



**EULEP**

**Özet:**

**Öğrenici ve işgücü  
piyasası ihtiyaçlarına  
odaklı eğitim planlarının  
geliştirilmesi**



**Co-funded by the  
European Union**

## İçindekiler

EULEP Projesi .....	3
EULEP Yararlanıcıları .....	3
Eğitim Faaliyetleri Hazırlık Aşamasının Sonuçları .....	4
a) İşgücü Piyasası ve Öğrenme İhtiyaçları Analizi .....	4
b) Öğrenme Yollarının Geliştirilmesi .....	5
Sonraki Adımlar .....	8



## EULEP Projesi

EULEP Avrupa Öğrenme Deneyimi Platformudur. EULEP (Mesleki Mükemmeliyet Merkezi) Mesleki Eğitim ve Öğretimin (VET) yaşam boyu öğrenmedeki rolünü geliştirmeyi çabalar. Proje, sekiz ülkedeki işletmeleri, mesleki eğitim sağlayıcılarını, mesleki eğitim ve Öğretim yönetim yapılarını, mesleki eğitim öğretmenlerini ve öğrencilerini hedefine alır.

Eurochambres'in öncülüğünde 8 ülkeden 20 kuruluşu (Ticaret/Sanayi Odaları, mesleki eğitim sağlayıcıları, yüksek öğrenim kurumları ve diğer kamu paydaşları) bir araya getirir.

Konsorsiyum ortakları aşağıdaki hedefler doğrultusunda birlikte çalışırlar:

- Yaşam boyu öğrenme için sürekli mesleki eğitim ve öğretimi (C-VET) daha cazip hale getirmek;
- İşletmelere, inovasyon odaklı konulardaki (yapay zeka (AI), sanal gerçeklik (VR) ve sosyal inovasyon (SI)) beceri ihtiyaçlarına karşılık gelen yeni ve kişiye özel eğitim modülleri sunmak;
- Yapay zeka, VR ve SI'da işgücü piyasasıyla ilgili beceri ve yetkinliklere sahip kişilere yeni beceriler kazandırıp mevcut becerilerini geliştirip tazelemek;
- Mesleki Eğitim ve Öğretim öğretmenlerinin sürekli mesleki gelişimi için yenilikçi öğrenci merkezli öğrenim ve eğitim metodolojileri geliştirmek;
- İşletmeler, mesleki eğitim sağlayıcısı, Avrupa Dijital İnovasyon Merkezleri (EDIH) sayesinde bölgesel ve ulusal düzeyde bilgi üçgenleri oluşturmak veya mevcutları güçlendirmek;
- Mesleki Eğitim ve Öğretimi bölgesel ekonomik kalkınma stratejilerine dahil etmek ve yönetişimini güçlendirerek onu sürdürülebilir bir yola sokmak

## EULEP Yararlanıcıları

Yukarıda bahsedildiği gibi, EULEP bir dizi spesifik aktiviteyle işletmeleri, mesleki eğitim sağlayıcılarını, mesleki eğitim ve öğretim yönetim yapılarını, mesleki eğitim öğretmenlerini ve öğrencilerini hedeflemektedir. Mevcut belge, eğitim faaliyetleri hazırlık aşamasının sonuçlarına ilişkin bir fikir sunmaktadır.

EULEP, eğitim faaliyetleri için Mesleki Eğitim ve Öğretim öğretmenlerini ve işletmeleri hedef almaktadır ve hazırlık aşaması bu husus dikkate alınarak uygulanmıştır.

## Eđitim Faaliyetleri Hazırlık Ařamasının Sonuęları

### a) İřgücü Piyasası ve Öğrenme İhtiyaęları Analizi

EULEP projesinde yapılan ęalıřmanın temeli, 2 no.lu iř paketi kapsamında yapılan iřgücü piyasası ve öğrenme ihtiyaęları analizine dayanmaktadır. Proje ortakları ařađıdan yukarıya ve son kullanıcı merkezli bir yaklařım izlemiřtir. Metodoloji 6 ana adımdan oluřuyor:

1. Masa bařı arařtırması
2. řirket anketi
3. Kiřilerin tanımı (öđrenici ve eđitici)
4. Öğrenim ęıktılarının tanımı
5. Eđitim ihtiyacı geręeklik kontrolü
6. Tanınma/dođrulama kriterlerinin belirlenmesi

Analizin sonuęları ařađıdaki iki raporda sunulmaktadır:

Rapor1: [İřgücünün yapay zeka, sanal geręeklik ve sosyal inovasyon konularında geliřtirilmesi ve yeniden becerilendirilmesi ihtiyaçı](#)

Rapor 2: [Ulusötesi eđitim modüllerinin geliřtirilmesine yönelik öneriler.](#)

Öđrenme yollarının geliřtirilmesinin temelini yukardaki raporlar kapsamındaki sonuęlar ve tavsiyeler oluřturur. Nitekim modüller ve üniteler belirlenen öđrenme ęıktıları üzerine inřa edilmiřtir.

Özetle, EULEP ortakları son kullanıcı ve eđitmen tanımlarken ařađıdaki iki “persona” üzerinde anlařtılar:

1. Öğrenici Persona: Eđitimin son kullanıcısı: KOBİ sahibi, yönetici veya becerilerini yapay zeka/SG'den etkilenen iř operasyonlarının ve süreçlerinin artan dijitalleřmesine uyarlamaya ihtiyaçı duyan herhangi bir ęalıřan.
2. Eđitici Persona: İř sektöründe dijital dönüřüm süreçlerinde deneyime sahip sürekli eđitim (C-VET) eđitmeni.

Son kullanıcılar için yapay zeka, sanal geręeklik ve sosyal inovasyon için belirlenen öđrenme ęıktıları farklı kategorilerde gruplandırılmıřtır:

Yapay zeka (YZ) öğrenim çıktıları	Sanal Gerçeklik(SG) öğrenim çıktıları	Sosyal İnavosyon (SI) öğrenim çıktıları
Yapay zeka teknolojileri bilgisi	Sanal gerçeklik teknolojileri bilgisi	Organizasyonel değişim aracı olarak sosyal inovasyona giriş
İş süreçlerinin analizi	İş süreçlerinin analizi	Değişim yönetimi için Entrecomp yeterlilikleri: • Başkalarıyla çalışma • Kaynakları harekete geçirme, başkalarını harekete geçirme • İnisiyatif alma •Yaratıcı düşünce • Fırsatları değerlendirmek • Etik ve sürdürülebilir düşünme
Yapay zeka teknolojilerinin uygulanması	SG teknolojilerinin uygulanması	
Yapay zeka teknolojilerinin değerlendirilmesi	SG teknolojilerinin değerlendirilmesi	
İşyerinde işbirliği ve iletişim	İşyerinde işbirliği ve iletişim	
Değişime uyum	Değişime uyum	

Eğitmenler için ana öğrenim çıktıları şunlardır:

- Yetişkin öğrenme ilkelerini anlamak
- Öğretici tasarımı
- Aktif öğrenme stratejileri
- Teknolojiyle geliştirilmiş öğrenme
- Ölçme ve değerlendirme
- İletişim ve kolaylaştırma becerileri

## b) Öğrenme Yollarının Geliştirilmesi

Önceki adımların sonucunda aşağıdaki üç öğrenme yolu önerilmektedir:

1. İş Amaçlı Kullanıcılar için Yapay Zeka
2. İş Amaçlı Kullanıcılar için Sanal Gerçeklik
3. İş Amaçlı Kullanıcılar için Sosyal İnavosyon

**İş Amaçlı Kullanıcılar için Yapay Zeka** öğrenme yolu dört modül ve 11 üniteden oluşur:

Modül 1: Yapay Zeka teknolojileri dünyasına giriş	Modül 2: Yapay zekanın iş süreçlerine uygulanmasının keşfedilmesi	Modül 3: Yapay Zeka teknolojilerinin izlenmesi ve değerlendirilmesi	Module 4: Yapay Zekayı benimserken değişimi yönetmek
1.1 Yapay zeka yetenekleri ve sınırlamaları da dahil olmak üzere en son yapay zeka	2.1 Yapay zekanın şirket süreçlerinde ve operasyonlarında uygulanmasına ilişkin	3.1 Yapay zeka izleme ve değerlendirme çerçevesinin geliştirilmesi:	4.1 Değişen bir ortamda takım liderliği ve takım çalışması – yeni teknolojilerin

teknolojilerinin ve bunların iş operasyonlarındaki potansiyel uygulamalarının sunumu.	SWOT Analizi (ve diğer araçlar)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriterlerin tanımlanması (KPI-Kilit Performans Göstergeleri dahil)</li> <li>• Metrikleri ayarlama</li> <li>• Etki analizi</li> </ul>	benimsenmesine uyum sağlamak
1.2 İş süreçlerini iyileştirmek için yapay zeka teknolojilerinin kullanımı: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Müşteri ilişkileri</li> <li>• İnsan kaynakları</li> <li>• Dijital Pazarlama</li> <li>• E-ticaret süreçleri</li> </ul>	2.2 Yapay zeka kullanımına bağlı etik sorular: düzenlemeler, veri gizliliği, güvenlik ve önyargı. Yasal arka plan ve örnek uygulamalar hakkında bilgi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kullanılabilirlik testi</li> <li>• Kullanıcı geri bildirim toplama</li> </ul>	4.2 İletişim – iletişimin rolü ve farklı hedef gruplarla nasıl iletişim kurulacağı
1.3 Yapay zeka teknolojilerindeki en son gelişmelerden ve bunların şirketteki potansiyel uygulamalarından nasıl haberdar olunacağı	2.3 Yapay zeka uygulama planının ve uygulama yol haritalarının geliştirilmesi		4. İşyeri ihtiyaçları ile ilgili beceri değerlendirmeleri
			4.4 Beceri değerlendirmesinin sonuçlarına göre ilave beceri kazandırma ve varolan becerileri tazeleme veya yeni çalışanları işe almaya yönelik bir eğitim planı ve yol haritasının geliştirilmesi.

İş Amaçlı Kullanıcılar için **Sanal Gerçeklik öğrenme yolu** dört modül ve 11 üniteden oluşur:

<b>Modül 1: Sanal Gerçeklik teknolojileri dünyasına giriş</b>	<b>Modül 2: Sanal Gerçekliğin iş süreçlerine uygulanmasının araştırılması</b>	<b>Modül 3: Sanal Gerçeklik teknolojilerinin izlenmesi ve değerlendirilmesi</b>	<b>Modül 4: Sanal Gerçekliği (SG) Benimsenirken Değişimi Yönetmek</b>
1.1. Sanal Gerçeklik yetenekleri ve sınırlamaları da dahil olmak üzere en son SG teknolojilerinin ve bunların iş operasyonlarındaki potansiyel uygulamalarının sunumu	2.1 SG'in şirket süreçlerinde ve operasyonlarında uygulanmasına ilişkin SWOT Analizi (ve diğer araçlar)	3.1 SG izleme ve değerlendirme çerçevesinin geliştirilmesi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriterlerin tanımlanması (Performans kriterleri dahil)</li> <li>• Metrikleri ayarlama</li> <li>• Etki analizi</li> </ul>	4.1 Değişen bir ortamda takım liderliği ve takım çalışması – yeni teknolojilerin tanıtımına uyum sağlamak
1.2 İş süreçlerini iyileştirmek için SG teknolojilerinin kullanılması.	2.2 SG kullanımına bağlı etik sorular: düzenlemeler, veri gizliliği, güvenlik ve önyargı. Yasal arka plan ve örnek uygulamalar hakkında bilgi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kullanılabilirlik testi</li> <li>• Kullanıcı geri bildirim toplama</li> </ul>	4.2 İletişim – iletişimin rolü ve farklı hedef gruplarla nasıl iletişim kurulacağı

1.3 Sanal gerçeklik teknolojilerindeki en son gelişmelerden ve bunların şirketteki potansiyel uygulamalarından nasıl haberdar olunacağı.	2.3 SG uygulama planı ve uygulama yol haritalarının geliştirilmesi (uygun SG teknolojisinin seçilmesi ve belirli hedeflere uyarlanması dahil)		4.3 İşyeri ihtiyaçları ile ilgili beceri değerlendirmeleri 4.4 Beceri değerlendirmesinin sonuçlarına göre yeni çalışanlara ilave beceri kazandırılması ve varolan becerilerinin tazelenmesi veya işe alınmasına yönelik bir eğitim planı ve yol haritasının geliştirilmesi.
--	---	--	--

İş Amaçlı Kullanıcılar için **Sosyal İnovasyon öğrenme yolu** üç modül ve 21 üniteden oluşur:

<b>Modül 1: Organizasyonel Değişim Aracı Olarak Sosyal İnovasyona Giriş</b>	<b>Modül 2: Şirket İçi Değişikliklerin Yönetimi</b>	<b>Module 3: Dış Değişikliklerin Yönetimi</b>
1.1 Dijital geçiş: Yeni teknolojilerin uygulamaya konulmasının şirketlerin üretim süreçleri, iş gücü yapısı, yönetim uygulamaları ve çalışma ortamı üzerindeki olası etkisi	2.1 Takım çalışması – başkalarıyla birlikte çalışmak: takım ruhu yaratmak, işbirliği, sonuçların ortak mülkiyeti, ortak yaratıcı beyin fırtınası, fikirleri ekip olarak eyleme dönüştürmek	3.1 “Kurumsal Sosyal Sorumluluk”
1.2 Şirketlerin uyum süreçleri bağlamında sosyal inovasyonun tanımı ve iki boyutu: 1) yeni teknolojilerin getirilmesiyle ilgili şirket içi değişiklikler; 2) şirketin dış süreçleri – “Kurumsal Sosyal Sorumluluk” (KSS)	2.2 Sorun ve çatışma çözme: zorluklarla yüzleşme, sorunları çözme ve fırsata dönüştürme, çatışmaları çözme	3.2 Sürdürülebilir Kalkınma Hedefler, ve dijitalleşme
1.3 Şirketlerdeki değişikliklerin etkilerini hafifletmek ve başarılı bir uyum sürecine katkıda bulunmak için bir araç olarak sosyal inovasyon	2.3 Çeşitlilik yönetimi	3.3 Müşteri Odaklı piyasa araştırması
1.4 Şirketlerde yeni teknolojilerin benimsenmesinde soyut becerilerin ve girişimci tutumun rolü	2.4 Liderlik ve İnisiyatif Alma	3.4 Dijital teknolojilerin tanıtımının arz zinciri üzerine etkilerinin analizi
	2.5 İşgücünün eğitilmesi (yeni teknolojiler, kişisel gelişim planı, kariyer planı...)	3.5 Etkin iletişim
	2.6 Zaman yönetimi	3.6 Etik düşünme
	2.7 Yeni dijital teknolojilerin Kaynak yönetimi	
	2.8 Etkili iletişim (çeşitli araçlarla farklı paydaşlara )	

	2.9 Yaratıcı düşünce	
	2.10 Etik düşünme	
	2.11 Sürdürülebilir kalkınma	

## Sonraki Adımlar

Proje ortakları, içeriğin çevrimiçi öğrenme yoluyla sağlanacağını dikkate alarak farklı modüller ve üniteler için eğitim materyalleri geliştirecek.

Öğretme/öğrenme materyalleri, projenin geliştirmekte olduğu Avrupa Öğrenme Deneyimi Platformuna (çevrimiçi bir öğrenme platformu) yüklenecektir.

Proje ortağı ülkelerden Mesleki Eğitim ve Öğretim (VET) eğitmenleri ile platform üzerinden bir başlangıç eğitimi öngörülmektedir. Bundan sonra, her ülkedeki (Avusturya, Belçika, Kıbrıs, Fransa, İtalya, Letonya, İspanya, Türkiye) yerel ve bölgesel Mesleki Eğitim ve Eğitim sağlayıcıları ile farklı pilot oturumlar gerçekleştirilecektir. Pilot oturumlar sırasında katılımcılardan geri bildirim alınacak ve gerekirse eğitim materyallerinde ayarlamalar yapılabilecek.

Üçüncü adımda, sekiz ülkedeki MEÖ eğitmenleri işletmeleri (son kullanıcıları) EULEP konularında eğitecek.

Uzun vadede EULEP kursları, katılımcı ülkelerdeki Mesleki Eğitim ve Öğretim eğitmen programlarının bir parçası haline gelecektir.

---

EULEP projesine ilişkin daha fazla bilgi için lütfen web sitemizi ziyaret edin: [www.eulep.eu](http://www.eulep.eu).

Özetin taslağı, çalışma paketi 3'ün lideri WKÖ tarafından hazırlanmıştır.

@ EULEP konsorsiyum ortakları 2023 ([www.eulep.eu](http://www.eulep.eu))

Burada sunulan herhangi bir bilginin değiştirilmeden ve kaynak belirtilerek çoğaltılmasına izin verilir.

Bu yayın sadece genel bilgiler içermektedir. İçeriği hiçbir şekilde profesyonel tavsiye olarak değerlendirilemez.

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve görüşler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya EACEA'nın görüşlerini yansıtmayabilir. Bunlardan ne Avrupa Birliği ne de EACEA sorumlu tutulamaz.

