

Intergenerational Learning for Adult Learners through STEAM: From the point of Hofstede's 6D Model (STEAM Plus)

Sayın Katılımcı,

Bu çalışma ile ülkenizde STEAM aracılığıyla Yetişkinler için uluslararası öğrenme ile ilgili görüş ve tutumlarınızı incelemeye çalışıyoruz. STEAM; bilim, teknoloji, mühendislik, sanat ve matematik disiplinlerinin bütünleştirilmesiyle hazırlanan süreci kapsayan ve bireyleri 21. yüzyıl becerileriyle donatan bir eğitim yaklaşımı olarak tanımlanmaktadır. Bu anket anonimdir ve işlenmesi sırasında kişisel verilerinizi ifşa etme imkânı yoktur. Anket, Avrupa Komisyonu tarafından desteklenen STEAM Plus Projesi araştırmacıları tarafından oluşturulmuştur. Bu projenin temel amacı, teknolojinin her gün hayatımızın merkezinde yer aldığı günümüz dünyasında STEAM eğitimini toplumun tüm kesimlerine ulaştırmak için yetişkinlere yönelik mevcut uygulamaları kültür ekseninde yeniden sistemleştirmektir. Bu anketin ek soruları, açıklamaları veya sonuçları için proje ekibi üyelerinden biriyle iletişime geçebilirsiniz. Zaman ayırdığınız için teşekkür ederiz.

STEAM OKURYAZARLIK ARAŞTIRMASI

1) Yaşınız?

.....

2) Cinsiyetiniz?

Erkek Kadın

3) İkamet ettiğiniz Ülke?

Türkiye Avusturya Finlandiya Diğer.....

4) Aylık Geliriniz? (Tercihe bağlı)

.....

5) Eğitim Seviyeniz?

İlk/Ortaöğretim Lise Ön Lisans Lisans Yüksek Lisans Doktora

6) Meslek durumunuzu hangisi en iyi tanımlıyor?

Çalışmıyor Serbest Meslek Asgari Ücretli Çalışan Tam zamanlı çalışan Emekli

7) Aktif Çalışma Durumu?

Evet Hayır

8) STEAM hakkında bilgi seviyeniz nedir?

1'den 5'e kadar seviyeniz nedir? 1 en düşük seviyeyi, 5 ise en yüksek seviyeyi ifade eder.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

9) STEAM eğitiminin bölümleri olan bilim, teknoloji, mühendislik, matematik ve sanat alanlarından hangilerine odaklanıyorsunuz?

Bilim Mühendislik Matematik Teknoloji Sanat

10) STEAM'de favori alanınız hangisidir?

Bilim Mühendislik Matematik Teknoloji Sanat

11) Daha önce STEAM eğitimi aldınız mı?

Evet Hayır

① Kesinlikle Katılmıyorum ② Katılmıyorum ③ Kararsızım ④ Katılıyorum ⑤ Kesinlikle Katılıyorum

		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Genel olarak kendimi yaratıcı bir insan olarak görüyorum.	①	②	③	④	⑤
2	Genel olarak, aklıma yeni fikirler geliyor.	①	②	③	④	⑤
3	Daha önce hiç yapılmamış şeyleri planlıyorum.	①	②	③	④	⑤
4	Kendimi problem çözücü olarak görüyorum.	①	②	③	④	⑤
5	Sorunun gereksinimlerini tam olarak tanımlayabilirim.	①	②	③	④	⑤
6	Yöntemleri ve becerileri uygun şekilde seçebilirim.	①	②	③	④	⑤
7	STEAM bileşenleri ile ilgili uygulamalar yaratıcılığımı artırıyor.	①	②	③	④	⑤
8	STEAM eğitimi eleştirel bakış açımı destekliyor.	①	②	③	④	⑤
9	Çevremdeki alet ve araçların çalışma mekanizmasına diğer insanlara kıyasla daha meraklıyım, kolayca algılayabilirim.	①	②	③	④	⑤
10	Yeni bilimsel gelişmeleri ve teknolojileri yaşitlarımdan daha yakından takip ederim.	①	②	③	④	⑤
11	Çalışmalarında bilimsel yöntem ve teknolojiyi en üst düzeyde kullanırım.	①	②	③	④	⑤
12	Sorunla ilgili bilgileri hızla toplar, düzenler ve harekete geçiririm.	①	②	③	④	⑤
13	Bir şeyler inşa etmekte ve onları tamir etmekte iyiyim.	①	②	③	④	⑤
14	Gelecekteki çalışmalar için önemli olan ürünler veya yapılar tasarlamaya ilgiliyim.	①	②	③	④	⑤
15	Gelecek planlarım için STEAM alanlarını araştırmaya ve onlarla alakalı konuşmaya ilgiliyim.	①	②	③	④	⑤
16	Deneyimlerimi öğrenme süreçlerinde kullanabilirim.	①	②	③	④	⑤
17	Günlük sorunları çözmek için disiplinler arası bilgiyi sentezleyebilir ve kullanabilirim.	①	②	③	④	⑤
18	Deneyimi özetlemeyi ve öğrenme süreci üzerinde düşünmeyi tercih ederim.	①	②	③	④	⑤
19	Sorunları çözmek için prosedürleri veya adımları kullanmayı tercih ederim.	①	②	③	④	⑤
20	Teknolojik cihazlar ve konular ilgimi çekiyor.	①	②	③	④	⑤
21	Bilimsel çalışmalarda sanatın önemli bir faktör olduğuna inanıyorum.	①	②	③	④	⑤
22	STEAM benim ülkemde desteklenen bir yaklaşımdır.	①	②	③	④	⑤
23	Eğitim hayatım boyunca STEAM alanlarına ilgi duyan bir öğrenciydim.	①	②	③	④	⑤
24	STEAM alanlarına ilgiliyim ve gelişmelerini takip ediyorum.	①	②	③	④	⑤
25	Çevremdeki insanların STEAM uygulamalarıyla sorunları çözmesini büyüleyici buluyorum.	①	②	③	④	⑤
26	Bilim, matematik, mühendislik, teknoloji ve sanatı içeren meslekler, hayatta başarılı olma fırsatı sunar.	①	②	③	④	⑤
27	Bilim, matematik, mühendislik, teknoloji ve sanat yaşam kalitemizi artırır.	①	②	③	④	⑤
28	Ülkemizin kalkınması için bilim, matematik, mühendislik, teknoloji ve sanat önemlidir.	①	②	③	④	⑤
29	STEAM uygulamaları bu alanların gerçek hayattaki kullanımını artırmaktadır.	①	②	③	④	⑤
30	Günlük problemleri çözmek için çokdisiplinli bilgiyi kullanmayı tercih ederim.	①	②	③	④	⑤
31	Riskten kaçınmak için faktörlerin problem üzerindeki etkisini dikkate alırım.	①	②	③	④	⑤
32	Bilim, teknoloji, mühendislik, matematik ve sanat hayatım için çok önemlidir.	①	②	③	④	⑤
33	Ekip üyeleriyle iletişim kurabilir ve işbirliği yapabilirim.	①	②	③	④	⑤
34	STEAM üzerinde çalışmak çevremdeki insanları mutlu ediyor.	①	②	③	④	⑤
35	STEAM eğitiminin amacı, disiplinler arası ilişkiler kurmak ve bütüncül bir yaklaşımla öğrenmeyi gerçekleştirmektir.	①	②	③	④	⑤
36	Eğitim hayatım boyunca STEAM alanındaki derslerde başarılı oldum.	①	②	③	④	⑤
37	Genel olarak, kendimi bir araştırmacı olarak görüyorum.	①	②	③	④	⑤
38	Çözüme ulaşmak için doğru bilgilere ulaşabilir ve kullanabilirim.	①	②	③	④	⑤

Sorumluluk Beyanı: "Bu proje, Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."