



GENÇLİK HİZMETLERİ
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



GENÇLİK HİZMETLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

GENÇ 2030 GELECEĞİN NESLİ ÇALIŞMALARI

Bilgilendirme Metni



AÇIKLAMA

GENÇ 2030 Nedir?

GENÇ 2030 – Geleceğin Nesli Çalışmaları, T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı Gençlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından hayata geçirilen kapsamlı bir dijital dönüşüm ve yapay zekâ okuryazarlığı projesidir. Projenin temel amacı, Türkiye'nin dört bir yanındaki gençlerin dijital çağa donanımlı bireyler olarak adım atmalarını sağlamak ve gençlik merkezlerini geleceğin teknoloji ile inovasyon üslerine dönüştürmektir.

Proje yalnızca bir eğitim programının çok ötesinde bir vizyon taşımaktadır. GENÇ 2030, gençlerin yapay zekâyı etkin, etik ve üretken biçimde kullanmalarını desteklemekte, algoritmik düşünme ve problem çözme becerilerini güçlendirmekte ve kendi yapay zekâ projelerini hayata geçirebilecekleri bir ekosistem sunmaktadır. Bu sayede gençler teknolojinin yalnızca tüketicisi olmaktan çıkarak geleceğin üreticileri ve yön vericileri konumuna gelmektedir.

Proje kapsamında gençlerin:

- Yapay zekâ farkındalıklarının artırılması,
- Dijital yetkinliklerinin geliştirilmesi,
- Algoritmik düşünme becerilerinin güçlendirilmesi,
- Problem çözme kapasitelerinin artırılması,
- Üretken yapay zekâ araçlarını etkin kullanmaları,
- Dijital içerik üretmeleri,
- Güvenli internet ve dijital etik konusunda bilinçlenmeleri,
- Teknoloji geliştirme süreçlerine katılım sağlamaları hedeflenmektedir.

Projenin saha uygulaması, illerde belirlenen Dijital Yetkinlikler ve Yapay Zekâ Atölye Sorumluları ile bu sorumluların koordinasyonunda görev yapan gönüllü eğitimler aracılığıyla hayata geçirilmektedir. Bu yapı, hem yerel kapasiteyi güçlendirmekte hem de projenin 81 ilin tamamına eşit biçimde ulaşmasını sağlamaktadır.

Mayıs 2026 itibarıyla proje genelinde aktif olarak yer alan insan kaynağı şu şekildedir:

- 93 Atölye Sorumlusu — her ilde belirlenen teknik ve idari koordinatörler
- 561 Gönüllü Eğitimci — gençlerle doğrudan çalışan saha eğitimci



BİLİŞİM YOLCULUĞUMUZUN TARİHÇESİ

GENÇ 2030, Bakanlığımızın bilim ve teknoloji alanındaki kapsamlı çalışmalarının bir devamıdır. Gençlik merkezlerimizin ilk dönemlerinde bilgisayar atölyesi ile başlayan hikayemiz dünyadaki ve ülkemizdeki teknolojik gelişmelerle eş zamanlı olarak gelişmeye devam etmektedir. Gelişen süreçte, inovasyon, robotik ve STEM atölyelerimiz kurulmuş; KODADI-2023 ve GENCKOD projeleri hayata geçirilmiştir. Bunun yanında paydaş kurumlarla ve özel sektör iş birlikleri ile de bilişim alanında; birçok proje ve faaliyet gençlik merkezlerimizde gerçekleştirilmektedir.

PROJENİN OLUŞUM SÜRECİ VE ALTYAPI ÇALIŞMALARI

GENÇ 2030'un hazırlık süreci, kapsamlı bir planlama ve altyapı çalışmasıyla başlamıştır. İlk aşamada eğitici eğitimlerini gerçekleştirecek akademik paydaş belirlenmiş ve Ankara Üniversitesi ile iş birliği süreci başlatılmıştır. Ardından gençlik merkezlerinde kurulacak Dijital Yetkinlikler ve Yapay Zekâ Atölyelerinin altyapı planlamaları yapılmış; atölyelerin kurulacağı merkezler belirlenmiştir.

Bu süreçte projenin kurumsal kimlik çalışmaları yürütülmüş; logo tasarımları, afişler, dijital içerikler, sunum şablonları ve saha görünürlüğünü artıracak görsel materyaller hazırlanmıştır. Aynı zamanda proje yönetim süreçleri, veri takip mekanizmaları ve saha koordinasyon sistemleri oluşturulmuştur.

Projenin ilk aşamalarında Ankara Üniversitesi'nde gerçekleştirilen eğitici eğitimleri ile atölye sorumlularının teknik kapasitesinin güçlendirilmesi hedeflenmiştir. Eğitimlerde yapay zekâ teknolojileri, üretken yapay zekâ araçları, dijital dönüşüm süreçleri, eğitim metodolojileri, uygulama geliştirme süreçleri ve saha koordinasyonu gibi başlıklar ele alınmıştır.

Ankara Üniversitesi Eğitici Eğitimi

Projenin eğitim altyapısının güçlendirilmesi amacıyla Ankara Üniversitesi Yapay Zekâ Enstitüsü ile kapsamlı bir iş birliği kurulmuştur. Bu iş birliği çerçevesinde iki aşamalı bir eğitici eğitimi programı uygulanmıştır:

- Birinci Aşama (29 Eylül – 3 Ekim 2025): Ankara Üniversitesi'nde yüz yüze gerçekleştirilen ilk aşama kapsamında atölye sorumlularının yapay zekâ alanındaki teknik bilgi düzeyleri, eğitim verme becerileri ve uygulama yetkinlikleri derinlemesine geliştirilmiştir.
- İkinci Aşama (13–15 Ekim 2025): Çevrimiçi olarak düzenlenen bu aşamada eğitici eğitiminin teorik bilgileri pekiştirilmiş; atölye sorumluları için uygulamalı eğitimler ile GENÇ 2030 Kılavuzu'nun tanıtımı gerçekleştirilmiştir.



DİJİTAL YETKİNLİKLER VE YAPAY ZEKÂ ATÖLYESİ

GENÇ 2030'un en önemli uygulama alanlarından biri gençlik merkezlerinde kurulan Dijital Yetkinlikler ve Yapay Zekâ Atölyeleridir. Türkiye genelinde kurulan bu atölyeler, gençlerin teknolojiyle doğrudan temas kurabildiği uygulama alanları olarak yapılandırılmıştır.

Atölyelerde gençlere:

- Yapay zekâ farkındalık eğitimleri,
- Üretken yapay zekâ uygulamaları, prompt engineering çalışmaları, dijital içerik üretimi,
- Algoritmik düşünme eğitimleri,
- Dijital okuryazarlık çalışmaları,
- Veri güvenliği ve dijital etik eğitimleri,
- Problem çözme uygulamaları, takım çalışması ve proje geliştirme eğitimleri verilmektedir.

Özellikle üretken yapay zekâ araçlarının kullanımına yönelik uygulamalı çalışmalar, gençlerin teknolojiyle doğrudan üretim yapmasını sağlamaktadır. Metin üretimi, görsel tasarım, sunum hazırlama, dijital hikâye anlatıcılığı ve yaratıcı içerik geliştirme gibi alanlarda gençlerin aktif üretim süreçlerine katılımı teşvik edilmektedir.

GÖNÜLLÜ EĞİTMEN MODELİ

GENÇ 2030'un en güçlü yönlerinden biri gönüllü eğitmen modeliyle ilerleyen yaygın uygulama yapısıdır. Türkiye genelinde görev yapan atölye sorumluları ve gönüllü eğitmenler sayesinde proje kısa sürede geniş bir etki alanına ulaşmıştır. Bu yapı sayesinde proje, Türkiye'nin farklı bölgelerinde eş zamanlı olarak uygulanabilen sürdürülebilir bir gençlik modeli haline gelmiştir.

Gönüllü eğitmenler:

- Eğitim süreçlerine destek vermekte,
- Yerel uygulama faaliyetlerini yürütmekte,
- Gençlerle birebir çalışmalar gerçekleştirmekte,
- Atölye faaliyetlerini organize etmekte,
- Dijital üretim süreçlerine rehberlik etmekte,
- Teknoloji kültürünün gençlik merkezlerinde yaygınlaşmasına katkı sağlamaktadır.



MEVCUT DURUM VE RAKAMSAL BÜYÜKLÜK

GENÇ 2030, Türkiye'nin 81 ilinin tamamında eş zamanlı olarak yürütülen bir saha projesine dönüşmüştür. 2025 ve 2026 yıllarını kapsayan ilk dönemde projenin ulaştığı ölçek şu şekildedir:

Gerçekleştirilen Faaliyet Sayısı	3.775
Eğitilere Katılan Genç Sayısı	49.495
Kapsanan İl Sayısı	81

22 Nisan 2026 tarihinde gerçekleştirilen son il verileri güncellemesine göre eğitime katılan genç sayısı 49.495'e ulaşmıştır. Bu rakam, Bakanlık'ın dijital dönüşüm alanında elde ettiği somut ve ölçülebilir bir çıktı olarak öne çıkmaktadır.

TEKNİK GEZİLER VE YETKİNLİK GELİŞTİRME EĞİTİMLERİ

GENÇ 2030 yalnızca sınıf içi eğitimlerden oluşan bir proje değildir. Gençlerin teknoloji ekosistemini doğrudan deneyimlemeleri amacıyla teknokent ziyaretleri, girişimcilik merkezi buluşmaları ve teknik gezi programları da düzenlenmektedir.

Bu kapsamda ODTÜ Teknokent ve CoZone gibi teknoloji merkezlerinde gerçekleştirilen programlarla gönüllü eğitmenler ve gençler:

- Yapay zekâ teknolojilerini yerinde inceleme,
- Girişimcilik ekosistemini tanıma, Ar-Ge süreçlerini gözlemleme,
- Teknoloji firmalarıyla etkileşim kurma ve inovasyon süreçlerini deneyimleme imkânı elde etmiştir.

Programlarda ayrıca alanında uzman akademisyenler ve teknoloji uzmanları tarafından uygulamalı eğitimler verilmiştir. Yapay zekâ, üretken yapay zekâ uygulamaları, dijital dönüşüm ve teknoloji geliştirme süreçlerine ilişkin kapsamlı içerikler katılımcılarla paylaşılmıştır.

KAMU KURUMLARI VE PAYDAŞ İŞ BİRLİKLERİ

GENÇ 2030, çok paydaşlı bir iş birliği modeliyle yürütülmekte; proje kapsamında üniversiteler, kamu kurumları, teknoloji merkezleri ve özel sektör temsilcileriyle çeşitli çalışmalar gerçekleştirilmektedir. Bu doğrultuda Ankara Üniversitesi ile eğitici eğitimleri düzenlenmiş, T.C. Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı ile dijital rozet sistemi üzerine çalışmalar yürütülmüş, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu iş birliğiyle yapay zekâ kamp programları planlanmıştır. Ayrıca teknoloji firmalarıyla iş birliği görüşmeleri gerçekleştirilmiş, teknokentler ve girişimcilik merkezleriyle ortak proje süreçleri başlatılmıştır. Bu iş birlikleri aracılığıyla gençlerin teknoloji ekosistemiyle daha güçlü bağ kurmaları, dijital yetkinliklerini geliştirmeleri ve üretim odaklı süreçlerde aktif rol almaları hedeflenmektedir.



DİJİTAL ROZET VE SERTİFİKALANDIRMA SİSTEMİ

GENÇ 2030 kapsamında gençlerin kazandıkları dijital becerilerin ölçülebilir ve doğrulanabilir hale getirilmesi amacıyla Dijital Rozet ve Sertifikalandırma Sistemi geliştirilmiştir.

Bu sistem sayesinde:

- Eğitim katılımları kayıt altına alınmakta,
- Yetkinlik düzeyleri belgelendirilmekte,
- Dijital beceriler doğrulanabilir hale gelmekte,
- Gençlerin teknoloji alanındaki gelişimleri takip edilebilmektedir.

T.C. Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı iş birliğiyle yürütülen bu sistem sayesinde gençlerin proje kapsamında elde ettikleri kazanımların ulusal ölçekte tanınabilir hale getirilmesi hedeflenmektedir.

ULUSAL ZİRVE PROGRAMLARI VE YARIŞMALAR

Gençlerin yapay zekâ ekosistemiyle doğrudan temas kurmalarını ve birbirleriyle rekabet etmelerini sağlamak amacıyla farklı şehirlerde ulusal zirve programları düzenlenmektedir. Bu zirveler; kamu, akademi ve özel sektör temsilcilerini bir araya getiren güçlü buluşma platformlarına dönüşmektedir.

Bursa – Yapay Zekâ Çağında Dönüşüm Zirvesi ve Promptathon (17 Nisan 2026)

İlk ulusal zirve, 17 Nisan 2026 Cuma günü Bursa Gökmen Havacılık ve Uzay Merkezi'nde (GUHEM) gerçekleştirilmiştir. Kamu ve akademi ortaklığıyla hayata geçirilen bu zirve; gençleri yapay zekâ alanındaki son gelişmelerle buluşturmuş, Promptathon yarışması aracılığıyla da gençlerin rekabetçi düşünme becerilerini sınamalarına imkân tanımıştır.

Konya – Yapay Zekâ Çağında Dönüşüm Zirvesi (8 Mayıs 2026)

İkinci ulusal zirve, 8 Mayıs 2026 tarihinde Konya'da kamu ve akademi ortaklığıyla gerçekleştirilmiştir. Bu zirve de Bursa zirvesi ile aynı format ve anlayışla tasarlanmış olup bölgesel düzeyde geniş bir gençlik kitlesine ulaşmıştır.

Genç AI Yarışmaları

GENÇ 2030 kapsamında gençlerin üretken yapay zekâ araçlarını yaratıcı biçimde kullanmalarını teşvik etmek amacıyla “GENÇ AI” yarışmaları düzenlenmektedir.



Bu yarışmalarda gençlerden:

- Görsel içerikler üretmeleri,
- Yapay zekâ destekli tasarımlar geliştirmeleri,
- Dijital hikâyeler oluşturmaları,
- Kültürel ve toplumsal temaları teknolojiyle yorumlamaları istenmektedir.

“Şehrimizde Ramazan”, “Ramazan Bayramı Gelenekleri” ve “Milli Takımımız Dünya Kupasında” gibi temalarla gerçekleştirilen yarışmalar sayesinde gençler hem kültürel değerlerle bağ kurmakta hem de yapay zekâ araçlarını üretken biçimde kullanmaktadır.

Bu çalışmalar aynı zamanda yapay zekânın yalnızca teknik bir alan olmadığını; kültür, sanat ve sosyal içerik üretimiyle doğrudan ilişkili olduğunu göstermektedir.

VERİ YÖNETİMİ, RAPORLAMA VE KURUMSAL HAFIZA ÇALIŞMALARI

GENÇ 2030’un dikkat çeken yönlerinden biri de güçlü veri yönetim sistemine sahip olmasıdır. Proje kapsamında:

- İl bazlı veri raporları hazırlanmakta,
- Eğitim katılım sayıları takip edilmekte,
- Faaliyet analizleri yapılmakta,
- İyi uygulama örnekleri kayıt altına alınmakta,
- Sorun takip mekanizmaları işletilmektedir.

Çevrim içi veri giriş sistemleri üzerinden tüm saha faaliyetleri düzenli olarak raporlanmaktadır. Böylece proje sürdürülebilir ve ölçülebilir bir yapıya kavuşmaktadır.

YAPAY ZEKÂ KAMP PROGRAMLARI

GENÇ 2030 kapsamında, BTK Akademi iş birliğiyle gençlerin yapay zekâ alanındaki bilgi ve becerilerini geliştirmeye yönelik kamp programları düzenlenmektedir. Program sürecinde gençler alanında uzman öğretmenlerle bir araya gelmekte, takım çalışmasına dayalı uygulama atölyelerine katılmakta ve proje geliştirme süreçlerinde aktif rol almaktadır. Aynı zamanda teknoloji üretimine yönelik farkındalıklarının artırılması, dijital yetkinliklerinin güçlendirilmesi ve yapay zekâ araçlarını bilinçli, etik ve verimli biçimde kullanabilmeleri amaçlanmaktadır.



YAPAY ZEKÂ VE SANAT ENTEGRASYONU (SANAT SERGİLERİ):

“GENÇ 2030 Zamansız Eserler, Sınırsız Kodlar: Yapay Zekâ Sanat Sergisi” kapsamında, yapay zekâ teknolojileri kullanılarak üretilmiş görsel eserlerden oluşan bir sanat sergisi Ekim ayında Genç Sanat Mekân’da gerçekleştirilmesi planlanmaktadır. Sergide yapay zekâ destekli üretim araçlarıyla oluşturulan fotoğraf ve dijital sanat çalışmalarına yer verilmesi ve sanat ile teknolojinin kesişiminde ortaya çıkan yaratıcı üretim süreçleri ziyaretçilere tanıtılacaktır. Bu kapsamda gençlerin yapay zekânın yalnızca teknik alanlarda değil, sanat ve tasarım gibi yaratıcı alanlarda da kullanılabileceğine yönelik farkındalık kazanmaları ve dijital sanat üretim araçlarını tanımaları hedeflenmektedir.

YEREL YAPAY ZEKÂ PROJELERİ VE UYGULAMA GELİŞTİRME ÇALIŞMALARI:

GENÇ 2030 kapsamında 81 ilde görev yapan atölye sorumluları, gönüllü öğretmenler ve onların erişim sağladığı gençler tarafından yapay zekâ temelli proje geliştirme çalışmaları yürütülmektedir. Bu doğrultuda gençlerin yapay zekâ teknolojilerini yalnızca teorik düzeyde değil, uygulamalı biçimde deneyimleyebilecekleri üretim odaklı çalışmalar desteklenmektedir.

Gerçekleştirilen çalışmalar kapsamında görüntü işleme, üretken yapay zekâ, otonom sistemler, dijital içerik üretimi, chatbot teknolojileri ve eğitim teknolojileri alanlarında çeşitli projeler geliştirilmektedir. Python, MediaPipe, YOLO, OpenCV ve PyTorch gibi teknolojiler kullanılarak kamera tabanlı hareket algılama sistemleri, kullanıcı etkileşimine dayalı yapay zekâ destekli mini oyunlar ve görüntü işleme tabanlı eğitsel uygulamalar oluşturulmuştur. Böylece gençlerin yapay zekâ, bilgisayarlı görü, oyun programlama ve veri analizi alanlarında uygulamalı deneyim kazanmaları sağlanmaktadır.

Ayrıca otonom su altı araçları, savaştan İHA sistemleri ve RC uçak projeleri üzerinde çalışmalar yürütülmekte, görüntü analizine dayalı hedef tespiti, sensör hatalarının erken aşamada belirlenmesi, görev yazılımlarının optimize edilmesi ve sistem performansının artırılmasına yönelik yapay zekâ destekli çözümler geliştirilmektedir.

Üretken yapay zekâ araçları kullanılarak özgün kısa film, görsel hikâye, dijital müzik ve eğitim içerikleri üretilmekte; gençlerin yaratıcı üretim süreçlerinde yapay zekâ teknolojilerini etkin biçimde kullanmaları teşvik edilmektedir. Bunun yanı sıra kodsuz chatbot geliştirme uygulamaları, dijital hikâye anlatımı projeleri ve yapay zekâ destekli eğitim materyali üretim çalışmalarıyla gençlerin teknoloji okuryazarlığı ve dijital üretim becerileri desteklenmektedir.

Aynı zamanda eğitici geliştirme programlarıyla gönüllü öğretmen yapısının güçlendirilmesi, yerelden yaygınlaşan sürdürülebilir bir eğitim modeli oluşturulması ve teknoloji temelli üretim kültürünün gençlik çalışmalarına entegre edilmesi hedeflenmektedir. Bu çalışmalar aracılığıyla gençlerin, geliştiren, üreten ve yenilikçi fikirler ortaya koyan bireyler olarak desteklenmesi amaçlanmaktadır.



GENÇ 2030'UN GELECEK VİZYONU

GENÇ 2030'un temel hedeflerinden biri gençlik merkezlerini geleceğin teknoloji ve inovasyon merkezlerine dönüştürmektir. Bu doğrultuda önümüzdeki süreçte:

- Yapay zekâ kamp programlarının yaygınlaştırılması,
- Yeni zirve organizasyonlarının gerçekleştirilmesi,
- Hackathon programlarının düzenlenmesi,
- Dijital sanat sergilerinin hayata geçirilmesi,
- Eğitici eğitimlerinin sürdürülmesi,
- Gönüllü eğitimci yapısının güçlendirilmesi,
- Uluslararası iş birliklerinin artırılması,
- Gençlerin teknoloji üretim süreçlerine daha aktif katılım sağlaması hedeflenmektedir.

Bugün GENÇ 2030, Türkiye'nin 81 ilinde uygulanan, binlerce gencin dijital yetkinliklerini geliştiren, yapay zekâ alanında farkındalık oluşturan ve gençlik çalışmalarını dijital dönüşüm ekseninde yeniden şekillendiren güçlü bir gençlik hareketi olarak çalışmalarını sürdürmektedir.