilgiler

04 İKLİM DEĞİŞİKLİĞİ MÜHENDİSİ

Karbon azaltımı, iklim uyumu ve ekosistem restorasyonu için çözümler geliştirir.



Neden önemli?

İklim kriziyle mücadele, dünyanın en büyük istihdam alanı olacak.

İlgili dersler: Biyoloji, Coğrafya, Kimya, Fizik, Matematik

05 DİJİTAL TERAPİST

Online ruh sağlığı desteği sağlar, YZ destekli terapi ve analiz araçlarını kullanır.



Neden önemli?

Ruh sağlığına erişim artıyor, dijital çözümlere ihtiyaç büyüyor.

İlgili dersler: Psikoloji, Biyoloji, Sosyoloji, İletişim

06 NÖROTEKNOLOJİ UZMANI

Beyin-bilgisayar arayüzleri, nöro-chihazlar ve sinirbilim tabanlı teknolojiler geliştirir.



Neden önemli?

Sağlık, eğitim ve performans alanlarında devrim yaratıyor.

İlgili dersler: Biyoloji, Nörobilim, Bilim, Fizik, Matematik

07 SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK DİREKTÖRÜ

Şirketlerin çevresel, sosyal ve yönetim (ESG) stratejilerini belirler ve uygular.



Neden önemli?

Sürdürülebilirlik artık tüm şirketler için zorunlu hale geliyor.

İlgili dersler: İşletme, Çevre Bilimi, Ekonomi, Sosyal Bilgiler

08 SANAL DÜNYA MİMARİ

Metaverse ve 3D sanal ortamların tasarımı, ekonomisi ve deneyimini kurgular.



Neden önemli?

Dijital dünya ekonomisi trilyonlarca dolarlık yeni bir alan açıyor.

İlgili dersler: Bilim, Tasarım, Matematik, Ekonomi

09 UZAY TURİZMİ KOORDİNATÖRÜ

Uzay turizmi deneyimlerinin planlanması, operasyonu ve güvenliğinden sorumludur.



Neden önemli?

Uzay turizmi 2030'larda büyüyor küresel bir sektör olacak.

İlgili dersler: Fizik, Matematik, Bilim, Yabancı Dil

10 KİŞİSELLEŞTİRİLMİŞ ÖĞRENME TASARIMCISI

Bireylerin yetenek ve ihtiyaçlarına göre öğrenme deneyimlerini tasarlayıp yönetir.



Neden önemli?

Eğitim kişiselleşiyor, öğrenme yaşam boyu sürüyor.

İlgili dersler: Eğitim Bilimleri, Psikoloji, Bilim, Veri Analizi

GELECEĞİN ORTAK BECERİLERİ



Eleştirel Düşünme ve Problem Çözme



Yaratıcılık ve İnovasyon



Veri Okuryazarlığı ve Teknoloji



İletişim ve İş Birliği



Uyum Sağlama ve Öğrenme



Empati ve İnsan Odaklılık

KAYNAKLAR

- World Economic Forum – Future of Jobs Report 2023
- McKinsey Global Institute – Jobs Lost, Jobs Gained: Workforce Transitions in a Time of Automation (2023)
- OECD – The Future of Work 2023
- LinkedIn – Jobs on the Rise 2024



HAZIR MISIN?

Bugünkü derslerin, yarının mesleklerine ilk adımdır.

2030-2040'İN ORTAYA ÇIKMASI BEKLENEN 20 YENİ MESLEK

Dünya Ekonomik Forumu, McKinsey, OECD ve LinkedIn gibi kurumların raporlarına göre önümüzdeki 10-20 yılda teknoloji, sürdürülebilirlik ve insan odaklı dönüşüm yeni meslekleri beraberinde getirecek.



Yeni ekonomi
Yeşil dönüşüm ve dijital ekonomi yeni iş alanları yaratıyor.



Hızlı büyüme
2030'a kadar 170 milyon yeni işin önemli bir kısmı yeni mesleklerden oluşacak.
(WEF, 2025)



Teknoloji + İnsan
Teknoloji insanın yerini değil, yeteneklerini tamamlıyor.



Yeni beceri setleri
Analitik düşünme, yaratıcılık, teknoloji okuryazarlığı ve empati öne çıkıyor.

01

**Karbon Muhasebecisi**

Neden önemli? Şirketlerin karbon ayak izini ölçer, raporlar ve azaltım stratejileri geliştirir.

Gerekli beceriler: Sürdürülebilirlik, veri analizi, finansal raporlama

02

**Siber Güvenlik Mimarı**

Neden önemli? Artan siber tehditlere karşı kurumların sistemlerini tasarlar ve korur.

Gerekli beceriler: Siber güvenlik, ağ mimarisi, risk analizi

03

**Yapay Zekâ Eğitmeni**

Neden önemli? Yapay zekâ modellerini eğitir, test eder ve performansını iyileştirir.

Gerekli beceriler: Makine öğrenmesi, veri etiketleme, algoritma bilgisi

04

**Biyoinformatik Uzmanı**

Neden önemli? Biyolojik verileri analiz ederek ilaç, tedavi ve genom araştırmalarına katkı sağlar.

Gerekli beceriler: Biyoloji, programlama, veri analizi

05

**Yenilenebilir Enerji Sistem Tasarımcısı**

Neden önemli? Güneş, rüzgâr ve diğer yenilenebilir sistemlerin verimli tasarımını yapar.

Gerekli beceriler: Enerji sistemleri, mühendislik, simülasyon

06

**Metaverse Deneyim Tasarımcısı**

Neden önemli? Sanal dünyalarda etkileşimli ortamlar ve deneyimler tasarlar.

Gerekli beceriler: 3D tasarım, UX/UI, yaratıcılık, programlama

07

**Dijital Sağlık Koordinatörü**

Neden önemli? Dijital sağlık çözümlerini uygular, veri takibi ve hasta deneyimini yönetir.

Gerekli beceriler: Sağlık yönetimi, veri analizi, dijital okuryazarlık

08

**Drone Operasyon Yöneticisi**

Neden önemli? Drone filolarını yönetir, veri toplama ve lojistik operasyonlarını planlar.

Gerekli beceriler: Drone teknolojileri, haritalama, operasyon yönetimi

09

**3D Baskı (Katmanlı Üretim) Uzmanı**

Neden önemli? Katmanlı üretim teknolojileriyle ürün tasarımı ve üretim süreçlerini yönetir.

Gerekli beceriler: 3D modelleme, malzeme bilgisi, üretim teknolojileri

10

**Nöroteknoloji Uzmanı**

Neden önemli? Beyin-bilgisayar arayüzleri ve nöroteknolojik cihazların geliştirilmesine çalışır.

Gerekli beceriler: Nörobilim, elektronik, veri analizi

11

**Sentetik Biyoloji Mühendisi**

Neden önemli? Yeni biyolojik sistemler tasarlayarak ilaç, gıda ve çevre çözümleri geliştirir.

Gerekli beceriler: Biyoteknoloji, genetik mühendisliği, laboratuvar teknikleri

12

**Blokzincir Geliştiricisi**

Neden önemli? Güvenli ve şeffaf dijital sistemler için blokzincir çözümleri geliştirir.

Gerekli beceriler: Blokzincir, kriptografi, akıllı sözleşmeler

13

**Akıllı Şehir Uzmanı**

Neden önemli? Akıllı şehir teknolojilerini entegre ederek sürdürülebilir kentsel çözümler üretir.

Gerekli beceriler: IoT, veri analizi, şehir planlama

14

**Dijital Etik Uzmanı**

Neden önemli? Teknolojilerin etik, gizlilik ve adalet ilkelere uygunluğunu denetler.

Gerekli beceriler: Etik, hukuk, teknoloji okuryazarlığı

15

**Bulut Çözümleri Mimarı**

Neden önemli? Kurumların bulut altyapılarını tasarlar, ölçeklenebilir ve güvenli hale getirir.

Gerekli beceriler: Bulut teknolojileri, sistem mimarisi, güvenlik

16

**Döngüsel Ekonomi Uzmanı**

Neden önemli? Atık yönetimi, geri dönüşüm ve sürdürülebilir iş modelleri geliştirir.

Gerekli beceriler: Çevre mühendisliği, analiz, iş geliştirme

17

**Robotik Bakım ve Onarım Teknisyeni**

Neden önemli? Endüstriyel robotların bakım, onarım ve optimizasyonunu yapar.

Gerekli beceriler: Mekatronik, robotik, teknik bakım

18

**Kullanıcı Deneyimi (UX) Stratejisti**

Neden önemli? Dijital ürün ve hizmetlerin kullanıcı deneyimini uçtan uca stratejik olarak yönetir.

Gerekli beceriler: UX araştırma, strateji, analitik düşünme

19

**Veri Gizliliği Sorumlusu**

Neden önemli? Kişisel verilerin korunmasını ve mevzuata uyum süreçlerini yönetir.

Gerekli beceriler: KVKK/GDPR, risk yönetimi, hukuk bilgisi

20

**Yaşam Boyu Öğrenme Koçu**

Neden önemli? Bireylerin sürekli öğrenme yolculuklarını planlar ve beceri gelişimlerini destekler.

Gerekli beceriler: Eğitim teknolojileri, koçluk, iletişim becerileri

GELECEĞİN İŞ DÜNYASINDA ÖNE ÇIKAN YETKİNLİKLER



Analitik Düşünme



Yaratıcılık ve İnovasyon



Teknoloji Okuryazarlığı



Esneklik ve Adaptasyon



Problem Çözme ve Karar Verme



İletişim ve İş Birliği



Liderlik ve Etik Yaratma



Öğrenmeyi Öğrenme



BİLYOR MUYDUNUZ?

WEF'e göre 2030'a kadar mevcut işlerin %44'ü dönüşecek, temel becerilerin %40'ı değişecek.

(WEF, Future of Jobs Report 2025)

KAYNAKLAR

- World Economic Forum – Future of Jobs Report 2025
- McKinsey Global Institute – The Next Normal (2023)
- OECD – The Future of Work 2023
- LinkedIn – Jobs on the Rise 2024



Gelecek, insan ve teknolojinin birlikte değer ürettiği yeni mesleklerle şekillenecek.



Hazır olanlar geleceğin fırsatlarını yakalayacak!



Bugün öğren, yarın mesleğine hazır ol.

21. YÜZYILIN ÇALIŞANI OLMAYAN ŞİRKETLERİ

Fiziksel bir çalışanı olmayan, hizmeti kullanıcılar ve bağımsız iş ortaklarıyla sunan 15 örnek

01



Uber

Ulaşım

Kendi çalışanı şoförü yoktur. Hizmet, bağımsız sürücü ortaklar üzerinden sağlanır.

02



Airbnb

Konaklama

Kendi oteli ya da çalışanı yoktur. Ev sahipleriyle misafirleri bir araya getirir.

03



DoorDash

Yiyecek Teslimatı

Kendi restoranı veya kuryesi yoktur. Bağımsız kuryelerle teslimat yapar.

04



Instacart

Market Alışverişi

Kendi marketi veya çalışanı yoktur. Bağımsız alışveriş yapanlar üzerinden hizmet verir.

05



TaskRabbit

Ev ve Yaşam Hizmetleri

Kendi çalışanı yoktur. Temizlik, tamir, montaj gibi işleri bağımsız kişiler yapar.

06



Fiverr

Serbest Çalışma Platformu

Kendi çalışanı yoktur. Hizmet, serbest çalışanlar tarafından sunulur.

07



Upwork

Freelance İş Platformu

Kendi çalışanı yoktur. İşverenlerle serbest çalışanları buluşturur.

08



Etsy

El Yapımı ve Özel Ürünler

Kendi üreticisi ya da stoğu yoktur. Satıcılar ürünlerini kendileri üretir ve gönderir.

09



Turo

Araç Kiralama

Kendi araç filosu yoktur. Araç sahipleri araçlarını kiraya verir.

10



Lime

Mikromobilite (Scooter/Bisiklet)

Kendi çalışanı bakım ekibi sahada olmaz. Kullanıcılar aracı bulur, kullanır, bırakır.

11



BlaBlaCar

Araç Paylaşımı (Uzun Yol)

Kendi otobüsü ya da şoförü yoktur. Yolculuklar bireysel sürücüler tarafından paylaşılır.

12



Patreon

İçerik Üretici Destek Platformu

Kendi içerik üreticisi yoktur. Üreticiler ve destekçiler arasında bağ kurar.

13



StockX

Spor Ayakkabı ve Sokak Modası

Kendi ürünü ya da deposu yoktur. Satıcılarla alıcıları bir araya getirir.

14



GoFundMe

Kitlesel Fonlama Platformu

Kendi projesi ya da çalışanı yoktur. Bağışçılar ihtiyaç sahipleriyle buluşturur.

15



Shipt

Market Teslimatı

Kendi mağazası veya çalışanı yoktur. Bağımsız alışveriş yapanlar ve kuryelerle çalışır.



Bu şirketler, altyapı ve teknolojiyi sağlar; hizmeti ise platformdaki bireyler üretir.

Geleceğin ekonomisi, sahiplikten çok erişim ve bağlantı üzerine kurulu.

TÜRKİYE'DE ÇALIŞANI OLMAYAN (VARLIKSIZ) 15 ŞİRKET

Fiziksel çalışanı olmayan, hizmeti bağımsız kullanıcılar ve iş ortaklarıyla sunan platformlar

- 01** **BiTaksi**
Ulaşım
Yolcularla taksicileri buluşturan mobil uygulama.
Çalışan Yapısı: Taksiciler (bağımsız iş ortakları)
- 02** **Yemeksepeti**
Yemek
Restoranlarla kullanıcıları buluşturan online yemek sipariş platformu.
Çalışan Yapısı: Kuryeler (bağımsız iş ortakları)
- 03** **trendyol.com**
E-Ticaret
Satıcılarla alıcıları buluşturan e-ticaret ve pazar yeri platformu.
Çalışan Yapısı: Satıcılar (bağımsız iş ortakları)
- 04** **getir**
Hızlı Market
Market ürünlerini hızlı teslim eden mobil alışveriş platformu.
Çalışan Yapısı: Kuryeler (bağımsız iş ortakları)
- 05** **hepsiburada**
E-Ticaret
Satıcılarla alıcıları buluşturan e-ticaret ve pazar yeri platformu.
Çalışan Yapısı: Satıcılar (bağımsız iş ortakları)
- 06** **n11**
E-Ticaret
Satıcılarla alıcıları buluşturan online alışveriş platformu.
Çalışan Yapısı: Satıcılar (bağımsız iş ortakları)
- 07** **dolap**
İkinci El
İkinci el ürün alım-satımını kolaylaştıran mobil uygulama.
Çalışan Yapısı: Kullanıcılar (bireysel satıcılar)
- 08** **kliksA**
Hizmet Platformu
Temizlik, bakım, onarım gibi hizmetleri sağlayan online platform.
Çalışan Yapısı: Hizmet verenler (uzmanlar)
- 09** **Armut**
Hizmet Platformu
Hizmet alacak kişilerle hizmet verenleri buluşturan platform.
Çalışan Yapısı: Hizmet verenler (uzmanlar)
- 10** **MOOV**
Araç Paylaşımı
Kullanıcılarına araç kiralama hizmeti sunan mobil uygulama.
Çalışan Yapısı: Araç sahipleri (iş ortakları)
- 11** **fuzul**
Fintech
Tasarruf finansman sistemi sunan dijital platform.
Çalışan Yapısı: Danışmanlar (bağımsız iş ortakları)
- 12** **ikas**
E-Ticaret Altyapısı
Küçük ve orta ölçekli işletmeler için e-ticaret altyapısı sağlayan platform.
Çalışan Yapısı: İş ortakları (ajans ve uzmanlar)
- 13** **BinBin**
Mikromobilité
Elektrikli scooter kiralama hizmeti sunan mobil uygulama.
Çalışan Yapısı: Kullanıcılar ve şarj ekipleri (iş ortakları)
- 14** **Sipay**
Fintech
Ödeme altyapısı ve elektronik para hizmetleri sunan platform.
Çalışan Yapısı: Yazılım/teknoloji iş ortakları
- 15** **akakçe**
Fiyat Karşılaştırma
Ürün fiyatlarını karşılaştıran ve en uygun seçeneği sunan platform.
Çalışan Yapısı: İçerik sağlayıcılar (iş ortakları)



Bu şirketler teknoloji ve platform altyapısıyla hizmet sunar.
Kendi çalışanları yerine **bağımsız iş ortakları** ve **kullanıcı toplulukları**yla büyür.



EĞİTİM 4.0

BI-NEURAL DATA-SPHERE

WORLD TREE of OF KNOWLEDGE

HİSTÖRİKAL SİTES (VR/AR)

PROJE VE SORUN TABANLI ÖĞRENME

KOLABORATİF VE ADAPTİF ÖĞRENME ALANI

PROJE VE SORUN TABANLI ÖĞRENME

SİBER GÜVENLİK VE ETİK

BİLİŞSEL BECERİLERİN GELİŞTİRİLMESİ

1 KİŞİLEŞTİRİLMİŞ EĞİTİM

2 YAPAY ZEKA VE MAKİNE ÖĞRENMESİ

3 OYUNLAŞTIRMA VE HİKAYELEŞTİRME

3 OYUNLAŞTIRMA VE HİKAYELEŞTİRME

4 ARTIRILMIŞ VE SANAL GERÇEKLIK

8 BULUT TABANLI EĞİTİM PLATFORMLARI

7 PROJE VE SORUN TABANLI ÖĞRENME

BİLİŞSEL BECERİLER, ELEŞTİREL DÜŞÜNME VE YENİLİKÇİLİKLE ŞEKİLLENEN GELECEK

Ebeveynlerin Pek Bilmediği 10 Dijital Kavram

Teknoloji çok hızlı değişiyor. Çocuklar ise bu dünyada büyüyor. Aşağıdaki kavramlar onların günlük hayatının bir parçası olabilir.



Önemli: Yasaklamak yerine anlamak, konuşmak ve birlikte öğrenmek en doğru yaklaşım.

01

Roblox

Çocukların oyun oynayıp kendi oyunlarını tasarlayabildiği çevrimiçi bir platform.



Örnek:

Arkadaşlarıyla birlikte oyun oynar, oyun içi para (Robux) ile kıyafet ve eşya satın alır.

02

Discord

Sohbet, sesli konuşma ve topluluk oluşturma platformu. Oyun ekipleri ve arkadaş grupları burada buluşur.



Örnek:

Sinif arkadaşları ödev grubu kurar, oyun oynarken sesli iletişim kurar.

03

Yapay Zekâ Araçları (ChatGPT vb.)

Soru sormaya, ödev yapmaya, yazı yazmaya ve fikir üretmeye yardımcı olan araçlar.



Örnek:

Tarih ödevi için bilgi toplar, kompozisyon için taslak oluşturur, kod hatalarını bulmasına yardım eder.

04

Minecraft

Yaratıcılık, problem çözüme ve iş birliği geliştiren bir oyun. Eğitim amaçlı kullanımları da var.



Örnek:

Kendi dünyasını kurar, arkadaşlarıyla inşaat projeleri yapar, kodlama modlarıyla öğrenir.

05

Twitch / YouTube

Canlı yayın ve video içerik platformları. Çocuklar burada içerik izler veya kendi içeriklerini üretir.



Örnek:

Oyun yayınlarını izler, sevdiği kanalları takip eder, kendi oyun videolarını paylaşır.

06

E-spor (Esports)

Profesyonel düzeyde oyun oynama ve turnuvalara katılma dünyası.



Örnek:

Valorant, League of Legends gibi oyunlarda takımlarla turnuvalara katılmak ister.

07

GitHub

Yazılım projelerinin paylaşıldığı, iş birliği yapılan bir kod platformu.



Örnek:

Kendi yazdığı kodları yükler, açık kaynak projelere katkı sağlar, CV'sine ekleyebilir.

08

Notion / Obsidian

Not alma, planlama ve bilgi yönetimi için kullanılan dijital defter araçları.



Örnek:

Ders notlarını düzenler, yapılacaklar listesi oluşturur, araştırma projelerini takip eder.

09

Yapay Zekâ ile Üretim Araçları

Görsel, müzik, video veya metin üretmeye yarayan yeni nesil yaratıcı araçlar.



Örnek:

Midjourney ile görsel tasarımlar, Sora ile kısa video üretir, Suno ile müzik yapar.

10

NFT / Kripto Kültürü

Dijital varlıkların (resim, koleksiyon, oyun içi öğe vb.) blokzincir üzerinde alınıp satıldığı sistemler.



Örnek:

Oyunlarda NFT eşyalar koleksiyon yapar, kripto para haberlerini takip eder. (Finansal risk içerir!)



Ebeveynler Ne Yapabilir?



Merak edin, yargılamadan sorun.



Birlikte keşfedin, birlikte öğrenin.



Güvenlik ayarlarını birlikte gözden geçirin.



Ekran süresi yerine içerik kalitesine odaklanın.



Dijital dünyada da sorumluluk ve etik kuralları konuşun.



Neden Önemli?



- Çocuklar bu araçlarla öğreniyor, üretiyor ve sosyalleşiyor.
- Anlamak, iletişimi güçlendirir ve güvenliği artırır.
- Dijital dünyayı birlikte keşfetmek, aranızdaki bağı kuvvetlendirir.



Unutmayın

Teknoloji kötü ya da iyi değildir. Nasıl kullanıldığını öğrenmek ve doğru yönlendirmek asıl farkı yaratır.

Çocuğunuz Sizi Mi Eğitiyor?

Gerçek hikâyeler. Gerçek sonuçlar.

Bugünün çocukları bilgiyi sadece tüketmiyor, üretiyor, paylaşıyor ve hatta ailelerine öğretiyor.

“Çocuklarımıza ayak uydurmak için değil, onlarla birlikte öğrenmek için zamanı geldi.”

2021 | İNGİLTERE

13 Yaşındaki Harvey Ailesine Yatırım Öğretti

“Babama YouTube’den öğrendiklerimi anlatınca, birlikte yatırım yapmaya kara verdik.” – Harvey



2023 | İZMİR

11 Yaşındaki Yiğit Kendi Web Sitesini Kurdu

“Okulda kodlamayı öğrenemedim, kendim denedim, babama bile öğrettim.” – Yiğit



2022 | ABD

Nick Huber’in Araştırması: Teknolojiyi Öğrenen Artık Çocuklar

“Yeni teknolojiyi öğrenen kişi artık %63 oranında EN KÜÇÜK ÇOCUK.”
– Nick Huber



Ne oldu?

Harvey, YouTube’den finans ve yatırım videoları izleyerek bileşik getiri, hisse senedi analizi ve uzun vadeli yatırım gibi konuları öğrendi.



Ailesine etkisi:

Ailesine yatırım stratejilerini anlattı ve birlikte küçük miktarlarla yatırıma başladılar.



Sonuç:

Harvey’nin önerdiği hisseler aile portföyünün %34 daha fazla büyümesini sağladı.



Bugün ne yapıyor?

Harvey kendi finans podcast’ini yapıyor. 40.000’den fazla dinleyicisi var!



Ne oldu?

Yiğit, YouTube ve ücretsiz kaynaklarla HTML, CSS ve JavaScript öğrendi. Kendi web sitesini tasarladı.



Ailesine etkisi:

Babasına freelance işler buldu. Aile bütçesine katkı sağlamaya başladı.



Sonuç:

İlk yılında yaptığı projelerden 15.000 TL kazandı.
“Babam: ‘Oğlum bu işten para kazanabilir mi?’ dedim, ‘Neden olmasın!’”



Bugün ne yapıyor?

Kendi yazılım kanalında 12.000 takipçiye ücretsiz eğitimler veriyor. Okulda arkadaşlarına kodlama öğretiyor!



Ne öğrendi?

10.000 aile üzerinde yapılan araştırmada sonuç çok net: Teknoloji bilgisinde liderliği artık çocuklar alıyor.



Veriler ne diyor?

%63 oranında en küçük çocuk, evde yeni teknolojiyi ilk öğrenen kişi oluyor.



Neden önemli?

Bilgi akışı tersine döndü: Artık çocuklar değil, ebeveynler öğrenmekte zorlanıyor.



Ne değişti?

Ebeveyn–çocuk ilişkisi, “öğreten–öğrenen” yerine “birlikte keşfeden” modele dönüştü.

BU HİKÂYELER BİZE NE SÖYLÜYOR?

- ✓ Çocuklar öğreniyor, üretiyor ve paylaşıyor.
- ✓ Doğru yönlendirme ile üretkenlikleri güçlü sonuçlar doğuruyor.
- ✓ Ebeveynler için en büyük fırsat: birlikte öğrenmek ve desteklemek.
- ✓

SİZ ÇOCUĞUNUZU YETİŞTİRİRKEN, ÇOCUĞUNUZ DA SİZİ YETİŞTİRİYOR!



Her gün 15 dakika onun ilgi duyduğu konuda sohbet edin.



Sorduğu sorular önemsedim, merakını destekleyin.



Yeni bir uygulama ya da oyunu birlikte keşfedin.



Hatalar yapmasına izin verin, öğrenerek gelişir.

“Okulsuz Öğrenme” Çağı Başladı mı?

Teknoloji, internet ve yapay zekâ; eğitimin zamanını, yerini ve şeklini değiştiriyor.



KÜRESEL TREND

Dünya genelinde milyonlarca öğrenci alternatif öğrenme yollarını tercih ediyor. Online kurslar, mikro-öğrenme, oyunlaştırma ve proje tabanlı öğrenme hızla yayılıyor.

Khan Academy • 2006

130M+
kullanıcı

kullanıcı, 150 ülke, ücretsiz

Sal Khan, kuzenine YouTube'dan ders vermeye başladı. Bugün dünyanın en büyük ücretsiz eğitim platformu.



150+
ülkede erişim



130 milyon+
kullanıcı



10.000+
ücretsiz ders

Minerva Üniversitesi • 2014

%2
kabul oranı

kabul oranı — Harvard'dan düşük

Kampüs yok. 7 şehirde döner öğrenim. Tamamen proje bazlı. Silicon Valley'nin en çok işe aldığı kaynak.



7
şehirde döner
öğrenim



%2
kabul oranı



Mezunların
%90+'ı
6 ay içinde işte

42 School • 2013

0
öğretmen, ücret

öğretmen, ücret, diploma şartı yok

Paris'te açıldı. Sadece problem çözme var. Öğretmen yok, müfredat yok. Silicon Valley'nin tercihi.



Projelerle
öğrenme



%100
öğrenci odaklı
(peer learning)



Diploma
şartı yok

Duolingo • 2011

500M+
kullanıcı

kullanıcı, 40 dil

Üniversite dil kurslarından daha etkili olduğu kanıtlandı. Gamification ile öğrenme devrimde.



500+ milyon
kullanıcı



40+
dil seçeneği



App Store'da
“Yılın Uygulaması”
(2013)

ALTERNATİF ÖĞRENME PAZARI BÜYÜYÜR (Küresel E-öğrenme Pazarı)

2023	2028 Tahmin	Yıllık Büyüme
\$325 MİLYAR	\$560 MİLYAR	%11,3

NEDEN BU KADAR HIZLI BÜYÜYÜR?

- ✓ Esneklik: İstediyin yerde, istediğin zamanda öğrenme
- ✓ Kişiselleştirme: Kendi hızında, kendi yolunda öğrenme
- ✓ Erişim: Düşük maliyetle kaliteli içerik
- ✓ Teknoloji: Yapay zekâ, veri analitiği ve gamification etkisi

DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLER

- ⚠ Sosyalleşme ve iletişim becerileri
- ⚠ Disiplin ve öz yönetim gereksinimi
- ⚠ Doğru kaynak seçimi kritik
- ⚠ Eşit erişim her yerde mümkün değil



Eğer çocuğunuz bunlarla öğrenebiliyorsa — okulun bugünkü değeri nedir?

Okulun rolü azalıyor mu? Yoksa dönüşüyor mu? Gelecek, hibrit (karma) modellerde mi?

Çocuğunuz Sizi Mi Eğitiyor?

Gerçek hikâyeler. Gerçek sonuçlar.

Çocuklar teknolojiyi izleyerek değil, üreterek öğreniyor. Aşağıdaki örnekler gerçek projelerden ve güncel trendlerden alınmıştır.

“Çocuklarımıza ayak uydurmak için değil, onlarla birlikte öğrenmek için zaman geldi.”

VELİLERE SORALIM:

Bu kelime ve uygulamaların anlamını biliyor musunuz?




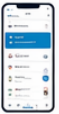








Evet Hayır Kısmen

1 KODLAMA & YAZILIM	2 SOSYAL MEDYA & İÇERİK	3 ROBOTİK & ELEKTRONİK	4 YAPAY ZEKA & VERİ	5 TASARIM & DİJİTAL ÜRETİM	6 DİJİTAL ARAÇLAR & TRENDLER
 Python, JavaScript, C# Git & GitHub VS Code, Replit API, Algoritma	 YouTube Shorts, TikTok Story, Reels, DM Hashtag, Trend, Viral	 Arduino, Raspberry Pi LEGO Mindstorms Sensör, Motor, Devre 3D Yazıcı, CNC	 ChatGPT, Midjourney Makine Öğrenmesi Veri Analizi, Modelleme TensorFlow, Teachable Machine	 Canva, Figma Blender, Tinkercad Photoshop, CapCut UI/UX Tasarım	 Notion, Obsidian Google Cola No-Code Araçlar NFT, Blockchain
GERÇEK ÖRNEK 14 yaşındaki Defne, Python ile "Deprem Bilgi Botu" yazdı. Binlerce kişiye ulaştı. 	GERÇEK ÖRNEK 12 yaşındaki Eren, Minecraft eğitici videoları çekiyor. 150 Bin+ abonese var. Kendi gelimini elde ediyor. 	GERÇEK ÖRNEK 13 yaşındaki Zeynep, Arduino ile akıllı sulama sistemi yaptı. Okul bahçesinde kullanılıyor. 	GERÇEK ÖRNEK 15 yaşındaki Ali, bitkilerin hastalıklarını tanıyan bir yapay zekâ modeli geliştirdi. 	GERÇEK ÖRNEK 11 yaşındaki İpek, CapCut ile kısa filmler kurguluyor ve yarışmalarda ödüller kazanıyor. 	GERÇEK ÖRNEK 16 yaşındaki Mert, Notion ile ders planı ve hedef takip sistemi oluşturdu, arkadaşlarıyla paylaşıyor. 

GENÇLERİN SIK KULLANDIĞI DİJİTAL KELİMELER – SÖZLÜK

AFK Away From Keyboard. Klavye başında değilim.	BRB Be Right Back. Hemen döneceğim.	DM Direct Message. Özel mesaj (atmak).	FOMO Fear Of Missing Out. Bir şeyi kaçırma korkusu.	G.O.A.T Greatest Of All Time. En iyisi.	POV Point Of View. Bakış açısı, kameranın gözü.	NPC Non-Player Character. Oyundaki figüran.	SUS Suspicious. Şüpheli, tuhaf.	NOOB Yeni başlayan, deneyimsiz oyuncu.	META Most Effective Tactics Available. En etkili taktikler.	OP Over Powered. Aşırı güçlü, dengersiz.	BUG Hata, yazılım kusuru.
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	---	-------------------------------------

DAHA FAZLA GERÇEK ÖRNEK

 OYUN GELİŞTİRME Away Fromdri Arda, Unity ile kendi oyununu yaptı. Steam'de 1000+ indirmeye ulaştı. 	 MOBİL UYGULAMA 16 yaşındaki Elif, Flutter ile okul için not paylaşım uygulaması geliştirdi. 	 FINANS & YATIRIM 17 yaşındaki Berk, Borsa ve kripto paraları takip ediyor, kendi analiz defterini tutuyor. 	 ROBOTİK YARIŞMALAR Lise öğrencileri TEKNOFEST ve FIRST Robotics gibi yarışmalarda robotlarıyla dünya sıralamasına giriyor. 	 PODCAST & YAYINCILIK 13 yaşındaki Asya, kendi podcast kanalını yaparak bilim konularını anlatıyor. 	 WEB GELİŞTİRME 14 yaşındaki Kerem, HTML, CSS ve JS ile kişisel portföy web sitesi kurdu. 
--	---	--	---	--	--

EBEVEYNLER NE YAPABİLİR?



- ✓ Çocuğunuzun ilgi alanını öğrenin ve merak edin.
- ✓ Yargılamadan dinleyin, sorular sorun.
- ✓ Birlikte projeler üretin, küçük adımlarla başlayın.
- ✓ Güvenli internet ve dijital dengeyi birlikte planlayın.

NEDEN ÖNEMLİ?



Geleceğin becerilerini bugünden kazanıyorlar.



Üretkenlik, yaratıcılık ve problem çözme becerileri artıyor.



Özgüvenleri yükseliyor, sorumluluk alıyorlar.



Doğru rehberlik ile büyük fırsatlar doğuyor.

BİRLİKTE ÖĞRENELİM!

Teknoloji değişiyor, ama öğrenme ve iletişim hiç olmadığı kadar önemli. Çocuğunuzun dünyasına birlikte adım atalım.



Yapay Zekâ Sınıfa Girdi

Artık ezber değil, anlamak; kopyalamak değil, üretmek önemli.



5 GÜN

ChatGPT'nin
1 milyon kullanıcıya
ulaşma süresi

Instagram: 2.5 ay | Netflix: 3.5 yıl

3.5 YIL

Netflix'in
aynı hedefe
ulaşma süresi



ChatGPT bunu 5 günde başardı.

2022

ChatGPT
dünyaya açıldı



Kasım 2022 – ChatGPT lansmanı

130 M+

Khan Academy
küresel kullanıcı
(2024 itibarıyla)



190+ ülke, 40+ dil desteği

SINIFTA GERÇEK ÖRNEKLER

1. ÖDEV: ChatGPT ile Cevaplayan Öğrenciler

ABD'de bir öğretmen, aynı ödevi ChatGPT'ye yaptıran 5. sınıf öğrencisi Baran'ı yakaladı. Öğretmen farklı bir soru sordu:

“Dünyada herkes bu aletten kullanırken ben neden kullanmayayım?”

Bu soru, teknolojiyi değil, amacı sorgulayan bir zihin yapısını gösteriyor.

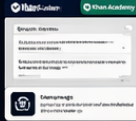
Kaynak: 2023, İstanbul – Baran'ın Matematik Ödevi

2. KİŞİSEL TUTOR: Khan Academy + AI

Khan Academy, GPT-4 destekli “Khanmigo” ile öğrencilere kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimi sunuyor.

- ✓ Anında açıklama
- ✓ İpucu verme
- ✓ Kavrama kontrolü
- ✓ 24/7 öğrenme desteği

Kaynak: Khan Academy, 2024



3. YAZI YAZMA: GrammarlyGO

GrammarlyGO (AI destekli yazma yardımcısı) öğrencilere şunlarda yardımcı oluyor:

- ✓ Fikir üretme
- ✓ Taslak oluşturma
- ✓ Dil bilgisi ve üslup düzeltme
- ✓ Kaynak özetleme

Kaynak: Grammarly, 2024



YAPAY ZEKÂ KULLANIMI – 2024



50%+

Dünya genelinde lise ve üniversite öğrencilerinin %50'den fazlası ödevlerinde YZ kullandığını söylüyor.
Kaynak: Chegg, 2024



89%

Öğrencilerin %89'u YZ araçlarının öğrenmelerine yardımcı olduğunu düşünüyor.
Kaynak: Study.com, 2024



65%

Öğretmenlerin %65'i YZ'nin eğitimde “kaçınılmaz” olduğunu kabul ediyor.
Kaynak: Education Week, 2024



70+

Dünya genelinde 70+ ülke, YZ okuryazarlığını müfredata entegre etmeye başladı.
Kaynak: UNESCO, 2024

⚡ **Çocuğunuz internete bağlı bir YZ'ye istediği soruyu sorabiliyorsa — ezberi ne öğretiyoruz?**

Artık bilgiye erişim değil, bilgiyi doğru kullanma becerisi kazandırılmıyız.

ÖĞRETMENLER İÇİN: YAPAY ZEKA ASİSTANLARI



Ders Planlama
Saniyeler içinde ders planı, etkinlik ve materyal üretir.

Örnek: LessonPlanAI



Soru & Quiz Üretimi
Konuya uygun sorular ve ölçme araçları oluşturur.

Örnek: Quizizz AI



İçerik Dönüştürme
Metinleri özetler, farklı seviyelere uygular, çevirir.

Örnek: ChatGPT, DeepL



Geri Bildirim
Öğrenci çalışmalarına anında, kişiselleştirilmiş geri bildirim verir.

Örnek: FeedbackFruits

ÖĞRENCİLER İÇİN: YAPAY ZEKA ARAÇLARI



ChatGPT / Claude / Gemini
Konu anlatımı, ödev desteği, fikir üretimi



Perplexity AI
Araştırma yapma, kaynak bulma



QuillBot Parafraz, özetleme, dil geliştirme



Photomath Matematik problemi çözme



Notion AI
Not düzenleme, çalışma planı oluşturma

RİSKLER & DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLER



Yanlış bilgi (halüsinasyon) riski
Her bilgi doğru olmayabilir.



Aşırı bağımlılık
Eleştirel düşünme zayıflayabilir.



Akademik dürüstlük
Kopya ve intihal vakaları artıyor.



Veri gizliliği
Kişisel veriler paylaşılırken dikkat edilmeli.



Yapay zekâ düşman değil, araçtır. Önemli olan: doğru kullanmak, etik kullanmak, üretken kullanmak.



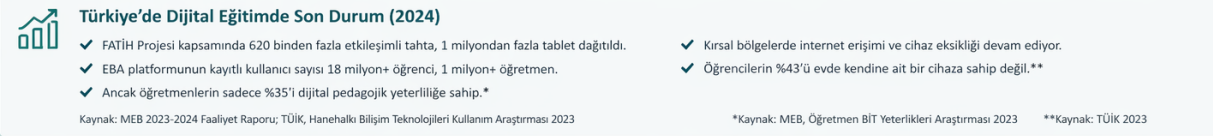
Geleceğin becerisi: Soru sormak, sorgulamak ve çözüm üretmek.

Türkiye'nin Dijital Dönüşümdeki Yeri

Dünya ile karşılaştırmalı güncel veriler (2022–2024)



Karşılaştırma: Estonya'nın 23 Yıllık mucizesi



🚀 Türkiye gençlerinin %71'i "mesleğimi yapay zekâ almaz" düşüncesinde.
Dünya ortalaması: %43.

Kaynak: IPSOS, 2023 Küresel Gençlik Araştırması

Gençlerimizi geleceğe hazırlamak için:
Dijital okuryazarlık, kodlama, yapay zekâ ve eleştirel düşünme becerileri artık zorunlu.

"Meslekten Portfolyoya": Tek İş Değil, Çoklu Yetkinlik

İş dünyası artık diploma değil, beceri ve çıktıya bakıyor. Portfolyo, kariyerin yeni para birimi.



LinkedIn 2023 raporuna göre:



2015'te iş ilanlarında 8 beceri istenirken,



2023'te aynı işler için 17 beceri isteniyor.



İşe alımlarda diploma değil portfolyo öne çıkıyor.



%70'ten fazla şirket, diplomadan çok beceri temelli değerlendirme yapıyor.

ESKİ MODEL — Diploma

✗ 4 yıl, tek alan, standart içerik	Tüm öğrenciler aynı müfredatı aynı hızda takip eder.
✗ Not ortalaması (GPA) ön planda	Ölçüt: not. Gerçek beceri çoğu zaman görünmez.
✗ "Mezun oldum" yeterli sayıldı	Diploma alındıktan sonra öğrenme süreçleri çoğunlukla durur.
✗ İlk iş için yeterli kabul	Bir kez işe girince, aynı bilgilerle 10-20 yıl çalışmak beklenir.
✗ Şirket sizi eğitir beklentisi	Öğrenme sorumluluğu şirketlere yüklenir.

VS

YENİ MODEL — Portfolyo

✓ Gerçek projelerle kanıtlanan beceriler	Bitirdiğiniz işleri herkes görebilir.	GitHub, Behance, YouTube, Dribbble
✓ Yaptıklarınız konuşuyor	CV değil, yaptığınız işler sizi anlatır.	Kişisel web sitesi, Notion, Medium
✓ Çoklu beceri kombinasyonu	Tek bir alanda değil, birden fazla alanda yetkinlik.	T--hape beceriler, çok disiplinli projeler
✓ Sürekli öğrenme göstergesi	Sertifikalar, kurslar, katkılar, öğrenme geçmişiniz.	Coursera, edX, Udemy, LinkedIn Learning
✓ Kendiniz kendinizi eğitiyorsunuz	Öğrenme sorumluluğu size ait, fırsatlar da sizin olur.	Topluluklar, hackathonlar, açık kaynak katkılar

GÜÇLÜ BİR PORTFOLYODA OLMASI GEREKENLER



Projeler

Gerçek sorunlara çözüm üreten projeler.
Örnek: Bir mobil uygulama, veri analizi çalışması, e-ticaret sitesi.



Canlı Kanıtlar

Canlı demo, GitHub repo, video sunum, blog yazısı, kullanıcı geri bildirimleri.



Sertifikalar & Eğitim

Online kurslar, bootcamp'ler, üniversite dışı eğitimler.
Örnek: Google Data Analytics Certificate, Meta Front-End Developer Professional.



Beceri Haritası

Teknik + İletişim + Liderlik + Problem Çözme gibi becerilerin görsel veya yazılı özeti.



Kişisel Marka

LinkedIn profili, kişisel blog, sosyal medya, konuşmalar, yazılar.

GERÇEK DÜNYA ÖRNEKLERİ



Google: 4 yıllık diploma şartı yok. Portfolyo, mülakat ve problem çözme becerisi önemli.



Apple: Özgeçmiş yerine portfolyo isteyebiliyor. Tasarımcılar için örnek çalışmalar zorunlu.



IBM: Dijital rollerde beceri bazlı işe alımı artırdı. Dijital rollerin %85'i için diploma şartı yok.



Tesla: Sürekli yeni beceri öğrenen, projelerle kanıtlayan adaylar öne çıkıyor.

NEDEN PORTFOLYO? (2024 VERİLERİ)



%87

İşe alım uzmanlarının %87'si, portfolyonun CV'den daha etkili olduğunu söylüyor.
Kaynak: HBR, 2024



2.5 kat

Portfolyosu olan adaylar, mülakata çağırılma şansını 2.5 kat artırıyor.
Kaynak: Enhancv, 2024



%25+

Portfolyo sahibi profesyonellerin kazançları ortalama %25 daha yüksek olabiliyor.
Kaynak: PayScale, 2024



3.8 yıl

Ortalama bir çalışan, kariyeri boyunca 3.8 kez alan değiştiriyor. (Öğrenme olmazsa geride kalıyor.)
Kaynak: Deloitte, 2024



Yeni kural: Öğren → Uygula → Paylaş → Geliştir → Yeniden Öğren



TEK İŞ DEĞİL, ÇOKLU YETKİNLİK. TEK DİPLOMA DEĞİL, GÜÇLÜ PORTFOLYO.
Geleceğin kazananları, öğrenmeyi yaşam biçimi haline getirenler olacak.

OECD'NİN 10 KRİTİK BECERİSİ – OKULDA ÖĞRETİLİYOR MU?

OECD'nin 2030 Öğrenme Çerçevesi (Learning Compass 2030) ve PISA 2022 bulgularına göre değerlendirme



OECD'NİN 10 KRİTİK BECERİSİ VE OKULDA ÖĞRETİLME DURUMU

BECERİ	2030+ İÇİN NEDEN KRİTİK?	OKULDA ÖĞRETİLİYOR MU?	SINAVDA ÖLÇÜLÜYÖR MU?	ÖĞRETİMDE ZAMAN AYIRILIYOR MU? (Ortalama %)	PISA 2022 BULGULARI
		DÜZEY	DÜZEY		
1 Eleştirel Düşünme	Bilgiyi analiz etme, değerlendirme ve mantıklı çıkarım yapma becerisi.	KISMEN	DÜŞÜK	34%	Öğrencilerin sadece %38'i üst düzey eleştirel düşünme gerektiren sorularda başarılı.
2 Yaratıcılık	Yeni ve özgün fikirler üretme, farklı çözümler geliştirme.	NADİREN	DÜŞÜK	26%	Ülkelerin çoğunda yaratıcılık öğretimi için sınıf zamanı %20-30 aralığında.
3 İşbirliği	Başarı için başkalarıyla etkili çalışabilme becerisi.	NADİREN	DÜŞÜK	32%	Öğrencilerin %29'u işbirlikli problem çözüme becerilerinde üst düzey performans gösterdi.
4 İletişim	Fikirleri açık, etkili ve uygun biçimde ifade edebilme.	KISMEN	DÜŞÜK	39%	Okuma ve yazma testleri iletişimi sadece dar bir kısmını ölçüyor.
5 Dijital Okuryazarlık	Dijital araçları güvenli, eleştirel ve verimli kullanabilme.	YÜZEYSEL	DÜŞÜK	30%	Birçok ülkede dijital beceriler müfredatta var ancak derinlemesine öğretilmiyor.
6 Duygusal Zekâ	Kendini ve başkalarını anlama, duyguları yönetme.	HİÇ	HİÇ	16%	Sosyal-duygusal beceriler PISA'da dolaylı ölçülüyor ve düşük öncelik alıyor.
7 Uyum Yeteneği	Değişime esnek şekilde uyum sağlama ve belirsizlikle başa çıkma.	HİÇ	HİÇ	15%	Okullarda bu beceri için sistematik öğretim çok sınırlı.
8 Finansal Okuryazarlık	Finansal kararlar alma ve kaynakları yönetme.	HİÇ	HİÇ	17%	OECD ülkelerinin sadece %22'sinde finansal okuryazarlık zorunlu ders olarak var.
9 Çevre Okuryazarlığı	Çevresel sorunları anlama ve sürdürülebilir çözümler üretme.	YÜZEYSEL	DÜŞÜK	22%	Çevre eğitimi çoğunlukla farkındalık düzeyinde ve dağıntı içeriklerle işleniyor.
10 YZ Okuryazarlığı	Yapay zekâyı anlama, kullanma ve etik şekilde değerlendirme.	HİÇ	HİÇ	9%	Sadece %15'lik azınlık YZ ile ilgili temel kavramları okulda öğrendiğini belirtiyor.

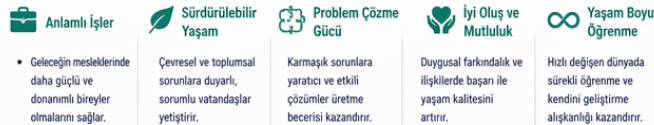
GENEL ÖZET: OKULLAR YARINI NE KADAR HAZIRLIYOR?



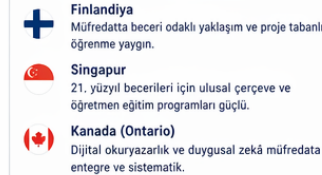
NE YAPILMALI?



BU BECERİLER ÖĞRENCİLERE NE KAZANDIRIR?



ÜLKE ÖRNEKLERİ



KAYNAKLAR

- OECD (2019). OECD Future of Education and Skills 2030: Conceptual Learning Framework.
- OECD (2023). Skills for Life: Diagnostic Report.
- OECD (2023). PISA 2022 Results (Volume I, II, III).
- World Economic Forum (2023). Future of Jobs Report 2023.
- UNESCO (2022). Reimagining our Futures Together: A New Social Contract for Education.



ÖNEMLİ NOT: Okullar hâlâ çoğunlukla bilgi aktarımına ve sınav başarısına odaklanıyor. Oysa gelecekte başarı; eleştirel düşünebilen, işbirliği yapabilen, uyum sağlayabilen ve teknolojiyi bilinçli kullanan bireylere bağlı. Değişim bugün başlarsa, yarının dünyasına hazır nesiller yetişir.

Dijital Yerli vs Dijital Göçmen

Marc Prensky, 2001: "Bugünün öğrencileri dijital dili anadili olarak konuşuyor." Öğretmenleri ise bu dili sonradan öğrenen göçmenler."



NEDEN ÖNEMLİ?

Dijital yerli-göçmen farkını anlamak, öğretim yöntemlerini, okul kültürünü ve teknoloji kullanımını doğru şekilde tasarlamak için kritik.

DİJİTAL YERLİ 2010 Sonrası Doğanlar — Çocuklarınız		DİJİTAL GÖÇMEN Ebeveynler — Sizler		
<p> Çoklu ekran doğal Aynı anda tablet, telefon, TV veya bilgisayar kullanmak onlar için normal.</p>	<p>ÖRNEK Ders çalışırken YouTube'dan konu dinler, WhatsApp'tan gelen mesajı bakar.</p>	<p> DİKKAT DAĞILIMI</p>	<p> Tek ekranda bile dikkat dağınık Uzun süreli odaklanmak zorlayıcı olabilir, çoklu görev yapmak yorucu gelir.</p>	<p>ÖRNEK Video izlerken gelen bildirim dikkati hemen dağıtır.</p>
<p> Oyun = öğrenme Oyunlar, keşfetme ve deneme-yanılma yoluyla öğrenmenin bir parçası.</p>	<p>ÖRNEK Minecraft ile tasarım yapar, Duolingo ile dil öğrenir.</p>	<p> ÖĞRENME ANLAYIŞI</p>	<p> Sosyalleşme yüz yüze İlişkilerde beden dili, göz teması ve yüz yüze iletişim daha güven vericidir.</p>	<p>ÖRNEK Toplantıları, sınıf içi etkileşimi ve samimi sohbeti tercih eder.</p>
<p> Ağ üzerinden sosyalleşme Sosyal medya ve online topluluklar yaşamlarının önemli bir parçası.</p>	<p>ÖRNEK Instagram, Discord, TikTok üzerinden arkadaşlık kurar ve içerik paylaşır.</p>	<p> SOSYALLEŞME BİÇİMİ</p>	<p> İçerik üretiminde büyük uçurum Teknoloji ile içerik üretmek zaman ve çaba gerektirir, teknik bilgi ister.</p>	<p>ÖRNEK Video düzenlemek, podcast yapmak yüksek efor gerektirir.</p>
<p> İçerik üretimi alışkanlık İçerik tüketmekle kalmaz, üretir ve paylaşır.</p>	<p>ÖRNEK TikTok videosu çeker, blog yazar, Canva ile afiş tasarlar.</p>	<p> İÇERİK ÜRETİMİ</p>	<p> YZ'yi 'tehlike' olarak görme Yapay zekâ işlerini elinden alır, çocukları bağımlı yapar gibi endişeler taşıyabilir.</p>	<p>ÖRNEK "ChatGPT ödevleri hazırlıyor, gerçek öğrenme azalıyor."</p>
<p> YZ araçları içgüdüsel Yeni araçları hızlı dener, öğrenir, workflow'una entegre eder.</p>	<p>ÖRNEK ChatGPT ile özet çıkarır, Midjourney ile görsel üretir.</p>	<p> YAPAY ZEKÂ KULLANIMI</p>	<p> Platform kültüründen kopukluk Yeni platformların dili, mizahı ve kuralları yabancı gelebilir.</p>	<p>ÖRNEK Roblox, Discord, TikTok trendleri anlaşılabilir.</p>
<p> Hızlı geri bildirim bekleri Anında sonuç, beğeni, yorum olmadan motivasyonu düşer.</p>	<p>ÖRNEK Paylaşımına gelen like sayısını hemen kontrol eder.</p>	<p> ZAMAN ALGISI</p>	<p> Süreç odaklı ve sabırlı Uzun vadeli plan yapar, aşama aşama ilerlemeyi tercih eder.</p>	<p>ÖRNEK Bir proje üzerinde haftalarca çalışmayı normal görür.</p>

SAHADAN GERÇEK ÖRNEKLER

- Bir öğretmen, ödevi e-posta ile gönderir.
Öğrenci: "Hocam Classroom'a yükleyeydiniz daha hızlı görürdüm."
- Öğretmen 20 dakikalık sunum yapar.
Öğrenci: "Hocam 5 dakikalık video var mı? 2x hızda izlerim."
- Öğretmen: "Yapay zekâ kullanmamayın."
Öğrenci: "Ama bu aracı kullanarak daha iyi anlıyorum ve geliştiriyorum."

2023-2024 GERÇEK VERİLER

Dünya genelinde internet kullanan çocuk oranı (3-17 yaş arası)	%93	UNICEF, 2023
11-17 yaş arası çocukların günlük ortalama ekran süresi	8 saat 39 dk	DataReportal, 2024
Yapay zekâ araçlarını kullanan gençler (16-24 yaş arası)	%63	Pew Research, 2024
Online ortamda en az bir platformda içerik üreten çocuk oranı	%68	We Are Social, 2024

NE YAPABİLİRİZ?

- Öğretim yöntemlerini dijital yerliye uygun tasarlayın.
- Teknolojiyi yasaklamak yerine rehberlik edin.
- Ortak dijital projelerde birlikte üretin.
- Dijital okuryazarlık + eleştirel düşünme kazandırın.
- Aile içinde teknoloji kullanımına birlikte kurallar koyun.

★ SONUÇ: Dijital yerli-göçmen farkı bir çatışma nedeni değil, işbirliği fırsatıdır. Deneyim + merak birleştiğinde, herkes kazanır.

Türkiye'nin Gelecek Mesleklere Hazırlık Karnesi

Literatüre dayalı göstergeler: eğitim çıktıları, dijital beceri, STEM ve işgücü uyumu



1 PISA 2022
Matematik

39 / 81

Türkiye 81 ülke/ekonomi arasında 39. sırada; matematik puanı 453, OECD ortalamasının altında.

 **Kaynak:** OECD PISA 2022; MEB PISA notu



2 Temel Matematik
Yeterliği

%61

15 yaş öğrencilerinin en az Seviye 2 matematik yeterliğine ulaşma oranı. OECD ortalaması: %69.

 **Kaynak:** OECD Education GPS, PISA 2022



3 Dijital Beceriler /
İnsan Sermayesi

23 / 100

Türkiye'nin I-DESI 2020 insan sermayesi/dijital beceri puanı. AB-27 ortalaması: 42.

 **Kaynak:** OECD Digital Government Review of Türkiye, EC I-DESI 2020



4 Dijital Teknoloji
Entegrasyonu

24 / 100

İşletmelerde dijital teknoloji entegrasyonu puanı. AB-27 ortalaması: 41.

 **Kaynak:** OECD Digital Government Review of Türkiye, EC I-DESI 2020



5 İleri Eğitim
Derinliği

%2,6

25-34 yaşta yüksek lisans veya eşdeğeri dereceye sahip olanların oranı. OECD ortalaması: %16.

 **Kaynak:** OECD Education at a Glance 2025



6 Mezun-İş
Uyumu

%75,5

25-34 yaş lisans mezunlarında istihdam oranı; karşılaştırılan ülkeler arasında görece düşük.

 **Kaynak:** OECD Education GPS / EAG 2025

Bu tablo ne söylüyor?

- Erişim arttı, fakat beceri derinliği sınırlı.
- Matematik, dijital beceri ve ileri uzmanlık alanlarında açığı var.
- Geleceğin meslekleri için yalnızca diploma değil: veri okuryazarlığı, kodlama, problem çözme, iletişim ve yaşam boyu öğrenme gerekiyor.
- Türkiye'nin güçlü tarafı: genç nüfus ve yaygın eğitim ağı; zayıf tarafı: beceri-iş piyasası uyumu.



Dikkat:

Bu bir 'ülke notu' değil; seçilmiş uluslararası göstergelerle hazırlanmış gelecek mesleklerine hazırlık okumasıdır.

Türkiye'de Hangi Üniversite Bölümleri Daralıyor?

YÖK 2023–2025 kontenjan verilerine göre: 'kapanma' değil, kontenjan azaltımı ve öğrenci alımının durdurulması riski.

1 Toplam kontenjan:
1.090.014 → 843.547
-246.467 / -%23

2 Lisans programları:
462 programdan 197'sinde
kontenjan azaltıldı
-117.606 lisans kontenjanı

3 İkinci öğretim:
devlet üniversitelerinde
kapatıldı
107.552 kontenjanlık etki

4 Yeni yön: YZ, büyük veri,
siber güvenlik, dijital
teknolojiler
100+ üniversitede yeni programlar

En güçlü daralma sinyali veren bölümler

	Bölüm	2023 → 2025	Değişim	Neden önemli?
1.	Türk Dili ve Edebiyatı	12.015 → 3.680	-%69	Öğretmen arzı ve istihdam dengesi
2.	Tarih	10.658 → 3.646	-%66	Öğretmenlik kaynak alanı
3.	Fen Bilgisi Öğretmenliği	2.864 → 1.219	-%57	MEB ihtiyaç planlaması
4.	Gazetecilik	4.677 → 1.866	-%54	Medya istihdamı dijitalleşiyor
5.	Şehir ve Bölge Planlama	2.448 → 1.240	-%49	Kamu/özel talep daralması
6.	Sosyal Hizmet	4.677 → 2.691	-%42	Kontenjan-istihdam dengesi
7.	Beslenme ve Diyetetik	6.922 → 4.024	-%42	Sağlık alanında arz dengesi
8.	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık	5.741 → 3.498	-%39	Öğretmenlik/rehberlik planlaması
9.	Hukuk	15.313 → 9.821	-%36	Vakıflarda da azaltım süreci
10.	Gıda Mühendisliği	1.758 → 1.156	-%34	Mühendislikte yeniden dengeleme
11.	Mimarlık	6.365 → 4.264	-%33	Kalite ve istihdam uyumu
12.	Uluslararası İlişkiler	7.110 → 3.994	-%44	İİBF kontenjanları yeniden dengeleniyor



Okuma biçimi: Bu tablo 'bu bölümler kesin kapanıyor' demek değildir. En güçlü resmi sinyal: kontenjanın daralması, ikinci öğretimin kapanması ve bazı programlarda öğrenci alımının durmasıdır.



2026'da özellikle dikkat

- Hukuk, psikoloji, eczacılık, diş hekimliği ve mimarlıkta vakıf üniversitelerinde de kontenjan azaltımı bekleniyor.
- Açıköğretim kontenjanı
166.203 → 98.436: **-%40,77.**
- 13 önlisans programında öğrenci alımı durduruldu: Adalet, Uygulamalı Çevirmenlik, Spor Yönetimi, Radyo ve TV Programcılığı başta.

Kaynak: YÖK, Stratejik Kontenjan Dönüşümü açıklaması, 17 Şubat 2026.

TÜRKİYE'DE DARALMA RİSKİ OLAN ÜNİVERSİTE BÖLÜMLERİ

Resmi veriler, raporlar ve sektör gerçekleri ışığında (YÖK 2023–2025 kontenjan verileri, TÜİK 2024 işgücü verileri, İŞKUR 2024 raporu, OECD raporları)



ÖNEMLİ NOT

Hiçbir bölüm doğrudan kapanmıyor. Ancak işgücü piyasasında talep görmeyen bölümler daralıyor, kontenjanları azalıyor ve öğrenci alımı durdurulabiliyor.

DARALMA RİSKİ YÜKSEK BÖLÜMLER

1 İİBF BÖLÜMLERİ (İşletme, İktisat, Kamu Yönetimi, Maliye vb.)



- Mezun sayısı çok yüksek
- İşsizlik oranı en yüksek lisans gruplarından

RİSK SEVİYESİ: YÜKSEK

2 GAZETECİLİK & BASIN-YAYIN



- Basın sektöründe istihdam son 10 yılda %30'dan fazla azaldı*
- Dijital medya bireyselleşti

RİSK SEVİYESİ: YÜKSEK

3 COĞRAFYA / TARİH (Öğretmenlik Dışı)



- Mezun sayısı yüksek
- İş alanı çok sınırlı (öğretmenlik dışında)
- Akademi dışı istihdam dar

RİSK SEVİYESİ: YÜKSEK

4 İNŞAAT MÜHENDİSLİĞİ



- Mezun sayısı çok yüksek
- İşsizlik oranı mühendislikte en yükseklerden
- Sektör dalgalı ve proje bazlı

RİSK SEVİYESİ: YÜKSEK

5 MİMARLIK



- Çok fazla mezun
- Freelance ve düşük ücret yaygın
- Talep sınırlı

RİSK SEVİYESİ: YÜKSEK

6 HUKUK (Özellikle Alt Segment)



- Fakülte sayısı ve mezun sayısı hızla arttı
- Rutin dava işleri otomatikleşiyor
- Piyasada rekabet çok yüksek

RİSK SEVİYESİ: ORTA-YÜKSEK

7 PSİKOLOJİ



- Son yıllarda en hızlı artan bölümlerden
- Lisans mezunu için iş alanı dar
- Klinik alan sınırlı

RİSK SEVİYESİ: ORTA-YÜKSEK

8 BESLENME & DİYETETİK



- Çok hızlı büyüyen bölüm
- Mezun sayısı > iş alanı
- Özel sektörde ücretler düşük

RİSK SEVİYESİ: ORTA-YÜKSEK

9 REHBERLİK (PDR)



- Öğretmen ataması sınırlı
- Mezun sayısı fazla
- Sistemsel planlama yetersiz

RİSK SEVİYESİ: ORTA

10 RADYO-TV / SİNEMA



- Sektör tamamen dijitalleşti
- Diploma ile iş bulmak zorlaştı
- Bireysel üretim arttı (YouTube, TikTok vb.)

RİSK SEVİYESİ: ORTA

YÖK KONTENJAN VERİLERİ (2023–2025)

Toplam kontenjan
1.090.014 → 843.547
-246.467
(-23%)

Kaynak: YÖK
(2023–2025 Kontenjan Verileri)

Lisans programları
462 programdan
197'sinde
kontenjan azaltıldı
-117.606
(lisans kontenjanı)

İkinci öğretimde
kapatılan programlar
107.552
kontenjanlık etki



İŞSİZLİK ORANLARI (LİSANS MEZUNLARI) (TÜİK, 2024)

Genel ortalama	7,6%
İktisadi ve İdari Bilimler	15,4%
Eğitim	13,0%
Sosyal Bilimler	12,7%
Mühendislik	7,2%
Sağlık	4,7%

TERCİH EĞİLİMLERİ (2024 YKS)

Öğrenciler en çok;
• Mühendislik
• Bilgisayar & Yazılım
• Sağlık Bilimleri
• Hukuk bölümlerine yöneldi.
İİBF, sosyal bilimler ve klasik bölümlere ilgi azalıyor.
Kaynak: ÖSYM YKS 2024 Tercih İstatistikleri

GELECEĞİN YÜKSELEN ALANLARI (BÜYÜME TRENDİ)

- ✓ Yazılım & Veri Bilimi
Yapay zeka, veri analitiği, siber güvenlik
- ✓ Sağlık Teknolojileri
Biyoteknoloji, genetik, dijital sağlık
- ✓ Yeni Nesil Mühendislik
Yenilenebilir enerji, robotik, mechatronics
- ✓ Dijital Pazarlama & E-Ticaret
Dijital dönüşüm, e-ihracat, marka yönetimi
- ✓ Lojistik & Tedarik Zinciri
Küresel ticaretin büyümesi ile kritik alan
- ✓ Yeşil Ekonomi & Sürdürülebilirlik
İklim değişikliği ile birlikte yeni meslekler

UZMAN GÖRÜŞÜ

“Artık diploma değil, yetkinlik ve beceri öne çıkıyor.
Aynı diplomayla 10 yıl önce iş vardı, bugün yok. Çünkü dünya değişti.”



KRİTİK MESAJ

Sorun bölüm değil. Sorun, bölümün artık değer üretmemesi.
Doğru alanı seçmek için;
• Piyasa ihtiyaçlarını
• Teknoloji trendlerini
• Kendi yeteneklerinizi
• dikkate almalısınız.

KAYNAKLAR

YÖK, 2023–2025
Kontenjan Verileri
(17 Şubat 2026 Açıklaması)

TÜİK,
İşgücü İstatistikleri
2024

İŞKUR,
Meslekler ve Beceri
Raporu 2024

ÖSYM,
2024 YKS Tercih
İstatistikleri

WEF,
Future of Jobs
Report 2025

OECD,
Education at a
Glance 2024



















NOT: Bu tablo "kesin kapanacak" anlamına gelmez. Daralma riski, kontenjan azalması ve öğrenci alımının durdurulması ihtimalini ifade eder. Mesleklerin geleceği; teknoloji, ekonomi ve toplumun ihtiyaçlarına göre şekillenmektedir.

Güncelleme: Mayıs 2026

Model Ülkeler: Finlandiya, Singapur, Estonya

Eğitimde farklı yaklaşımlar, ortak hedef: 21. yüzyıl becerileri ve yaşam boyu öğrenme

	 FİNLANDIYA	 SİNGAPUR	 ESTONYA
 EĞİTİM FELSEFESİ	Eşitlik, güven, iyi oluş ve derin öğrenme. Her öğrencinin potansiyelini keşfetmesi.	Her öğrenci düşünen bir birey ve katkı sağlayan bir vatandaş olsun. (Thinking Schools, Learning Nation – 1997'den bu yana)	Dijital toplumda yaşam ve çalışma becerileri. Yenilikçilik ve girişimcilik odağı.
 OKUL SİSTEMİ VE YAPI	<ul style="list-style-type: none"> 9 yıllık temel eğitim (1–9. sınıflar) Erken yaşta akademik ayırım yok Üniversiteye giriş sınavı yok 	<ul style="list-style-type: none"> 6 yıllık temel eğitim + 4–5 yıllık orta eğitim Erken yaşta güçlü temel (matematik, fen, dil) Seviye bazlı akışkan yapı (streaming) 	<ul style="list-style-type: none"> 9 yıllık temel eğitim + 3 yıllık gymnasium Okul özerkliği yüksek Eğitime güçlü kamu yatırımı (%5,3 GSYH)
 ÖĞRETMEN SEÇİMİ	<ul style="list-style-type: none"> Öğretmenlik yüksek prestijli bir meslek Adayların %10'dan azı kabul edilir Yüksek lisans düzeyinde eğitim zorunlu 	<ul style="list-style-type: none"> En iyi %30'luk dileme giren adaylar alınır Sürekli mesleki gelişim zorunlu Öğretmenler sektörle iç içe çalışır 	<ul style="list-style-type: none"> Öğretmenlik saygın bir meslek Sürekli gelişim ve dijital yetkinlik şart Performans ve yeniliğe dayalı destek
 MÜFREDAT YAKLAŞIMI	<ul style="list-style-type: none"> Öğrenci merkezli, esnek ve az standart test Disiplinler arası, proje ve problem temelli öğrenme Az ödev, çok uygulama 	<ul style="list-style-type: none"> Güçlü ve yapılandırılmış müfredat Problem çözme her dersin merkezinde Matematik ve fen dünyada lider seviyede 	<ul style="list-style-type: none"> Az içerik, çok beceri odaklı müfredat Kodlama 1. sınıftan itibaren zorunlu Girişimcilik, yaratıcılık ve tasarım odaklı
 TEKNOLOJİ KULLANIMI	<ul style="list-style-type: none"> Teknoloji destekleyici bir araç olarak kullanılır Ekran süresi düşük, dengeli yaklaşım Öğretmenin pedagojik kararına öncelik 	<ul style="list-style-type: none"> Teknoloji sınıfı erken entegre Ulusal dijital öğrenme platformları Veri ile öğrenme analitiği kullanımı yaygın 	<ul style="list-style-type: none"> Dijital vatandaşlık okul dersi Her öğrenciye dijital altyapı ve cihaz desteği e-Devlet ve e-okul sistemleri entegre
 DEĞERLER VE YAKLAŞIM	<ul style="list-style-type: none"> Güven, eşitlik, işbirliği, mutluluk Rekabet yerine bireysel gelişim Öğrenci iyi oluşu önceliklidir 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin, sorumluluk, saygı, azim Mükemmellik ve sürekli gelişim kültürü Topluma katkı ve vatandaşlık bilinci 	<ul style="list-style-type: none"> Dijital vatandaşlık, güven, şeffaflık Hayat boyu öğrenme kültürü Yenilik ve sürdürülebilirlik
 PISA PERFORMANSI (2022)	 Okuma: 490 Matematik: 491 Fen: 504 Genel sıralama: 7. (OECD ortalamasının üzerinde)	 Okuma: 543 Matematik: 575 Fen: 561 Genel sıralama: 1. (Dünyada lider)	 Okuma: 511 Matematik: 510 Fen: 526 Genel sıralama: 8. (OECD ortalamasının üzerinde)
 ÖNE ÇIKAN ÖZELLİK	 En az eşitsizlik gösteren eğitim sistemi. Mutlu öğrenciler, güçlü temel beceriler.	 Akademik mükemmellik + karakter eğitimi. Güçlü sistem, net hedef, yüksek sonuç.	 Dijital dönüşümde öncü ülke. Küçük ülke, büyük etki.



ORTAK NOKTALAR

- ✓ Öğrenci merkezli yaklaşım
- ✓ Nitelikli öğretmen ve sürekli gelişim
- ✓ 21. yüzyıl becerilerine odaklanma
- ✓ Güven, eşitlik ve yüksek yaşam kalitesi



ÇIKARIM

Farklı yollar izleseler de bu ülkeler, eğitimi sadece bilgi aktarma aracı değil, bireyleri geleceğe hazırlayan bir dönüşüm sistemi olarak görüyor.

Geleneksel okul sistemi değerini korusa da, bilgiye erişim, beceri kazanımı ve kariyer yolları çeşitleniyor. Öğrenme; yaşam boyu, esnek, kişiselleştirilmiş ve uygulama odaklı hale geliyor.

NEDEN OKUL DIŞI ÖĞRENME ÖNEM KAZANİYOR?



Bilgiye erişim artık ücretsiz ve sınırsız.



Teknoloji, öğrenmeyi her yere taşıdı.



İş dünyası, diplomadın çok beceri arıyor.



Kariyer yolları geleneksel olmaktan çıktı.

İŞ DÜNYASI NE DİYOR?

Dünya Ekonomik Forumu – 2023

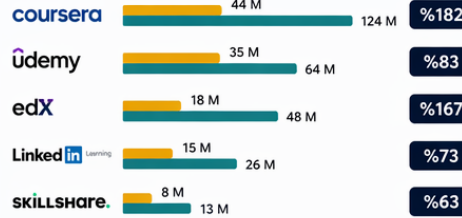
İşverenlerin çalışanlarda en çok aradığı beceriler



Kaynak: World Economic Forum, Future of Jobs Report 2023

ÖĞRENME PLATFORMLARININ BÜYÜMESİ

● 2019 ● 2023 ● Büyüme



Kaynak: Class Central Report 2023

BİLGİ 10 YILDA NASIL DEĞİŞTİ?

2013



Bilgiye erişim sınırlı (kitap, okul, kurs)

Öğrenme yeri sabit (okul, sınıf)

Diploma önemli bir fark yaratırdı.

2023



Bilgiye erişim sınırsız (internet, platformlar)

Öğrenme her yerde (mobil, online, topluluk)

Beceri ve portföy daha fazla değer yaratıyor.

DİPLOMA MI, BECERİ Mİ?

Hiring Lab – 2023

İş ilanlarının gereksinimlerinde diploma şartı



İş ilanı diploma şartı aramıyor.

En çok aranan roller:

- ✓ Yazılım Geliştirici
- ✓ Veri Analisti
- ✓ Dijital Pazarlama Uzmanı
- ✓ Ürün Yöneticisi
- ✓ Siber Güvenlik Uzmanı

Kaynak: LinkedIn Hiring Lab Global 2023

GELECEĞİN POPÜLER BECERİ ALANLARI

(LinkedIn – 2023)

- 🧠 Yapay Zeka ve Makine Öğrenmesi
- 📊 Veri Analizi ve Veri Görselleştirme
- 🔒 Siber Güvenlik
- ☁ Bulut Bilişim
- 🎨 UX / UI Tasarımı
- 📱 Dijital Pazarlama ve Büyüme
- 🗣 İçerik Üretimi ve Storytelling
- ♻ Sürdürülebilirlik ve Yeşil Beceriler

KARİYER YOLLARI ÇEŞİTLENİYOR

Geleneksel

Yeni Nesil

Tek bir işte yükselmek	→	Çoklu gelir kaynakları
Sabit maaş	→	Proje bazlı gelir
Şirket bağlılığı	→	Bağımsız çalışma
Uzun dönemli plan	→	Kısa döngü, esnek pivot
Genel uzmanlık	→	Niş uzmanlık
Unvan	→	Etki ve sonuç

YAŞAM BOYU ÖĞRENME İÇİN ÖNERİLER



Net bir hedef belirle.



Her gün düzenli zaman ayır.



Farklı kaynaklardan öğren.



Öğrendiklerini uygulayarak pekiştir.



Topluluklara katıl, ağımlı büyüt.



Portföy oluştur, görünür ol.

İSTATİSTİKLERLE GERÇEKLER

- Dünya genelinde 2025'e kadar 1 milyar kişiye yeni beceri kazandırılması hedefleniyor. (Kaynak: World Economic Forum)
- Online eğitim pazarı büyüklüğü 2025'te 370 milyar \$'a ulaşacak. (Kaynak: Statista)
- Z kuşağının %65'i, kariyerlerinde geleneksel olmayan yolları tercih edebileceğini söylüyor. (Kaynak: Deloitte Global 2023)

DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLER

- ⚠ Doğru kaynak seçimi çok önemli.
- ⚠ Disiplin ve süreklilik olmadan sonuç alınmaz.
- ⚠ Bilgiyi doğru, güncelliğini kontrol et.
- ⚠ Sadece izlemek değil, üretmek gerekir.



GELECEKTE BAŞARILI OLANLAR, EN ÇOK ÖĞRENENLER OLACAK.

Okul sizi hayata hazırlayabilir, ama öğrenme sizi geleceğe taşıyacak.



1 MİLYAR

Yeni beceri hedefi (2025'e kadar)



%71

İş ilanı diploma şartı aramıyor.



\$370 MİLYAR

Online eğitim pazarı büyüklüğü (2025)



%65

Z kuşağı geleneksel olmayan kariyer yollarına açık.

Dünya Eğitimde Nasıl Bir Dönüşüme Hazırlanıyor?

OECD ve WEF raporlarına göre eğitim; bilgi aktarmaktan çok, beceri kazandıran, esnek, teknolojiyle iç içe ve yaşam boyu devam eden bir yapıya dönüşüyor.

KÜRESEL MEGATRENDLER (EĞİTİMİ ETKİLEYEN)



Yapay zekâ ve otomasyon



Yeşil dönüşüm ve iklim krizi



Nüfusun yaşlanması ve demografik değişim



Dijitalleşme ve bağlantısallık



Küresel rekabet ve belirsizlik

OECD "EDUCATION 2030" ÇERÇEVESİ



YETKİNLİK BAZLI

Bilgi değil, ne yapabileceğin önemli.



ÖĞRENCİ AJANLIĞI

Kendi öğrenme sürecini yönetebilen bireyler.



ÇEVRESEL FARKINDALIK

Her derse entegre sürdürülebilirlik.



DİJİTAL VATANDAŞLIK

Teknik beceri + etik + güvenlik.



DUYGUSAL YETERLİLİK

EQ, empati ve iyi oluş odaklanma.



İŞBİRLİKÇİ ZEKÂ

Takım odaklı değerlendirme ve çok disiplinli çalışma.

WEF "FUTURE OF JOBS 2023" ÖNGÖRÜLERİ

83M

2027'ye kadar yok olacak iş



YZ, ROBOTİK, OTOMASYON TARAFINDAN

- Rutin ve tekrarlayan görevler
- Veri girişi, montaj, basit muhasebe
- Fabrika, kasa, çağrı merkezi gibi roller

69M

2027'ye kadar yaratılacak iş



YZ UZMANLIĞI, YEŞİL ENERJİ, BAKIM SEKTÖRÜ

- Yapay zekâ & veri uzmanları
- Yenilenebilir enerji teknisyenleri
- Sağlık, bakım ve yaşlı destek hizmetleri

14M

NET İŞ KAYBI



BÜRO, İDARİ, MUHASEBE, VERİ GİRİŞİ

- Geleneksel ofis rolleri azalacak
- Otomasyona en açık alanlar

KAZANANLAR: YZ uzmanları, sürdürülebilirlik analistleri, veri bilimciler, ürün tasarımcıları, dijital pazarlama uzmanları
KAYBEDENLER: Büro personeli, veri girişi, basit muhasebe, rutin idari işler

ÖĞRENME MODELLERİ DÖNÜŞÜYOR



GELENEKSEL
Sınıf içi, öğretmen merkezli, tek yönlü anlatım



HİBRİT
Kararma öğrenme, teknoloji destekli esnek model

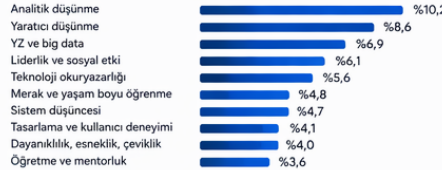


KİŞİLEŞTİRİLMİŞ
Öğrenci ihtiyacına göre içerik ve hızda öğrenme



YAŞAM BOYU
Sürekli öğrenme, yeniden beceri kazanma kültürü

EN ÇOK YÜKSELEN BECERİLER (WEF 2023)



EĞİTİMDE ÖNCELİK ALANLAR

- ✓ STEM + Sanat + Sosyal Bilimleri entegre eden müfredatlar
- ✓ Problem çözme ve proje tabanlı öğrenme
- ✓ Dijital yetkinlik ve kodlama okuryazarlığı
- ✓ Etik, sürdürülebilirlik ve küresel vatandaşlık
- ✓ Girişimcilik ve finansal okuryazarlık
- ✓ Esnek, modüler ve mikro-öğrenme programları
- ✓ Ölçme-değerlendirmede beceri ve portfolyo odaklı sistemler

EĞİTİME HAZIRLIK ENDEKSİ (2023) (OECD Countries)



Kaynak: OECD Education at a Glance 2023

DÜNYADA YAŞAM BOYU ÖĞRENME TRENDİ (2023)



%41

25-64 yaş arası yetişkinlerin en az bir öğrenme faaliyetine katılım oranı (OECD ortalaması %41).



~60%

2030'a kadar çalışanların yeniden beceri kazanma ihtiyacı (WEF).



\$6,5 TRİLYON

Küresel online eğitim pazar büyüklüğü (2025 tahmini).



%74

Şirketler, beceri eksikliğini iş dönüşümlerindeki en büyük risk olarak görüyor.


Kaynak: OECD 2023, WEF 2023, Class Central 2023, LinkedIn 2023



BU DÖNÜŞÜME HAZIRLIKLILIK ÜLKELER GELECEĞİ ŞEKİLLENDİRECEK.

Eğitim, bireylerin geleceğini olduğu kadar, ülkelerin rekabet gücünü de belirleyecek.

Kaynaklar: OECD Education 2030 Framework (2018), OECD Education at a Glance 2023, WEF Future of Jobs Report 2023, Class Central Online Education Report 2023, LinkedIn Workplace Learning Report 2023



“Okullar yaratıcılığı öldürüyor. Ve bunu aynı eğitilmiş körlükle yapıyoruz. Çocuklar harika yaratıcı kapasiteyle doğuyorlar ve biz okullarda bunu köreltiyoruz.”

OKUL ÖNCESİNDE NASIL BİR EĞİTİM VERİLMELİ?

Evde ve **okulda** birlikte; sevgi, oyun ve keşifle!

“0-6 yaş, beynin en hızlı geliştiği dönemdir. Doğru uyarılarla her çocuk potansiyelini keşfeder ve geleceğe güçlü adımlar atar.”



EVDE NASIL BİR EĞİTİM?



Sevgi ve Güven Ortamı

Koşulsuz sevgi, çocuğun özgüveninin temelidir. Güvenli bağlanma her öğrenmenin başlangıcıdır.



Günlük Rutin ve Okuma

Her gün kitap okuyun, birlikte hikâye anlatın. Rutinler çocuğa güven ve disiplin kazandırır.



Oyun ve Keşif

Serbest oyun, yaratıcılığı ve problem çözme becerisini geliştirir. Keşfetmesine izin verin.



Konuşma ve İletişim

Bol bol konuşun, dinleyin ve sorularına zaman ayırın. Dil gelişimi, düşünme becerilerinin temelidir.



Doğa ve Hareket

Doğada vakit geçirin, basit sorumluluklar verin. Hareket, bedensel ve zihinsel gelişimi destekler.



OKULDA NASIL BİR EĞİTİM?



Oyun Temelli Öğrenme

Çocuklar oyun oynayarak en iyi öğrenir. Okulda oyun, öğrenmenin merkezindedir.



Sosyal Beceriler

Paylaşma, sıra bekleme, iş birliği yapma gibi beceriler okul ortamında gelişir.



Keşif ve Deneyim

Deneyler, sanat etkinlikleri, drama ve müzik ile çok yönlü gelişim desteklenir.



Güvenli ve Destekleyici Ortam

Çocuğun duygularını ifade edebildiği, değer gördüğü bir ortam sağlanır.



Bireysel Farklılıklara Saygı

Her çocuk özeldir. İlgili alanları ve gelişim hızı dikkate alınarak desteklenir.



0-6 YAŞTA KAZANILMASI GEREKEN TEMEL BECERİLER



BİLİŞSEL GELİŞİM

Dikkat, hafıza, problem çözme, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi zihinsel beceriler.



DUYGUSAL GELİŞİM

Kendini tanıma, duygularını ifade etme, empati kurma, özgüven geliştirme.



DİL VE İLETİŞİM

Dinleme, anlama, konuşma ve kendini ifade etme becerilerinin gelişimi.



SOSYAL GELİŞİM

İş birliği, paylaşma, sorumluluk alma, kurallara uyma becerilerinin kazanılması.



FİZİKSEL GELİŞİM

Kaba ve ince motor beceriler, el-göz koordinasyonu, sağlıklı yaşam alışkanlıkları.



YARATICILIK VE HAYAL GÜCÜ

Sanat, müzik, drama ve oyunla hayal gücünü kullanma ve yaratıcı düşünme.



EBEVEYNLER İÇİN PRATİK ÖNERİLER



Her gün nitelikli zaman ayırın.



Ekran süresini sınırlayın.



Sorular sorun, merakını destekleyin.



Övgü ve takdir edin, cesaretlendirin.



Hareket etmesine ve dışarıda oynamasına fırsat tanıyın.



Okul ve öğretmenle iş birliği içinde olun.



UNUTMAYIN!

En iyi eğitim; sevgiyle başlayan, ilgiyle devam eden ve sabırla yol alan bir yolculuktur.



ÇOCUĞUNUZ BUGÜN ALDIĞI DESTEKLE, YARININ GÜÇLÜ VE MUTLU BİREYİ OLUR. • HER ADIMI BİRLİKTE, SEVGİYLE!



GELECEĞE HAZIRLANAN ÇOCUKLAR İÇİN NASIL BİR EĞİTİM?

Merak eden, düşünen, üreten, duygusal olarak güçlü ve topluma katkı sağlayan bireyler yetiştiriyoruz.



Gelecek; ezberleyen değil,
öğrenmeyi öğrenenlerin olacak!



EVDE: GÜNLÜK UYGULANABİLİR EĞİTİM ÖRNEKLERİ



DUYGUSAL GELİŞİM

- Akşam "Bugün seni mutlu eden neydi?" sorusunu sorun.
- Duygular kartları ile "Şu an nasıl hissediyorsun?" oyununu oynayın.



DİL VE İLETİŞİM

- Birlikte hikâye uydurun, çocuğunuzun devam etmesini isteyin.
- Yeni bir kelime öğrenin ve gün içinde kullanın.



PROBLEM ÇÖZME VE DÜŞÜNME

- "Sence bu problemi nasıl çözebiliriz?" diye sorun.
- Yapboz, lego, sudoku gibi oyunlar oynayın.



SORU SORMA VE MERAK

- "Neden?" sorusuna sabırla yanıt verin.
- Birlikte deneyler yapın: Karabiberi sabunla kaçırma, volkan deneyi vb.



SORUMLULUK VE BAĞIMSIZLIK

- Kendi odasını toplamasına, sofraya kurmasına izin verin.
- Haftalık küçük görevler verin (çiçek sulama, mama kabı doldurma).



YARATICILIK

- Serbest resim saatleri düzenleyin.
- Geri dönüşüm malzemeleriyle birlikte tasarımlar yapın.



TEKNOLOJİ OKURYAZARLIĞI

- Teknolojiyi birlikte keşfedin: Eğitici uygulamalar, kodlama oyunları.
- Ekran süresini birlikte planlayın ve içerikleri seçin.



OKUMA ALIŞKANLIĞI

- Her gün en az 15 dakika birlikte kitap okuyun.
- Okuduğunuz kitabı resimlerin veya tiyatroların.

GÜNLÜK ÖRNEK PROGRAM (EVDE)



07.30
Kahvaltı ve güne başlama



16.00
Okuldan sonra paylaşım zamanı



17.00
Oyun & keşif etkinliği



19.00
Hikâye & sohbet zamanı



20.30
Rahatlatma ve uyku rutini



OKULDA: GELECEK BECERİLERİNİ DESTEKLEYEN EĞİTİM



OYUN TEMELLİ ÖĞRENME

- Merak uyandıran merkezlerde çocuk aktif kalarak öğrenir.
- Örnek: Market köşesinde para kullanmayı öğrenir.



PROJE TABANLI ETKİNLİKLER

- Belirli bir konu üzerinde araştırma, üretim ve sunum yapar.
- Örnek: "Benim Şehrim" projesi – gezi, araştırma, maket, sunum.



BİLİM VE DOĞA DENEYİMLERİ

- Gözlem, deney ve keşif ile bilimsel düşünme gelişir.
- Örnek: Bitki yetiştirme, suyun halleri deneyi.



TEKNOLOJİ VE KODLAMA

- Yaşa uygun kodlama oyunları ve robotik setlerle mantıksal düşünme geliştirilir.
- Örnek: Bee-Bot ile yön bulma, Kodlama kartları.



SANAT VE YARATICILIK

- Müzik, drama, görsel sanatlar ile hayal gücü desteklenir.
- Örnek: Geri dönüşüm malzemeleriyle tasarım yarışması.



SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME

- Empati, iş birliği, çatışma çözme becerileri kazandırılır.
- Örnek: Duygu çemberi, rol yapma oyunları.



HAREKET VE BEDEN SAĞLIĞI

- Günlük fiziksel aktivite ve motor beceri etkinlikleri.
- Örnek: Denge parkuru, yoga, dans.

OKULDA BİR GÜN NASIL GEÇER?



09.00
Karşılaşma ve serbest oyun



10.30
Etkinlik merkezleri



12.00
Öğle yemeği ve dinlenme



14.00
Proje & sanat etkinliği



15.30
Bahçe oyunu ve günün kapanışı

GELECEK İÇİN ÇOCUKLARIMIZA KAZANDIRMAMIZ GEREKEN YETKİNLİKLER



ELEŞTİREL DÜŞÜNME

- Doğruyu sorgular, farklı bakış açıları geliştirir.
- Örnek: Haberleri birlikte okuyup tartışmak.



İLETİŞİM VE İŞ BİRLİĞİ

- Fikirlerini ifade eder, ekip içinde çalışır.
- Örnek: Grup oyunları ve takım projeleri.



DİJİTAL OKURYAZARLIK

- Teknolojiyi bilişli ve üretken kullanır.
- Örnek: Güvenli internet kullanımı, dijital içerik üretimi.



YARATICILIK VE İNOVASYON

- Yeni fikirler üretir, çözümler geliştirir.
- Örnek: "Sen olsan nasıl yapardın?" sorusu.



ÖZ YÖNETİM

- Hedef belirler, zamanı yönetir, sorumluluk alır.
- Örnek: Günlük görev takvimi kullanmak.



KÜRESEL FARKINDALIK

- Farklı kültürlere saygı duyar, doğayı korur.
- Örnek: Geri dönüşüm projeleri, yardım kampanyaları.

GELECEĞE HAZIRLAYAN 5 ALTIN ALIŞKANLIK



- 1 Her gün birlikte kaliteli zaman geçirin.
- 2 Çocuğunuzun çabasına takdir edin, sonucu değil süreci odaklanın.
- 3 Onun yerine karar vermeyin, seçenek sunun.
- 4 Hatalarına izin verin, birlikte çözüm bulun.
- 5 Kitap, doğa ve sanatla iç içe bir yaşam alanı oluşturun.

EVDE VE OKULDA BİRLİKTE YAPABİLECEĞİNİZ UZUN DÖNEMLİ ETKİNLİKLER



Aile proje günleri:
Bilim, sanat veya doğa temalı projeler hazırlayın.



Doğa keşifleri:
Hafta sonu doğa yürüyüşleri ve gözlem etkinlikleri yapın.



Gönüllülük çalışmaları:
Çocuğunuzla birlikte sosyal sorumluluk projelerini katılın.



Aile kitaplığı oluşturun:
Ayda bir yeni kitap keşfedip birlikte okuyun.



Teknoloji üretimine tanışın:
Basit robotik setler, kodlama uygulamaları deneyin.



BUGÜN VERDİĞİMİZ KÜÇÜK EĞİTİM ADIMLARI, YARININ BÜYÜK BAŞARILARINI İNŞA EDER.

BİRLİKTE SEVGİYLE, GÜVENLE, GELECEĞE!



İLKOKUL VELİSİNE (7–10 Yaş)

Merak Ölmeden Önce — Sistem Size Bırakmayacak.

1

Nottan önce "Ne öğrendin?"

85 puanın ardında sahnelenen geometriyi hatırlayın. Karne diyalog kapısıdır, yargı değil.

2

Ödev rehberliği — Yapmayın

Yanında otur, elinden alma. "Sence nereden başlayalım?" sorusu yeter.

3

Güçlü yanı bulun

Gardner'ın 8 zekâsından hangisi? Matematik zayıfsa başka bir kapı açıktır — bulun.

4

Başarısızlığı normalleştirin

"Yanlış cevap vermek cesaret ister." Bu cümleyi söyleyin ve gerçekten inanın.

5

Dijital dünyaya birlikte girin

Nereye gittiğini bilin, yasaklamayın. Platform kültürünü öğrenin.

6

Kitap ritüeli kurun

Her gece 15 dk. Bu dönemde kurulan alışkanlık 30 yıl sürer.

7

Öğretmenle ittifak

"Güçlü yanı nedir? Neye ihtiyacı var?" sorun. Düşman değil — müttefik.

"Not almak için çalışan" mı, "öğrenmek için merak eden" mi — bu seçim 40 yaşına kadar uzanır.

ORTAOKUL VELİSİNE (11–14 Yaş)

LGS Baskısı ile Kimlik Arayışı Çakışıyor — Kapı Kapanmadan Önce.

1

"Kaç aldın?" değil "Neyi zor buldun?"

Süreç odaklı diyalog. Not karnesini yargı değil, konuşma fırsatı yapın.

2

Telefonu birlikte yönetin

Yasak değil anlaşma. Platform kuralları birlikte belirlenir. Güven üstünden.

3

Akran baskısını konuşun

"Hayır" deme pratiği yapın. Rol oyunu. İçselleşmesi zaman alır ama hayat kurtarır.

4

Haftada bir sadece dinleme zamanı

Yargısız, çözümsüz. Yanında olmak bazen konuşmaktan daha güçlüdür.

5

İlgi alanını destekleyin

LGS'ye girmeyen alan bile olsa. Oradan meslek çıkabilir — araştırın birlikte.

6

Sosyal medya okuryazarlığı

Beğeni sayısı = benlik değeri değil. Bu konuşmayı yapın. Defne'yi hatırlayın.

7

Okul rehberiyle düzenli temas

Sorun olmadan da ayda bir. "Güçlü yanı ne? Kaygım olacak şey var mı?"

Her Ebeveyn İin 7 Evrensel Adım

Siz de ğrenin

YZ aralarını deneyin. "Bunu bana ğretir misin?" diye sorun. Rol tersine dönebilir.

Başarıyı yeniden tanımlayın

Not deęil: Merak, empati, uyum, üretim. Bu dört şey kariyer belirleyecek.

Hata kltürü inşa edin

"Bugün ne yanlış yaptın?" sorusu masa başı sorularından biri olsun. Gerçekten.

Geleceęi haftalık konuşun

15 dakika: "2040'ta dünya nasıl olacak?" sorusu aile yemeęinde. Fikir üretin.

Portfolyo oluřturun

Çocuęunuzun yaptıklarını biriktirin. Resim, proje, video, kod. Bu onun CV'si.

Ekran deęil içerik kalitesi

Kaç saat deęil — ne için sorusu. Üretim mi tüketim mi? Aktif mi pasif mi?

“
2050'de hayatta kalabilmeniz için en az bir kez her şeyi yeniden öğrenmeniz gerekecek. Okul size bunu öğretmedi. Ama siz çocuğunuza öğretebilirsiniz.

— Yuval Noah Harari, 21 Lessons for the 21st Century

Eski çağın okulu, yeni çağın çocuğuna yeterli değil. Ama yeterli bir ebeveyn, her sistemi aşar.

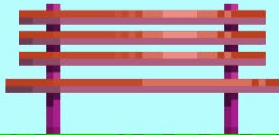


SAFRANBOLU
BELEDİYESİ



SAFRANBOLU BELEDİYESİ
SAFRAN ÇOCUK ÜNİVERSİTESİ
TEŞEKKÜR EDERİZ

START



0555 496 1881



safrancocukuniversitesi.com



@safrancocukuniversitesi