**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