

Gaziantep Kent Postası



NİSAN 2026
3. BASKI

Karar Masasında Gençlik Kent Konseyi

Fıstık Gibi Fikirler Burada



Başlarken

Gaziantep artık yalnızca tarihiyle, mutfağıyla ve üretim gücüyle değil; gençlerinin enerjisi ve vizyonu ile de konuşuluyor. Gaziantep Kent Konseyi Gençlik Meclisi, gençlerin karar süreçlerine aktif katılımını sağlamak, yerel politikalara katkı sunmak ve şehirle güçlü bir bağ kurmalarını desteklemek amacıyla çalışmalarını sürdürmektedir.

22 Kasım 2025 tarihinde düzenlediğimiz **Karar Masasında Gençlik**: Belediye Meclis Simülasyonu, gençlerin yerel yönetim süreçlerini deneyimlemesini amaçlayan katılımcı bir model olarak hayata geçirildi.

Ancak mesele yalnızca prosedürü öğrenmek değildi. Mesele; fikir üretmek, tartışmak, ikna etmek ve karar almaktı.



Prosedürü
Öğrenmek



1 Fikir
Üretmek

2 Tartışmak

3 İkna
Etmek

4 Karar
Almak

ŞEHİRİ GENÇLEŞTİRİYORUZ



Durum Tespiti

Gaziantep, yüzyıllardır medeniyetlerin izini taşıyan bir şehir.

Geçmişimiz sağlam, bugünümüz güçlü.

Ama güçlü şehirler, sadece üretimle değil; katılımı, ortak akılla ve temsil kültürüyle büyür.

Bugün gençlerin en çok ihtiyaç duyduğu şey; sadece dinlenmek değil, karar süreçlerinde yer almak, sorumluluk almak ve şehrin geleceğine katkı sunmaktır.

Bu yüzden “Karar Masasında Gençlik” bir etkinlikten fazlasıdır:

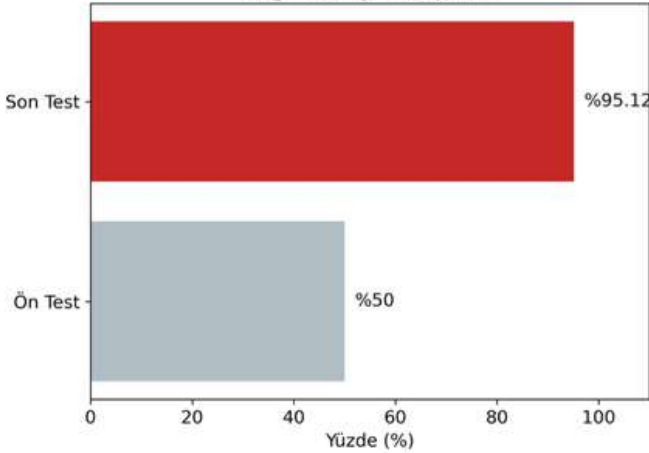
Gençlerin yerel yönetimle kurduğu bağı güçlendiren bir katılım modelidir.

Meclis Simülasyonu kapsamında uygulanan ön test ve son test sonuçları karşılaştırıldığında, katılımcıların yerel yönetim bilgisi, meclis işleyişine dair farkındalık düzeyi ve karar alma süreçlerine ilişkin kavrayışlarında anlamlı bir artış olduğu görülmektedir. Özellikle belediye meclisinin görev ve yetkileri ile komisyon çalışma sistemine dair doğru cevap oranlarının son testte yükseldiği tespit edilmiştir. **Bu durum, simülasyon uygulamasının katılımcıların demokratik süreçlere yönelik bilgi düzeyini artırmada etkili olduğunu göstermektedir.**

%95,12

Ön test – son test sonuçlarına göre bilgi düzeyinde gözlenen artış.

Bilgi Düzeyi Artışı (%)



Mesele sadece dinlemek değil;
birlikte yönetmek, birlikte karar
almak.



Simülasyonun Kurgusu (4 Parti – 5 Komisyon)

Meclis simülasyonu, farklı bakış açılarını temsil eden dört parti grubundan oluştu.

Amaç; gençlerin “kent hakkı” perspektifiyle ortak çözüm üretme sürecini deneyimlemesiydi.



Siyası Parti Grupları

(Farklı Bakış Açıları)

Vefa ve İstikrar Partisi (VIP)

- Gelenek ve Süreklilik

Sosyal Adalet ve Dayanışma Partisi (SADP)

- Adalet ve Birlik

Birey ve Özgürlük Partisi (BÖP)

- Halk ve Özgürlük Düşünce

Milli Yükseliş Partisi (MYP)

- Kalkınma ve Milli Vizyon



Tematik İhtisas Komisyonları

(Uzmanlık Alanları)

- Gençlik Politikaları Komisyonu
- Kadın Erkek Fırsat Eşitliği Komisyonu
- Çevre, Sağlık ve İklim Komisyonu
- Sosyal Hizmet Komisyonu
- Sanat-Kültür Komisyonu



● Komisyon Çıktıları 1:



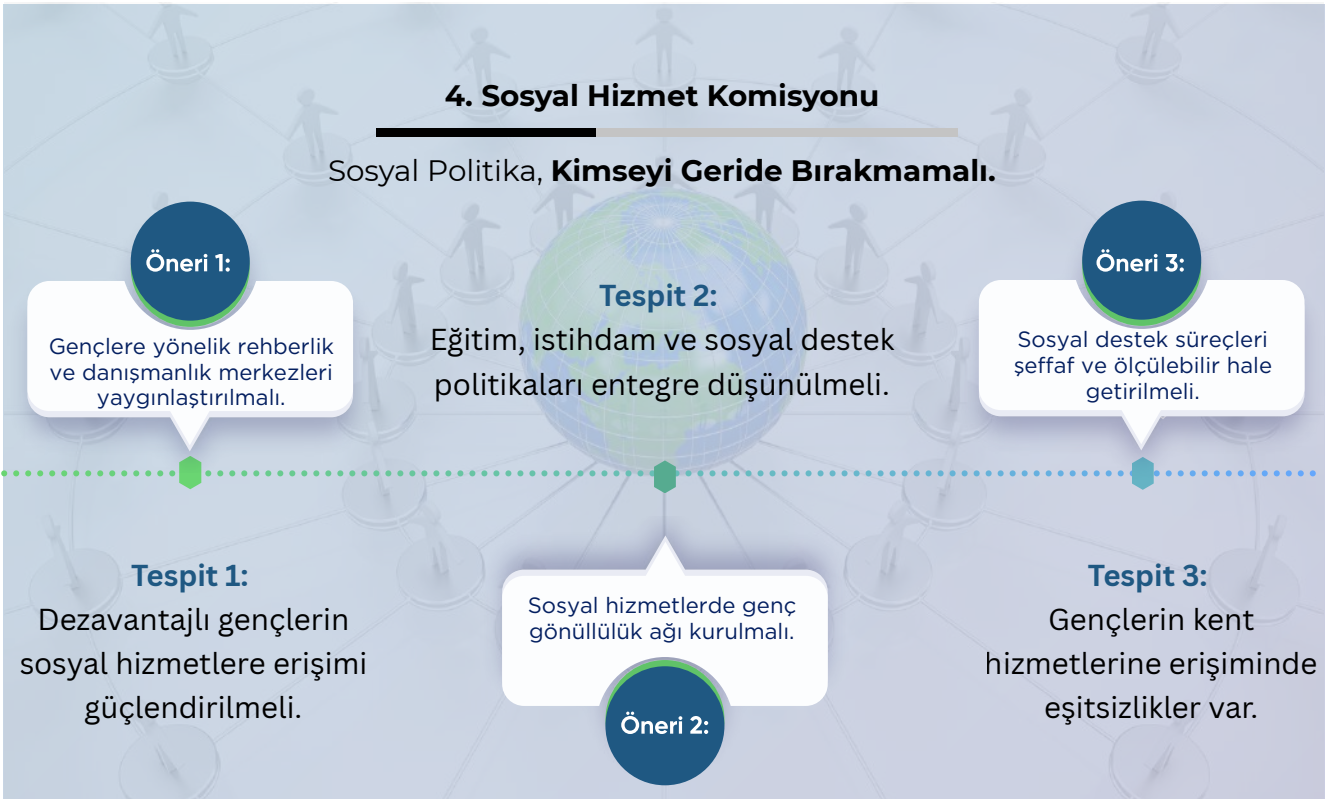
● Komisyon Çıktıları 2:



● Komisyon Çıktıları 3:



● Komisyon Çıktıları 4:



● Komisyon Çıktıları 5:



**GELECEK
SENSİZ
EKSİK**



Bu çalışma üç temel soruya cevap üretmiştir:

1. Gençler karar süreçlerine hazır mı?
2. Yerel yönetim dili gençler tarafından anlaşılabilir mi?
3. Katılım, gerçekten öğretilebilir ve deneyimlenebilir mi?

KARAR MASASINDA GENÇLİK NE SÖYLÜYOR?

“Karar Masasında Gençlik” Belediye Meclis Simülasyonu, yalnızca bir günlük bir etkinlik değil; gençlerin yerel yönetimle kurduğu ilişkiye dair önemli bir eşik olmuştur.



Simülasyon süreci bu sorulara net bir yanıt vermiştir:

EVET

1: Katılım Bir İyi Niyet Değil, Bir Tasarım Meselesidir

Simülasyon; planlı, aşamalı ve rol temelli bir modelle kurgulanmıştır.

Parti yapıları oluşturulmuş, komisyonlar kurulmuş, rapor yazımı ve genel kurul oylaması gerçek meclis prosedürüne uygun yürütülmüştür.

Bu durum göstermiştir ki:

- Gençler doğru kurgulanmış bir ortamda müzakere edebilir.
- Farklı görüşler çatışma değil, üretim alanı olabilir.
- Karar alma disiplini deneyimle öğrenilebilir.

Katılım, soyut bir kavram değil; iyi tasarlanmış bir süreçtir.

2: Gençler Sorun Tespiti Yapabiliyor

Komisyon çalışmaları incelendiğinde gençlerin meseleleri yüzeysel ele almadığı görülmüştür.

Öne çıkan ortak temalar şunlardır:

- İyi olma hâli ve psikososyal destek ihtiyacı
- Genç işsizliği ve belirsizlik algısı
- İklim krizi ve sürdürülebilir kent
- Toplumsal cinsiyet eşitliği
- Kültürel üretim alanlarına erişim

Bu başlıklar, gençlerin gündeminin yalnızca bireysel değil; toplumsal ve yapısal olduğunu göstermektedir.

3. Gençler Politika Dili Kurabiliyorlar

Resmî meclis formatında yazılmış komisyon raporları, gençlerin politika dili kurabildiğini ve kurumsal çerçevede düşünme kapasitesine sahip olduğunu ortaya koymuştur.

Simülasyonun en kritik çıktılarından biri şudur:

- Gençler yalnızca eleştirmede.
- Rapor yazdı.
- Madde oluşturdu.
- Oyladı.

Bu durum gençlik katılımının “temsil” düzeyinden “karar üretim” düzeyine taşınabileceğini göstermektedir.

4: Ölçülebilir Etki

Ön test-son test uygulaması sonucunda bilgi düzeyinde %95,12 oranında artış gözlemlenmiştir.

Ancak nicel verilerin ötesinde daha önemli bir sonuç vardır:

- Gençlerde özgüven artışı
- Farklı görüşle çalışma becerisi
- Ortak metin üretme deneyimi
- Karar alma sorumluluğunu hissetme

Bu kazanımlar, demokratik kültür açısından uzun vadeli bir yatırım niteliğindedir.

Son Söz

“Karar Masasında Gençlik” bir prova değildir. Bir başlangıçtır.

Bu model, gençlerin öğrendiklerini açıkça göstermiştir:



Hazır olduğunu,



Sorumluluk alabildiğini,



Politika geliştirebildiğini,



Karar disiplini öğrenebildiğini

Gençlik Meclisi olarak hedefimiz;

genç katılımını bir etkinlik başlığı değil, kurumsal bir refleks haline getirmektir

Kent dediğimiz şey yalnızca fiziksel bir mekân değil; bir karar kültürüdür.

Ve o kültürün içinde gençler de vardır..



Görüşlerinizi iletin: [info@gaziantepkentkonseyi.org]