

65 Yaş Üstü Kadınlara Dijital Yetkinlik Kazandırılmasına Yönelik Bir Öğretim Tasarımı*

Müge Adnan¹, Nurhayat Kocatürk Kapucu^{**2}, Ali Yakar³, Uğur Can Köşk⁴ ve Çağlar Özbek⁵

Öz

Bu çalışmada, ulusal finansmanlı 65 Yaş Üstü Kadınlara Sosyal İzolasyon Altında Gerekli Dijital Yetkinliklerin Kazandırılması Projesi'nin eğitim uygulamaları kapsamında, 65 yaş üstü kadınlara COVID-19 salgınına bağlı olarak maruz kaldıkları sosyal izolasyon altında ihtiyaç duydukları ve dijital dünyada yaşamlarını sürdürmede ihtiyaç duyabilecekleri dijital yetkinliklerin kazandırılmasına yönelik eğitimlerin öğretim tasarımının yapılması, uygulanması ve değerlendirilmesi hakkında ayrıntılı bilgiler verilmesi amaçlanmaktadır. Dijital yetkinlik eğitimleri; tasarlama, uygulama ve değerlendirme aşamalarını içeren Analiz, Tasarım, Geliştirme, Uygulama ve Değerlendirme (ATGUD) öğretim tasarımı modeli kullanılarak oluşturulmuştur. Öğretim tasarımı sürecinin ve eğitimin değerlendirilmesi sonucunda, verilen eğitimin amacı, hedefi, tasarımı, yöntemi ve niteliği ile videolarda yer alan eğitimcilerin konularına hâkim oluşu ve bilgileri iletmekteki etkinliği hususundaki yönergeler katılımcılar tarafından büyük oranda olumlu bulunmuş, eğitim materyalleri büyük ölçüde "iyi" düzeyde nitelendirilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgular ve bulgular ışığında hazırlanan eğitim materyallerinin sosyal medya platformlarında açık tutulması, yararlanıcı kitlenin dijital yetkinliklerini kazanma yolunda devam eden bir süreç olarak fayda sağlamaya devam etmektedir.

Anahtar Sözcükler

Dijital yetkinlik
Yaşlılık
Toplumsal cinsiyet
COVID-19
Öğretim tasarımı

Makale Hakkında

Gönderim Tarihi
24 Haziran 2021
Kabul Tarihi
03 Eylül 2021
Makale Türü
Araştırma Makalesi

An Instructional Design for Training Women Over 65 on Digital Competencies*

Abstract

This study aims to provide detailed information about design, development, implementation and evaluation of an instruction to train older women under social distancing due to COVID-19 on specific digital competencies, under the training component of a nationally funded project on digital competencies of women over 65. Digital competency training under the project was developed based on the Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation (ADDIE) instructional design model. This study also aims to introduce steps of a beneficial training program for elderly people to the literature for further improvement and use. Data obtained from the participants during design, development and application processes indicate that goals, objectives, design, methodology and quality of the training provided, along with trainers' expertise of the subjects in instructional videos and effectiveness in conveying information are considered mostly positive and effective by the participants. Hence, training materials were mainly described as "good". Keeping the instructional materials open and accessible on social media platforms will enable larger access and benefit as an ongoing process for gaining digital competencies by the target audience.

Keywords


Digital competency
Ageism
Gender
COVID-19
Instructional design

Article Info


Received
June 24, 2021
Accepted
September 03, 2021
Article Type
Research Paper


Atf: Adnan, M., Kocatürk Kapucu, N., Yakar, A., Köşk, U. C. ve Özbek, Ç. (2021). 65 yaş üstü kadınlara dijital yetkinlik kazandırılmasına yönelik bir öğretim tasarımı. *Ege Eğitim Dergisi*, 22(2), 57-76. doi: 10.12984/eegeed.957120


* Bu çalışma "65 Yaş Üstü Kadınlara Sosyal İzolasyon Altında Gerekli Dijital Yetkinliklerin Kazandırılması" isimli TÜBİTAK 1001 projesi içerisinde geliştirilmiştir. [This study was developed within the TÜBİTAK 1001 project named "Gaining Required Digital Competencies to Women Over 65 Under Social Isolation".]


¹  Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, mugea@mu.edu.tr

****Sorumlu Yazar/Corresponding Author**

²  Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, nurhayat@mu.edu.tr

³  Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, aliyakar10@gmail.com

⁴  Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, ugurcankosk@gmail.com

⁵  Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, caglar@mu.edu.tr

Extended Abstract

Introduction

Concept of digital citizenship is usually used to describe the importance of the Internet for individuals' survival in digital communities. Hence, it is vital to use digital technologies at a certain level of competence as citizens of the digital world. Being an integrated part of the European Reference Framework on Key Competences for Lifelong Learning, digital competency means safe, critical and responsible use of digital technologies for learning, working and participating in society. Promotion and acceleration of specific actions to improve these competencies will significantly contribute to digital inclusion, particularly, of the disadvantaged segments of the society. Individuals over 65 are considered as disadvantaged since they tend to live a dependent old age as being deprived of human and social capital. It is important to support this vulnerable group, who spend most of their lives alone or dependent upon other people due to increase in life expectancy, in terms of qualifications and competencies required by the digital age. This victimization has become more significant with the COVID-19 pandemic particularly for older women. Based on the European Commission's Digital Competence Framework for Citizens, this study introduced the training component of a nationally funded project aiming to determine and minimize problems experienced by older women especially in emergency situations like social distancing in COVID-19 through awareness-raising and training.

Method

This study is conducted within the scope of a six-month project funded by TÜBİTAK (The Scientific and Technological Research Council of Turkey) in 2020, which aimed to identify and minimize problems experienced by older women especially in emergency situations like social distancing in COVID-19 through awareness-raising and training based on the European Commission's Digital Competence Framework for Citizens. The project's scope included determination and improvement of digital competency level of women over 65.

A design-based research methodology was used in the study, which provides detailed information about design, development, implementation and evaluation of an instruction to train older women under social distancing due to COVID-19 on specific digital competencies.

There were four study groups in the project. Two groups were direct participants of the training component whereas the first two groups provided background and input for the design by participating in construction, validity, reliability and main data collection for Digital Competency Inventory developed under the project. Data from the inventory, along with the European Reference Framework on Key Competences for Lifelong Learning and European Commission's Digital Competence Framework for Citizens, provided the basis for the digital competency training. The third study group included 12 older women for initial evaluation of the developed training materials, and the fourth study group included 45 older women for final evaluation of the digital competency training. All 57 women in the latter two groups were enrolled in the 3rd Age University's Muğla University Campus.

Findings

The basis for the design of the training program is the European Commission's Digital Competence Framework for Citizens updated in 2017 as DigComp 2.1 to include 21 digital competencies under five dimensions for eight competency levels. Detailed nature of the framework allows for the design and development of teaching and learning materials. Each level for all 21 competencies is described through a corresponding learning objective.

The digital competency training under the project was developed based on the Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation (ADDIE) instructional design model. Analysis stage of the instructional design process involves determination of all variables to be considered for design including learner characteristics, prior knowledge, resources, and so forth. At this stage, adult education principles, findings from the Digital Competencies Inventory and the European Commission's Digital Competence Framework for Citizens were taken as basis, and it was decided to structure the training on 14 competencies under three competence dimensions that would be beneficial for women over 65 to survive in a digital world particularly in emergency situations. Based on determined learning objectives and findings from the inventory, content of the training, order of the content, delivery techniques and media were determined in the design process. Accordingly, it was decided to deliver the content in video form on a social media platform such as YouTube because findings from the inventory indicated that older women generally preferred video sharing and social media platforms for interaction and communication. Scenarios for each video were created, and whole training was sketched on paper ready for development. Instructional videos were developed accordingly, and made accessible to 12 volunteer women over 65 enrolled in the 3rd Age University's Muğla Campus. Comments and evaluation of 12 participants were received via in-depth interviews, and materials were updated accordingly.

Updated and revised training materials were broadcast on the project's official website and YouTube channel, and shared on various social media platforms. At the evaluation stage, an evaluation form including 15 statements and three open-ended questions was developed by the researchers, and made accessible to 45 older women enrolled in the 3rd Age University's Muğla Campus. The participants indicate that goals, objectives, design, methodology and quality of the training provided, along with trainers' expertise of the subjects in instructional videos and effectiveness in conveying information are considered mostly positive and effective by the participants. Hence, training materials were mainly described as "good". Keeping the instructional materials open and accessible on social media platforms will enable larger access and benefit as an ongoing process for gaining digital competencies by the target audience.

Discussion and Conclusion

Ageism is a physiological, sociological and cultural process that should be handled with care in all societies due to its relation with several variables. Gender is one of these variables. Disadvantaged status of older women has become more visible with COVID-19 pandemic. Main driving point of this study is compulsory limitations imposed on older generations due to COVID-19 pandemic, such as lockdown and social isolation, and the ability of this group to survive in a world operating mostly digitally.

The TÜBİTAK financed Project (No. 120K476) stems from this very need of identification and training women over 65 on digital competencies. The Project has aimed at determining the digital competence level of older women living in Muğla central district, and improve these competencies through training. At the end of the project, outcomes have shown validity and realization of this goal through training.

Comments from the training participants have revealed two important issues as "dependency" and "safety" while they believed that their digital competencies might be improved via education. As a social policy recommendation, all types of support and training to the elderly for their survival in the digital age will improve their digital competencies and self-confidence for technology use. Such interventions will also enable them to continue their lives as independent and self-sufficient individuals in emergency situations like pandemics or chronic illnesses.

Giriş

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin her geçen gün gelişmesi ve bu teknolojilerin kullanıldığı araçların yaygınlaşmasıyla farklı kültürlerden ve coğrafyalardan vatandaşların bir araya geldiği küresel dünya, yeni bir vatandaşlık anlayışını gündeme getirmiştir. Vatandaşların, bu dijital dünyanın siyasi, ekonomik ve sosyal alanlarına etkin olarak katılması ve bu alanlardaki sosyal değişimi benimsemesi için bilgiye gereksinimleri vardır. İnternetin bu bilgiyi sağlayacak bir ortam ve araç olarak rolü ile iletişim ve haberleşme başta olmak üzere pek çok farklı alanı kapsayan doğası, dijital araçlar vasıtasıyla günbegün hayatın ayrılmaz bir parçası olmuştur. Dijital dünyada insanları karşılayan uygulamalar, haberler, paylaşım platformları, elektronik ticaret vb. pek çok alanın teknolojik cihazlarla yönetiliyor oluşu, aynı zamanda bireyin bu dünya içinde bilgili ve yetkin davranmasını da bir gereklilik hâline getirmiştir. Diğer bir ifadeyle, dijital araçların kullanımına hâkim, etik değer ve kurallar bütünü ile kişisel hak ve özgürlüklere saygılı, dijital gereçleri güvenli ve sorumlu bir biçimde kullanabilen kişiler, birer dijital vatandaş olarak anılmaya başlanmıştır (Çubukçu ve Bayzan, 2013).

Genel olarak, vatandaşların dijital topluluklar içerisinde hayatta kalmasında internetin önemini vurgulamak için kullanılan dijital vatandaşlık kavramı, uygulanabilirlik çerçevesi hâlâ tartışılan ancak farklı bağlamlarda birçok tanımlanmış bir kavramdır. Örneğin Thomas (2018), dijital vatandaşlık kavramını, interneti aktif olarak kullanan, çevrimiçi alanda hak ve sorumluluklarına etkili bir biçimde hâkim olan bireyler bütünü olarak tanımlamıştır. Mossberger, Tolbert ve McNeal (2008) dijital vatandaşlığı bir bireyin çevrimiçi bir topluluğa katılım becerisi olarak tanımlarken, Bardoel ve D'Haenens ise (2008) dijital vatandaşlık terimini, vatandaşların belli sivil ve toplumsal faaliyetlere dâhil olmak için interneti nasıl kullandıklarını betimlemek olarak değerlendirmektedir. Diğer bir tanım ise dijital vatandaş, sanal ortamda bir topluma katılıp diğerleriyle iletişim kurabilme, dijital içerik oluşturup bu içeriğin yayılmasını sağlayabilme ve tüm bunları yapabilecek cihazları aktif ve etkin bir biçimde kullanabilme becerisi biçiminde tanımlamaktadır. Dijital vatandaşlığı sıradan vatandaşlık kavramından ayıran husus da bu noktada ortaya çıkmaktadır. Dijital vatandaşlık, devlet-vatandaş ilişkisi ekseninde dijital kullanım ve uygulamaya hâkim bireylere atfedilmiş bir tanımdır (Yalçınkaya ve Cibaroglu, 2019).

Dijital vatandaşlık kavramının farklı tanımlamalarından da görüleceği gibi dijital vatandaş, interneti düzenli ve etkin olarak kullanan kişidir. Uygulanabilirlik çerçevesi açısından daha kuramsal bir pencereden ele alınması gerekli olsa da dijital vatandaşlık terimi daha dar kalmakta, genellikle teknolojiye sahip olma veya olmama ile teknolojiyi kullanma yetkinlik ve becerisine sahip olma veya olmama penceresinden ele alınmaktadır. Diğer bir deyişle, dijital yetkinlik ve dijital becerileri ifade eden, koşul ve gereklilikleri olan bir yeterlilik ifadesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla, dijital vatandaşlığın teknik becerilerden çok daha fazlası olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Vatandaşlık görevlerini yerine getirmek için gerekli bilgiye erişmek, sosyal, mali ve ekonomik faaliyetler içerisinde yer almak ve her geçen gün daha da dijitalleşen bir dünyada sağlıklı bir şekilde var olabilmek için bireylerin, dijital teknolojileri belli bir düzen içerisinde ve belli yetkinlikler çerçevesinde kullanması elzem görünmektedir.

Dijital Yetkinlik

Dijital yetkinlik, bilgi toplumu teknolojisinin iş, eğlence ve iletişim için güvenli ve eleştirel kullanımını içerir (AB Resmî Gazetesi, 2018). Bu yetkinlik alanı, bilgi iletişim teknolojilerindeki temel becerilerle desteklenir. Avrupa Komisyonu Ortak Araştırma Merkezi, 2013 yılında ilk defa Vatandaşlar İçin Dijital Yetkinlik Çerçevesi geliştirerek, dijital dünyada var olan bireylerin sahip olması gereken dijital yetkinlikleri beş alanda incelemiştir (Carretero, Vuorikari ve Punie, 2017). Yayımlandıktan dört sene sonra güncellenen çerçeve, Avrupa ülkelerinde başlatılan dijital yetkinlik inisiyatiflerine ilişkin geliştirme ve stratejik planlama çalışmaları için çıkış noktası olarak kullanılmaktadır.



Şekil 1. Vatandaşlar için dijital yetkinlik çerçevesi (Carretero, Vuorikari ve Punie, 2017, s. 11)

Şekil 1’de özetlenmeye çalışılan Vatandaşlar İçin Dijital Yetkinlik Çerçevesi, güncellenmiş 5 ana yetkinlik alanı, 21 dijital yetkinlik ve 8 öğrenme seviyesiyle, yaşlı kadınlara dijital yetkinlikleri kazandırmayı amaçlayan TÜBİTAK destekli bir projenin de temelini oluşturmaktadır. TÜBİTAK 1001 programı kapsamında desteklenmiş olan 120K476 kodlu “65 Yaş Üstü Kadınlara Sosyal İzolasyon Altında Gerekli Dijital Yetkinliklerin Kazandırılması” Projesi, dijital dünyanın gerisinde kaldığı kabul edilen ve bu yüzden de toplumsal dışlanmaya maruz kalan yaşlı kadınların dezavantajlı konumlarını tespit etmek ve uygulanacak farkındalık ve bilgilendirme çalışması aracılığıyla dijital yetkinliklerini geliştirmek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Yapılan araştırmalar yaşlı nüfusun dijital dünyaya katılımı konusunda dezavantajlı konumda olduklarını ve bu dezavantajlı yaşlı grubun çoğunluğunu da yaşlı kadın nüfusun oluşturduğunu göstermektedir. 65 yaş üzeri kadınlara dijital yetkinlikler kazandırmak, bu araştırmanın tasarlanmasında en belirleyici unsur olmuştur. Özellikle, COVID-19 salgın sürecinde öncelikli risk grubu olarak ilân edilen ve bu bağlamda “evde kalmaları” diğer bireyler gibi şahsi iradeleri yerine kurullarla belirlenmiş olan bir grubun, böyle bir süreçte yaşamlarını kolaylaştırabilecek dijital yetkinliklerden yoksun oldukları öngörüsü, araştırmanın çıkış noktası hâline gelmiştir. Yapılan ikincil kaynak taramaları paralelinde bu yoksunluğa cinsiyet temelinde yaklaşıldığında, dijital teknolojilere ulaşabilmek ve bunları etkin bir biçimde kullanabilmek hususunda da kadın ile erkeğin arasında belirgin bir farkın bulunduğu gözlemlenmiştir, araştırma grubunun 65 yaş üstü kadınlar olarak belirlenmesini gerekli kılmıştır. Temel amacı, Muğla il merkezinde yaşayan 65 yaş ve üstü kadınların dijital yetkinlik düzeylerinin belirlenmesi ve bu yetkinliklerin geliştirilmesi olan projenin eğitim uygulamaları, 65 yaş ve üstü katılımcıların teknolojiye ilişkin gereksinimleri dikkate alınarak hazırlanmış ve uygulanmıştır. Bu gereksinimler ışığında, Avrupa Komisyonu’nun “Vatandaşlar İçin Dijital Yetkinlik Çerçevesi” temel alınmış, söz konusu çerçevenin hem dijital yetkinlik belirleme hem de planlı bir eğitim olanağı sağlaması hedefinden hareketle bir öğretim tasarımı gerçekleştirilmiştir. Bu araştırmada, projede yer alan öğretim tasarımının geliştirilmesi sürecinin ayrıntılı olarak ele alınması, böylelikle faydalı bir eğitim uygulaması tasarımının tanıtılması ve yaygınlaştırılması amaçlanmıştır.

Öğretim Tasarımı

Öğretim tasarımının, öğretim programının uygulamaya dönüştürülmüş, ihtiyaçlara göre şekillendirilmiş, öğrenme-öğretme süreci kapsamında planlanıp uygulanan ve değerlendirilen bir yapı olduğu söylenebilir. Öğretim tasarımları kullanılarak uygulamaya dönüşen öğretim süreçleri; ihtiyaçlar, öğrenen, öğrenme birimleri, öğrenme ortamları vb. değişkenler göz önüne alınarak gerçekleştirilir. Öğretim tasarımcısı kanıtlanmış ilkelere dayalı olarak öğrenmeye ve öğretime ilişkin temel ilkelere yola çıkarak tasarımı oluşturur (Fer, 2009). Disiplinlerarası bir anlayıştan hareketle öğrenenlerin tutumları, sahip oldukları sosyo-ekonomik durum ve ahlaki gelişimleri gibi sosyal özellikleri, öğretimde önemli faktörlerdir (Özdemir ve Mert Uyangör, 2011).

Smith ve Ragan'a (1999) göre öğretim tasarımı süreci, performans hedeflerinin belirlenmesi ile birlikte başlamış olur. Bunu, öğretimsel stratejilerin düzenlenmesi takip eder. Son aşamada değerlendirme süreci yer alır (Akkoyunlu, Altun ve Yılmaz Soylu, 2008). Reigeluth (1999), öğretim tasarımı kuramının dört temel yönünün olduğunu vurgulamıştır. Bunlar:

- a) İçeriği sıralama ve düzenleme bölümlerinin yer aldığı öğretimi düzenleme,
- b) Araç-gereç seçiminin yer aldığı öğretimin yerine getirilmesi,
- c) Öğrencilerin içsel veya dışsal güdülenmeleri,
- d) Öğrencilerin önceki üç yönden yararlanmaları.

Öğretim tasarımları, öğretim işinin özellikle öğrenme sürecinin ve öğrenme ortamlarının nasıl düzenlenip gerçekleştirileceğini kılavuzlayan yapılardır. Bu yapılar öğrenenlere bilişsel, duyuşsal, psiko-motor, sosyal, kültürel, psikolojik, yaşamsal, vb. (kısacası bütünsel) konularda veya alanlarda kazandırılmak istenen deneyimlerin kazandırılma sürecine ışık tutar.

Farklı gruplar için hazırlanan programlarda kullanılacak olan öğretim tasarımı modelinin önceden belirlenmesi ve programın bu tasarıma göre yapılandırılması gerekmektedir. ATGUD (Analiz, Tasarım, Geliştirme, Uygulama ve Değerlendirme) performansa dayalı öğrenme sürecinde uygulanmaktadır. ATGUD'un felsefesi, öğrenen merkezliliğe, yenilikçiliğe ve özgünlüğe dayanmaktadır (Branch, 2009). ATGUD tasarımın bileşenleri olan analiz, tasarım, geliştirme, uygulama ve değerlendirme, bir öğretim tasarımında olması gereken temel öğeleri ön plana çıkarmakta ve bileşenlerin bu öğelere odaklanan bir yapısı bulunmaktadır. Öğeler arasında birbirini etkileyen oldukça dinamik bir süreç söz konusudur (Gustafson ve Branch, 2002). Öğretim tasarımının analiz aşamasında gereksinimlerin belirlenmesi beklenir. Problem durumu ortaya konulur. Hedef kitlenin hazırbulunuşluk düzeyleri göz önünde bulundurulur. Öğrenmedeki olumlu ve olumsuz faktörler dikkate alınır. Tasarım aşamasında, amaçlar ve kazanımlar belirlenir. Ölçme araçları ve kaynaklar belirlenir. Ders planlanır, etkinlikler ya da etkinlik örnekleri hazırlanır. Geliştirme aşamasında öğretim tasarımı oluşturularak test edilir. Bu aşama, deneme uygulamasının yapıldığı aşamadır. Uygulama aşamasında uygulama ve öğretim yapılır. Son olarak değerlendirme aşamasında süreç ve ürün değerlendirmesi yapılarak öğretim tasarımının etkililiği belirlenir (Branch, 2009). Bu çalışmada söz konusu projenin eğitim uygulamaları, ATGUD öğretim tasarımı modeli kullanılarak gerçekleştirilmiştir.

Bu araştırmanın amacı, ATGUD öğretim tasarımı modeli sayesinde dijital bütünleşme açısından dezavantajlı durumda olan ve aynı zamanda COVID-19 salgını nedeniyle de toplumsal dışlanmışlığı deneyimleyen yaşlıların, dijital yetkinlik düzeylerine uygun bir web tabanlı eğitim geliştirmektir. ATGUD öğretim tasarımı modeli temel alınarak geliştirilen tasarımın ayrıntılı olarak açıklanması ile faydalı bir eğitim uygulamasının ve bir öğretim tasarımının tanıtımı ve dolayısıyla yaygınlaştırılması sonucu alan yazına kazandırılması hedeflenmektedir. Bu çerçevede adı geçen öğretim tasarımına ilişkin aşağıda yer alan araştırma sorularına yanıt aranmıştır:

1. 65 yaş üstü kadınlara yönelik dijital yetkinlik eğitimine ilişkin öğretim tasarımının bileşenleri nelerdir?
2. Dijital yetkinlik eğitiminin ardından, programa katılan 65 yaş üstü kadınların uygulanan programa ilişkin görüşleri nelerdir?

Yöntem

Araştırmanın Deseni

Bu çalışmada, tasarım tabanlı araştırma yöntemi kullanılmıştır. Tasarım tabanlı araştırma, eğitsel uygulamalar tasarlamak ve döngüler yoluyla bu tasarımı mümkün olan en iyi hâle getirmek için tercih edilen, günümüzde teknolojik gelişmelerin de fazlasıyla etkilediği öğrenme ortamlarının, çeşitli bağlamlar açısından değerlendirilip tasarlanmasını ve bu tasarımın öğrenmeyi nasıl desteklediğini incelemeyi sağlayan bir yöntemdir (Gül, Kamalı-Arslantaş, Yasan, Yurdagül ve Yıldırım, 2018; Svihla, 2014). Tasarım tabanlı araştırma yönteminin tercih edilmesinin temel nedeni, söz konusu yöntemin araştırma bağlamına ve uygulama sürecine uyumlu olmasıdır; nitekim bu araştırma kapsamında bir öğretim tasarımı geliştirilmiş, denemesi yapılmış ve katılımcı görüşlerine göre değerlendirilmiştir.

Araştırmacılar, deneysel araştırmayı öğrenme ortamlarının kurama dayalı tasarımı ile harmanlayan tasarım tabanlı araştırmanın, eğitime yönelik yenilikçi bakış açısını uygulamada nasıl, ne zaman ve neden işe yaradığını anlamak için önemli bir yöntem olduğunu vurgulamaktadırlar. Tasarım tabanlı araştırma ile daha sonraki eğitim reformları için insan kapasitesinin geliştirilmesine de katkıda bulunulabileceği bilinmektedir (Design-Based Research Collective, 2003). Dolayısıyla bu çalışmada, tasarım tabanlı araştırma yaklaşımı tercih edilerek, her aşamada yapılan çalışmaların, bir sonraki aşamada gerçekleştirilecek çalışmalar için girdi oluşturması sağlanmıştır. Araştırma tamamlandığında elde edilen çıktılar, reformist bir bakış açısı ile değerlendirilerek eğitimciler, sosyologlara ve alanda çalışan birçok araştırmacıya yol gösterici olmasının yanı sıra kamu politikalarının geliştirilmesine de temel oluşturacağı düşünülmektedir.

Çalışma Grubu

Muğla ilinde yaşayan 65 yaş ve üstü kadınların dijital yetkinlik düzeylerinin belirlenmesi ve bu yetkinliklerinin eğitim yoluyla artırılmasını temel alan projenin dört farklı çalışma grubu bulunmaktadır. İlk çalışma grubunda, proje kapsamında "Vatandaşlar İçin Dijital Yetkinlik Çerçevesi" (Carretero ve diğ., 2017) temel alınarak geliştirilen ve bilgi okuryazarlığı, iletişim ve iş birliği, güvenlik ve problem çözme yetkinlik alanlarında 24 maddeden oluşan Dijital Yetkinlik Envanteri'nin geçerlik ve güvenilirlik çalışmasında yer alan 65 yaş ve üstü 270 kadın bulunmaktadır. Bu grup, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi bünyesinde faaliyet gösteren Tazelenme Üniversitesi'nde eğitim görmekte olan 65 yaş üzeri kadınlardan oluşmaktadır. Tazelenme Üniversitesi'nde eğitim gören tüm 65 yaş üzeri kadınlara, dolayısıyla bu çalışma grubundaki evrene ulaşarak geçerlilik-güvenirlilik çalışması tamamlanmıştır. İkinci çalışma grubunda, TÜİK'in Adrese Dayalı Nüfus Kayıt Sistemi 2019 verileri doğrultusunda kota örnekleme yöntemiyle evren içerisinden ulaşılması gereken kişi sayısı belirlenmiştir. Araştırmanın yapıldığı dönemde TÜİK'ten elde edilen veriler doğrultusunda, Muğla ili merkez ilçesi olan Menteşe'de ikamet etmekte olan 65 yaş ve üzeri kadın sayısı 7.544 olup, % 95 güvenilirlik ile tahmini örneklem sayısı 370 olarak belirlenmiştir. Bu sayı belirlendikten sonra, projenin hedef kitlesinde yer alan 65 yaş üstü kadınların dijital yetkinliklerinin ölçülmesi ve dijital yetkinlik algılarının belirlenmesi için Muğla il merkezinde ikamet eden toplam 377 kadına kartopu örnekleme yöntemiyle ulaşılmıştır. Ölçeğin uygulanması sonucunda elde edilen veriler analiz edildikten sonra katılımcıların puan ortalamalarındaki değişim ile birlikte, belirlenen değişkenlere göre farklılık olup olmadığı belirlenerek yorumlanmış ve bu bulgular temelinde yaşlılara yönelik bir dijital yetkinlik eğitim ortamının tasarlanmasına geçilmiştir. Projenin üçüncü çalışma grubu, tasarlanan eğitim ortamının ön değerlendirmesini yapan ve Tazelenme Üniversitesi'nde eğitim görmekte olan 65 yaş üstü 12 kadından oluşmaktadır. Bu kadınlardan ilki Tazelenme Üniversitesi'ne devam eden kişilerin listesinden kurayla belirlendikten sonra, diğer 11 katılımcıya kartopu yöntemiyle ulaşılmıştır. Projenin dördüncü çalışma grubu ise, eğitim etkinliklerinin değerlendirilmesinde yer alan ve yine Tazelenme Üniversitesi'nde eğitim gören ve tüm eğitim materyallerini izlemiş/incelemiş olduğunu beyan eden 44 kadından oluşmuştur.

Veri Toplama Araçları

Verilerin toplanması amacıyla, araştırmacılar tarafından geliştirilen, uzman görüşleri doğrultusunda son şekli verilen ve geçerlilik-güvenirlilik çalışmaları gerçekleştirilen araçlar kullanılmıştır. Bunlardan ilki, demografik bilgileri içeren 20 maddelik form ve 24 maddelik Dijital Yetkinlik Envanteri; ikincisi 15 madde ve 3 açık uçlu sorudan oluşan, 65 Yaş Üstü Kadınların Dijital Yetkinliklerinin Artırılmasına Yönelik Eğitim Değerlendirme Formudur. Çalışma grubunda yer alan katılımcılardan, nitel ve nicel veriler toplanarak analiz edilmiştir.

Veri Toplama Süreci

İlk çalışma grubunda yer alan, 65 yaş ve üstü 270 kadına, "Vatandaşlar İçin Dijital Yetkinlik Çerçevesi" (Carretero ve diğ., 2017) temel alınarak geliştirilen form, Dijital Yetkinlik Envanteri'nin geçerlilik ve güvenilirlik çalışması kapsamında uygulanmıştır. İkinci çalışma grubunda, TÜİK'in Adrese Dayalı Nüfus Kayıt Sistemi 2019 verileri doğrultusunda belirlenen 65 yaş ve üstü 377 kadın katılımcıya, son şekli verilen Dijital Yetkinlik Envanteri uygulanmıştır. Projenin üçüncü çalışma grubu içerisinde yer alan, 65 yaş ve üstü 12 kadın katılımcı ile yapılan görüşmeler aracılığı ile tasarlanan eğitim ortamının ön değerlendirmesi gerçekleştirilmiştir. Bu kapsamda hazırlanmış olan videoları izleyen katılımcılar arasından rastlantısal olarak seçilmiş 12 kişi ile videoların yeterliliği hakkında görüşmeler yapılmıştır. Projenin dördüncü çalışma grubunu oluşturan 65 yaş ve üstü 45 kadın katılımcı ile Eğitim Değerlendirme Formu kullanılarak eğitim etkinliklerinin değerlendirilmesi sağlanmıştır.

Araştırmacıların Rolü

Bu araştırmanın bünyesinde yer aldığı proje, disiplinlerarası bir anlayışla gerçekleştirilmiştir. Proje ekibi içerisinde sosyoloji, öğretim teknolojileri ile eğitim programları ve öğretim alanlarından araştırmacılar ve bursiyerler görev almıştır. Kıdemli araştırmacıların ikisi Tazelenme Üniversitesi'nde ders vermekte olup hem katılımcılarla etkileşim kurmada hem de veri toplama sürecinde kolaylaştırıcı rol oynamıştır. Bu araştırmacılarından biri, çalışma alanı itibarıyla öğretim tasarımı ve uzaktan eğitim alanında deneyim sahibi olup tüm sürecin eş güdümünü gerçekleştirmiştir. Diğer kıdemli araştırmacının yaşlılık ile ilgili bilimsel çalışmaları ve yayınları bulunmaktadır. Araştırmacılarından diğer ikisi eğitim programları ve öğretim alanında çalışmakta olup program geliştirme ve materyal geliştirme uygulamaları konusundaki deneyimleriyle eğitimin ve eğitim materyallerinin geliştirilmesine katkı sunmuştur. Araştırmacıların sahip olduğu farklı alan bilgisi ve deneyimin bir avantaj olduğu, hem veri toplama ve analiz çalışmalarında hem de tasarımın geliştirilmesinde kolaylaştırıcı rol oynayarak araştırmanın daha sistematik ve sağlıklı yürütmesine katkı sağladığı söylenebilir.

Etik Konular

Bu araştırmanın planlanmasından, uygulanmasından, verilerin toplanmasından verilerin analizine kadar olan tüm süreçte "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan "Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler"

başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir. Bu araştırmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamıştır. Araştırmaya katılım gönüllülük esasına dayalı olarak sağlanmış ve katılımcılara aydınlatılmış onam formu imzalatılmıştır. Ayrıca etik kurul belgesi alındıktan sonra süreç başlatılmış ve herhangi bir etik ihlale izin verilmemiştir.

Bulgular

Bu çalışmada 65 yaş üstü kadınlara sosyal izolasyon altında ihtiyaç duydukları dijital yetkinliklerin kazandırılmasına yönelik bir eğitim tasarlanmıştır, tasarımın deneme uygulaması yapılmış ve değerlendirilmiştir. Bu süreçlere ilişkin ayrıntılı bilgiler ve bu süreçlerde ulaşılan bulgular “Öğretim Tasarımı Süreci”, “Eğitimin Uygulanması” ve “Değerlendirme” başlıkları altında araştırma bulguları olarak verilmektedir.

Öğretim Tasarımı Süreci

Araştırmanın eğitim ortamının tasarlanması aşamasında, 65 yaş ve üstü kişilere yönelik bir öğretim tasarımı hazırlanmıştır. Öğretim tasarımının temelini Avrupa Komisyonu’nun “Vatandaşlar İçin Dijital Yetkinlik Çerçevesi” oluşturmaktadır.

2017’de DigComp 2.1 adıyla güncellenen çerçevede, beş yetkinlik boyutunda belirlenen 21 dijital yetkinlik, sekiz yetkinlik düzeyi temelinde ele alınmıştır. Yetkinlik düzeyinin detaylı olması bu çerçeveyi temel alan öğrenme ve öğretme materyallerinin geliştirilmesinde önemli rol oynamaktadır. Tablo 1’de görüldüğü gibi, her düzey, vatandaşların yetkinlik kazanmalarında bilişsel zorluğa, hedeflerin zorluğuna ve o hedefi gerçekleştirmede yardım alıp almadıklarına göre çıkacakları basamakları temsil etmektedir. Her bir yetkinliğin sekiz düzeyi Bloom’un taksonomisine uygun olarak öğrenme çıktıları aracılığıyla betimlenmiş (Bloom, 1956) ve Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi’nin yapısından esinlenilmiştir.

Tablo 1

Dijital Yetkinlik Çerçevesi ve Bilişsel Alan Hedef Düzeyleri Arasındaki İlişki (Carretero, Vuorikari ve Punie, 2017, s. 13)

Dijital Yetkinlik Düzeyleri 1.0	Dijital Yetkinlik Düzeyleri 2.1	Görevlerin Karmaşıklığı	Özerklik Durumu	Bilişsel Alan
Temel Düzey	1	Basit görevler	Rehberlik ile Özerk biçimde ve ihtiyaç olduğunda rehberlik ile	Hatırlama
	2	Basit görevler		Hatırlama
Orta Düzey	3	İyi tanımlanmış ve rutin görevler ile basit problemler	Kendi kendine	Anlama
	4	Görevler ile iyi tanımlanmış ve rutin olmayan problemler	Bağımsız ve ihtiyaca göre	Anlama
İleri Düzey	5	Farklı görevler ve problemler	Başkalarına rehberlik	Uygulama
	6	En uygun görevler	Karmaşık bir bağlamda diğerlerine uyum sağlayabilme	Değerlendirme
Üst Uzmanlık Düzeyi	7	Karmaşık problemleri sınırlı çözümlerle giderme (çözme)	Mesleki uygulamaya katkıda bulunmaya ve başkalarına rehberlik etmeye entegrasyon	Yaratma (Sentez)
	8	Karmaşık problemleri birçok etkileşim faktörüyle çözme	Alan için yeni fikirler ve süreçler önerme	Yaratma (Sentez)

Vatandaşlar İçin Dijital Yetkinlik Çerçevesi’nde beş yetkinlik alanı altında sınıflandırılan 21 yetkinlik için edinilmesi beklenen ve eğitim materyallerinin tasarım aşamasının temelini oluşturan beceriler EK 1’de yer almaktadır.

Eğitim ortamının tasarlanması aşamasında, yukarıda bahsi geçen çerçeve temelinde hazırlanarak geliştirilen, geçerlik ve güvenilirlik testlerinin ardından dijital yetkinliklerinin ölçülmesi ve dijital yetkinlik algılarının belirlenmesi amacıyla Muğla ili içerisinde ikamet eden 65 yaş üstü kadınlara uygulanan envanterin bulgularına dayalı olarak öğretim materyallerinin tasarlanması ve geliştirilmesi gerçekleştirilmiştir.

Yetişkin eğitimine dair alan yazında, gelişimsel ve psikolojik kuramlardan yararlanılan birçok öğrenme modeli kullanılmaktadır. Bu projede, öğrenen merkezli eğitim programı tasarımı kullanılmıştır. Bu tasarımın tercih edilmesinin nedeni, ilerlemeci felsefenin gereği olarak öğrenme-öğretme sürecinde projenin hedef kitlesinde yer alan 65 yaş ve üstü kadınların teknolojiyle ilgili gereksinimlerinden hareket edilmesi ve öğrendikleri bilgileri kullanmalarının sağlanacak olmasıdır. Farklı gruplar için hazırlanan programlarda kullanılan öğretim tasarımı

modelinin önceden belirlenmesi, programın bu tasarıma göre yapılandırılması gerekmektedir. Bu projede, uluslararası alan yazında ATGUD olarak bilinen ve teknoloji temelli öğretim için birçok profesyonel öğretim tasarımcısı tarafından kullanılan bir tasarım modeli kullanılmıştır.

Bağlamın ve hedeflerin, öğrenen özelliklerinin, değerlendirmenin, bilginin, kavramların ve kuralların, problem çözüme becerilerinin ve bilişsel stratejilerin ön planda olduğu ATGUD öğretim tasarım modeli, ihtiyaç ve sınırlılıkları belirleme, öğrenme etkinlikleri, değerlendirme, yöntem ve ortamları belirleme, ürün geliştirme, biçimlendirmeye dönük değerlendirme yapma, yeniden düzenleme, planı uygulamaya koyma ve uygulananların tüm yönleriyle değerlendirilmesi gibi süreçleri içerir.

Öğretim tasarımının analiz basamağı, dersi tasarlarken dikkate alınması gereken tüm değişkenlerin (öğrencilerin özellikleri, öğrencilerin ön bilgileri, mevcut kaynaklar, vb.) belirlenme aşamasıdır (Bates, 2015). Bu basamakta problem durumu ortaya konur, hedef kitlenin hazırbulunuşluk düzeyi göz önünde bulundurulur ve öğrenmedeki olumlu ve olumsuz faktörler dikkate alınır. Öğrenme yaşantıları, yetişkin eğitiminde göz önünde bulundurulması gereken temel esin kaynaklarıdır. Buna göre yetişkinlere verilecek eğitim, yetişkinlerin önceki deneyimlerine dayandırılmalıdır. Yetişkinlerin önceki öğrenme deneyimleri çerçevesinde öğrenme hedeflerinin belirlenmesi de onların öğrenme ihtiyaçlarına hitap edeceğinden, öğrenmeye daha kolay motive olmaları söz konusu olabilir. Tezcan ve Duman'a (2014) göre, gereksinimler yetişkinlerin yaşamında ve yetişkin eğitimi alanında önemli bir yer tutar. Buna göre yetişkinler öncelikle gereksinim duydukları konularda bir eğitim/öğrenme etkinliğine katılmada istekli olurlar. Knowles (1996), andragojik öğrenme modelinde bu durumu "öğrenme gereksinimi" olarak ifade eder. Yetişkinler bir şeyi öğrenmeden önce onu niçin öğrenmeleri gerektiğini bilmek isterler ve öğrenmeleri gereken konunun olası olumlu-olumsuz sonuçları üzerinde dururlar. Yetişkinlerin öğrenme yönelimleri yaşam ya da sorun odaklı olduğu için de katıldıkları eğitim/öğrenme etkinliğinin onların yaşamında yer alan bir sorunun çözümüne yönelik olması onları öğrenmeye hazır hâle getirir. Buna göre öğretim amaçları belirlenerek öğrenme alanlarına (duyuşsal, bilişsel, psiko-motor) göre sınıflandırılmıştır. Görev analizi aşamasında temel amaç, öğretim amaçlarının analiz edilerek bireyin amacı gerçekleştirebilmesi için tam olarak neleri biliyor ya da yapabiliyor olacağını ortaya çıkarmaktır. Öğretim amaçları ile her bir amaç için öğrenenlerin bilmesi gereken konu ve alt konular yazılmıştır. Bu noktada, Yaşlılar İçin Dijital Yetkinlik Envanteri'nden elde edilen bulgular ve Vatandaşlar İçin Avrupa Dijital Yetkinlik Çerçevesi'nde beş dijital yetkinlik alanı altında sınıflandırılan 21 yetkinlik karşılaştırılmıştır. Yapılan karşılaştırma sonucunda, proje kapsamında dijital yetkinlik algılarının belirlenmesi amacıyla Muğla ili içerisinde ikamet eden 65 yaş üstü kadınlara uygulanan envanterin bulgularına dayalı olarak Vatandaşlar İçin Avrupa Dijital Yetkinlik Çerçevesi'nin üç yetkinlik alanındaki 14 yetkinliğe yönelik eğitim materyali geliştirilmesine karar verilmiştir.

Analiz aşamasında belirlenen içerik yapısı, proje kapsamında dijital yetkinlik algılarının belirlenmesi amacıyla Muğla ili içerisinde ikamet eden 65 yaş üstü kadınlara uygulanan envanterin bulgularına göre öğrenenlerin sahip olmaları beklenen bilgi, beceri ve tutum düzeyi dikkate alınarak incelenmiş ve öğretime nereden başlanacağına karar verilmiştir. Böylece, dersin giriş seviyesi belirlenmiş ve içerik, birbirinin ön koşulu olacak şekilde, basitten karmaşığa, kolaydan zora doğru sıralanmıştır. Analiz basamağında elde edilen veriler, tasarım basamağı için girdi niteliği taşımıştır. ATGUD modeline göre tasarım basamağı, dersin öğrenme hedeflerinin, kaynakların ve ölçme araçlarının belirlendiği aşamadır. Tasarım basamağında materyallerin nasıl tasarlanacağı ve geliştirileceği, hangi içeriğin hangi düzende anlatılacağı ve hangi teknolojinin kullanılacağı tespit edilir, ders planlanır, etkinlikler ya da etkinlik örnekleri hazırlanır.

Öğrenme hedefleri, öğrenme-öğretme sürecine yönelik birçok faaliyetin planlanması, geliştirilmesi, uygulanması ve değerlendirilmesi için bir ölçüt görevi görür ve bunlara rehberlik eder. Bu bağlamda, proje kapsamındaki eğitim programının öğrenme hedefleri aşağıdaki şekilde belirlenmiştir:

- A. Bilgi ve Veri Okuryazarlığı
 - a. Dijital ortamda veri, enformasyon ve içerik aramak, gezinmek ve içeriğe erişmek,
 - b. Veri, enformasyon ve içerik kaynaklarının inanılabilirliğini ve güvenilirliğini çözümlenmek, bunları karşılaştırmak ve eleştirel gözle değerlendirmek,
 - c. Dijital ortamlardaki veri, enformasyon ve içeriği sınıflandırmak, depolamak ve geri çağırmak.
- B. İletişim ve İş Birliği
 - a. Farklı dijital teknolojilerle etkileşim kurmak ve belirli bir durum için uygun olan dijital iletişim yollarını anlayabilmek,
 - b. Dijital teknolojiler yoluyla bilgi ve içerik paylaşmak,
 - c. Kamuya ve özel sektöre ait dijital hizmetleri kullanarak topluma katılım sağlamak,
 - d. Dijital teknolojiler yoluyla iş birliği yapmak,
 - e. Dijital teknolojileri kullanırken ve dijital ortamlarda etkileşim kurarken gerekli davranış normlarının farkında olmak,
 - f. Bir veya birden fazla dijital kimlik oluşturmak ve yönetmek; dijital kimliğin itibarını korumak.

C. Güvenlik

- Cihazları ve verileri korumak; dijital ortamlardaki risk ve tehditleri anlamak; güvenlik önlemlerini bilmek; gizlilik ve güvenlik konusunda dikkatli olmak,
- Dijital ortamlarda kişisel verileri ve gizliliği korumak,
- Kişisel olarak tanımlanabilir bilgiler paylaşırken kendini ve diğerlerini tehlikeden (sahtekârlık) koruyabilmek,
- Dijital teknolojilerin kullanımının fiziksel sağlık üzerindeki olası olumsuz etkilerin farkında olmak ve oluşabilecek sağlık risklerinden kaçınmak,
- Dijital teknolojilerin kullanımının psikolojik refah üzerindeki olası olumsuz etkilerin farkında olmak ve oluşabilecek sağlık risklerinden kaçınmak.

Tasarım aşaması, hangi içeriğin anlatılacağına belirlendiği, içeriğin hangi düzende anlatılacağına öykü panosunda gösterildiği ve metin, video ve ses materyallerinin hangi sırayla kullanılacağına ve hangi teknolojinin (video veya sosyal medya gibi) tercih edileceğine de karar verilen aşamadır. Bu aşamada, öğrenme hedeflerinin belirlenmesini takiben, içeriğin nasıl anlatılacağı irdelenmiş ve proje kapsamında dijital yetkinlik algılarının belirlenmesi amacıyla Muğla ili içerisinde ikamet eden 65 yaş üstü kadınlara uygulanan envanterin bulgularına göre hedef kitlenin yoğunlukla video ve sosyal medya kanallarını kullanmayı tercih etmelerinden ötürü, eğitim materyallerinin eğitsel video formatında hazırlanmasına ve erişimin en çok kullanılan video paylaşım araçlarından biri olan YouTube platformunda saklanmasına karar verilmiştir. Bu kararı vermede, alan araştırmasında katılımcıların “İnterneti kullanım amaçları” bölümünde verdikleri cevaplar arasında % 67.1 oranla ilk sırada Video/Müzik seçeneğinin yer alması etkili olmuştur. Eğitim materyallerinin paylaşılacağı diğer tüm platformların (web sitesi, sosyal medya hesapları vb.), projenin YouTube kanalı üzerinden paylaşılmasının, öğrenenlerin erişimi açısından da uygulanabilir ve etkili olacağı düşünülmüştür.

Bunu takiben, tasarım aşamasının bir parçası olarak her bir eğitim videosu için senaryolar hazırlanmıştır. Senaryoların hazırlanmasında alanda kabul gören öğretim stratejileri ve öğretim tasarımı ilkeleri dikkate alınmıştır. Bu aşamanın sonunda, eğitime ilişkin tüm ayrıntılar kâğıt üzerinde hazır hâle gelmiştir. Tasarım basamağından elde edilen bu çıktı, ATGUD (ADDIE) modeline göre geliştirme basamağının girdisi olarak kullanılacaktır. Buna göre, geliştirme basamağında öğretim tasarımı oluşturulur ve deneme uygulaması yapılır. Uygulama basamağı, uygulamanın ve öğretimin yapıldığı aşamadır. Değerlendirme basamağında süreç ve ürün değerlendirmesi yapılarak öğretim tasarımının etkililiği belirlenir (Branch, 2009). Bu basamakta, öğretimin geliştirilmesi gereken kısımlarını tespit etmek için toplanan veri ve geri bildirimler, dersin bir sonraki uygulaması için tasarımın, geliştirilmesini ve uygulamanın iyileştirilmesine girdi oluşturur (Bates, 2015).

Geliştirme basamağı öğretim materyallerinin, öğretimde kullanılacak tüm araçların, her tür destek materyallerinin üretilmesi sürecidir. Geliştirme basamağı, ayrıca, üretim sürecinin ve öğrenme deneyimlerinin test edildiği aşamadır (Ocak, 2011; Wiphasith, Narumol ve Sumalee, 2016). Genellikle düzeltmeye dönük bir değerlendirme yapılarak materyal ve araçlar yeniden düzenlenir. Bu süreçte, analiz ve tasarım basamaklarında yukarıda ifade edildiği şekilde hazırlanan detaylı plan işleme konulmuş, öğrenme yaşantısının bütün bileşenleri geliştirilerek ortam uygulamaya hazır hâle getirilmiştir. Projenin YouTube kanalında hazırlanan öğrenme ortamı öncelikle, Tazelenme Üniversitesi Muğla Kampüsü’nde eğitim alan 65 yaş üstü kadınların kullanımına sunulmuştur.

Eğitim videoları ile ilgili olarak, videoları izleyen katılımcılar arasından rastlantısal olarak seçilmiş 12 kişi ile videoların yeterliliği hakkında derinlemesine görüşme gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların her biri daha önce dijital ortamda varlık göstermiş kadınlardır. Bu görüşmeler çerçevesinde katılımcıların tamamı genel itibarıyla videoların, kendileri açısından verimli olduğunu ve verilen bilgilerin gerekliliğini vurgulamışlardır.

Videolar hakkında görüşleri sorulan katılımcılar, pandemi süreci boyunca dijital teknolojilere olan ihtiyacın daha da arttığını, bu dönemde özellikle 65 yaş ve üstü kadınların çeşitli ihtiyaçlarını karşılamak adına interneti kullanmak mecburiyetinde kaldıklarını ve hata yapmaktan çekindikleri zaman veya bu mecrada nasıl güvenli bir şekilde işlemlerini gerçekleştireceklerini bilemedikleri hemen her konuda, videoların hayat kurtarıcı ve önemli bir rehber olduğunu ifade etmişlerdir.

YouTube kanalına yüklenen videoları izlediği bilinen kadınlar ile görüşlerini almak üzere yapılan görüşmeler sonucunda, yanıtların üç temel tema etrafında örüldüğü anlaşılmıştır. Bunlar; (i) eksik ya da yetersiz hissedilen noktalar, (ii) programın yeterliliği ve (iii) kendini geliştirme olarak sıralanabilir.

Katılımcıların programın yeterliliği hakkındaki görüşleri genel itibarıyla teknik açıdan olumlu yöndedir. Videoların ses ve görüntü kalitesi, eğiticinin anlatımı ve öğreticiliği, videoların kısa ve açıklayıcı oluşu bakımından katılımcıların tamamı olumlu görüş bildirmiştir. Katılımcılardan bir tanesi videoları birer ders olarak gördüğünü, notlar alarak çalıştığını ve tekrar tekrar izleyebileceğini ifade etmiştir. Bununla birlikte, bilgi ve iletişim teknolojileri konusunda yeterli bilgi ve deneyime sahip olmayan ve bu konuda kendini yetersiz hisseden çok sayıda 65 yaş üstü kadının videolara ulaşmada veya video içeriklerini anlamada zorlanabileceği de ifade edilmiştir. Bu

bakımdan katılımcıların kendileri ve kendileri gibi eğitim seviyesi yüksek olan, dijital ortamda belirli seviyede etkinlik gösterebilen 65 yaş üstü kadınlar için faydalı ve yeterli buldukları videolar hakkında, olumlu bir tutum sergiledikleri görülmektedir. Özellikle bu videoların daha fazla kişiye ulaşması ve daha çok izlenmesi konusunda fikir sunan katılımcılar, içeriklerin bu yönde geliştirilebileceğini ifade etmişlerdir. Bu konuda bir katılımcı düşüncesini şu şekilde aktarmıştır:

... Videolar benim için gayet iyi bir şekilde anlaşılır olmuş ama hiç telefon veya bilgisayar kullanmayı bilmeyen arkadaşlarımız için bazı yerler anlaşılmaz olabiliyor. Örneğin birkaç videoda bazı yerler var o kısımlar biraz bilgi gerektiriyor. Bilgisayarla arası iyi olmayan birisi ne dendiğini ve ne yapması gerektiğini anlayamayabilir. Mesela nereden giriş yapılacağı kısmına arama motoru yerine Google'dan denmesi bizim için daha açıklayıcı çünkü bu teknik kelimeleri çok bilmeyenler var. Ancak videolar benim için harika oldu. Gerçekten bayıldım. Benim için çok öğretici yanları var sadece bilmeyen arkadaşlarımı düşündüğümde öğreticiliğinin arttırılabileceğini söyleyebilirim...

Tüm katılımcılar, programın içeriğini eğitici bulduklarını ifade etmişlerdir. Bununla birlikte, bazı videoların yeterince detay vermediğini ve bu nedenle de anlamakta güçlük çektiğini belirtenler olmuştur. Bahsi geçen videolar, en başta internet bankacılığı olmak üzere, Twitter ve Instagram gibi sosyal medya uygulamalarıdır. Son olarak, internet alışverişi videosunu izlediğini ve beğendiğini bildiren bir görüşmeci, yine de tam olarak anlamadığını, güvenlik tedbiri için nereye bakması gerektiği konusunda bilgisi olmadığını açıklamıştır.

Katılımcıların proje ekseninde hazırlanan YouTube kanalıyla ilgili de eksik ve yetersiz buldukları noktalar olmuştur. Bunlardan en çok ifade edilenleri internet ve teknoloji kullanımında eğlenceli olan platformların YouTube kanalında yer almamasıdır. Proje ekseninde hazırlanan Youtube kanalında katılımcıların ağırlıklı olarak eksikliklerini hissettikleri eğlence temalı videolar; internet üzerinden kolay ve reklamsız bir şekilde film izleyebilme videosu ile sergi ve müzeleri ziyaret edebilmeyle ilgili videolar olmuştur.

YouTube kanalı ile ilgili ifade edilen en çarpıcı eksiklik ise teknolojinin zararlarından bahsedilen bir videonun hazırlanmamış olmasıdır. YouTube kanalında teknolojik aletlerin kullanımının yol açabileceği fiziksel zararları anlatan ve teknoloji kullanımının beraberinde getirdiği sosyal zararlara değinen bir videonun olmasının çok faydalı olacağı ifade edilmiştir. Ayrıca teknik konuda da bir eleştiri yapılmış ve videolardaki görsellerin daha ön planda, anlatıcıların daha arka planda olması gerektiği söylenmiştir. Katılımcılarımızın 65 yaş üzeri bireyler olması, birçoğunun göz sağlığı ile ilgili sorun yaşayan kişiler olmasını da beraberinde getirmektedir. Özellikle yazılar içeren görsellerin göz sağlığı bozuk olan katılımcılar açısından zorluk oluşturduğu saptanmıştır.

Eğitimin Uygulanması

İçinde bulunulan salgın dönemindeki sosyal izolasyon kuralları gereğince eğitim, açık eğitim kaynağı olarak internet üzerinden verilmek üzere tasarlanmıştır. Muğla ilinde ikamet eden 65 yaş üstü kadınların katıldığı Dijital Yetkinlik Eğitimi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesinin ev sahipliği yaptığı bir web sitesi üzerinden paylaşılmıştır. Eğitim kaynaklarının duyurulması ve paylaşılmasında, COVID-19 salgın süreci nedeniyle sosyal medya kanallarından ve kitle iletişim araçlarından faydalanılmıştır.

Eğitim videoları ve eğitim içeriğiyle ilgili olarak hazırlanan yazılı materyaller, projenin kurumsal web sitesinde (<http://dijitallesenkadınlar.mu.edu.tr>) kullanıma açılmıştır. Projenin başında hedef kitlesi ile yapılan dijital yetkinlik çalışmasından elde edilen bulgular ve eğitim videolarının hazırlanmasından sonra pilot uygulamada 12 kişiden alınan görüşler, eğitim materyallerine erişimin sosyal medya hesapları üzerinden daha etkili olabileceğini göstermiştir. Buna dayanarak 2020 yılı Kasım ayı içerisinde, projenin kurumsal YouTube, Facebook, Instagram ve Twitter hesapları aktif olarak kullanılmaya başlanmıştır.

Proje kapsamında hazırlanan eğitim materyallerinin ve projenin sosyal medya hesaplarının duyurulmasında, ilk aşamada COVID-19 salgın sürecinde uzaktan öğretim yöntemiyle eğitim-öğretime devam eden Tazelenme Üniversitesi'ne devam eden katılımcılardan destek alınmıştır. Araştırma kapsamında hazırlanan eğitim materyallerinin paylaşıldığı en önemli platform YouTube kanalı (<https://www.youtube.com/c/DijitallesenKadinlar>) olmuştur. Dijitalleşen Kadınlar başlığıyla kurulan kanal, 10.01.2021 tarihine kadar toplam 251 aboneye ulaşmıştır. Kurulduğu 13.10.2020 tarihinden itibaren 833 benzersiz izleyici tarafından toplam 2.634 kez izlenmiş, toplam izlenme saati ise 61.6 saate ulaşmıştır.

Kanala erişim en fazla WhatsApp (% 65.3), ardından sırasıyla Facebook (% 9.1), Instagram (% 9.1), mu.edu.tr (% 5.3) ve YouTube ana sayfa (% 3) üzerinden gerçekleşmiştir. Kanala ve eğitim videolarına erişimin en fazla WhatsApp uygulaması üzerinden gerçekleşmiş olması, görüşmelerin telefonla görüşme yoluyla gerçekleşmesi ve akabinde kişilere kanalın yine telefon aracılığıyla yapılmasından kaynaklanmaktadır. YouTube platformu üzerinde izlenme oranları arttıkça YouTube, önerilen videolar kısmında da eğitim videolarını, araştırmayla daha önce karşılaşmamış olan kişilere önermektedir.

Değerlendirme

Bir eğitimi değerlendirmenin ana amacı, hedeflerine ulaşip ulaşmadığına ilişkin bilgi edinmektir. Eğitim etkinliğinin doğru araçlar kullanılarak çözümlenmesi, sonraki eğitimlerin çıktılarının iyileştirilmesine katkı sağlar. Değerlendirmede doğru soruların sorulması, değerlendirmenin anahtar başlangıç noktası olacaktır. ATGUD öğretim tasarımı modelinin de son basamağı olan değerlendirme, geliştirilmesi gereken kısımları tespit etmek için veri ve geri bildirim toplama aşamasıdır. Toplanan veriler ve geri bildirimler, eğitimin bir sonraki uygulaması için tasarımın, geliştirilmenin ve uygulamanın iyileştirilmesine girdi olur.

Bu amaçla, alan yazında eğitim etkinliklerinin değerlendirmesine ilişkin daha önce yapılan çalışmalar ve araştırmalar temel alınarak bir eğitim değerlendirme formu hazırlanmıştır (Tablo 2). Değerlendirme formu, katılımcıların 1 (Kesinlikle Katılmıyorum) ile 5 (Kesinlikle Katılıyorum) arasında değerlendirebilecekleri 15 ifade ile üç açık uçlu sorudan oluşmaktadır. Yaşlılık, yetişkin eğitimi ile eğitim programları ve öğretim alanlarında çalışan üç uzman görüşünden sonra değerlendirme formuna son şekli verilmiştir.

Tablo 2’de görüleceği üzere; verilen eğitimin amacı, hedefi, tasarımı, yöntemi ve niteliği ile videolarda yer alan eğitimcilerin konularına hâkim oluşu ile birlikte, bilgileri iletmekteki etkinliği hususundaki yönergeler katılımcılar tarafından büyük oranda olumlu bulunmuş, dolayısıyla eğitim materyalleri büyük ölçüde “iyi” olarak nitelendirilmiştir. Fakat büyük ölçüde olumlu bulunmasıyla birlikte, eğitim materyallerinin genel niteliği kadar olumlu sonuç vermeyen bazı yönergeler de mevcuttur. Bunlardan en dikkat çekici olanları, katılımcıların en düşük oranda “Kesinlikle Katılıyorum” ifadesini ilettikleri “Eğitim videoları sayesinde, çocuklarıma / torunlarıma daha az bağımlı olacağıma inanıyorum” ($n = 15$) ile “Eğitim videoları sayesinde dijital dünyada artık daha güvende olacağıma inanıyorum” ($n = 17$) yönergeleridir. Dolayısıyla, böyle bir araştırmanın parçası olarak, dijital yetkinliklerinin gelişebileceğine dair genel bir kanıya sahip olan kadınların, dijitalleşme hususunda önlerindeki en önemli sorunların yine “bağımlılık” ve “güvenlik” olduğu çok açık bir şekilde görülmektedir.

Tablo 2

Katılımcıların Dijital Yetkinliklerin Arttırılmasına Yönelik Eğitime Dair Görüşleri

Değerlendirme Formundaki Maddeler	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
Eğitimin amaç ve hedefleri açıkça belirtilmişti.	1	-	2	12	29
Eğitim, amaç ve hedeflere uygun tasarlanmıştı.	-	-	1	13	29
Eğitimin genel niteliği yüksekti.	-	-	1	15	28
Eğitimin kısa videolarla verilmesi uygun bir yöntemdi.	-	-	3	4	37
Eğitim materyallerine ulaştığımız sayfa açık ve anlaşılır idi	1	-	1	7	35
Eğitim videolarında ve materyallerde kullanılan dil açık ve anlaşılır idi.	-	-	1	12	31
Eğitim videolarının içeriği beklentilerimi karşıladı.	-	-	7	16	21
Eğitimciler bilgileri iletmekte etkindi.	1	-	1	12	30
Eğitimciler konularına hâkimdi.	-	-	1	10	33
Eğitim videoları sayesinde yeni bilgi ve beceriler edindim.	-	-	4	11	29
Eğitim videoları sayesinde dijital dünyaya yeni bir bakış kazandım.	1	-	1	15	27
Eğitim videoları sayesinde dijital yetkinliğimin arttığına inanıyorum.	-	-	6	15	23
Eğitim videoları sayesinde dijital dünyada artık daha güvende olacağıma inanıyorum.	-	3	8	16	17
Eğitim videoları sayesinde, çocuklarıma/torunlarıma daha az bağımlı olacağıma inanıyorum.	1	1	9	18	15
Eğitim videolarından edindiğim bilgileri yoğun ve etkin olarak kullanacağıma inanıyorum.	-	-	4	21	19

Değerlendirme formunda, Likert ölçüme olanak sağlayan bu yönergeler dışında; (1) “Eğitimlerden öğrendiğiniz en temel iki şey nedir?”, (2) “Dijital yetkinlik ile ilgili hangi konunun daha detaylı işlenmesini isterdiniz?” ve (3) “Eğitimi daha etkili ve erişilebilir yapmak için önerileriniz nelerdir?” şeklinde üç açık uçlu soru yöneltilmiştir.

“Teknoloji korkulacak bir şey değilmiş!” (K3). Bu ifade, katılımcılara yöneltilen “Eğitimlerden öğrendiğiniz en temel iki şey nedir?” sorusuna verilen en çarpıcı yanıtlardan biridir ve katılımcı şu şekilde devam etmiştir: “*Video izleyerek de kendimi geliştirebileceğimi gördüm*”. Araştırma kapsamında oluşturulan eğitim videolarının, katılımcılar üzerinde böyle bir etki bırakması oldukça kayda değer olmakla birlikte, pek çok araştırmanın bu soru özelinde verdiği yanıtlar belli başlıklara dayanmaktadır.

Doğru bilgiye ulaşmak ile yakından alakalı bir diğer başlık olarak güvenlik, katılımcıların bu soruya verdiği yanıtlar arasında en sık kullanılan ikinci kavram olmuştur. Nitekim salt doğru bilgiye ulaşmanın güvenilirliği değil, süreci evlerinde geçirdikleri için başta alışveriş olmak üzere, fatura ödemesi, her türlü bankacılık işlemleri, MHRS’den randevu alma, e-Nabız’dan sağlık verilerini takip etme ve e-Devlet üzerinden vatandaşlık işlemlerini gerçekleştirme gibi internet üzerinden gerçekleştirmek durumunda kaldıkları tüm işlemleri güvenle yapabilmeleri oldukça önemlidir.

Bilginin doğruluğu ve güvenlik başlıklarına ek olarak, bu soruya verilen yanıtlarda en çok öne çıkan başlık ise “iletişim” olmuştur. Sadece bu araştırmanın yapıldığı dönemin bir salgın dönemi olmasından ziyade, 65 yaş üstü bireylerin karşılaştığı en büyük problem bağımlılıktır. Yaşlı bağımlılığı, bu bireylerin salt hayati ihtiyaçlarını bir başkasının yardımı ile sağlayabilmesi anlamına değil, aynı zamanda “yalnız hissetme” bağlamında sosyal bir anlama da sahiptir. Dolayısıyla bu bireylerin, kendi akrabaları başta olmak üzere, aile bireyleri, çocukları, torunları vb. kişiler ile sağlıklı iletişim kurmaları oldukça önemlidir. Yaşları itibarıyla psiko-sosyal bağlamda ele alındığında “benlik bütünlüğü karşısında umutsuzluk” gibi bir içsel çatışmanın yoğun olduğu bir evrede olan 65 yaş üstü bireyler adına iletişimin ne denli önemli olduğu, katılımcıların verdiği yanıtlarla da kanıtlanmıştır. Günümüz dijital dünyasında iletişimin çoğunlukla sosyal medya mecralarından sağlanmasının yanında, yukarıdaki gerekliliklere ek olarak salgın gibi bir sürecin yarattığı gereklilik doğrultusunda sosyal medyanın daha sık kullanılmasından yaşlı bireylerin de fayda sağlanması oldukça zaruri iken, katılımcıların pek çoğunun kendilerini bu alanda artık daha yetkin bulması da son derece olumludur: “*Kimseye ihtiyacım olmadan işlem yapabilmeyi çok isterdim.*” (K18).

“Dijital yetkinlik ile ilgili hangi konunun daha detaylı işlenmesini isterdiniz?” sorusuna verilen bu yanıt, “...özellikle bankacılık” şeklinde devam etmektedir. Yukarıda, katılımcıların eğitimlerden öğrendikleri kategorisinde şekillenen bilginin doğruluğu, güvenlik ve iletişim başlıklarının bu soru altında da karşılığını bulduğu fakat bununla birlikte daha özele indirgenliği gözlemlenmiştir. Pandemi sürecinin başından itibaren sokağa çıkma kısıtlamalarının kapsamındaki öncelikli grup olarak yaşlı bireylerin, normal bir dönemde dahi uzun kuyruklarla baş etmek zorunda kalarak gerçekleştirdiği bankacılık işlemlerinin dijital yöntemlerle yapılması, önemini arttırmıştır. Dolayısıyla katılımcıların, güvenlik unsurunun bir alt başlığı olarak değerlendirilebilecek bankacılık ile ilgili işlemleri korkmadan gerçekleştirmek istemeleri ve bu anlamda daha çok eğitim talep etmeleri oldukça makuldür. Belirtmekte fayda var ki, eğitim materyalleri için hazırlanan bankacılık videosundaki en büyük engeli, telif hakları oluşturmuştur. Her bankanın temelde benzer olsa da farklı detaylarla gerçekleştirmeye olanak veren mobil bankacılık uygulamalarının her birine dair eğitim verebilmek, bu bankaların telif istemesi ile sonuçlanabileceğinden, mobil bankacılık ile ilgili video daha genel hatlara odaklanarak ve daha da önemlisi hiçbir bankanın adı kullanılmadan hazırlanmıştır.

Buna çok benzer bir husus da internet üzerinden yapılan alışverişlerle ilgilidir. Yine hemen her alışveriş sitesinden yapılan alışverişin adımları benzer özellik gösterse de bazı farklılıklar olabileceği bilinmekte olup bankacılık başlığında olduğu gibi alışveriş sitelerinin adını kullanmamak gerektiğinden, bu eğitim videosu da bazı kısıtlılıklara maruz kalmıştır.

İnternet bankacılığı ve internet üzerinden alışveriş ile birlikte, sosyal medya uygulamalarına yönelik daha geniş kapsamlı eğitim videoları hazırlanması, katılımcıların bu soruya verdikleri yanıtlardan bir diğeridir. Yukarıda da değinildiği üzere, özellikle 65 yaş üstü bireyler için günümüz dijital dünyasına ayak uydurarak iletişim sağlamaları oldukça önemli olup bu alanda daha çok bilgi edinmek istemeleri de son derece yerindedir: “*Daha fazla platformda yayınlanmalı.*” (K7).

K7’nin verdiği bu cevap, “Eğitimi daha etkili ve erişilebilir yapmak için önerileriniz nelerdir?” sorusuna en çok verilen cevabın temsili olarak burada yer almaktadır. İlk iki soruya verilen yanıtlardan da anlaşılacağı üzere; hem belli başlı konularda yetkinliklerinin arttığı hem de nerelerde ve hangi konularda daha çok eğitim almaları gerektiği konusunda oldukça bilinçli olan ve araştırma grubunu yönlendiren katılımcıların ortak kanaati, izledikleri bu eğitim videoları serisinin genişletilip daha fazla kişiye ulaşması gerektiği şeklindedir.

Bunun yanında, özellikle oldukça faydalı gördükleri ve alanında uzman bir kişinin anlatımıyla hazırlanan MHRS ve e-Nabız videolarını oldukça beğendiklerini ifade eden katılımcıların, videolarda işlenen konuların uzmanı

tarafından anlatılması gerektiğini dile getirmeleri en dikkat çeken önerilerinden biri olmuştur. “Herhangi bir konuda, bir şeyin yeterliliğine herkesi inandırarak bir kişinin kendine sağladığı güven” olarak tanımlanan otorite kavramından hareketle, özellikle kendilerine yol gösterecek güvenilir insanlara daha çok ihtiyaç duyan yaşlı bireylerin doğru bilgiye otoriter kişilerden ulaşmak istemeleri de oldukça anlaşılır bir ihtiyaçtır.

Sonuç ve Tartışma

Yaşlılık, bugün bütün toplumları ilgilendiren fizyolojik, sosyolojik ve kültürel bir süreç olarak karşımıza çıkmaktadır. 21. yüzyılın gelişen koşulları içinde özellikle disiplinler arası bir olgu haline gelen yaşlılık, son 20 yıldır sosyal bilimlerin de desteğiyle farklı bir boyuta taşınmıştır. Sosyal bilimlerin yaşlılık konusu hakkında devreye girmiş olması, birçok değişkeni de konuyla ilişkilendirme gereğini ortaya çıkarmıştır. Bunlardan ilki ve en önemlilerinden biri, toplumsal cinsiyet değişkenine göre yaşlılığın nasıl ele alınacağı sorunudur. Kadınların ve özellikle bu araştırma kapsamında yaşlı kadınların içinde buldukları mağduriyet, özellikle COVID-19 salgınıyla birlikte daha da görünür hâle gelmiştir. Bu araştırmanın temel hareket noktalarından biri de COVID-19 salgını sonrasında tüm dünya ile birlikte Türkiye'nin de almış olduğu önlemler kapsamında, 65 yaş ve üstü kişileri kapsayan kısıtlamalar ve bu kısıtlamaların yarattığı olası sorunlardır. Virüsten etkilenme durumu diğer yaş gruplarıyla benzer seviyelere ulaşmış olmasına rağmen, yaşlı nüfus toplumsal yaşamdan dışlanmanın farklı kategorilerini deneyimlemektedir. COVID-19 salgını toplumda var olan eşitsizlikleri daha da derinleştirmiştir denilebilir. Yaşlı nüfus içinde ayrımı daha da derinleştiren yaşlı kadın olmak, mülteci olmak, engelli yaşlı olmak, kronik rahatsızlığa sahip olmak, yoksul olmak, dijital kullanım araçları ve bilgisine sahip olmamak, yalnız yaşıyor olmak gibi unsurlar (Altın, 2020, s. 52), yaşlı nüfusu ve özellikle de yaşlı kadın nüfusu derinden etkilemektedir. Bugün birçok çalışma (Beal, 2006; Buz, 2015; Efe ve Aydemir, 2015; Görgün Baran, ve diğ., 2017; Minkler ve Stone, 1985; Vroman, Arthanat ve Lysack, 2015), yaşlı kadınların ekonomik, sosyal ve hukuki bakımdan eşitsiz ilişkiler içinde olduklarını ve bir başkasına ya da kuruma “bağımlı” bir yaşam sürdürdüklerini ortaya koymaktadır. Bu durum, kadın yaşlıların erkeklere oranla kendilerini daha fazla güvensiz, sağlıksız ve yalnız hissetmelerine ve bundan dolayı korku duymasına neden olmaktadır. Kadınların eğitim seviyeleri, istihdam edilişleri, daha çok güvencesiz işlerde çalışmaları, kültürel sermayeden yoksun olmaları ve yaşlılıklarında yalnız kalmaları gibi konular, özellikle ileriki yaşlarında fiziksel sorunlarla birlikte psikolojik olarak da sağlıksız bir hayat sürmelerine neden olmaktadır.

TÜBİTAK 1001 programı kapsamında desteklenmiş olan 120K476 kodlu “65 Yaş Üstü Kadınlara Sosyal İzolasyon Altında Gerekli Dijital Yetkinliklerin Kazandırılması Projesi” toplumsal alandaki sorunlar bütününden hareketle, 65 yaş ve üstü kadınların dijital yetkinliklerinin belirlenerek geliştirilmesi hedefiyle ortaya çıkmıştır. Araştırmada Muğla il merkezinde yaşayan 65 yaş üstü kadınların dijital yetkinlik düzeylerinin belirlenmesi ve bu yetkinliklerin geliştirilmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın eğitim yoluyla 65 yaş ve üstü kadınlara dijital yetkinlikleri kazandırma amacı, geçerliliğini kanıtlamıştır. Bu anlamda bir sosyal politika önerisi olarak yaşlı nüfusa internet aracılığıyla hazırlanacak olan kısa bilgilendirme videolarının, yaşlı nüfusun dijital gelişimini de olumlu yönde etkileyeceği düşünülmektedir. Yaşlı nüfusun en büyük bağımlılığının, dijital teknolojileri kullanırken hissettikleri güven probleminden kaynaklı, hala çocuklarından/torunlarından yardım almalarıdır. Bu noktada genç nüfusun, doğrudan internet üzerindeki işlemleri gerçekleştirmek yerine, işlemleri nasıl yapmaları gerektiği konusunda yaşlı nüfusu bilgilendirmeleri, uzun vadede daha faydalı olacaktır. Bu sayede, kuşaklar arasında bilgi aktarımı da önem kazanacaktır. Aynı zamanda herhangi bir yaşlının öğrenme sürecini sağlıklı tamamlaması, akrabalarının da eğitimini olumlu yönde etkileyecektir. Bu etki, toplumun genelinin dijital yetkinliklerini kazanması için de faydalı görülmektedir. Temel eğitim üzerine yürütülen hükümet politikaları özellikle genç kadınları kapsayıcı niteliktedir ve yaşlı kadın nüfusun dijital okur-yazarlık durumunda aynı istikrarlı ilerleyiş söz konusu değildir. Bu bağlamda, yetişkin eğitimi ve özellikle yaşlı kadınların dijital çağa adaptasyonu hedefi ile yola çıkan kamu politikaları gündeme getirilmediği sürece, yaşlı kadınların dezavantajlı konumunun uzun bir süre daha kendiliğinden pozitif yöne doğru istikrarlı bir şekilde ilerleyişi mümkün olmayacaktır (Khreisat, 2009). Bu bağlamda, proje kapsamında hazırlanan eğitim materyallerinin kullanımının ve yaygınlaştırılmasının, özellikle yaşlı nüfusu merkeze alarak hazırlanacak olan bir kamu politikası hâline getirilmesinin faydalı olacağı düşünülmektedir.

Araştırmadan elde edilen bulgular ve bu bulgular ışığında hazırlanan eğitim materyallerinin sosyal medya platformlarında hâlen açık tutulması, yararlanıcı kitlenin dijital yetkinlikleri kazanma ve geliştirme yolunda devam eden bir süreç olarak fayda sağlamayı sürdürmektedir. Özellikle sadece 65 yaş ve üstü kadınlara değil, erkeklere de ve aynı zamanda diğer yaş kategorilerine de fayda sağlayacağı düşünülen bir içerik olması anlamında, sosyal medya kanallarının açık olması önem taşımaktadır. Bu öğretim tasarımı ve uygulama örneğinin dijital yetkinlikleri geliştirmek bağlamında toplumun her kesimine fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

Etik Kurul İzin Bilgisi: *Bu araştırma, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik Kurulunun 20/06/2020 tarihli ve 121 sayılı kararı ile alınan izinle yürütülmüştür.*

Kaynakça / References

- Akkoyunlu, B., Altun, A. ve Yılmaz Soylu, M. (2008). *Öğretim tasarımı*. Ankara: Maya Akademi.
- Altın, Z. (2020). Covid-19 pandemisinde yaşlılar. *Tepecik Eğitim ve Araştırma Hastanesi Dergisi*, 30, 49-57. <https://jag.journalagent.com/terh/pdfs/TERH-93723-REVIEW-ALTIN.pdf> adresinden elde edildi.
- Avrupa Birliği Resmî Gazetesi. (2018). *Hayat boyu öğrenme için anahtar yetkinliklere ilişkin konsey tavsiye kararı 2018/C 189/01*, 22 Mayıs 2018. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN) adresinden elde edildi.
- Bardoel, J., & D'Haenens, L. (2008). Reinventing public service broadcasting in Europe: Prospects, promises and problems. *Media, Culture and Society*, 30(3), 337-355. doi: 10.1177/0163443708088791
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a digital age*. Vancouver, BC: Tony Bates Associates Ltd.
- Beal, C. (2006) Loneliness in older women: a review of the literature. *Issues in Mental Health Nursing*, 27(7), 795-813.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The cognitive domain* (Handbook I). New York, NY: David McKay Co Inc.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer Science & Business Media.
- Buz, S. (2015). Yaşlı bireylere yönelik yaş ayrımcılığı. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 14(53), 268-278. doi:10.17755/esosder.89453
- Carretero, S., Vuorikari, R., & Punie, Y. (2017). *DigComp 2.1: The digital competence framework for citizens with eight proficiency levels and examples of use*. Eur 28558 En. doi: 10.2760/38842
- Çubukcu, A. ve Bayzan, Ş. (2013). Türkiye’de dijital vatandaşlık algısı ve bu algıyı internetin bilinçli, güvenli ve etkin kullanımı ile artırma yöntemleri. *Middle Eastern & African Journal of Educational Research*, 5, 148-174. https://www.researchgate.net/publication/348158490_Turkiye'de_Dijital_Vatandaslik_Algisi_ve_Bu_Algiyi_Internetin_Bilincli_Guvenli_ve_Etkin_Kullanimi_Ile_Artirma_Yontemleri adresinden elde edildi.
- Design-Based Research Collective. (2003). Design based research: An emerging paradigm for educational inquiry. *Educational Researcher*, 32(1), 5-8.
- Efe, A. ve Aydemir, M. (2015). Yaşlı kadın olmak: Psiko-sosyolojik kuramlar çerçevesinde yaşlılık ve kadın-İsparta Huzurevi örneği. *Süleyman Demirel Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 34, 193-223. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sduifd/issue/48319/611717> adresinden elde edildi.
- Fer, S. (2009). *Öğretim tasarımı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Görgün-Baran, A., Koçak-Kurt, Ş. ve Serdar-Tekeli, E. (2017). Yaşlıların dijital teknolojileri kullanım düzeyleri üzerine bir araştırma. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 45, 1-24. <https://doaj.org/article/1dcbc09e425a420b9d547a5ffd7b1877> adresinden elde edildi.
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). What is instructional design? In R. A. Raiser & J. V. Dempsey (Eds.), *Trends and issues in instructional design and technology* (16-25). New Jersey, NJ: Pearson Education.
- Gül, M., Kamalı Arslantaş, T., Yasan, N., Yurdagül, C. ve Yıldırım, Z. (2018). Görme engelli bireylerin yabancı dil kelime bilgilerinin geliştirilmesi: Tasarım tabanlı araştırma yaklaşımı. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(4), 2071-2090. doi: 10.17240/aibuefd.2018.18.41844-504900
- Khreisat, L. (2009). The Under-representation of women in information technology and computing in the Middle East: A perspective from Jordan. *Technology in Society*, 31(3), 287-294. doi: 10.1016/j.techsoc.2009.06.006
- Knowles, M. (1996). Adult learning. In R. L. Craig (Ed.), *ASTD Training & Development Handbook: A guide to human resource development* (4th ed.) (pp. 253-265). New York, NY: McGraw Hill.
- Minkler, M., & Stone, R. (1985) The feminization of poverty and older women. *The Gerontologist*, 25(4), 351-357. doi: 10.1093/geront/25.4.351
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2008). *Digital citizenship - The Internet, society and participation*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
- Ocak, M. A. (2011). Öğretim tasarımı modelleri. Ocak, M. A. (Ed.), *Öğretim tasarımı - kuramlar, modeller ve uygulamalar* (44-60) Ankara: Anı Yayıncılık.

- Özdemir, E. ve Mert Uyangör, S. (2011). Matematik eğitimi için bir öğretim tasarımı modeli. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 6(2). <https://dergipark.org.tr/download/article-file/185593> adresinden elde edildi.
- Reigeluth, C. M. (1999). *Instructional design theories and models* (Vol. 2). London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (1999). *Instructional design*. New York, NY: John Wiley & Sons Inc.
- Svihla, V. (2014). Advances in design-based research. *Frontline Learning Research*, 6, 35-45.
- Tezcan, F. ve Duman, A. (2014). Muğla Halk Eğitimi Merkezi kurslarına katılan yetişkin öğrenenlerin güdüsel yönelimleri. *e-International Journal of Educational Research*, 5(3), 1-18. <https://dspace.ankara.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12575/34558> adresinden elde edildi.
- Thomas, S. N. (2018). Promoting digital citizenship in first-year students: Framing information literacy as a tool to help peers. *College and Undergraduate Libraries*, 25(1), 52-64. doi: 10.1080/10691316.2017.1329675
- Vroman, K. G., Arthanat, S., & Lysack, C. (2015) Who over 65 is online? Older adults' dispositions toward information communication technology. *Computers in Human Behavior*, 43(1), 156-166. doi:10.1016/j.chb.2014.10.018
- Wiphasith, H., Narumol, R., & Sumalee, C. (2016). The design of the contents of an e-learning for teaching M.5 English language using ADDIE model. *International Journal of Information and Education Technology*, 6(2), 127-131. doi: 10.7763/IJET.2016.V6.671
- Yalçınkaya, B. ve Cibaroğlu, M. O. (2019). Dijital vatandaşlık algısının incelenmesi: Ampirik bir değerlendirme. *Business & Management Studies: An International Journal*, 7(4), 1188-1208. doi: 10.15295/bmij.v7i4.1140

Ek A

Vatandaşlar İçin Dijital Yetkinlik Çerçevesinde Yetkinlik Alanları ve Altında Sınıflandırılan Yetkinlikler (Carretero, Vuorikari ve Punie 2017, s. 11)

A. Bilgi ve Veri Okuryazarlığı

1. Veri, enformasyon ve dijital içeriğe göz gezdirme, arama ve filtreleme
Enformasyon ihtiyacını ifade etmek; dijital ortamda veri, enformasyon ve içerik aramak, erişmek ve gezinmek; bireysel arama stratejileri oluşturmak ve güncellemek.
2. Veri, enformasyon ve dijital içeriği değerlendirme
Veri, enformasyon ve içerik kaynaklarının inanılabilirliğini ve güvenilirliğini çözümlmek, karşılaştırmak ve eleştirel gözle değerlendirmek.
3. Veri, enformasyon ve dijital içeriği yönetme
Dijital ortamlardaki veri, enformasyon ve içeriği sınıflandırmak, depolamak ve geri çağırmak; yapılandırılmış bir ortamda düzenlemek ve işlemek.

B. İletişim ve İşbirliği

1. Dijital teknolojiler yoluyla etkileşim kurma
Farklı dijital teknolojilerle etkileşim kurmak ve belirli bir durum için uygun dijital iletişim yollarını anlayabilmek.
2. Dijital teknolojiler yoluyla bilgi ve içerik paylaşmak
Uygun dijital teknolojiler kullanarak diğerleriyle veri, enformasyon ve dijital içerik paylaşmak; atıf ve referans uygulamalarını bilmek.
3. Dijital teknolojiler yoluyla vatandaşlık ifa etme
Kamuya ve özel sektöre ait dijital hizmetleri kullanarak topluma katılım sağlamak; uygun dijital teknolojiler yoluyla katılımcı vatandaşlık ve kendini güçlendirme fırsatları aramak.
4. Dijital teknolojiler yoluyla iş birliği yapma
Dijital araç ve teknolojileri iş birliğine dayalı süreçler ile kaynak ve bilginin ortak olarak yapılandırılması ve oluşturulmasında kullanmak.
5. Dijital etiket
Dijital teknolojileri kullanırken ve dijital ortamlarda etkileşim kurarken gerekli davranış normlarının farkında olmak; iletişim stratejilerini belirli bir dinleyici kitlesine uyarlamak ve dijital ortamlardaki kültürel ve nesnel çeşitliliğin farkında olmak.
6. Dijital kimliğin yönetimi
Bir veya birden fazla dijital kimlik oluşturmak ve yönetmek; dijital kimliğin itibarını korumak; farklı dijital araçlar, ortamlar ve hizmetler yoluyla üretilen verileri yönetmek.

C. Dijital İçerik Geliştirme

1. Dijital içerik geliştirme
Farklı biçimlerde (veri, metin, çoklu ortam, vb.) içerik geliştirmek; var olan bir içeriği düzenleyip iyileştirmek; dijital yollarla kendini ifade edebilmek.
2. Dijital içeriği yeniden işleme
Yeni enformasyonu ve içeriği değiştirmek, iyileştirmek ve var olan bir bilgi alanına bütünleştirerek yeni, orijinal ve geçerli bir içerik ve bilgi yaratmak.
3. Telif ve lisanslar
Telif ve lisans kurallarının dijital enformasyon ve içerik için nasıl uygulandığını anlamak.
4. Programlama
Belirli bir problemi çözmek veya bir görevi yerine getirmek amacıyla bir bilişim sistemi için bir dizi anlaşılabilir talimatlar dizisi planlamak ve geliştirmek.

D. Güvenlik

1. Cihazların güvenliği ve korunması

Cihazları ve verileri korumak; dijital ortamlardaki risk ve tehditleri anlamak; güvenlik önlemlerini bilmek; gizlilik ve güvenlik konusunda dikkatli olmak.

2. Kişisel verilerin ve gizliliği korunması

Dijital ortamlarda kişisel verileri ve gizliliği korumak; kişisel olarak tanımlanabilir bilgiler paylaşırken kendini ve diğerlerini tehlikeden (sahtekârlık) koruyabilmek; dijital hizmetlerde kişisel verilerin nasıl kullanıldığını gösteren bir “Gizlilik Politikası” olduğunu anlamak.

3. Sağlık ve refahın korunması

Dijital teknolojilerin kullanımının fiziksel ve psikolojik refah üzerindeki olası olumsuz etkilerin farkında olmak ve oluşabilecek sağlık risklerinden kaçınmak; kendini ve diğerlerini dijital ortamlardaki olası tehlikelerden (siber zorbalık gibi) korumak; dijital teknolojilerin sosyal refah ve bütünleşme açısından önemini kavramak.

4. Çevrenin korunması

Dijital teknolojilerin ve teknoloji kullanımının çevresel etkileri hakkında bilgi sahibi olmak.

E. Problem Çözme

1. Teknik problemlerin çözülmesi

Cihazları ve dijital ortamları kullanırken oluşan teknik problemleri tanımlamak ve çözmek (arıza giderme düzeyinden daha karmaşık problemlerin çözülmesine kadar).

2. İhtiyaçların ve teknolojik çözümlerin belirlenmesi

İhtiyaç ve problemleri belirlemek, ihtiyaçların giderilmesi ve problemlerin çözümü için doğru dijital araçları ve teknolojik çözümleri tanımlamak, değerlendirmek, seçmek ve kullanmak; dijital ortamları kişisel ihtiyaçlara uygun olarak bireyselleştirebilmek (erişilebilirlik gibi).

3. Dijital teknolojilerin yaratıcı bir şekilde kullanılması

Dijital araç ve teknolojileri bilgi üretimi ve süreç/ürün inovasyonu için kullanmak; dijital ortamlardaki kavramsal problemleri ve problem durumlarını anlamak ve çözümlenmek amacıyla bilişsel süreçlerde yer almak.



4. Dijital yetkinlik farklarının belirlenmesi

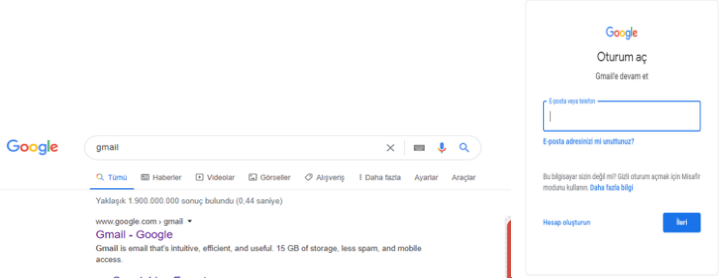
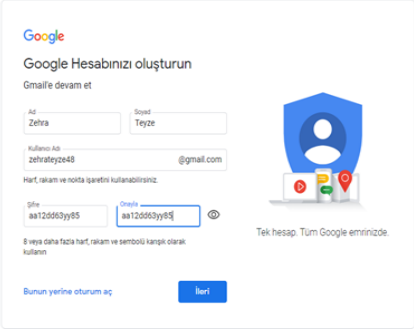
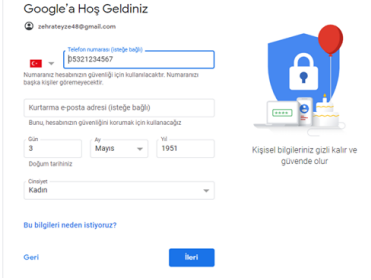
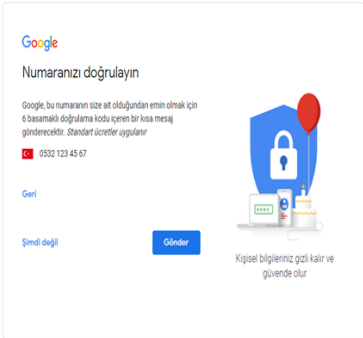
Dijital yetkinliğin geliştirilmesi veya güncellenmesi gerektiğini anlamak; başkalarının dijital yetkinliğinin geliştirilmesine destek olabilmek; kendini geliştirme fırsatlarını aramak ve dijital evrim konusunda kendini güncel tutmak.

EK B

Örnek Senaryo Kartı

Eğitimin Adı:	E-Posta Hesabı Oluşturma
----------------------	--------------------------

ATGUD Öğretim Tasarım Modeli	İş/İşlem	Açıklamalar
Analiz	Öğrenme Alanı	İletişim ve İşbirliği
	Eğitimin Hedefleri/ Kazanımlar	<p>Ana Kazanım: Dijital teknolojileri kullanabilmek için gerekli olan e-posta hesabı açabilmek. Sosyal refah ve sosyal içerme için dijital teknolojilerin farkında olma.</p> <p>Uyarlanmış Kazanım: Sosyal medya kullanabilmek için gerekli olan e-posta adresini açabilmek.</p>
Tasarım	Eğitimin Süresi:	5-7 Dakika
	Eğitimin Hedef Kitle	Muğla'da Yaşayan 65 Yaş Üstü Kadınlar
Geliştirme	Eğitimin İçeriği	<p>Öğrenme Senaryosu: Sosyal medya hesabı açmak için önce bir e-posta adresi almak gerektiğinin öğrenilmesi.</p> <p>Katılımcılar kendi başına: Sosyal medya üzerinden yakınlarıyla iletişim kurmak için gerekli olan e-posta hesabını oluşturabilecek.</p>
	Öğrenme Ortamının Hazırlanması	Katılımcıların proje için hazırlanmış YouTube kanalını ziyaret ederek eğitim videosunu izlemesi.
Uygulama	Eğitimde Kullanılan Strateji-Yöntem-Teknikler	<p>Harmanlanmış Öğrenme</p> <p>Uzaktan Eğitim</p> <p>Kendi kendine öğrenme (video izleme yolu ile)</p> <p>Gösteri</p>
	Öğrenme Etkinlikleri	<p>Öğrenme Senaryosunun Gerçekleştirilmesi, Uygulanması ve Değerlendirilmesi</p> <p>Öğrenme Senaryosu: Zehra teyze 69 yaşındadır. Başka şehirlerde yaşayan çocukları ve akrabaları ile iletişim kurabilmek için bir sosyal medya hesabı açmak ister. Ancak bu konuda ona yardımcı olacak kimse yoktur. Zehra teyze sosyal medya hesabı açmak için Facebook/Instagram uygulamalarını açar. Ancak kayıt olabilmesi için öncelikle bir e-posta adresi olması gerektiğini anlar. Arama motoruna "Gmail" yazar ve en üstteki internet sayfasını açar. Karşısına çıkan ekranda "hesap oluşturun butonuna tıklar. Daha sonra kayıt için gerekli olan isim, soy isim bilgilerini girer ve kendine bir e-posta kullanıcı adı belirler. Son olarak hesabının şifresini belirleyip teyit eder. Zehra teyzenin artık bir e-posta hesabı vardır. Hesabının güvenliği için gerekli olan telefon numarasını karşısına çıkan bir sonraki ekrandaki yerine yazar. İleri butonuna tıkladığında karşısına telefon numarasını doğrulama ekranı çıkar. Gönder butonuna tıklar ve cep telefonuna gelen kodu gerekli yere yazarak işlemi tamamlar.</p> <div style="text-align: center;">   </div> <p>Arama motoruna "gmail" yazar, en üstteki internet sitesine tıklar.</p>

		 <p>Açılan sayfada “hesap oluşturun” butonuna basar.</p>  <p>Karşısına gelen ekranda kendisinden istenen bilgileri doldurur ve ileri butonuna basar.</p>  <p>Bir sonraki ekran isteğe bağlı olarak telefon numarası istemektedir. Zehra teyze şifresini unutmaya ihtimaline karşı hesabını güvende tutmak için telefon numarasını yazar ve ileri butonuna basar.</p>  <p>Bu kez karşısına gelen ekran telefonuna gönderilecek bir doğrulama kodu ile ilgilidir. Gönder butonuna tıklayan Zehra teyze, cep telefonuna gelen kodu gerekli yere yazar ve işlem tamamlanır.</p>
Değerlendirme	Ölçme ve Değerlendirme	<p>Biçimlendirici değerlendirme: Edpuzzle uygulaması ile video içerisine soru eklenerek katılımcıların öğrenme eksik ve yanlışlarını tespit edilecektir.</p>