**EĞİTİMDE DİJİTAL DÖNÜŞÜME İLİŞKİN FARKINDALIK ÖLÇEĞİ (YETİŞKİNLERE YÖNELİK)**

**1: Bilgim yok, 2: Kısmen bilgim var, 3: Bilgim var**

Doç. Dr. İbrahim Halil YURDAKAL-iyurdakal@pau.edu.tr

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MADDE** | | | | | |
| SIRA | | **BİREY ODAKLI DÖNÜŞÜM** | 1 | 2 | 3 |
|  | Alpha kuşağına dahil birey sayısı giderek artmaktadır. | |  |  |  |
|  | Kuşak çatışmaları teknolojinin gelişmesi ile artış kaydetmiştir. | |  |  |  |
|  | Z kuşağının dijital dönüşüme uyum sağlaması X kuşağına göre daha kolay olmaktadır. | |  |  |  |
|  | Z kuşağı ile eğitimde yapay zekâ daha fazla önem kazanmıştır. | |  |  |  |
|  | Kuşakların belirlenmesinde ülkelerin coğrafi konumları önem arz etmektedir. | |  |  |  |
|  | Beta kuşağına dahil birey sayısı giderek artmaktadır. | |  |  |  |
|  | Farklı nesillerin tanımlanmasında kullanılan kuşakların sonuncusu Z kuşağıdır. | |  |  |  |
|  | 2020 sonrası doğan bireyler Z kuşağı olarak adlandırılmaktadır. | |  |  |  |
| **KAVRAM ODAKLI DÖNÜŞÜM** | | | | | |
|  | Günümüz çağı bilgi ya da teknoloji çağı olarak adlandırılmaktadır. | |  |  |  |
|  | Oyunlaştırma, dijital oyun tasarım tekniklerini de kullanarak oyunları etkileşimli ve cazip hale getirmektir | |  |  |  |
|  | Yapay zekâ duygusal öğeler dışında öğretmenin sahip olduğu tüm becerilere sahip olabilir. | |  |  |  |
|  | Robotik kodlama becerisi bireysel farklılıklara duyarlılığı artıracaktır. | |  |  |  |
|  | Dijital öyküler birden çok duyu organına hitap etmesi açısından öğrenmede kalıcılığını artırmaktadır. | |  |  |  |
|  | **Google sınıf uygulaması mali külfet yaratmaktadır.** | |  |  |  |
|  | ZOOM, Meeting gibi uygulamalar video konferans uygulamalarına örnek olarak gösterilebilir. | |  |  |  |
|  | Video konferans uygulamaları insanlar arasında iletişimi artırmaktadır. | |  |  |  |
|  | **Dijital değerlendirme araçları siber suçlar nedeniyle güvensizlik yaratabilir.** | |  |  |  |
|  | Google sınıf uygulaması farklı dil seçenekleri sağlaması kullanımını kolaylaştırmaktadır. | |  |  |  |
|  | Metaverse eğitimde fırsat eşitliği sağlayabilecektir. | |  |  |  |
|  | Metaverse bireyin sosyalleşmesine olumlu katkı sağlayabilir. | |  |  |  |
|  | Dijital okuma basılı okumaya göre daha ekonomiktir. | |  |  |  |
|  | Dijital okuma fiziki kitap okumaya göre pratiktir. | |  |  |  |
|  | E-Reader araçları dijital okuma süreçlerinde yaygın olarak kullanılmaktadır. | |  |  |  |
|  | Etkileşimli e-kitaplar daha fazla duyu organına hitap etmektedir. | |  |  |  |
|  | E-kitaplar çevre dostudur. | |  |  |  |
|  | Dijital yazma kalem-kâğıt kullanımını azaltmaktadır. | |  |  |  |
|  | Dijital yazma ve dijital okuma internet bağlantısı olmadan da yapılabilir. | |  |  |  |
|  | Dijital konuşma sayesinde engel ve sağlık durumları iletişimi aksatmamaktadır. | |  |  |  |
|  | Mobil öğrenme sayesinde birey kendi öğrenme hızına uygun olarak eğitim alabilir. | |  |  |  |
|  | Mobil öğrenme mekânsal esneklik sağlamaktadır. | |  |  |  |
|  | Mobil öğrenme zaman bağlamında esneklik sağlamaktadır. | |  |  |  |
|  | Nesnelerin interneti olgusu ile sınıf ortamlarında teknoloji daha etkili şekilde kullanılmaktadır. | |  |  |  |
|  | **Dijital konuşma güvenlik zafiyetleri oluşturmaktadır.** | |  |  |  |
|  | Bulut teknolojileri eğitim-öğretim süreçlerinde özellikle veri depolamada kullanılmaktadır. | |  |  |  |
|  | Metaverse ile dönüt ve düzeltme işlemleri daha kolay yapılmaktadır. | |  |  |  |
|  | Mobil öğrenme giderek daha ekonomik bir hale gelecektir. | |  |  |  |
|  | Dijital oyunlar öğrenci motivasyonunu artırmaktadır. | |  |  |  |
|  | Uzaktan eğitim bilgi çağında zorunluluk olarak görülmektedir. | |  |  |  |
|  | Ters yüz edilmiş sınıf uygulaması zamandan tasarruf sağlar. | |  |  |  |
|  | Dijital oyunlar iletişim becerilerine olumlu katkı sağlamaktadır. | |  |  |  |
|  | Sanal gerçeklik gözlükleri soyut kavramları somutlaştırmada kullanılmaktadır. | |  |  |  |
| **EĞİTİM ODAKLI DÖNÜŞÜM** | | | | | |
|  | İnternet tabanlı eğitim özellikle dil öğreniminde sıklıkla kullanılmaktadır. | |  |  |  |
|  | Artırılmış gerçeklik sayesinde öğrenmede kalıcılık artacaktır. | |  |  |  |
|  | Eğitim süreçlerinde metaverse kullanımı öğrenmenin niteliğini artıracaktır. | |  |  |  |
|  | Metaverse ortamlarında öğrenciler kendilerini daha rahat hissetmektedir. | |  |  |  |
|  | Metaverse engel durumlarında bile öğrencinin eğitim-öğretime devam etmesine katkı sağlayacaktır. | |  |  |  |
|  | Dijital okur yazarlık becerisinin ilkokuldan itibaren kazandırılmaya başlanması önemlidir. | |  |  |  |
|  | Yapay zekâ öğretmenin yükünü azaltabilecektir. | |  |  |  |
|  | Sosyal ağlar eğitim-öğretim süreçlerinde etkili bir şekilde kullanılabilir. | |  |  |  |
|  | Yapay zekanın eğitim-öğretim süreçlerinde kullanım oranı giderek artmaktadır. | |  |  |  |

**KALIN PUNTOLAR TERS MADDE**

**50 MADDE, 3 BOYUT**

Puanlama:

En yüksek puan: 50\*3= 150

En düşük puan: 50\*1=50

* 50-83: Düşük farkındalık
* 84-117: Orta düzey farkındalık
* 118-150: Yüksek farkındalık