

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

"SECOND LIFE" ORTAMINDA TASARLANAN YABANCI DİL
EĞİTİMİ: ÖĞRETMEN-ÖĞRENCİ VE ORTAM ETKİLEŞİMİ

ÇİĞDEM BEZİR

İzmir

2012

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

"SECOND LIFE" ORTAMINDA TASARLANAN YABANCI DİL
EĞİTİMİ: ÖĞRETMEN-ÖĞRENCİ VE ORTAM ETKİLEŞİMİ

ÇİĞDEM BEZİR

Danışman

Yrd. Doç. Dr. Bahar BARAN

İzmir
2012

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum ““Second Life” Ortamında Tasarlanan Yabancı Dil Eğitimi: Öğretmen-Öğrenci-Ortam Etkileşimi’ adlı çalışmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynak dizininde gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yaparak yararlanmış olduğumu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Çiğdem BEZİR

20/06/ 2012

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne

İşbu çalışma, jürimiz tarafından Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı tarafından Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Programında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Yrd. Doç. Dr. Bahar BARAN



Üye : Doç. Dr. Ercan AKPINAR



Üye : Yrd. Doç. Dr. İlyas YAZAR



Onay

Yukarıda imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

20/06/2012



Prof. Dr. h. c. İbrahim ATALAY
Enstitü Müdürü

T.C
YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
ULUSAL TEZ MERKEZİ
TEZ VERİ GİRİŞİ VE YAYIMLAMA İZİN FORMU

Referans No	433709
Yazar Adı / Soyadı	Çiğdem Bezir
Uyruğu / T.C.Kimlik No	T.C. 11860363198
Telefon / Cep Telefonu	5054066024
e-Posta	cigdembezir@hotmail.com
Tezin Dili	Türkçe
Tezin Özgün Adı	"Second Life" ortamında tasarlanan yabancı dil eğitimi: Öğretmen-öğrenci ve ortam etkileşimi
Tezin Tercümesi	Foreign language education in the "Second Life" : Student – teacher and context interaction
Konu Başlıkları	Eğitim ve Öğretim
Üniversite	Dokuz Eylül Üniversitesi
Enstitü / Hastane	Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Bölüm	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Bölümü
Anabilim Dalı	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı
Bilim Dalı / Bölüm	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği Bilim Dalı
Tez Türü	Yüksek Lisans
Yılı	2012
Sayfa	205
Tez Danışmanları	Yrd. Doç. Dr. Bahar Baran
Dizin Terimleri	Öğretim teknolojileri=Instructional technologies Yabancı dil eğitimi=Foreign language education Second Life=Second Life Sanal öğrenme ortamları=Virtual learning environments Elektronik öğrenme=Electronic learning
Önerilen Dizin Terimleri	Üç boyutlu sanal ortam=Three dimensional virtual environment Çok kullanıcı sanal ortam=Multi-user virtual environment
Yayımlama İzni	☐ Tezimin yayımlanmasına izin veriyorum ☒ Ertelenmesini istiyorum [1 Yıl]

b. Tezimin Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi tarafından çoğaltılması veya yayımının 24.06.2013 tarihine kadar ertelenmesini talep ediyorum. Bu tarihten sonra tezimin, internet dahil olmak üzere her türlü ortamda çoğaltılması, ödünç verilmesi, dağıtımı ve yayımı için, tezimle ilgili fikri mülkiyet haklarım saklı kalmak üzere hiçbir ücret (royalty) talep etmeksizin izin verdiğimi beyan ederim.
NOT: (Ertelme süresi formun imzalandığı tarihten itibaren en fazla 3 (üç) yıldır.)

10.07.2012
İmza: 

ÖNSÖZ

Günümüzde, teknolojiadaki hızlı gelişmeler önümüze yepyeni kapıların açılmasını sağlamaktadır. Bu yenilikler yaşantımızı dolayısıyla bakış açımızı, düşünce yapımızı değiştirmektedir. Bu değişime eğitim sistemimizi de dahil etmeyi ve zamanın gerisinde kalmamayı hedeflemek eğitimcilerin en önemli görevi olmalıdır. Bu çalışmada; sürekli değişen ve yenilenen internet teknolojisinin yeniliklerinden biri olan üç boyutlu sanal ortamların eğitim alanına getirebileceği yenilikleri, avantajları, dezavantajları ele alan ve Second Life ortamındaki öğrenci, öğretmen ve ortam etkileşimini etkileyen faktörlerin araştırıldığı bir yüksek lisans tez çalışması sunulmuştur.

Bu çalışmanın ortaya çıkmasında bana yardımcı olan, her aşamasında yanımda olan, deneyimleriyle yolumu aydınlatan ve benim ufkumu genişleten sevgili danışman hocam Yrd. Doç. Dr. Bahar BARAN'a şükranlarımı sunarım. Ayrıca desteğini ve anlayışını her zaman hissettiğim Doç. Dr. Ercan AKPINAR'a teşekkürü borç bilirim.

Tezimin uygulama aşamasında bana yardımcı olan arkadaşım Arş. Gör. Barış ÇUKURBAŞI'na ve Second Life ortamındaki alan tasarımı yapan Yunus Emre ÖZDOĞAN'a teşekkürlerimi sunarım.

Bu çalışmanın uygulama aşamasında İngilizce öğretmeni olarak görev alan, sabırlarına ve sorumluluk duygularına hayranlık duyduğum sevgili dostlarım Alper ÇIRPAR ve Nazlı KARASOY'a sevgilerimi ve şükranlarımı sunarım. Hayatımın her döneminde yanımda olan ve araştırma sürecinde de maddi manevi desteklerini esirgemeyen dostlarım Hüseyin ASLAN'a, Cüneyt ÇÖMEZ'e, Gökçe Çiçek GÜLEÇ'e, Ayça ÇEBİ'ye, Ümit TÜRKMEN'e ve Onur MERTER'e teşekkürlerimi sunarım. Yüksek lisans hayatım boyunca anlayışını ve desteğini benden esirgemeyen, okul müdürüm sayın Seyid Ali Özçiftçi'ye teşekkür ederim. Yetişmemde katkıları olan tüm hocalarıma da minnettar olduğumu ifade etmek isterim.

Son olarak tüm başarılarımın mimarı, görünmez kahramanları, hayatım boyunca bana koşulsuz güvenlerini ve sevgilerini esirgemeyen; babam Alaaddin BEZİR'e, annem Ayşe BEZİR'e ve kardeşim Çağdaş BEZİR'e sevgilerimi, saygılarımı ve şükranlarımı sunuyorum.

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	i
ÖNSÖZ.....	ii
İÇİNDEKİLER.....	v
TABLO LİSTESİ	vii
ŞEKİL LİSTESİ	viii
ÖZET	x
ABSTRACT	xi
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Amaç ve Önem.....	4
1.3. Problem cümlesi	7
1.4. Alt Problemler	7
1.5. Sayıtlar	8
1.6. Sınırlılıklar.....	8
1.7. Tanımlar	8
1.8. Kısaltmalar	8
2. İLGİLİ YAYIN VE ARAŞTIRMALAR	9
2.1. Sosyal Yapılandırmacılık Kuramı	9
2.1.1. Vygotsky'nin Yabancı Dil Öğrenimine Bakış Açısı	11
2.1.2. Vygotsky Teorisi'nin Sanal Ortamlara Yansıması	11
2.2. Çok Kullanıcılı Sanal Ortamlar	13
2.2.1. Second Life.....	14
2.2.2. Second Life ve E-öğrenme	15
2.2.3. Second Life'in Avantajları ve Dezavantajları	17
2.3. Yabancı Dil Öğretimi	18
2.4. Öğrenme Strateji, Yöntem ve Teknikleri	21
2.5. İlgili Yayın ve Araştırmalar	24
2.5.1. Dünya'da Second Life ortamındaki eğitim ile ilgili çalışmalar	24
2.5.2. Türkiye'de Second Life ortamındaki eğitim ile ilgili çalışmalar	26
3. YÖNTEM.....	29
3.1 Araştırma Modeli	29
3.2. Örneklem Seçimi.....	31
3.2.1 Araştırmanın Yapılacağı Ortaöğretim Okulunun ve Öğrencilerin Seçimi.....	31
3.3. Çalışma Grubu.....	32

3.4. Öğrenme Ortamının Tasarlanması	37
3.5. Geliştirilen Öğretimin Uygulanması	44
3.6. Veri Toplama Araçları.....	54
3.7. Veri Toplama Araçlarının Geçerlik ve Güvenirlikleri	57
3.8. Verilerin analizi	60
4. BULGULAR VE YORUMLAR	62
4.1. İnovasyon Etkinliği ile Sunum Yapma, Altı Şapkalı Düşünme Tekniği ile Tartışma Yapma ve Rol Oynama Yöntemi ile Diyalog Kurma Etkinlikleri Arasındaki Farklı Dinamikler	62
4.1.1. İnovasyon Etkinliği ile Sunum Yapma.....	62
Öğretmenin Rolü:.....	63
Öğrencinin Rolü.....	67
Sosyal Çevrenin Rolü	71
Second Life (Medya)'ın Rolü	74
Öğretimsel Yöntemin Rolü	79
4.1.2. Altı Şapkalı Düşünme Tekniği ile Tartışma Yapma.....	80
Öğretmenin Rolü:.....	81
Öğrencinin Rolü.....	89
Sosyal Çevrenin Rolü	93
Second Life (Medya)'ın Rolü:	97
Öğretimsel Yöntemin Rolü	103
4.1.3. Rol Oynama Yöntemi İle Diyalog Kurma.....	105
Öğretmenin Rolü:.....	106
Öğrencinin Rolü.....	111
Sosyal Çevrenin Rolü	115
Second Life (Medya)'ın Rolü	118
Öğretimsel Yöntemin Rolü	123
4.2. Second Life Ortamında Gerçekleştirilen Uygulamanın Olumsuz Yönleri.....	125
Second Life – Öğrenci Etkileşimi	126
İçerik – Öğrenci Etkileşimi	131
Öğrenci – Öğrenci Etkileşimi	133
Öğretmen – Öğrenci Etkileşimi	136
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	138
5.1. Second Life Ortamında İnovasyon Etkinliği ile Sunum Yapma	139
5.2. Second Life Ortamında Altı Şapkalı Düşünme Tekniği ile Tartışma Yapma	144
5.3. Second Life Ortamında Rol Oynama Yöntemi ile Diyalog Kurma	148
5.4. Second Life Ortamındaki İnovasyon Etkinliği ile Sunum Yapma, Altı Şapkalı Düşünme Tekniği ile Tartışma Yapma ve Rol Oynama Yöntemi ile Diyalog Kurma Etkinliklerinin Karşılaştırılması... ..	154
5.5. Second Life Ortamındaki Uygulamanın Olumsuz Yönleri	158
5.6. Öneriler.....	165
KAYNAKÇA	167
EKLER	184

TABLO LİSTESİ

Tablo 1: Katılımcı Bilgileri	33
Tablo 2: Öğrencilerle yapılan birinci görüşmeye ait bilgiler	54
Tablo 3: Öğrencilerle yapılan ikinci görüşmeye ait bilgiler.....	55
Tablo 4: Öğrencilerle yapılan üçüncü görüşmeye ait bilgiler	55
Tablo 5: Öğretmenle yapılan görüşmeye ait bilgiler.....	56
Tablo 6: Ekran kayıtlarına ait bilgiler	56
Tablo 7: İnovasyon etkinliği ile sunum yapma etkinliği ile ilgili kodlar	63
Tablo 8: Altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliği ile ilgili kodlar	81
Tablo 9: Rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliği ile ilgili kodlar.....	105
Tablo 10: Second Life ortamında gerçekleştirilen uygulamanın olumsuz yönleri.....	126
Tablo 11: Second Life ortamındaki üç etkinliğin birbiriyle karşılaştırılması	157

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1: Vygotsky- Yakınsal gelişim alanı teorisi.....	10
Şekil 2: Second Life ortamından bir görüntü.....	15
Şekil 3: Second Life’ın oryantasyon alanı	39
Şekil 4: Dördüncü hafta için tasarlanan sunum alanı.....	40
Şekil 5: Beşinci hafta için tasarlanan alan	41
Şekil 6: Rol oynama yöntemi için kullanılan çalışma alanı.....	42
Şekil 7: Aileden izin alma senaryosu için yapılan tasarım	42
Şekil 8: Araba kiralama senaryosu için yapılan tasarım	43
Şekil 9: Restoran senaryosu için yapılan tasarım.....	43
Şekil 10: Seyahat acentesi senaryosu için yapılan tasarım	44
Şekil 11: Second Life ortamındaki ilk tanışma haftası	46
Şekil 12: Second Life ortamında sunum yapılırken.....	47
Şekil 13: Öğrencilerin hazırladığı inovasyon ürünlerinden bir örnek.....	48
Şekil 14: Altı şapkalı düşünme tekniği ile ilgili yapılan etkinlik.....	49
Şekil 15: Second Life ortamındaki disko ortamı	50
Şekil 16: Rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliğinin uygulanması.....	51
Şekil 17: Aileden izin alma senaryosunu uygulanması	52
Şekil 18: Araba kiralama senaryosunun uygulanması	52
Şekil 19: Restoran senaryosunun uygulanması.....	53
Şekil 20: Seyahat acentesi senaryosunun uygulanması	53
Şekil 21: Veri analizinde izlenen şema	61

Şekil 22: Ekran kayıt görüntüsü (inovasyon ile sunum yapma etkinliği sonrası iletişim kurma)	71
Şekil 23: Ekran kayıt görüntüsü (altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliği sonrası iletişim kurma).	93
Şekil 24: Ekran kayıt görüntüsü (rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliği sonrası iletişim kurma)	114
Şekil 25: İnovasyon etkinliğiyle sunum yapma ile ilgili şema	143
Şekil 26: Altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma ile ilgili şema	147
Şekil 27: Rol oynama yöntemi ile diyalog kurma ile ilgili şema.....	153
Şekil 28: Second Life ortamında gerçekleştirilen uygulamanın olumsuz yönleri	164

ÖZET

Bu çalışma üç boyutlu sanal ortamlardan biri olan “Second Life” ortamında farklı öğretimsel yöntemler kullanılarak düzenlenen yabancı dil eğitiminde öğrenci, öğretmen ve ortam etkileşimine etki eden faktörleri ortaya çıkarmayı amaçlamıştır. Araştırmanın öğrenci boyutunda katılımcılarını, 2010-2011 eğitim-öğretim yılının güz yarısında iki farklı orta öğretim okulunda 10. sınıfına devam eden toplam 12 öğrenci oluşturmuştur. Bu öğrenciler, gönüllü öğrenciler arasından İngilizce dersi notları ve İngilizce ders öğretmenlerinin görüşleri alınarak belirlenmiştir. Araştırmanın öğretmen boyutunda katılımcılarını ise öğrencilerin daha önceden tanımadıkları iki İngilizce öğretmeni oluşturmuştur. Bu öğretmenlerin ortamdaki rolleri ise öğrencilere rehberlik etmek ve etkinliklerin uygulanmasını sağlamaktır.

Çalışmanın yapısı gereği nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması benimsenmiştir. Öğrencilerin, İngilizce konuşmalarına yönelik üç farklı öğretimsel yöntem kullanılmıştır; inovasyon ile sunum yapma, altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma ve rol oynama yöntemi ile diyalog kurma. Second Life ortamında bu yöntemlerin kullanılmasıyla yürütülen etkinliklerde öğrenci, öğretmen, sosyal ortam ve Second Life (medya) etkileşimini ortaya çıkartmak için öğrencilerle belli aralıklarla üç tane, öğretmenlerle ise çalışmanın sonunda bir yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Veri toplama araçları olarak görüşme, Second Life ekran kayıtları ve gözlem formları kullanılmıştır. Görüşmeler bilgisayar ortamında dijital hale getirildikten sonra, tüm veriler içerik analizi yöntemi ile çözümlenmiş ve uygun tablolar ile şemalar oluşturularak yorumlanmıştır.

Araştırma bulgularına göre; farklı öğretimsel yöntemler kullanılarak Second Life sanal ortamında düzenlenen yabancı dil eğitiminin öğrencilerin sosyal ortam içinde akranlarından öğrenmelerine, yabancı dil konuşma deneyimi yaşayıp kendilerine güvenlerinin ve öz-yeterlilik seviyelerinin artmasına ve toplum baskısından kurtulmalarına yarar sağladığı ortaya çıkmıştır. Ayrıca, Second Life sanal ortamı üç boyutlu gerçeğe yakın tasarımı ile öğrencilerin ilgilerini ve derse karşı motivasyonlarını arttırırken, avatarlar ile temsil edilme olanağı sayesinde ise öğrenciler arasındaki iletişimin etkili olmasını sağlamıştır. Bunun yanı sıra Second Life öğretim ortamında gerçekleşen araştırmada ortaya çıkan sınırlılıklar ayrıntılı olarak ele alınmış ve bu konuyla ilgili çalışma yapmayı düşünen araştırmacılara önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Üç Boyutlu Sanal Ortam, Second Life, Yabancı Dil Eğitimi, E-öğrenme, İngilizce Öğretimi, Öğretim Teknolojileri.

ABSTRACT

The current study aims to determine factors affecting the interaction between student, teacher and environment which occurs in Second Life, one of the 3D virtual environments, used for foreign language education by employing three teaching methods. The sample is composed of 12 students attending 10th grade in two different secondary schools in the first term of the 2011-2012 academic year and 2 teachers of English to whom the students are not familiar at all. The participant students were chosen among the volunteers by considering the English course grades and teachers' opinions. The role of the teachers in this educational environment is to guide the students and apply the activities.

Because of the nature of the study, case study which is one of the qualitative research methods is adopted. Three different teaching methods were employed for improving English speaking skills of the students. These methods are as follows: making a presentation using innovation, making a discussion using Six Thinking Hats and making dialogues using role-play. During the activities used in these methods, three semi-structured interviews were applied to the students periodically in order to reveal the interaction which occurred between the student and teacher in social environment and in Second Life (media) and a semi-structured interview was employed with the teachers at the end of the study. Therefore, data was collected via interviews, Second Life screen records and survey forms. After the interviews were digitalized, all data were analyzed by using content-analysis method and interpreted by appropriate tables and schemes.

The results indicated that Second Life virtual media contributed to students' peer learning in a social environment organized for foreign language education in such a virtual environment, increasing their self-confidence and self-sufficiency owing to the the real experience of speaking a foreign language and helped them to get rid of social oppression. Besides, the Second Life virtual media with its real-like 3D design promoted interest and motivation of the students in course. At the end of the study, the limitations occurring during the study in Second Life teaching media are presented in detail and some suggestions are introduced for researchers who wish to study on this issue.

Key Words: Three-Dimensional Virtual Environments, Second Life, Foreign Language Education, E-learning, English, Instructional Technology.

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Yeni yüzyılda toplumlar hızla sanayi toplumundan bilgi toplumuna geçiş yapmaktadır. Bilgi ve telekomünikasyon teknolojilerinde ileri olan ülkeler dünyanın ekonomisine yön vermektedirler. Ülkeler sanayi dönemindeki gibi ürün alıp satmak yerine artık teknoloji alıp satmaktadır. Teknolojik gelişmeler elbette ki toplumların eğitim sistemini de değiştirmektedir. Çünkü bilgi toplumunun ihtiyaç duyduğu eleman, sanayi toplumundan çok farklıdır. Bilgi toplumunun eğitim sistemi, sanayi toplumundaki gibi edilgen öğrenen değil, aktif öğrenen öğrenciler yetiştirmek zorundadır. Bunun için öğrenciler bilgiye ulaşma yollarını bilmeli, doğru bilgi ile yanlış bilginin ayrımını kendisi yapabilmeli, kendi bilgilerini yapılandırmalı ve yeniliklere açık olmalıdır. Bilgi toplumunda bilgiye erişim hızı bilginin kendisi kadar önemlidir, zamanında ulaşılmamış bir bilginin hiçbir anlamı yoktur (Kanoğlu, 1995).

“İstenildiği zaman ve istenildiği yerden” eğitim almaya imkan sağlaması açısından yeni bilgi toplumunun doğrudan ya da destekleyici nitelikteki eğitim şekli e-öğrenme olarak karşımıza çıkmaktadır. E-öğrenmenin gerçek gücü, bilgi toplumunun ihtiyacı olan doğru bilginin, doğru kişilere, doğru zamanda ve doğru mekanda” verilebilmesinden gelmektedir (Bielawski & Metcalf, 2003). E-öğrenme; bilgi ve öğretimin güncellenmesi, depolanması, geri çağırılması, dağıtımı ve paylaşılmasına olanak sağlayacak biçimde bir ağ yapısındadır (Rosenberg, 2001). E-öğrenme sistemleri zaman ve mekandan bağımsız bir şekilde öğrenme imkanı tanınmasıyla sınırsız ve süresiz eğitim imkanı sunar (Tanrıverdi, 2011). E-öğrenme; geleneksel eğitimdeki gibi tek yönlü duyulara hitap etmekten öte ses, renk, grafik, animasyon gibi çok yönlü, görsel ve işitsel duyulara hitap eden ve etkileşim sağlayan uygulamalarla eğitimin etkililiğini arttırır (Clark

& Mayer, 2011). E-Öğrenme, öğrenci merkezlidir. Öğrenci konuyu öğrenene kadar, konu üzerinde çalışabilir. Zaman sorunu yoktur, herkes kendi hızında öğrenebilir (Cynthia, 2002). Fakat e-öğrenme ortamlarının zayıf yönleri de bulunmaktadır. Kendi kendine çalışma alışkanlığı olmayan ve bu yeteneğini geliştirememiş öğrenciler için e-öğrenme ortamları sınırlılık oluşturabilir. Öğrencilerin sosyalleşmelerinin sınırlandırılmasına ve iletişim sorunlarının ortaya çıkmasına neden olabilir (Rusman, Bruggen, Cörvers, Sloep & Koper, 2009). Bazı e-öğrenme uygulamaları zayıf eğitsel ve görsel tasarıma sahip olabilmektedir. Eğitim Teknolojilerinin günden güne gelişmesi ile e-öğrenmedeki bu eksiklikler giderilmektedir. Alkan (1998)'a göre, eğitim teknolojisi, eğitim bilimleri ile eğitim uygulamaları arasında işlevsel bütünlük sağlayan bir disiplindir. İçinde bulunduğumuz bilişim çağında eğitimde, bilim ve teknoloji ortak bir önem kazanmaktadır. Bilim ve teknolojideki gelişmeler eğitimde de yeni e-öğrenme sistemlerinin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Günümüzde üç boyutlu sanal ortamların kullanıldığı e-öğrenme ortamlarına geçiş başlamıştır (Dickey, 2005). Öğrenenlerin kendilerine ait avatar edinebildiği, bu avatarla dolaşp ortamdaki nesnelerle ve diğer katılımcılarla etkileşime girebildiği çok kullanıcı sanal ortamların eğitimde kullanılması giderek popüler olmaktadır (Clark & Mayer, 2011). Üç boyutlu sanal ortamlarda bulunan güçlü görsel ortam, sosyal iletişimdeki gerçeklik hissi uyandıran yapısı ile diğer internet üzerinden yapılan e-öğrenme sistemlerinin yetersizliklerine alternatif olabilmektedir (Mennecke, Triplett, Hassall, Conde & Heer, 2011). Son zamanlarda, eğitim araştırmacıları ve uygulamacıları çok kullanıcı sanal ortamların öğretimi destekleyici şekilde kullanılmasına önem vermektedirler (Wang, Song, Xia, & Yan, 2009). Second Life (<http://secondlife.com>), ActiveWorlds (<http://www.activeworlds.com>), ve There (<http://www.there.com>) gibi ortamlar çok kullanıcı sanal ortamların günümüzdeki popüler örneklerindendir (Tüzün, 2009).

Bu araştırmada kullanılan Second Life (SL) ortamı; bugün birçok sanal sınıfı, dil okulunu, çeşitli sanal üniversite kampüslerini içinde barındırmaktadır. Second Life son zamanlarda eğitim alanında kullanılan en iyi hazırlanmış ve en popüler çok kullanıcı sanal dünya platformlarından birisidir (Warburton, 2009). Second Life'taki 3D efektleri sosyal etkileşimi ve iletişimi arttırmaktadır. Second Life ortamında öğrenciler, sanal benlikleri sayesinde, eğitimciyle, diğer öğrenenlerle ve ortamla etkileşim içine girebilir; sosyal, ekonomik ve politik kısıtlamaların ortadan kalktığı çok kültürlü eğitim ortamlarını deneyimleyebilirler (Canbek Göksel, 2009).

Second Life'in eğitim açısından potansiyeli tam olarak araştırılıp ortaya konulmamıştır (Hundsberger, 2009). Second Life ortamına 2003 yılından beri web üzerinden ulaşılabilmesine rağmen bu platformun eğitim açısından kullanımı son yıllarda araştırmacıların ilgisini çekmektedir. Yurt dışında Second Life üzerine yapılan çalışmaların çoğu üniversite öğrencilerine yöneliktir (Freitas, Rebolledo-Mendez, Liarokapis, Magoulas, & Poulouvassilis, 2010). Üniversiteler Second Life ortamında kampüs kurarak uzaktan eğitim ile ders verme deneyimi yaşamaları araştırmaların genel olarak üniversite öğrencilerine yönelik olmasına sebep olmuştur (Kemp, Livingstone & Bloomfield, 2009; Bell, 2009; Esteves, Fonseca, Morgado, & Martins, 2011). Bu araştırmalar Second Life üzerinde; dil eğitimi, bilgi yönetim sistemleri, sanal kütüphaneler, sanal müzeler, tıp eğitimi, sosyal bilimler eğitimi, fizik, kimya eğitimi, bilgisayar ve programlama eğitimi, oryantasyon eğitimleri, turizm otelcilik, pazarlama eğitimleri olarak çeşitli dallarda karşımıza çıkabilmektedir (Wheeler, 2009; Andreas, Tsiatsos, Terzidou, & Pomportsis, 2010; Charles, Charles, McNeill, Bustard, & Black, 2011; Rogers, 2011) Second Life ortamında yaşam boyu öğrenme ile ilgili yetişkin kişilere de kurslar düzenlenmekte hatta sertifikalar verilebilmektedir (Broadribb & Carter, 2009). Bunların dışında az sayıda da olsa lise öğrencilerinin dil öğretimine ve sosyal bilimler öğretimine dair çalışmalarda bulunmaktadır (Hew & Cheung, 2010; Rushby, 2011). Yapılan bu araştırmalar genellikle Second Life'in gerçeğe yakın tasarımı ile uzaktan eğitim ortamlarına getirdiği yenilikler ve sanal ortamda verilen eğitimin öğrenci başarısına ve ilgisine yönelik durumunu ortaya koymaya yönelik nicel çalışmalardır (Schiller, 2009; Wagner & Ip, 2009). Bunun yanı sıra, sınırlı sayıda da olsa Second Life ortamındaki avatar davranışlarını inceleyen, çok kullanıcıli sanal ortamları ekonomik, sosyal ve kültürel açıdan bakan nitel çalışmalara da rastlanmaktadır (Herold, 2009; Freitas & Veletsianos, 2010). Bu çalışmaların sonuçları göz önüne alınarak örneklem olarak üzerinde daha az çalışılmış olan lise öğrencilerinin, Second Life ortamındaki yabancı dil içeriği ve sosyal ortamla etkileşiminin incelenmesine karar verilmiştir.

Türkiye'de Second Life kullanımına yönelik çalışmalar yaklaşık son beş senedir yapılmaktadır. Fakat bu araştırmaların sayısı yeterli değildir. Türkiye'de yapılan çalışmalarda dünya genelinde olduğu gibi üniversite öğrencilerine ve Second Life kullanıcılarına yönelik olarak ortaya çıkmıştır. Türkiye'de Second Life üzerine yapılan çalışmalar, oryantasyon eğitimi, uzaktan eğitimde danışmanlık hizmeti, Second Life kullanıcılarının davranışlarına yönelik çalışmalarla sınırlı kalmaktadır. Türkiye'de yabancı dil eğitimine destek sağlamak için Second Life ortamının kullanıldığı bir çalışmaya ulaşılammıştır. Bunun yanı sıra Ortadoğu Teknik Üniversitesi'nin

Second Life’ta kampüs kurma çalışmaları devam etmekte, bazı dersler sanal ortamlar da desteklenmektedir (Bulu & İşler, 2011). Yapılan yazın taramasında Türkiye’de Second Life ortamında orta öğretim ve ilköğretim öğrencilerine yönelik hiçbir çalışma bulunmamıştır. Ayrıca yapılan çalışmalar öğrencilerin Second Life ortamına uyumlarını ve memnuniyetlerini ortaya koymaya yönelik nicel araştırmalardır. Bunun yanı sıra Second Life ortamında ders veren eğitimcilerin görüşlerinin yer aldığı nitel araştırmalar da bulunmaktadır (Canbek Göksel, 2009).

Neticede, yapılan alan yazın taramasında Dünya genelinde birçok üniversite öğrencisi üzerinde Second Life ile ilgili çalışma yapılmasına rağmen, ortaöğretim öğrencilerinin bu ortamdaki öğretimsel durumlarını araştıran çalışmalar yok denecek kadar azdır ayrıca bu konuyla ilgili Türkiye’de yapılmış olan hiçbir çalışmaya rastlanmamıştır. Bizim çalışmamızın, dünyanın birçok ülkesinde yabancı dil öğrenmek için etkin olarak kullanılan Second Life ortamının Türkiye’deki kullanımını araştırıp bu konudaki alan yazın eksikliğini gidermekte yararlı olması ve daha sonraki araştırmalara ışık tutması umulmaktadır. Yapılacak araştırmanın Türk eğitim sistemi, yeni teknolojilerin eğitimde kullanılması ve yabancı dil eğitimini daha zengin bir alt yapıda öğrencilere sunmak adına dikkat çekici bir çalışma olduğu düşünülmektedir.

1.2. Amaç ve Önem

Bu çalışma, üç boyutlu sanal ortamlardan biri olan “Second Life” ortamında farklı öğretimsel yöntemler kullanılarak düzenlenen yabancı dil eğitiminde öğrenci, öğretmen ve ortam etkileşimine etki eden faktörleri ortaya çıkarmayı amaçlamıştır. Günlük hayatta ana dilden başka bir dil konuşulmadığı için öğrenciler ikinci bir dil konuşma konusunda çekingenlik göstermektedirler. Tüm dil bilgisi yapılarını bilseler de bir yabancıyla konuşmak, onlara zor veya imkansız gelmektedir (Bağçeci, 2004; Sarı, 2006). Çünkü dil yaşanılarak öğrenilen bir beceridir (Çelebi, 2006). Barın (1997)’a göre, bir dili konuşmak araba kullanmaya ya da yüzmeye çok benzerdir. Aday bu etkinlikler için gerekli olan kuramsal bilgileri önceden alır fakat hiç uygulama yapmazsa ne araba kullanabilir ne de yüzebilir. Fakat bu etkinlikleri uygulamaya başladıkça kendisine güveni artar ve ustalaşır. Çubukçu (2008) tarafından yapılan çalışmada, öğrencilerin yabancı dil derslerinde daha fazla endişeye kapıldıkları ve bunu sınavdan ziyade sınıf içi konuşmalarda hissettikleri ve konuşma konusunda sıkıntıya düştükleri ortaya çıkartılmıştır. Öğrencilerin İngilizce konuşma konusunda sorun yaşamalarının sebebi, böyle bir deneyimi daha önce ya hiç yaşamamalarından ya da yetersiz düzeyde yaşamalarından

kaynaklanmaktadır (Demirel, 1993). Öğrenciler, İngilizce diyaloga girmekle ilgili okulda yeterli deneyimi yaşamadıkları için yabancı dil konuşmaya karşı öz-yeterlilik duyguları ve dolayısıyla isteklilikleri düşük olmaktadır. Öz-yeterlik, bireyin olası durumlar ile başa çıkabilmek için gerekli olan eylemleri ne kadar iyi yapabildiklerine ilişkin yargılar olarak tanımlanmaktadır (Bandura, 1997). Öz-yeterlik insanların düşüncelerinden ve duygularından etkilenmekte ve değişebilmektedir. Öz-yeterlik, hedefleri izlemede gösterilen çabaları, engellerle karşılaşıldığında sebat ve gayreti artırır (Koul & Ruba, 1999 aktaran Korkut ve Akkoyunlu, 2008). Öz-yeterliği yüksek olan bireylerin, bir işi başarmak için büyük çaba gösterdikleri, olumsuzluklarla karşılaştıklarında kolayca geri dönmedikleri, ısrarlı ve sabırlı oldukları, bu nedenle de öz-yeterlik algısının eğitimde üzerinde durulması gereken önemli özelliklerden biri olduğu yapılan birçok çalışmada vurgulanmıştır (Aşkar & Umay, 2001; Aksoy, 2006; Rahimi & Abedini, 2009; Mills, 2009; Kilimci, 2010).

Akademik yeterlilik konusundaki araştırmalarda öğrenciler kendi yeterlilik durumlarını, başarı ve sınıfta kalma standartlarına bağlarlar. Yeterlilik kapasiteleri, kişinin sosyal açıdan yapılan karşılaştırmalardan ziyade kendisinin direk tecrübelerinden oluşur. Teorik ve deneysel çalışmalar duyguların yeterlik hissini etkilediğini ve bunun karşılıklı olduğunu kanıtlar yönündedir (Sarı, 2006; Mills, 2009). Negatif duygular öğrenci kendisini yetersiz hissettiğinde ortaya çıkmakta ve bu da endişenin artmasına yol açmaktadır, bu daha sonra depresyona kadar gitmektedir. Yeterlik duygusunun yüksek oluşu ise bireyin ilgi, güdülenmesini artırmakta ve daha az endişelenmesine yol açmakta ve öğrenmesini hızlandırmaktadır (Çubukçu, 2008). Bu sebepten dolayı öğrenmenin gerçekleşebilmesi için, öğrenenin derse yönelik öz yeterlilik algısının yüksek olması çok önemlidir. Öğretmenin öğrencilerinin yabancı dile karşı olan öz yeterlilik algılarını geliştirmek için sınıf içi veya sınıf dışı etkinlikleri çok iyi organize etmesi gerekmektedir.

Ülkemizde yabancı dil eğitimi ile ilgili önemli sorunlar bulunmaktadır. Devlet okullarında 4. sınıftan itibaren İngilizce eğitimi verilmekte fakat bu eğitim yetersiz bulunduğu için; veliler, çocuklarını özel kurslara ya da özel okula göndermeyi çözüm olarak görmektedirler (Demirel, 2003; Hamiloğlu, 2005; Akalın & Zengin, 2007). Okullarda yabancı dil eğitimi dil bilgisi eğitiminden öteye geçememekte, dilin yaşayan, konuşan, duyan yapısı göz ardı edilmektedir (Ateş Özdemir, 2006; Saran, Seferoğlu & Çağıltay, 2009). Bu durum göz önüne alınarak bu araştırmada sınıf içinde yeterince üzerinde durulamayan dinleme ve konuşma etkinliklerine önem verilmiştir. Eğitimciler sınıf içi etkinlikleri tasarladıkları gibi öğrencilerin akademik açıdan

ilerlemesine yardımcı olabilecek sınıf dışı etkinlikleri tasarlamakla da görevlidirler. Second Life gibi 24 saat kullanılabilecek çok kullanıcıli sanal ortamların, sınıf dışı eğitim platformları olarak işe koşulabilecek potansiyele sahip olduğu düşünülmektedir. Araştırmacılar Second Life’ taki dil öğretimini, etkili ve etkileşimli olduğu için güçlü özelliklere sahip olduğunu savunmaktadır (Wang, Song, Xia, & Yan, 2009; Hundsberger, 2009).

Bu çalışma, sosyal yapılandırmacılık kuramı açısından önem taşımaktadır. Sosyal yapılandırmacılık kuramının kurucularından olan Vygotsky, öğrenmede sosyal çevrenin etkisine dikkat çekmiştir. Vygotsky’e göre, “*Etkili öğrenme çocuğun bir öğretmenden, uzmandan ya da kendinden daha yetenekli bir arkadaşından yardım alması halinde gerçekleşir*” (Vygotsky, 1998, s. 72). Öğrenmemiz, diğer insanlarla kurduğumuz ilişkilerle yakından ilgilidir (Şahin, 2008). Çünkü öğrenmenin ve gelişmenin temelinde sosyal etkileşim bulunmaktadır (Çelen, 2008). Birçok eğitimcinin hem fikir olduğu öğrenmenin yaşadığımız çevreyle bire bir ilişkili olduğu gerçeği, değişen teknolojik şartların etkisiyle bilgi toplumunda farklı şekillerde yerini bulmakta, sosyal çevreden sanal çevreye doğru bir dönüşüm yaşanmaktadır (Yılmaz & Kılıç Çakmak, 2011; Apaydın, 2011). Elbette, bu durumdan öğrenme alışkanlıklarımız da etkilenmektedir. Öğrenciler; annelerinden, babalarından, akrabalarından, arkadaşlarından öğrenebilecekleri çoğu şeyi artık televizyondan, internetteki sosyal paylaşım sitelerinden, arama motorlarıyla araştırma yaparak bulabilmektedirler. Sanal ortamda etkili bir sosyal ağın olduğu göz önünde bulundurularak, eğitimi bu alana entegre edip müfredata uygun hale getirerek, teknolojinin avantajlarını en etkin şekilde kullanmak eğitimcilerin görevi olmalıdır.

Second Life, üç boyutlu ortamı ve sanal benlikleriyle (avatar) sanal ortamda eğitimin en elverişli platformlarından birisidir (Salmon, 2009; Bell, 2009). Öğrenciler Second Life’da avatarlarla temsil edilen gerçek insanlardan oluşan bir sosyal çevrede etkileşimli olarak eğitim-öğretim faaliyetlerinde bulunabilirler (Esteves, Fonseca, Morgado & Martins, 2011). Fakat bu eğitim-öğretim faaliyetlerinin doğru bir biçimde düzenlenmesi için araştırmalar yapılmalıdır. Yeni bir öğretim ortamı olarak Second Life’ın eğitimsel kullanışlılığı doğru bir biçimde ortaya konmalıdır (Broadribb & Carter, 2009). Bu araştırmada, Second Life öğretim ortamında yapılan yabancı dil çalışmalarında üç farklı öğretimsel yöntem kullanılmıştır. Bunlar; inovasyon etkinliği ile sunum yapma, altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma ve rol oynama yöntemi ile diyalog kurmadır. Bu öğretimsel yöntemlerin, Second Life gibi sanal bir ortamda kullanılmasının öğrenci, öğretmen ve ortam etkileşimini ne yönde etkilediği araştırılmıştır. Bu çalışmanın, üç

boyutlu sanal ortamlarda düzenlenecek eğitimlerde nelere dikkat edilmesi gerektiği konusunda yol gösterici olması beklenmektedir. Second Life ortamının, eğitim açısından potansiyelinin ortaya çıkartılması açısından yapılacak çalışmanın önemli olduğu düşünülmektedir. Bu konularda elde edilecek bilgilerin daha elverişli öğrenme ortamlarının yapılandırılması açısından araştırmacılara yardımcı olacağı umulmaktadır.

1.3. Problem cümlesi

Second Life ortamında farklı öğretimsel yöntemler kullanılarak ortaöğretim öğrencilerine yönelik tasarlanan yabancı dil eğitiminde öğretmen, öğrenci ve ortam etkileşimi nasıl gerçekleşmektedir?

1.4. Alt Problemler

- I.** Second Life ortamında gerçekleştirilen inovasyon etkinliği ile sunum yapma, altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma ve rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliklerinde öğretmenin üstlendiği roller nelerdir?
- II.** Second Life ortamında gerçekleştirilen inovasyon etkinliği ile sunum yapma, altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma ve rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliklerinde öğrencinin üstlendiği roller nelerdir?
- III.** Second Life ortamında gerçekleştirilen inovasyon etkinliği ile sunum yapma, altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma ve rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliklerinde sosyal çevrenin üstlendiği roller nelerdir?
- IV.** Öğrencilerin ve öğretmenlerin Second Life’da eğitim ortamının tasarımına yönelik düşünceleri nelerdir?
- V.** Second Life ortamında verilen eğitimin avantajları ve dezavantajları nelerdir?

1.5. Sayıtlar

- I. Öğrencilerin öğrenmeye ilgileri aynı seviyededir.
- II. Öğrenciler İzmir ilindeki başarı düzeyleri birbirine yakın iki Anadolu Lisesinden seçildikleri için yabancı dil seviyeleri birbirine yakındır.
- III. Katılımcıların bilgisayar kullanma becerileri yeterli düzeydedir.

1.6. Sınırlılıklar

- I. Bu çalışma, çok kullanıcıli sanal ortamlardan Second Life ortamı ile sınırlıdır.
- II. Çalışmanın örneklemini 2010-2011 eğitim öğretim yılı İzmir iline bağılı farklı iki orta öğretim okulunda öğrenimine devam eden toplam 12 öğrenci ile sınırlıdır.
- III. Bu çalışma, çok kullanıcıli sanal ortamlarda geliştirilen yabancı dil etkinliklerinin orta öğretim öğrencilerinin Second Life ortamına bakış açısını sorgulamakla ve öğrenci-öğretmen ve ortam etkileşimini araştırmakla sınırlıdır.

1.7. Tanımlar

Çok Kullanıcıli Sanal Ortamlar: Birçok katılımcının eş zamanlı olarak, aynı sanal içeriğe ulaşmasına, elektronik ürünlerle etkileşime girmesine, kendilerini sanal ortamdaki benlik (avatar) ile temsil ederek diğerk kullanıcılarla iletişim kurmalarına imkan veren bilgisayar destekli ortamlardır.

Second Life: Linden Lab adlı şirket tarafından tasarlanan birden fazla kullanıcının kendi avatarlarıyla aynı anda ortama girebildiğı ve sosyal bir yaşam ortamı kurabildiğı, çok kullanıcıli sanal ortamlardan bir tanesidir.

1.8. Kısaltmalar

SL: Second Life.

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı.

BT: Bilişim Teknolojileri.

BÖLÜM II

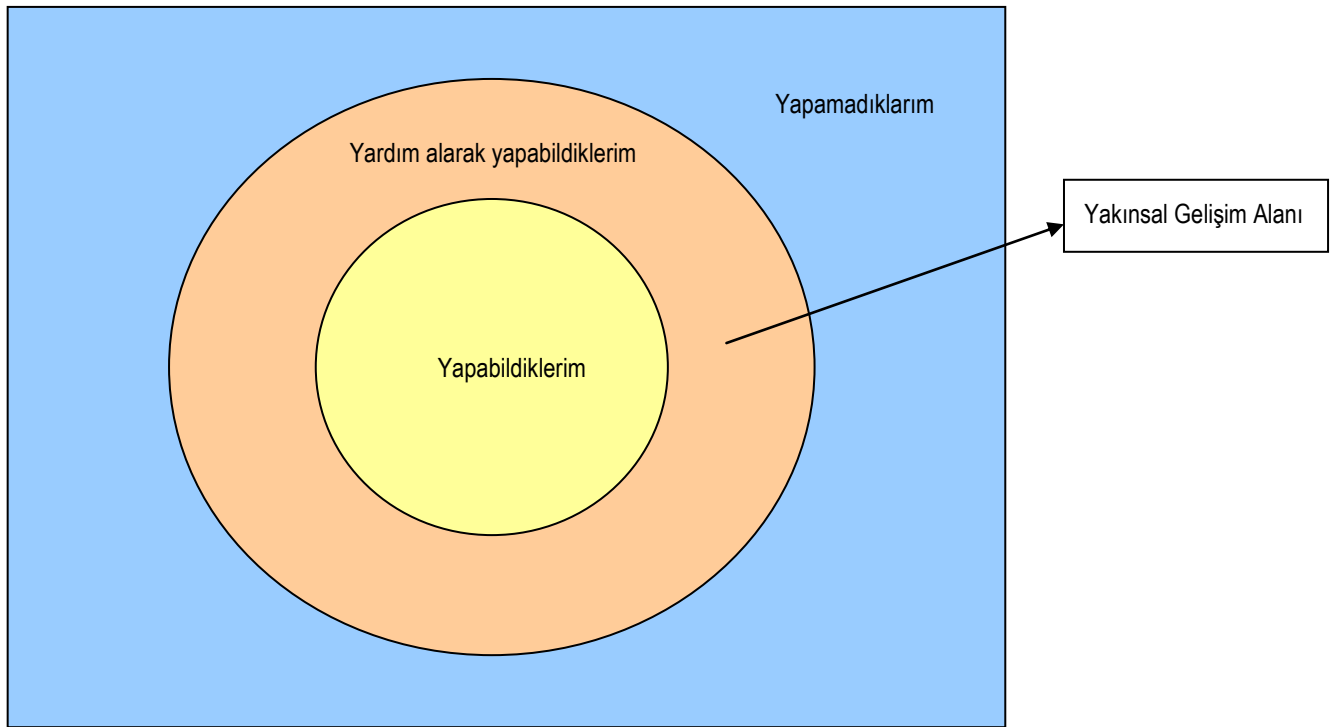
İLGİLİ YAYIN VE ARAŞTIRMALAR

2.1. Sosyal Yapılandırmacılık Kuramı

Eğitim sistemleri uzun yıllar boyunca davranışçı yaklaşımdan yoğun şekilde faydalanmış ve eğitim/öğretim ortamları bu şekilde düzenlenmiştir. Günümüzde halen etkileri devam eden davranışçı yaklaşımı takiben, insanların öğrenmelerinin sadece gözlenebilir davranış değiştirme sürecinden ibaret olmadığı, daha karmaşık bir süreç içerdiği düşüncelerinin yayılmasıyla birlikte bilişsel süreçleri göz önünde bulunduran kuramlar öne sürülmüştür. Bunlardan birisi de sosyal etkileşiminde, öğrenmede ve bilişsel süreçlerin hızlanmasında büyük etkisi olduğunu savunan sosyal yapılandırmacılık kuramıdır.

Sosyal yapılandırmacılık kuramının öncülerinden Vygotsky, öğrenmenin Piaget' in öne sürdüğü gibi sadece kişinin kendi başına gerçekleştirdiği bir süreç olmadığını söyler. Vygotsky' e göre, öğrenmede sadece bireyin bilişsel süreçleri değil, dil gelişimi ve sosyal çevresi de etkilidir. Öğrenciler tek başlarına bilgiyi yapılandırmazlar. Sosyal çevreyle iletişim kurarak, dışarıdan gelen verileri sorgular, değerlendirir ve sonuçlar çıkartırlar (Vygotsky, 1998). Sosyal çevre ile iletişim içinde olmayan bir çocuğu, sosyal çevre içinde yaşamını sürdüren bir çocukla karşılaştırdığımızda, sosyal çevreden soyutlanmış çocuğun bir seviyeye kadar ilerleyebildiğini fakat bir noktadan sonra kendi kendisine çok az ilerleme kaydedebildiği öne sürülür. Sosyal yapılandırmacılık kuramına göre, çocuk kendisinden daha bilgili kişilerle bir arada olduğu sürece daha fazla öğrenir ve diğer insanlarla birlikteyken daha fazla etkinlik yapar. Öğrencinin asıl potansiyeli, bildikleriyle ölçülmemelidir, yardım aldığı zaman bilgilerini ne kadar arttırabildiği ile ölçülmelidir (Vygotsky, 1998). Çocuğun kendi başına öğrendikleri, bir destekleyici yardımıyla öğrenebildikleri ve hiç öğrenemedikleri, Vygotsky'nin 'Yakınsal Gelişim Alanı

(Zone Of Proximal Development)' kuramıyla açıklanmaktadır (Şekil 1). Vygotsky' e göre yakınsal gelişim alanı, çocuğun, herhangi bir yetişkinin yardımı olmaksızın kendi kendine sağlayabileceği gelişim ile bir yetişkinin rehberliğinde gösterebileceği potansiyel gelişim düzeyi arasındaki fark olarak tanımlanabilir. Vygotsky, zihinsel gelişimi sonu olmayan bir silindire benzetir. Bu silindirin en altında çocuğun yardım almadan çözebileceği problemler yer alırken en üstünde ise, çocuğun yardım alsa bile çözemeyeceği problemler yer alır. Vygotsky, öğrencinin basitten zora doğru bir yol izlenerek problemleri çözmesi gerektiğini söylemektedir. Bu karmaşık problemleri çözmesinde de ona arkadaşları, öğretmenleri ya da yakın çevresi yardımcı olacaktır. Bu teori, kişinin gelişimini sonsuz olarak kabul eder (Bağcı Kılıç, 2001).



Şekil 1

Vygotsky- Yakınsal gelişim alanı teorisi.

Öğrenmenin gerçekleşmesinde hem bireysel faktörler hem de çevre faktörü çok önemlidir. Öğrenme çevre ile birlikte işbirliği içinde gerçekleşir. Öğrenme ortamlarında öğrencilerin birbiriyle etkileşimi desteklenmeli, iş birliğine uygun ortamlar hazırlanmalıdır. Bu sebepten dolayı öğretmen, sınıf içi etkinliklerde çok iyi bir yönlendirici olmalıdır (Sthapornnanon, Sakulbumrungsil, Theeraroungchaisri & Watcharadamrongkun, 2009).

2.1.1. Vygotsky'nin Yabancı Dil Öğrenimine Bakış Açısı

İnsan kendi ana dilini öğrenirken sesbilimi, dilbilgisi ve söz dizimi gibi unsurların farkında değildir. Bunların varlığından bile haberdar olmadan toplumsal etkileşim içerisinde ana dilini öğrenir. “İnsan kendi ana dilinde konuşmanın ilkel yönlerini daha karmaşık olandan daha önce öğrenir ” (Vygotsky, 1998, s. 158). Yani insanlar anadillerini öğrenirken önce konuşmayı ve doğru telaffuzu öğrenirler daha sonra dil bilgisi öğelerini öğrenirler. Yabancı dil öğrenirken ise dilbilgisi, söz dizimi, ses bilimi gibi unsurlar konuşmadan daha önce öğrenilir ve başlangıçta bu unsurlara daha çabuk hakim olunur. Öğrenci baştan itibaren dilin yapılarının, söz diziminin, fiil çekimlerinin, sıfatların ve zarfların bilincindedir. Ses bilimi açısından bakacak olursak, ana dilini öğrenen bir kişi, bir kelimenin nasıl yazıldığını bilmese de seslerin doğru çıkarılışlarını tam olarak bilmektedir. Örneğin ‘masa’ sözcüğünü çok kolay söyler fakat hangi harflerden oluştuğunu söylemesi istendiği zaman zorluk çeker. Yabancı dil öğretimi sırasında ise bunu kolaylıkla yapar. Yabancı bir dili öğrenirken asıl zorlandığı nokta, telaffuz ve karşılıklı konuşmadır (Vygotsky, 1998). Vygotsky tarafından tespit edilen bu nokta bu çalışmanın ana hatlarını oluşturmaktadır. Kendi ülkelerinde yabancı dil eğitimi alan öğrencilerin genel sorunu bahsedilen sebeplerden dolayı telaffuz ve doğaçlama konuşmadır. Öğrenci ders saati dışında hedef dili konuşabileceği bir sosyal ortama girmediği için konuşma hususunda ilerleyememektedir (Greenwood, 2009; Sawyer, 2011).

2.1.2. Vygotsky Teorisi'nin Sanal Ortamlara Yansıması

Günümüz çocukları zamanlarının çoğunu TV, internet, basın-yayın ve iletişim araçları ile geçirmektedirler. EU Kids Online tarafından Türkiye'nin de içinde bulunduğu 25 ülkede yapılan araştırmaya göre 9-16 yaş arasındaki çocukların % 48'i interneti arkadaşlarıyla sosyal ağlarda paylaşımda bulunmak için kullanmaktadır. Araştırma çerçevesinde Türkiye'deki bu yaş grubundaki çocukların % 49'unun sosyal paylaşım ağlarında hesapları bulunmaktadır (Livingstone, Haddon, Görzig & Ólafsson, 2010). Bu verilere bakıldığında dünyada ve Türkiye'de çocukların büyük bir çoğunluğu internet üzerindeki sosyal ağlarda iletişim kurmaktadır. Öğrenciler, Vygotsky'nin söz ettiği sosyal çevreden çok sanal çevre ile etkileşim içindedirler (Ergün & Özsüer, 2006). Uzun zamandır televizyon, radyo gibi tek yönlü iletişim araçlarını kullanarak yetişen çocuklar şimdilerde Facebook, YouTube gibi hem bilgi edindikleri hem de bilgi paylaştıkları çok yönlü sosyal iletişim araçlarını kullanmaktadır. Bugün gençlerin

bir kısmı internete bağlanıp e-postalarına bakabilecekleri, YouTube'tan görüntü indirebilecekleri, Facebook'ta fotoğraf ekleyebilecekleri cep telefonlarına sahiptirler. Ata (2011) tarafından üniversite öğrencileri üzerinde yapılan çalışmada, web 2.0 teknolojilerinden en çok Facebook'ta sohbet uygulamalarının kullanıldığı, bunu fotoğraf ekleme, albüm oluşturma, video ekleme uygulamalarının izlediği belirtilmektedir. Görülmektedir ki, internet kullanımının yaygınlaşması, mobil iletişim araçlarının gelişmesi ve bu pazarın herkesin ulaşabileceği ölçüde ucuzlaması ile sanal çevre ile etkileşim gittikçe artmaktadır.

Vygotsky, çocuğun öğrenmesinde ortam ve ilişkiler ağını hesaba katarak bir teori geliştirmiştir. Zaman içerisinde bu çevre toplumsal çevreden sanal çevreye doğru yön değiştirmiştir. Günümüzde çocuklar, televizyonlardan ya da bilgisayarlardan daha çok bilgi edinmektedir. Çocuklar bu sanal çevre ile iletişim içindedir. Yeni nesil bu ortamlardan bilgi edinmeye anne-babalarından daha müsaitlerdir. O zaman bu çocukları anne babalarını yetiştirdiği gibi yetiştirmek tamamen doğru olmaz. Yeni toplumsal durumların karşısında muhakkak ki eğitim sisteminde de bir takım değişimler olacaktır. Günümüz koşulları göz önüne alınarak sosyal yapılandırmacılık kuramında yapılacak olan değişimlerle eğitim-öğretim ortamları tekrar düzenlenebilir. Vygotsky'nin üzerinde durduğu toplumsal çevre ile olan etkileşime günümüzde sanal çevrede eklenmiştir. Önemli olan sanal ortamları eğitimde doğru bir şekilde kullanabilmektir.

Sosyal etkileşim, öğrencilerden ve öğretmenlerden oluşan topluluğun edindiği deneyimi ve bilgiyi her yerde paylaşmasını içermelidir. Her yerde ve her zaman bilgi alış verişinde bulunulması için çevrimiçi öğrenme ortamları işe koşulmalıdır (Liaw, Chen & Huang, 2008). Yang, Tsai, Kim, Cho ve Laffey (2006)'ın çalışmaları göstermektedir ki öğrencilerin akademik performansları ile çevrimiçi öğrenme ortamlarındaki sosyal etkileşim arasında pozitif yönde bir ilişki vardır. Çevrimiçi öğrenmedeki edilgen sosyal etkileşim, tartışmayı, husumeti engellemektedir (Fahy, 2007; Kuzu, 2007; Vinagre, 2008). Lin, Lin ve Huang (2008)'in çalışmalarındaki bulgulara göre katılımcılar çevrimiçi ortamlarda dışlanma korkusu yaşamadıkları için daha çabuk risk alıp daha kolay iletişim kurabilmektedirler. Vygotsky'nin teorisini göz önüne alarak çevrimiçi ortamların bu avantajları göz önüne alınarak, sosyal etkileşimi sağlayacak iş birlikli problem çözmeye dayalı etkinlikler tasarlanmalıdır. Bu günün öğrencileri teknolojiyi ve öğrenme materyallerini kullanma konusunda daha yetenekli ve rahattırlar. Bu yüzden eğitimciler öğretme platformlarını, eğitim pedagojisini teknolojiye ve yeni bilgi çağına adapte etmelidirler. (Wang & Braman, 2009).

2.2. Çok Kullanıcılı Sanal Ortamlar

Çok kullanıcılı sanal ortamlar, birçok katılımcının eş zamanlı olarak, sanal içeriğe ulaşmasına, elektronik ürünlerle etkileşime girmesine, kendilerini sanal ortamdaki sanal benlik (avatar) ile temsil ederek diğer kullanıcılarla iletişim kurmalarına imkan veren bilgisayar destekli ortamlardır (Dede, Ketelhut & Ruess, 2004). İçerik ve hedeflenen kullanıcı grubu ne olursa olsun bütün çok kullanıcılı sanal ortamlar eş zamanlı olarak tüm kullanıcılarına, (a) sanal ortama erişim (b) dijital nesnelerle etkileşim (c) kendilerini avatarlarla temsil etmek (d) diğer katılımcılarla iletişime geçmesini sağlamak (e) gerçek dünyadaki benzer sorunlar hakkında deneyimlerini paylaşmak ve danışmanlık vermek gibi görevleri vardır (Dede, Nelson, Ketelhut, Clarke & Bowman, 2004). Üç boyutlu sanal ortamlar, ortamla ve diğer kişilerle etkileşim sağlayarak yapılandırmacılığı desteklemektedirler (Dickey, 2005; Westmoreland Bowers, 2010). Dieterle ve Clarke (2007) alanyazın üzerine yaptıkları çalışmada çok kullanıcılı sanal ortamların eğitim açısından aşağıdaki potansiyellere sahip olduğunu ortaya koymuşlardır:

- Hizmet öncesi öğretmen eğitimi ve hizmet içi kişisel gelişim için çevrimiçi topluluklar yaratmak (Schlager, Fusco, & Schank, 2002; Bull, Bull, & Kajder, 2004; Riedl, Bronack, & Tashner, 2005),
- Sosyal sorumluluk davranışını geliştirmek için bilimsel temelli aktivitelerde bulunmak (Kafai, 2006),
- Öğrencileri, duygusal ve siyasi olarak tarihi süreçlere adapte ederek, tarihi anlamalarını ve yaşamalarını sağlamak (Squire & Jenkins, 2003),
- Kültürel zenginliklerle sosyal ve ahlaki gelişimi sağlama (Barab, Thomas, Dodge, Carteaux, & Tuzun, 2005),
- Programlama ve iş birliği için ortam sağlama (Bruckman, 1997),
- Yaratıcı bir şekilde yeni matematiksel kavramları keşfetmek (Elliott, 2005),
- Bilimsel araştırmalarda bulunmak (Clarke, Dede, Ketelhut, & Nelson, 2006).

Üç boyutlu sanal ortamların, etkileşimli geleneksel çoklu ortam uygulamalarına göre daha uzun süreli ve daha anlamlı bilgi kazandırma potansiyeli vardır (Tüzün & Özdiñç, 2010). Günümüz çok kullanıcılı sanal ortamlarından bazıları; Second Life, Twinity, Active Worlds ve There'dir.

Bunların arasında Second Life, sürekli büyüyen ve popülaritesi artan bir üç boyutlu sanal ortamdır (Wang & Braman, 2009)

2.2.1. Second Life

Second Life (SL), San Fransisco'daki Linden Lab şirketi tarafından yaratılmış İnternet tabanlı üç boyutlu sanal ortamdır. Second Life, kullanıcıların kendilerini temsil eden avatarlar edindikleri, diğer kullanıcılarla yapay bir ortamda etkileşime geçtikleri üç boyutlu çevrim içi sanal bir ortamdır (Şekil 2). Second Life ortamında avatarlar, ortamdaki objelerle ve diğer kullanıcılarla etkileşime geçebilmektedir. Avatarlar kendi dış görünüşlerini değiştirebilme yetisine sahiptirler. Second Life ortamında, avatarlar çok değişik şekilde tasarlanabilir, insan görünümünün yanı sıra; hayvan ya da yarı insan yarı hayvan görünümünde de olabilir (Wang & Braman, 2009). Kullanıcılar Second Life ortamında kıyafet satın alarak, ev ya da bina inşa ederek, araba, uzay aracı, uçak gibi araçlar tasarlayarak, yeni yerler ziyaret ederek, yeni insanlarla tanışarak gerçek hayat deneyimleri yaşayabilmektedir.

Kullanıcılar birbirleri ile sesli ve yazılı olarak iletişim kurabilmektedir. Linden Script adı verilen script dili ile çok fazla programlama bilgisi gerektirmeden nesnelere kod yazılabilir ve objelerle etkileşime girilebilir. Second Life, kullanıcıların sosyalleşebildiği, sanal sohbetler yapabildiği ya da ticari faaliyetler yürütebildiği üç boyutlu elektronik sanal bir ortamdır (Wang & Braman, 2009). Second Life'ta ücretsiz ya da aylık ücretli üyelik planları vardır. Bina yapabilme, toprak satın alabilme üyelik türüne göre değişiklik göstermektedir. Üye olunduktan sonra sunucuya bağlanabilmek için kullanıcının bilgisayarına istemci yazılımı kurması gerekmektedir. Kullanıcı gruplara katılabilir, başkaları tarafından satın alınmış adaları, arsaları ve evleri ziyaret edebilir. Arsa satın alabilir, bu arsa üzerinde inşaat yapabilir, mağaza açıp satış yapabilir ve öğrenme ortamları tasarlayabilir (Dinçer, 2008).



Şekil 2

Second Life ortamından bir görüntü.

Second Life oyun değildir, herhangi bir başarıyı hedeflemez ya da belli bir seviyeyi tamamlamayı amaçlamaz. Bunun yerine, üç boyutlu sanal platformda insanları ya da grupları tanıştırmayı, yaratıcılığı ve işbirliğini geliştirmeyi amaçlar (Inman, Wright & Hartman, 2010).

2.2.2. Second Life ve E-öğrenme

Second Life (SL), birçok kullanıcının aynı anda çevrimiçi olmasını destekleyen, avatarlar edinerek sanal bir dünyada yaşama ortamı sağlayan çok kullanıcılı sanal ortamların en popüler olanlarından birisidir ve SL eğitimi geliştirici, yaratıcı ve heyecan verici bir öğrenme aracıdır (Inman, Wright & Hartman, 2010). Second Life üç boyutlu içerik, sosyal iletişim, gerçeğe yakın görüntüleme ile eğitimin kalitesini ve etkililiğini arttırmaktadır (Wang & Braman, 2009).

Second Life, informal ve formal eğitim yaklaşımı içerisinde; rol oynama, performansa dayalı öğrenme, deneysel öğrenme, işbirlikli öğrenme, oyun tabanlı öğrenme gibi çeşitli eğitim disiplinlerinin kullanılmasına yardımcı olan bir platformu barındırmaktadır (Warburton, 2009).

Wagner & Ip (2009) tarafından yapılan çalışmada, Second Life ortamının aktif öğrenme etkinliklerine uygun olup olmadığını araştırmış ve Second Life ortamının bilgi yönetim sistemleri için aktif öğrenme basamaklarının uygulanmasında yararlı olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Öğrenme stratejilerinden işbirlikli öğrenmenin, Second Life ortamında uygulanabilir olduğu Andreas, Tsiatsos, Terzidou ve Pomportsis (2010) tarafından yapılan çalışmada da ortaya konmuştur. Second Life gibi sanal ortamların, geleneksel çevrimiçi eğitimde var olan yüz yüze etkileşimi sağlayamama sınırlılığına yeni bir çözüm sunması adına eğitimcilere yararlı olacağına inanılmaktadır (Lifton & Paradiso, 2010; Gavrilova & Yampolskiy, 2011). Bu platform sadece geleneksel çevrimiçi eğitim veren eğitmenlere destek sağlamamakta, aynı zamanda sosyal etkileşimi sağlayarak öğrenci-öğretmen iletişimine de olanak sağlamaktadır (Wang & Braman, 2009). Second Life'ın başarısı çok kullanıcıli sanal ortamların eğitimde kullanılması eğilimini ortaya çıkarmıştır. Second Life'ı kullanarak kurs veren, tanışma ortamı sağlayarak dil öğreten birçok proje vardır. Bu projeler üniversiteler tarafından hazırlanabilir, sadece İngilizce değil çok farklı diller öğretilir ve bunlara avukat, doktor, öğrenci gibi farklı mesleklerdeki insanlar katılabilir (Hundsberger, 2009).

Second Life ve öğretim yönetim sistemi (Learning Managment System- LMS) olan açık kaynak kodlu Moodle'ın birbirine entegre edilmesiyle Simulation Linked Object Oriented Dynamic Learning Environment (SLOODLE) sistemi oluşturulmuştur (Yasar & Adigüzel, 2010). Sloodle sayesinde öğrenciler, üç boyutlu Second Life ortamında sınav olabilmekte, anket doldurup, ödevlerini gönderebilmektedirler. Ayrıca istenirse öğrencilerin ortamdaki konuşmaları kaydedilmekte ve Second Life içindeki görülebilen bir puan sistemi üzerinden ilerlemeleri öğretmenler tarafından takip edilebilmektedir (Chen & Su, 2011). Second Life ortamının eksiklerinden biri olan değerlendirme ve takip sistemi Sloodle ile tamamlanmıştır (Prats, Gandol & Ferreira, 2010). Bu sistemde, öğrenciler bir sınıfa kaydolabilirler ve Moodle bloguna Second Life ortamından doğrudan yazı yazabilirler, iletişime geçebilirler; bunun için Moodle'ın veri tabanı kullanılır ve hızlı bir iletişim ağı oluşturularak işbirlikli öğrenme ortamları tasarlanabilir (Livingstone, Kemp & Edgar, 2008).

Yüzlerce üniversite ve eğitim kurumu Second Life'tan yer kiralamakta ya da satın almaktadır (Wang & Braman, 2009). Columbia Üniversitesi, Indiana Üniversitesi, New York Üniversitesi, North Carolina State Üniversitesi, Ohio State Üniversitesi, Stanford Üniversitesi, Texas State Üniversitesi, Florida Üniversitesi, Massachusetts Üniversitesi gibi pek çok dünyaca ünlü

üniversitenin kampüsleri Second Life ortamında bulunmakta ve buradan çevrimiçi derslere katılım sağlanabilmektedir. California Üniversitesi'nde Second Life üzerinde uzaktan eğitim çalışmalarına başlanmıştır. San José State Üniversitesi Kütüphane ve Bilgi Bilimleri yüksek lisans dersini Second Life ortamını ve geleneksel ortamı birleştirerek hibrit şekilde vermiştir. Harvard Üniversitesi sanal ortamda kurduğu üniversite binasında toplantılar düzenlemektedir. Bunun dışında birçok araştırmacı sanal kütüphanelerin ve kampüslerin, SL ortamındaki potansiyelini araştırmakta birçok denemede bulunmaktadır. Sanal kampüslerde uzaktan eğitim ile ders verilmekte öğrencilerin hem teorik hem de uygulamalı dersleri alabilecekleri ortamlar tasarlanmaktadır. Ayrıca Second Life ortamında oluşturulan kütüphanelerde ve müzelerde öğrenciler istedikleri zaman araştırma yapabilmektedirler. Second Life ortamında eş zamanlı olarak gerçekleştirilen konferanslar ile eğitimciler bir araya gelmekte bilgi alış verişinde bulunmaktadır. Katılımcıları Second Life üzerinde bir araya getirerek profesyonel olarak bu alanda konferanslar düzenleyen en eski organizasyon, Association for Educational Communications and Technology (AECT)'dir. Bunun yanı sıra Society for Information Technology and Teacher Education Conference (SITE), Association for the Advancement of Computing in Education (AACE) ve National Educational Computing Conference (NECC) örnek olarak verilebilir.

2.2.3. Second Life'in Avantajları ve Dezavantajları

Second Life (SL) öğrenme ortamının 3D özellikler içermesi görsel açıdan etkinliliği artırmaktadır. Düşük ücretli girişi, karmaşık nesneler yaratabilme imkanı, ince bir zevke sahip grafik tasarımı ve zengin üç boyutlu deneyimleri, eğitimcileri cezp etmektedir (Warburton, 2009). SL uzaktan eğitim için iyi bir ortam hazırlamaktadır çünkü eğitim hem paradan hem de zamandan tasarruf edilerek sağlanabilmektedir. Gerçek yaşamda çok çekingen olan kişiler Second Life ortamında avatarlarına büründükleri için daha rahat hareket edebilmektedirler (Sanchez, 2007; Hundsberger, 2009; Gao, Noh & Koehler, 2009; Wills, Leigh & Ip, 2011; Rudra, Jager, Aitken, Chang & Helgheim, 2011). Second Life ortamında daha az öğretmen kontrolü olduğu için daha özgür öğrenme ortamları mevcuttur. Second Life'taki iletişim gerçek hayattaki sosyal kurallarla aynı şekilde yönetilmektedir (Yee, Bailenson, Urbanek, Chang, & Merget, 2007). Buna rağmen Messinger, Ge, Stroulia, Lyons, Smirnov ve Bone (2008), sanal dünyadaki davranışların gerçek dünyaya göre daha cana yakın ve risk almaya müsait olduğunu belirtmiştir.

Bu avantajlarının yanı sıra Second Life ortamı bir takım dezavantajlara da sahiptir. İlk kez Second Life'a giren birisinin çeşitli zorluklar yaşayabilir, korkabilir veya ürkebilir (Tıpkı ilk gün okula başlayan biri gibi). Öğrenciler için birden fazla görevi aynı anda yapmak zor olabilir (fareyi hareket ettirmek ve İngilizce konuşmak gibi). Beden dilinin yeterince kullanılamaması da SL'nin eksikliklerinden birisidir (Hundsberger, 2009; Kantonen, Woodward & Katz, 2010; Andreas, Tsiatsos, Terzidou & Pomportsis, 2010; Lee & Berge, 2011). Bilgisayarınızdan SL ortamına bağlanabilmek için donanımlarınızın en az SL'nin ana sayfasında belirtilen standartlarda olması gerekir (Dinçer, 2008). SL ortamından daha fazla performans almanız bilgisayarınızın ve internet bağlantınızın hızlı olması ile doğru orantılıdır. Sanal ortamların bant genişliği, yavaş internet bağlantısı, uzun indirme süreleri, teknik sorunlar gibi bir takım sınırlılıkları mevcuttur (Bainbridge, 2007; Jauregi, Canto, de Graaff, Koenraad & Moonen, 2011).

2.3. Yabancı Dil Öğretimi

Günümüze kadar yabancı dil öğretiminde çeşitli yöntemler ortaya çıkmıştır. Bu yöntemlerden temel olarak ele alınanlar aşağıdaki gibi sıralanabilir (Demirel, 1999):

- Dil Bilgisi Çeviri Yöntemi (Grammar-Translation Method)
- Düzvarım Yöntemi (Direct Method)
- Kulak- Dil Alışkanlığı Yöntemi (Audio- Lingual Method)
- Bilişsel Öğrenme Yaklaşımı (Cognitive- Code Approach)
- Doğal Yöntem (Natural Method)
- İletişimci Yaklaşım (Communicative Approach)
- Seçmeli Yöntem (Eclectic Method)

Aşağıda, bu sıraya göre yöntemler üzerinde tek tek durulmuş ve açıklamalar yapılmıştır.

Dil Bilgisi Çeviri Yöntemi

Bu yöntemde dilin kurallarını öğrenmek esastır. Karışık ve uzun dil bilgisi kuralları ayrıntılı ve uzun açıklamalarla öğrencilere öğretilir. Dersler esnasında ana dilin kullanımı hedef dilin

kullanımından daha fazladır. Sözcük öğrenimi önemlidir. Bunun için öğrencilere uzun sözcük listeleri verilir ve bunların ezberlenmesi istenir. Alıştırmalar cümleleri ana dilden amaç dile çevirmek üzerinedir. Telaffuz pek önem taşımaz, buna yönelik çalışmalara yer verilmez.

Düzvarım Yöntemi

Dersler bir diyalogla ya da kısa bir fıkra anlatımıyla başlar. Önce sözlü öğretim yapılır bu nedenle dil bilgisi ve yeni sözcükler sözel olarak öğretilir. Yeni kelimelerin öğretiminde görsel araçlar, tanıtım ya da pandomim kullanılır. Sınıf içinde yoğun bir şekilde amaç dil konuşulur, ana dilin konuşulmasına izin verilmez. Telaffuz önemlidir, öğrencilere ilk birkaç hafta özellikle sürekli telaffuz çalıştırılır. Etkinliklerde bol bol dinleme ve tekrar yapılır.

Kulak- Dil alışkanlığı Yöntemi

Bu yönteme göre, yabancı dil öğrenme mekanik yabancı dil oluşturma sürecidir. Amaç dilde öğrenilecek konular önce sözlü olarak sunulur. Diğer dil becerilerinin gelişmesi için öncelikle dinleme ve konuşma becerilerine, yani kulak ve dil eğitime önem verilir. Tekrar, taklit ve ezber önemlidir. Doğru cevap anında tekrarlanarak olumlu pekiştirilerek verilir. Çok fazla alıştırmaya yer verilir. Dil bilgisi açıklamalarına çok az yer verilir, dil bilgisi tümevarım yöntemiyle öğretilir.

Bilişsel Öğrenme Yaklaşımı

Dil öğreniminde alışkanlık geliştirme değil, planlı bir şekilde kuralların öğretilmesi gerektiğini savunur. Dil bir alışkanlık ürünü değil, yaratıcı bir süreçtir. Öğretmen alıştırmaları tekrarlatan biri değil, dili düşündürerek öğrenimi kolaylaştıran bir rehber olarak görülür. Telaffuza ayrıca önem verilmesine gerek yoktur. Bunun yerine duyduğunu anlama çalışmaları yapılır. Ana dilin kullanılmasına ve çeviriye izin verilir.

Doğal Yöntem

Doğal yöntem dil bilgisi-çeviri yöntemine tepki olarak çıkmıştır. Amaç dilin, ana dile benzer bir biçimde öğretilmesi gerektiğini savunur. Dil bilgisi öğretimi, çeviri ve başlangıçta okuma-yazma alıştırmaları yapılmaz. Yalnızca dinleme ve konuşma etkinliklerine yer verilir. Öğrenci söylenen

bir cümlemin anlamını tam çıkartamazsa bile tekrarlar. Ana dili öğrenirken ki gibi yanlışlar yapsa da konuşmaya devam eder. Öğretmen gerekli yerlerde bu yanlışları düzeltir. Konuşmaya çekingenlik gösteren öğrencilere kitaptan diyalog ezberletilir.

İletişimci Yaklaşım

Bu yönetime göre, dilin dil bilgisi kısmını öğrenmek cümle kurabilmek için önemlidir. Fakat dili öğrendim diyebilmek için yeterli değildir. Amaç dili öğrenmek iletişim kurabilmesi, soru sorabilmesi, bir fikri görüş ifadesi haline getirebilmesidir. İletişimci yaklaşımda, öğrenciler için sözlü ve yazılı iletişim etkinliklerine ağırlık verilir. Öğretim öğrenci merkezlidir. Öğretim etkinlikleri daha çok grup çalışması, karşılıklı diyalog, benzetim, problem çözme, eğitsel oyunlarla öğrenime dayanır.

Seçmeli Yöntem

Seçmeli yöntem, yöntemler karması ya da yöntem zenginliği anlamında kullanılmaktadır. Öğretmen, sınıf içi etkinliklerde her yöntemin iyi tarafını kullanabilmelidir. Örneğin, sözcük öğretiminde düzvarım yöntemine, dil bilgisi kurallarını öğretmede bilişsel öğretim yöntemine, konuşma becerisi kazandırmada kulak-dil ve iletişimci yönetime ağırlık verilebilir.

Dil eğitiminde ortaya çıkan farklı yöntemlerin dil öğretimi üzerinde farklı etkileri olduğu gibi, günümüzün getirdiği teknolojik gelişmelerde yabancı dil eğitiminde bir takım değişimler meydana getirmiştir. Bilgisayar temelli öğretim, bilgisayar destekli öğretim, internet tabanlı öğretim ve sanal dünyalardaki yabancı dil öğretimleri bunlara örnek olarak verilebilir. Bu teknolojik gelişimleri eğitim içeriklerine uygularken çok dikkatli davranılmalı, birçok etken göz önünde bulundurulmalıdır. Örneğin, yabancı dil öğretiminde yararlanılan dil laboratuvarlarının, bir süre sonra öğrenenleri hücrelerle birbirinden ayırdığı ve gerçek iletişimi engellediği anlaşılmıştır (Çubukçu, 2008). Yabancı dil öğrenme, ancak etkin olarak uygulama ile gerçekleşen bir süreçtir. Günümüzde, yabancı dilde sözlü iletişim becerisi en etkin olarak yüz yüze iletişimle sağlanabilmektedir. Buna en yakın yöntem ise teknolojik araçlarla sağlanan sanal iletişimidir (Lifton & Paradiso, 2010; Gavrilova & Yampolskiy, 2011). Diğer taraftan, uzun bir süreç olan yabancı dil öğrenmenin yalnızca sınıf ortamında ve ders süresinde gerçekleşmesi

olanaklı değildir (Davies, 2005; Sarı, 2006; Tang, 2010). Sınıf ortamındaki öğrenme sürecinin sınıf dışında, değişik yollarla desteklenmesi ve pekiştirilmesi bir zorunluluktur. Sınıfta edinilen bilgilerin sınıf dışında uygulanması, kullanılması, geliştirilmesi ve zenginleştirilmesi gerekmektedir. Teknolojik olanaklar, öğrenenin edindiği bilgileri kullanması, sınaması, doğrulaması ve bunlara yenilerini eklemesi için çeşitli araçlar sunmaktadır. Bilgisayar ortamında bağımsız (veya uzaktan) öğrenmeyi destekleyen eğitim amaçlı çeşitli programlar ve alıştırmaların yanında, aynı dili, ana dil veya yabancı dil olarak kullanan kişiler arasındaki yazışmalar ve bilgi alışverişi de öğrenme sürecine hareketlilik kazandırır (Korkut & Akkoyunlu, 2008).

2.4. Öğrenme Strateji, Yöntem ve Teknikleri

Öğrenme stratejileri, öğrenme ile ilgili bir hedefe ulaşabilmek için yapılan bir plan, bu planı uygulamayabilmek için öğretici tarafından geliştirilen tekniklerdir (Derry, 1989). Bir stratejinin işlevi, öğrencinin duyuşsal durumunu etkilemek ve onun yeni bilgiyi seçmesini, edinmesini, örgütlemesini ve bütünleşmesini kolaylaştırmaktır (Açıkgöz, 1996). Bilen (1999)'e göre strateji, hedeflere ulaşmayı sağlayan ve yöntemin seçimine yön veren genel bir yaklaşımı ifade etmektedir. Karakoç (2003)' a göre Strateji, yöntem ve teknik kavramları çoğu zaman birbirine karıştırılmaktadır. Bu nedenle farklı anlamlar içeren bu kavramların açıklanmasında yarar görülmektedir. Strateji kavramı, diğer kavramları içine alan daha genel bir kavramdır. Strateji, hangi yöntem, teknik ve taktiklerin işe koşulacağını belirleyicisidir. Yöntem, belli teknik ve araçların kullanıldığı hedefe ulaşma yoludur (Serin, 2008). Teknik ise stratejilerin hizmetinde kullanılan daha spesifik becerilerdir (Snowman, 1986). Bir öğretme yöntemini uygulamaya koyma biçimi ya da sınıf içinde yapılan işlemlerin bütünüdür. Kısacası, yöntem tasarlama, teknik ise tasarının uygulanmasıdır.

Bu araştırmada üç farklı yöntem ve teknik kullanılmıştır. Bunlar, sunum yapma tekniği, altı şapkalı düşünme tekniği ve rol oynama yöntemidir. Aşağıda, çalışmada kullanılan bu yöntem ve teknikler açıklanmıştır.

Sunum Yapma Tekniđi

Sunum yapma tekniđinde, bilgilerin ok dikkatli bir řekilde dzenlenmiř ve alıcı tarafından alınmaya hazır bir durumda verilmesi srecidir (Fidan, 1996; Bilen, 1999). Sunum yapma tekniđi, herhangi bir konu ile ilgili n bilgilerin yeterli olmadıđı, konuların yeni đrenmeye bařlandıđı ve bilgi dzeyinde hedef davranıřların kazandırılmasında kullanılır (Ekici, 2003). Bu durumlarda đrenmeyi etkili olarak sađlar. Sunum yapma tekniđinde, fikirleri zihinsel olarak ynlendirmeyi gerektirir. Sunum yapma tekniđi, đrencilerin bilgileri dzenleme, sınıflandırma ve aktarma becerileri geliřtirir. Kalabalık sınıflarda kullanılması kolay bir tekniktir. eřitli grsel ve teknolojik materyallerle birlikte kullanılmaya uygun bir tekniktir. Okullarda sıklıkla kullanılan bu yntem hem kolay hem de kullanıřlı olduđu iin tercih edilmektedir. Sunum yapma, đrencilere toplum nnde konuřabilme becerisi kazandırır ve z gvenlerinin artmasını sađlar (Aslanoglu & Kutlu, 2003).

Altı řapkalı Dřnme Tekniđi

Dřnmenin đretilmesi konusunda alıřmalar yapan Edward De BONO'nun 1980'lerin bařında ortaya koyduđu “Altı řapkalı Dřnme Tekniđi” derslerde dřnmenin geliřtirilmesinde kullanılabilecek bir tekniktir (Ayaz Can, 2005). Altı řapka dřnce tekniđi insanlara nasıl dřnmesi gerektiđini đretmektedir. Bu teknikle insanlar aynı olay karřısında farklı dřnme yaklařımları geliřtirebileceklerini đrenirler (Paterson, 2006). Bu teknik sonucunda insanların tek tip dřnme trne takılıp kalmalarının nne geilmiř olur. Altı řapkalı dřnce tekniđi kullanılarak dersi l noktalardan kurtarma, đrencinin yaratıcılıđını ve dřnce gcn geliřtirmek mmkn olur. Ayrıca, bu teknik bir karar olmadan nce konuyu enine boyuna tartıřmak amacıyla da kullanılabılır. Bu tekniđin zelliđi đrencilerin bir problemi zme konusundaki dřnce ve nerilerini řapkalarının rengine gre řekillendirmeleridir. Sre sonunda olayın olumlu ynleri, riskleri ve duygu boyutu net bir řekilde ortaya ıkmıř olur. Olayın tm boyutları sıralandıđında son olarak mavi řapka takılarak konuyla ilgili son karar verilir (Smith & Cook, 2012; Gler, 2010). Altı řapka dřnce tekniđinde geen řapkaların rengi ve grevi ařađıdaki gibidir:

- Beyaz řapka: Aık tarafsız ve tartıřmasız olarak kabul edilen bilgileri temsil eder.
- Kırmızı řapka: Duygusal tepkileri, tutkuları ve sezgileri temsil eder.

- Siyah şapka: Tehlikeleri kötümser tepkileri ve riskleri temsil eder.
- Sarı şapka: Avantajları, faydaları, iyimser düşünmeyi ve fırsatları temsil eder.
- Yeşil şapka: Yaratıcılığı, üretkenliği ve kararın alınması durumunda başka neler yapılabileceğini gösterir.
- Mavi şapka: Sonuçları, çözümleri ve serinkanlı bir şekilde karar almayı temsil eder.

Altı şapka düşünce tekniği, öğrencilerin farklı düşünme yeteneklerini geliştirir. Problemin tanımlanmasında ve çözümün üretilmesinde öğrencilere nasıl düşünmesi gerektiğini öğreten bir tekniktir.

Rol Oynama Yöntemi

Rol oynama yöntemi, çeşitli öğretim ve öğrenim amaçları için hazırlıksız, yaşam tecrübelerinin aslına benzer, canlı sunuşlarını gerçekleştirme yöntemi olarak açıklanmaktadır (Vasileiou & Paraskeva, 2010). Rol oynama yöntemi öğrencilere; yaratıcılığı geliştirme, eleştirel düşünme, sosyal gelişim ve başkalarıyla işbirliği içerisinde çalışma, iletişim becerilerini geliştirme, ahlak değerlerini geliştirme, kendini tanıma, kültürel geçmişi tanıma, başkalarının değerlerine saygı gösterme ve problem çözme gibi birçok beceriyi kazandırmaktadır (Cömertpay, 2006). En basit anlamıyla rol yapma, problemlerin hareketlerle ortaya konularak tartışılması ve çözüm yollarının bulunmasıdır. İnsanın kendisini başkasını yerine koyarak çok yönlü gelişmesini, bireyin eğitim ve öğretimde aktif olarak rol almasını, kendisini ifade edebilmesini, yaratıcı olmasını, yaşamı çok yönlü algılamasını, araştırma istek ve duygusunun gelişmesini amaçlayan, bireyin öğrenme isteğini artırıcı bir yöntemdir (Şahin, 2006). Rol oynama yönteminde öğrencilerden kendi senaryolarını oluşturmaları istenebileceği gibi hazır bir senaryoda verilebilir. Konuşmalar ezberlenmez, eylemler belli kalıplara dökülmez ve gruplar değiştikçe eylemler ve konuşmalar da değişir. Rol yapma öğrencileri güdüler, kendilerini daha rahat hissetmelerini sağlar. Ayrıca, çocuklara etkileşime girme, yaşantı geçirme, gerçeği ortaya çıkarıncaya kadar yaratma olanağı tanır. Teed (2009)'e göre öğretmenin, rol oynama etkinliğini tasarlarırken şu adımların farkında olması gerekmektedir:

- Hedef belirlemek,
- İçeriği ve rolü tanıtmak,

- Rol oynama tekniklerini tanımlamak,
- Karakteri araştırmak ve hazırlamak,
- Rolü sergilemek,
- Geri bildirim sağlamak ve değerlendirmeyi sonuçlandırmak

Bu etkinliklerin öğretici, yaratıcı ve eğlendirici önemli rolü vardır. Oyun ve oyuna ilişkin belirli durumları da yapısı nedeniyle kapsamına almaktadır. Sonuç olarak diyebiliriz ki, rol oynama, çocuğun kişiliğini anlatması ve bulması bakımından eğitsel bir değer taşır.

2.5. İlgili Yayın ve Araştırmalar

Bu kısımda dünyada ve Türkiye’de, Second Life ortamında düzenlenmiş olan eğitim amaçlı çalışmalardan örnekler verilmiştir.

2.5.1. Dünya’da Second Life ortamındaki eğitim ile ilgili çalışmalar

Singh ve Lee (2008) tarafından eğitimdeki üç boyutlu sanal ortamlara karşı görüşleri belirlemek için Second Life (SL) ortamını kullanarak bir çalışma yapmışlardır. Araştırmanın amacı, sanal ortamları kullanmaya yönelik çalışma girişimlerini ve öğrencilerin algılarını, gelişmiş ve etkileşimli bir öğretim aracı olan Second Life’ta ölçmektir. Çalışmanın verileri, 83 turizm ve otelcilik öğrencileri lisans öğrencisine uygulanan, 19 maddelik ve 7 farklı bölümden oluşan bir anket ile toplanmıştır. Çalışmada, eğitim faaliyetleri için SL kullanımının yararlılığı araştırılmıştır. Araştırmanın sonunda, Second Life’ın geleneksel eğitime ek olarak etkili bir öğretim aracı olduğu ortaya koyulmuştur. Bu çalışmanın sonuçlarına göre; çevrimiçi eğitim, öğrenci etkileşimini arttırmaktadır ve çevrimiçi katılım, birçok kişiye göre sınıf ortamına göre daha az korkutucu olmaktadır. Çevrimiçi sınıflar, takım öğrenmesini kolaylaştırmakta ve programlardaki uyumsuzluk ile ilişkili birçok problemini ortadan kaldırmaktadır. Bu öğretim aracı esneklik, erişilebilirlik, nitelik, ilgi uyandırıcı ve çekicilik katan bir öğrenme modudur.

Wang, Song, Xia ve Yan (2009) tarafından SL’in İngilizce eğitimine entegre edilmesi ile ilgili bir çalışma yapılmıştır. Araştırma, hem Amerika’daki bir üniversiteden hem de Çin’deki bir üniversiteden eş zamanlı katılımla gerçekleştirilmiştir. 61 öğrenci arasından 20 katılımcı seçilmiştir. Katılımcıların her haftaki görevleri: a) Bir saat SL’de öğrenme aktivitelerinde bulunma b)

SL'deki öğrenme deneyimlerini web günlüğüne yazma c) Bir sonraki haftaya SL'de yapacağı aktiviteler için İngilizce hazırlık yapmadır. Öğrenme aktiviteleri; ders formatında SL çalıştaylarını, grupla ve birebir sanal turları, küçük grup tartışmalarını, partneriyle birebir görüşme yapmayı ve kendini tanıtmayı içermektedir. Çalışmanın yöntem kısmında nitel ve nicel yöntem birlikte kullanılmıştır Yapılan görüşmelerde ara yüz, avatar, faaliyetler, iletişim ve SL karşı genel bakış açısı sorulmuştur. Katılımcılar genel itibariyle herkesin kendine özel ve biricik avatarının olmasından, ara yüzden, partnerleriyle sanal turlar yapmaktan, grupla ya da birebir iletişim kurmaktan, SL faaliyetlerinden memnun kalmışlardır. Program sonrası yapılan anket göstermiştir ki: yabancı dil öğreniminde SL kullanımı katılımcılarda olumlu duygular uyandırmıştır. Öğrenme ortamlarında yüz yüze iletişim kurulmadığı için katılımcılar kendilerini daha rahat hissettiklerini ve daha iyi ifade ettiklerini belirtmişlerdir.

Hundsberger (2009) yaptığı çalışmada Second Life'da yabancı dil eğitimi ve akademik kütüphanelerdeki kaynak temini uygulamaları ele alınmıştır. Çalışmada görüşme metodu kullanılmıştır. 4 hafta süren çalışmada 16 kişiyle görüşülmüştür. Bunlardan 15 tanesi yabancı dil öğretmeni ya da eğiticisi, bir tanesi ise yabancı dil öğrencisidir. Bunlardan 13 tanesi yabancı dil öğretiminde aktif olarak SL'nin içinde bulunmuşlardır. Çalışmanın sonucunda SL'nin yabancı dil eğitiminde ve uzaktan eğitimde birçok potansiyele sahip olduğu görüşü ortaya çıkmıştır. Teknik sınırlılıkları olmasına rağmen Second Life'ın eğitimde birçok avantajları mevcuttur. Araştırmacılar, Second Life'ın eğitimde çok önemli bir yere sahip olabilecek potansiyelde bir ortam olduğunu belirtmişlerdir.

Rogers (2011) tarafından yapılan çalışmada hemşirelik eğitimi alan öğrenciler için Second Life'da 'klinik simülasyon' ortamları tasarlanmıştır. Altı farklı ortam tasarımı yapılarak öğrencilerin bu ortamlarda deneyim kazanmaları ve olaylar karşısında karar verme becerilerini geliştirmek amaçlanmıştır. Problem tabanlı senaryolar içeren simülasyonlar; grup çalışması, teknik beceri, hasta ile iletişim, duruma bağlı farkındalık ve problem çözme becerisi kazandırmaya yönelik etkinlikleri bünyesinde barındırmıştır. On altı öğrencinin katıldığı araştırmada veri toplama yöntemi olarak nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Öğrencilerle yapılan mülakatlar sonunda, Second Life ortamında verilen eğitimin motor becerilerin öğreniminden ziyade öğrencilerin problem çözme ve karar verme becerilerini geliştirdiği sonucuna varılmıştır.

2.5.2. Türkiye’de Second Life ortamındaki eğitim ile ilgili çalışmalar

Dinçer (2008)’in “Sanal Dünyaların Uzaktan Eğitim Danışmanlık Hizmetlerinde Kullanımı: Second Life Örneği” isimli çalışmasında, Second Life üç boyutlu sanal dünya ortamı, eğitsel özellikler taşıyan bir danışmanlık odasının tasarlanması amacıyla kullanılmış ve Açık Öğretim müfredatındaki Bilgi Yönetimi Önlisans Programı 1. sınıf öğrenenlerinin bu ortamdan faydalanması sağlanmıştır. Tasarım ve uygulama sonrası öğrenenlere; demografik bilgilerini, bilgisayar oyunlarına yönelik ilgilerini, Second Life Danışmanlık Odası’na girme aşamalarında ve Second Life Danışmanlık Odası’nda yaşadıkları deneyimlerini ve sorunlarını öğrenebilmek amacıyla anket uygulanmıştır. Ankete katılanların %40,7’si daha önce Second Life ortamını duymadıklarını belirtmiştir. Öğrenenlerin %75,2’si Second Life ortamına girmeyi hiç denememişlerdir. Katılımcıların çoğu SL’e girişte sorun yaşadıklarını, üye olma, programı bilgisayarına indirme, teleport olma konularında zorluk çektiklerini belirtmişlerdir. Anket sonuçları incelendiğinde öğrenenlerin sadece %38,7’sinin Second Life Danışmanlık Odası’nı ziyaret edebildiği, %61,3’ünün yaşanan sorunlardan dolayı ziyaret edemediği görülmüştür. Araştırmaya katılan öğrenenlerden 20’si, anketin son sorusu olan "deneyimleriniz, görüşleriniz ve önerileriniz" açık uçlu sorusuna yanıt vermişlerdir. Bu soruya yanıt veren 20 öğrenenden 6’sı kullanıcı kaydında yaşadığı sorunlardan dolayı Second Life sanal dünya ortamına giremediklerini belirtmektedirler. 4 öğrenen, Second Life sanal dünya ortamını çok beğendiklerini belirtmekte ve bu ortama diğer öğrenenlerin de katılım göstermelerini istemektedirler.

Canbek Göksel (2009) tarafından yapılan ‘Üniversite-toplum işbirliğinde öğrenen-ders yöneticisi etkileşimi: Second Life (SL) üzerine bir çalışma’ adlı yüksek lisans tez çalışmasında, yurt dışında Second Life ortamında ders vermekte olan 4 öğretim görevlisiyle e-posta aracılığı ile görüşmelerde bulunmuş Second Life ortamının uzaktan eğitim sistemi olarak kullanılmasıyla ilgili veriler toplamıştır. Araştırmasının sonunda, Second Life platformunun sınırlı yapısıyla e-öğrenme açısından etkin bir ortam olmadığı ve uygun iletişimsel tasarımlamalara gereksinim duyduğu sonucuna varmıştır.

Erdoğan (2009) tarafından yapılan ‘Çevrimiçi ortamların üçüncü mekanlar olarak kavramsallaştırılması: Facebook ve Second Life üzerine bir inceleme’ isimli çalışmasında Facebook ve Second Life’in Türkiyeli kullanıcılar arasındaki iletişimsel ve etkileşimsel

nitelikleri ile bu ortamlar vesilesiyle gerçekleşen toplumsal ilişkilerin dinamikleri araştırılmıştır. Araştırmanın sonunda Facebook ve Second Life gibi dijital “mekanların”, işlevleri açısından üçüncü mekanlar olarak kavramsallaştırılabilecekleri ortaya çıkmıştır.

Tasa (2009) tarafından ‘İçeriği kullanıcılar tarafından oluşturulan 3 boyutlu sanal dünyalarda sanat ve mimari tasarım: Second Life üzerine bir vaka çalışması’ isimli çalışmasında, Second Life ortamının eğitim açısından incelenmesinden ziyade içerik oluşturma ve tasarım açısından incelenmesi ele alınmıştır. Elbette ki araştırma eğitim açısından da önemli unsurlar içermektedir çünkü Second Life ortamında eğitim içerikleri tasarlanırken zaman zaman sanatsal ve mimari tasarımlardan yararlanmak gerekmektedir.

Bulu (2012) tarafından yapılan çalışmada, 2010 Sonbahar döneminde ders alan BÖTE bölümü üçüncü sınıf öğrencileri ‘Second Life ODTÜ kampüsü’ ortamında Özel Öğretim Yöntemleri dersi kapsamında öğrenme aktivitelerine katılmışlardır. Öğrenciler değişik öğrenme tekniklerini (altı şapkalı düşünme, balık kılçığı, akvaryum, tartışma, rol oynama, durum-tabanlı) Second Life ortamında rol yaparak canlandırmıştır. Öğretmen rolünü üstlenerek, değişik tekniklerin tasarlanması ve uygulanması konusunda tecrübe kazanmışlardır. Toplam 46 öğrencinin katıldığı araştırmada, alınan geribildirimler öğrencilerin Second Life ortamına karşı bakış açılarının olumlu olduğunu ortaya koymaktadır. Öğrenciler Second Life ile öğrenmeyi eğlenceli bulmuşlardır. Ayrıca, Second Life’ın öğrenmeyi ilgi çekici hale getirdiğini ve motivasyonu arttırdığını belirtmişlerdir. Öğrenciler tecrübelerini değişik, merak uyandırıcı, eğlenceli, etkili, gerçekçi, verimli, yararlı, ders için motive edici olarak tanımlamışlardır. Öğrencilerin yaşadığı sorunlar genelde teknik problemleri içermektedir. Öğrenciler en çok karşılaştıkları problemleri; internet bağlantısı, grafik kartı, ses problemi ve objelerin geç yüklenmesi olarak belirtmişlerdir.

Kobak (2011) tarafından yapılan çalışmada ise Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümünde 2010-2011 akademik dönemi içinde “Eğitim Yazılımları” dersinde öğrencilere gönüllülük esasına dayalı olarak Second Life’da bir eğitim ortamı oluşturma görevi verilmiştir. Üç grup halinde toplamda 15 öğrenci ile harmanlanmış eğitim yöntemi ile çalışmalar yürütülmüştür. Bu üç grup Second Life’da engellilerin eğitim alabilecekleri bir ev, hayallerindeki fakülte ve bir kampüste olmasını istedikleri spor tesisi inşa etmeyi planlamışlardır. Öğrencilerden bireysel olarak günlük tutarak Second Life’daki deneyimlerini, düşünce ve önerilerini yazmaları istenmiştir. Gruplar, gerçekleştirmek istedikleri

amaçlar doğrultusunda yazılımlarını Second Life ortamına eklemişlerdir. Örneğin, spor tesisi tasarlayan grup olimpiik yüzme havuzu, tenis kortu ve eğitim binası inşa etmiştir. Eğitim binasında sıralar ve TV ekranı koyulmuştur. Öğrenciler avatarlarını kullanarak değişik stillerde yüzmeyi ve tenis oynamayı anlatmışlar, video çekerek bunu eğitim odasındaki televizyona eklemişlerdir. Çocuk engelliler için ev yapan grup evin içine özel eğitim odası, müzik odası, oyun odası, çalışma odası, kütüphane ve engellilerin birlikte vakit geçirebilecekleri bir salon inşa etmişlerdir. Son grup ise diğer gruplar kadar başarılı olamamış, sadece içinde sıralar olan bir bina inşa etmiş, eğitim yazılımı geliştirme ve eklemede yetersiz kalmışlardır. Öğrencilerin bazıları İnternet bağlantısı sorunu yaşadığı için sanal dünyada çok fazla bulunamadığını belirtmiştir. Bazı öğrenciler sanal dünyada eğitim ortamı inşa etme ve eğitim yazılımını buraya aktarma sürecini zor bulmuş; bazıları bu ortamı zevkli, eğlenceli ve farklı görmüşlerdir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1 Araştırma Modeli

Son yıllarda sosyal bilimlerde kullanılan araştırma yöntemlerinde bir değişim söz konusudur. Pozitivist yaklaşım temelindeki nicel yöntem yerine yorumlamacı yaklaşımın ortaya çıkardığı nitel yöntem alternatif olmaktadır. Nicel ve nitel araştırma yöntemleri iki farklı yaklaşımın eseridir. Bu yüzden araştırma yöntemlerine getirdikleri bakış açısı çok farklıdır ve karşılaştırılmamaları gerekmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2008). İki yönteminde kendine göre güçlü ve zayıf yanları vardır. Nicel yöntemde, veriler sayısallaştırılabilir ve genellenebilir. Nitel yöntemde bulgular nicel yöntemdeki gibi bir evrene genellenmez fakat örneklem üzerinde daha derinlemesine bir inceleme yapılmasına olanak sağlar. Nicel yöntem genelde bir olgunun ya da durumun var olup olmadığını ortaya koyarken, nitel yöntem bu olgunun ya da durumun neden ve nasıl var olduğunu araştırır (Yıldırım & Şimşek, 2008).

Bir araştırmada, nitel araştırma yöntemi seçilerek, belirli bir olay ya da durum derinlemesine incelenmeye ve birbirini etkileyen süreçler belirlenmeye çalışılır (Arıkan, 2005). Nitel araştırma yöntemi, kontrol-deney grubu oluşturmada, doğal ortamında yürütülür. İnsanların davranışlarını ve düşüncelerini tanımlamayı amaçlayan zengin detaylar içerir. Bu yöntem, bir insanın ne yaptığını ve niçin bunu yapması gerektiğine inandığını belirleyen, kişinin kendi gerçeklerini ortaya koyan bakış açısını yakalamaya çalışır (Savenye & Robinson, 2001). Bu araştırmada Second Life'daki öğrenci-öğretmen ve ortam ilişkisinin daha derinlemesine incelenmesi ve bu üç olgunun birbiriyle olan ilişkisini daha ayrıntılı bir şekilde ortaya konulabilmesi için nitel araştırma yönteminin kullanılmasına karar verilmiştir. Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden durum (örnek olay) çalışması şeklindedir. Durum çalışması, bir ortamdaki

dinamik durumları anlamaya odaklanan araştırma stratejisidir (Eisenhardt, 1989). Durum çalışması, araştırmacının kontrol-deney grubu oluşturmadığı, ‘nasıl’ ve ‘niçin’ sorularına cevap arayarak bir olguyu ya da olayı derinlemesine kapsamlı bir şekilde incelemesine olanak sağlar (Yıldırım & Şimşek, 2008). Durum çalışmasıyla ilgili bazı çevrelerde yanlış bir inanış mevcuttur. Bunun sebebi olarak nitel verilerin, genellenemediği, sayısallaştırılamadığı, yeterince nesnel olmadığı gibi sebepler öne sürülmekte ve sosyal araştırmalarda kullanılan güçsüz bir araştırma yöntemi olduğu düşünülmektedir. Buna rağmen durum çalışması yaygın olarak; psikoloji, sosyoloji, antropoloji, siyaset bilimi, ekonomi, kamu politikası, sosyal hizmetler, yönetim bilimi ve eğitim gibi farklı sosyal disiplinlerde kullanılmaktadır (Yin, 1994). Bu tespitten sonra Yin (1994) şu soruyu sormaktadır: “Eğer durum çalışması gerçekten güçsüz bir yöntem ise neden araştırmacılar hala bu metodu kullanmaktadırlar?” (s. 34). Gerçekte; durum çalışması, bazı durumlarda tek alternatif araştırma yöntemi olabilir çünkü minimum sayıda deneğe ya da rastgele bir örneklem seçimine ihtiyaç duymaz (Tellis, 1997). Durum çalışması, olayları olguları çoklu bakış açısıyla analiz etmeyi sağlar. Araştırmacılar, sadece inceledikleri ortamdaki kişileri değil, kişilerin bir grup içindeki ilişkilerini, etkileşimlerini de göz önünde bulundurma şansına sahip olur (Feagin, Orum, & Sjoberg, 1991). Durum çalışması, olayların altındaki gerçekleri anlamak için derinlemesine araştırma yapan ve kendine özgü durumlarda en doğru verileri elde eden güvenilir bir araştırma yöntemidir (Hamel, Fortin & Dufour, 1993). Durum çalışması araştırma, tanımlama ve açıklama safalarından oluşarak sosyal bilimlerde derinlemesine inceleme yapmaya olanak verir (Yin, 1994). Tüm bunlar, nitel araştırma yöntemlerinin ve durum çalışmasının alanyazındaki önemini ve pozitivist yaklaşımın etkisindeki bu tür yanlış inanışların her zaman doğru olmadığını göstermektedir. Araştırmacılar, nitel ve nicel araştırma yöntemlerinin zayıf ve üstün yanlarını doğru tespit ederek, kendi çalışmalarına uygun olanı kullanmalıdırlar (Stake, 1995). Inman, Wright ve Hartman (2010), Second Life üzerine yapılan çalışmalarda kullanılan yöntemleri inceledikleri araştırmalarında, nitel ve nicel yöntemin ayrı ayrı kullanıldığı çalışmaların yanı sıra bu iki yöntemi bir arada kullanan çalışmalara da rastlamışlardır. İncelenmek istenen konuya göre üç şekildeki araştırmanında uygun olduğuna ama daha derinlemesine inceleme ve ortamdaki kişilerin durumlarını ortaya çıkarmaya ve ortamın etkilerini araştırmaya yönelik çalışmalarda nitel araştırma yöntemlerinin kullanımının daha etkili olduğunu belirtmişlerdir.

Bu çalışma, Second Life’teki öğrenci-öğretmen ve ortam ilişkilerini incelemektedir. Bu üç faktörün birbiriyle ilişkisini herhangi bir nicel yöntem ile derinlemesine incelemenin, sebep-

sonuç ilişkilerini ortaya koymanın mümkün olamayacağı düşünüldüğü için; araştırmada, nitel araştırma yöntemlerinden durum (örnek olay) çalışmasının kullanılmasına karar verilmiştir. Ayrıca yapılan araştırmanın karakteristik bir durum çalışması olmasının bir sebebi de kontrol-deney grubunun oluşturulamaması ve katılımcıların ortamdaki doğal hallerinin incelenmek istenmesidir. Araştırmanın nitel boyutu çerçevesinde görüşme, gözlem, görüş anketi ve günlük tutmak yoluyla veri toplanmış ve analiz edilmiştir.

3.2. Örneklem Seçimi

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi içinde ortaya çıkmış amaçlı örnekleme yöntemlerinden (Yıldırım & Şimşek, 2008) ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme yöntemleri, üzerinde çalışılan konunun derinlemesine incelenmesine, durumların ve olayların incelenip keşfedilmesine olanak tanır. Ölçüt örnekleme yöntemi ise, araştırmacı tarafından önceden belirlenmiş olan ölçütlere sahip durumların incelenmesidir.

Bu araştırmanın örneklem seçiminde araştırmacı tarafından aşağıdaki ölçütler belirlenmiştir:

- 1) Öğrencilerin iki farklı ortaöğretim okulunda eğitim alıyor olması.
- 2) Okulların bilgisayar sınıfına sahip olması.
- 3) Bilgisayar sınıflarındaki bilgisayarların Second Life sistemine girebilmek için gerekli olan teknik donanımlara sahip olması.
- 4) Bilgisayar sınıfında bulunan internet bağlantısının Milli Eğitim Bakanlığının (MEB) okullara dağıttığı bağlantının dışında özel hatta sahip olması (MEB'in okullara sunduğu internet bağlantısının çok yavaş olmasından dolayı bu ölçüt konulmuştur).
- 5) Çalışma yapılacak iki okulun başarıları birbirine yakın olması.
- 6) Öğrencilerin İngilizce alt yapılarının Second Life ortamındaki çalışmayı yürütmeye yeterli olması.

3.2.1 Araştırmanın Yapılacağı Ortaöğretim Okulunun ve Öğrencilerin Seçimi

Uygulamanın yapılacağı ortaöğretim okulları seçilirken, öğrencilerin Second Life ortamında etkileşime girebilecek yeterlilikte İngilizce alt yapısına sahip olması gerektiği düşünülerek İzmir ilindeki Anadolu Liseleri arasında seçim yapılmasına karar verilmiştir. Bu Anadolu Liselerinin

bilgisayar sınıfı alt yapılarının belirtilen ölçütlere uygun olup olmadığı araştırılmıştır. Bilgisayar sınıfı teknik yeterliliklerine ve okulların 2010 SBS giriş sınavı puanlarının birbirine yakın olmasına dikkat edilmiştir. Ulaşım kolaylığı da göz önüne alınarak uygulama okulları İzmir Kız (Anadolu) Lisesi ve İzmir Atatürk (Anadolu) Lisesi olarak belirlenmiş ve iki okulun yöneticileriyle görüşmeler yapılmıştır. İzmir İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden uygulamayı bu okullarda yapmak için gerekli olan izinler alınmıştır.

2010-2011 eğitim öğretim yılı I. dönemi yapılan uygulama için her iki orta öğretim okulunun 10. sınıfına devam eden altışar öğrenci seçilerek toplam 12 öğrenci ile çalışmalar sürdürülmüştür. Gönüllü öğrenciler arasından, çalışmaya katılacak öğrenciler, İngilizce dersi notları ve İngilizce ders öğretmeninin görüşleri alınarak belirlenmiştir. SL ortamındaki çalışmaya, öğrencilere rehberlik etmek üzere daha önceden tanımadıkları iki İngilizce öğretmeni katılmıştır.

3.3. Çalışma Grubu

Bu bölümde çalışma grubunu oluşturan öğrenci ve öğretmenler ayrıntılarıyla tanıtılmaktadır. Öğrenciler için katılımcı anlamına gelen *K* harfi kullanılmıştır. Dolayısıyla on iki katılımcının her birisi; *K1*, *K2*, *K3*, *K3*, *K4*, *K5*, *K6*, *K7*, *K8*, *K9*, *K10*, *K11* ve *K12* şeklinde etiketlenmiştir. Uygulamaya katılan İngilizce öğretmenleri için öğretmen anlamına gelen *Ö* harfi kullanılmış ve öğretmenler, *Ö1* ve *Ö2* olarak kodlanmıştır . İki farklı okuldaki çalışma grubuna katılan öğrencilerin hangi okuldaki katıldıklarına dair kişisel bilgilerini gizlemek için okullara *O1* ve *O2* kod adları verilmiştir.

Öğrenciler ile uygulamanın 2., 4. ve 6. haftaları olmak üzere üç kez görüşme yapılmıştır. Öğretmenler ile ise sadece son hafta görüşme yapılmıştır. Bulgular kısmında, öğretmenle yapılan görüşme için *G*, öğrencilerle yapılan birinci görüşme için *G1*, öğrencilerle yapılan ikinci görüşme için *G2*, öğrencilerle yapılan üçüncü görüşme için *G3* kısaltmaları kullanılmıştır. Araştırmacı, *A* ile gösterilmiş, üç etkinlik için araştırmacı günlüğünden yapılan alıntılar *Gü-1*, *Gü-2* ve *Gü-3* ile kodlanmıştır.

Tablo 1

Katılımcı bilgileri.

KATILIMCI 1 (K1)	
	Katılımcı 1 kod adlı öğrenci 16 yaşında. O1 okulunda 10. sınıfta okumaktadır. Evde bilgisayarı var. Haftada 3 ile 6 saat arası internete giriyor. En çok Facebook kullanıyor. Bilgisayar oyunu pek oynamıyor. Second Life ortamını ilk defa çalışma esnasında duymuş. Çalışma esnasında işine çok iyi odaklanan ve sorumluluk sahibi bir öğrenci. Çok duygusal ve cana yakın bir yapısı var. Bir o kadar da saygılı ve uyumlu bir kişiliğe sahip. Yapılan mülakatlarda Second Life'ta olmaktan memnun olduğunu belirtti.
KATILIMCI 2 (K2)	
	Katılımcı 2 kod adlı öğrenci 16 yaşındadır. O1 okulunda 10. sınıfta okumaktadır. Evde bilgisayarı var. Haftada 6 saatte yakın internete giriyor. En çok ödev yapmak, oyun oynamak ve Facebook hesabına girmek için interneti kullanıyor. Bilgisayar oyunu oynamak için haftada en az 4 saat harcıyor. Second Life ortamı ile ilk defa çalışma esnasında tanışmış. Çalışma esnasında sabırlı, soğukkanlı ve kendinden emindi. Avatarını kontrol etmekte ve farklı aktivitelerde bulunmaktan hiç güçlük çekmedi. Ortama en kolay adapte olan öğrenciydi. Yapılan mülakatlarda, bunda aksiyon ve savaş oyunlarını sık sık oynamasının etkisi olduğunu belirtti.
KATILIMCI 3 (K3)	
	Katılımcı 3 kod adlı öğrenci 16 yaşındadır. O1 okulunda 10. sınıfta okumaktadır. Evde bilgisayarı var. Haftada bir iki saat internete giriyor. Ödev yapmak ve oyun oynamak için interneti kullanıyor. Sürekli zaman ayırdığı bir oyun yok genelde animasyon oyunlarını oynuyor (balon patlatma vb.). Second Life ortamı ile ilk defa çalışma esnasında tanışmış. Çalışma esnasında İngilizce konuşma konusunda kendisini en çok geliştiren öğrenciydi. İlk başlangıçta çok heyecanlıydı ama zamanla heyecanını yendi ve başardığını görerek kendine güveni arttı. Second Life ortamını da çok sevdiğini ve bu ortamda tasarım yapmak istediğini belirtti.

KATILIMCI 4 (K4)	
	Katılımcı 4 kod adlı öğrenci 15 yaşındadır. O1 okulunda 10. sınıfta okumaktadır. Evde bilgisayarı var. Haftada üç dört saat internete giriyor. Ödev yapmak ve oyun oynamak için interneti kullanıyor. Strateji oyunları ile ilgileniyor. Second Life ortamı ile ilk defa çalışma esnasında tanışmış. Ortamda en çekingen ve edilgen olan öğrenciydi. Avatar ile uçmaktan, dolaşmaktan bile korkuyordu. Korkusunun sebebinin ise bir şeyleri yanlış yapmak ve bozmak olduğunu söyledi. Derslerinde çok başarılı fakat içine kapanık bir yapısı vardı. Yabancı olduğu bir ortamda ona yol gösterecek tanıdığı kişilerin olmasını istiyordu. Bu yüzden ortamda çok rahat olamıyordu. Dil bilgisi olarak İngilizce seviyesi iyi olmasına rağmen konuşmaya çekiniyordu hep en az konuşabileceği diyalogları seçmeye çalışıyordu. Zaman geçtikçe ortama alışsa da aradığını tam olarak bulamadı ve kendisini çok rahat hissedemedi.
KATILIMCI 5 (K5)	
	Katılımcı 5 kod adlı öğrenci 15 yaşındadır. O1 okulunda 10. sınıfta okumaktadır. Evde bilgisayarı var. Haftada 6 ile 9 saat arası internete giriyor. Facebook, Msn, Twitter gibi sosyal iletişim ağlarını kullanmak için interneti kullanıyor. Second Life ortamını ilk defa bir televizyon programında duymuş. Çalışma esnasında sessiz ve sakin bir öğrenciydi. Second Life ortamını çok sevdi ve rahat bir şekilde uyum sağladı. İngilizce etkinliklere her hafta çalışarak geldi ve performansı gün geçtikçe arttı.
KATILIMCI 6 (K6)	
	Katılımcı 6 kod adlı öğrenci 16 yaşındadır. O1 okulunda 10. sınıfta okumaktadır. Okulun yurdunda kalıyor. Diğer arkadaşları gibi ailesinin yanında yaşamıyor. Kendisine ait dizüstü bilgisayarı var, okuldan internete girebiliyor. Haftada en az 3 saat internete giriyor. İnternetteyken wikipedia'dan araştırma yapıyor, sosyal ağlara giriyor. Sims gibi bilgisayar oyunları oynamayı seviyor bu yüzden Second Life ortamını ilk gördüğü günden beri çok sevdiğini söylüyor. Bir kaç çok kullanıcı sanal ortam bilmesine rağmen Second Life ortamı ile ilk defa çalışma sırasında tanışmış. Çalışmaya başlamadan önce yaz tatillerinde yurt dışına gittiğini o yüzden yabancılarla İngilizce konuşma deneyimi olduğunu fakat sınıfta arkadaşlarıyla iken ya da herhangi bir Türk ile İngilizce konuşacağı zaman çok stres olduğunu söylemişti. Yaptığımız etkinlikler sonucunda bu korkusunu yendiğini ve artık daha rahat olduğunu kendisinde öğretmenleri de fark etti.

KATILIMCI 7 (K7)	
	Katılımcı 7 kod adlı öğrenci 16 yaşındadır. O2 okulunda 10. sınıfta okumaktadır. Evinde bilgisayarı var. Hafta içi internete girmesi yasak olduğu için hafta sonu en az 5-6 saat internete giriyor. İnternete ödevlerini yapmak, sosyal iletişim ağlarını kullanmak ve oyun oynamak için giriyor. İnternette en çok savaş oyunu oynuyor bunun için haftada 3-4 saatini harcıyor. Bu yüzden Second Life ortamına girdiği andan itibaren hiç korkmadan her yeri inceledi ve her şeyi denedi. Hatta Second Life'taki ses ayarlarını bile değiştirip sorun yaşanmasına sebep oldu. Ortamda her zaman çok rahattı. Second Life ortamını ilk defa bir televizyon programında duymuş. Çalışma esnasında ise genelde hazırlıksız ya da yeterli hazırlık yapmadan geliyordu. Yinede normalde çok hareketli ve dikkat dağınıklığı olan bir öğrenci olmasına rağmen Second Life'ta daha iyi konsantre olduğunu söylüyordu.
KATILIMCI 8 (K8)	
	Katılımcı 8 kod adlı öğrenci 16 yaşındadır. O2 okulunda 10. sınıfta okumaktadır. Evinde bilgisayarı var. Haftada 3-4 saat internete giriyor. İnterneti sosyal iletişim ağlarında arkadaşlarıyla görüşmek için ve ödev yapmak için kullanıyor. Oyun oynamayı sevmiyor. Second Life ortamını daha önce duymamış. Çalışma esnasında Second Life ortamına uyum sağladı fakat çok fazla ortamı incelemek için kendisini zorlamadı, ortamı beğendiğini belirtti fakat çok fazla etkilenmedi. Uygulamanın hafta içi okul çıkış saatinden sonra yapılması ve uygulamanın bir bölümünün öğrencilerin sınav haftasına denk gelmesi öğrencilerin bazılarını olumsuz yönde etkiledi. Bu durumdan en fazla etkilenen ve şikayet edenlerden birisi Katılımcı 8 idi. Uygulamadan geri kalmak istemediğini fakat son haftalarda zorlandığını belirtti.
KATILIMCI 9 (K9)	
	Katılımcı 9 kod adlı öğrenci 16 yaşındadır. O2 okulunda 10. sınıfta okumaktadır. Evinde bilgisayarı var. Haftada 3-4 saat internete giriyor. İnterneti Facebook'tan arkadaşlarıyla görüşmek için ve ödev yapmak için kullanıyor. Çok az oyun oynuyor onlarda genelde bulmaca tarzı oyunlar oluyor. Second Life ortamını daha önce hiç duymamış. Çalışma esnasında çok sessiz, sakın ve başarılı bir öğrenciydi. Ortamda kendisinden kaynaklanan bir problem yaşamadı fakat ses ve görüntüde gecikme problemlerini sık sık yaşadı.

KATILIMCI 10 (K10)	
	Katılımcı 10 kod adlı öğrenci 16 yaşındadır. O2 okulunda 10. sınıfta okumaktadır. Evinde bilgisayarı var. Haftada 4-5 saat internete giriyor. İnterneti Facebook, msn gibi sosyal paylaşım ağlarıyla arkadaşlarıyla konuşmak için ve ödev yapmak için kullanıyor. Çok az oyun oynuyor onlarda genelde aksiyon tarzı oyunlar oluyor. Second Life ortamını daha önce hiç duymamış. Çalışma esnasında, çok hareketli, heyecanlı, meraklı ve hevesli bir öğrenciydi. Ortama rahatça uyum sağladı ve ortamda sürekli hareket halinde oldu. İletişim kurarken hiç sıkıntı yaşamadı. Sadece ifade edeceği şeylerde bazı kelimeleri hatırlamakta zorlandı. Diğer okuldaki öğrencilerle iletişime geçmekte en istekli ve girişken olan oydu. Kendine güveni çok yüksek bir öğrenciydi ve bu çalışmaya İngilizcesinin dil bilgisi olarak iyi olduğunu fakat konuşma konusunda da başarılı olup olamayacağını merak ettiği için katılmıştı ve ilk defa böyle bir ortamda İngilizce konuşma deneyimi yaşayarak başarılı oldu. Böylece bu konuda da kendine güvenin artmış olduğunu belirtti.
KATILIMCI 11 (K11)	
	Katılımcı 11 kod adlı öğrenci 15 yaşındadır. O2 okulunda 10. sınıfta okumaktadır. Evde bilgisayarı var. Haftada 6 ile 7 saat arası internete giriyor. En çok ödev yapmak, oyun oynamak ve Facebook hesabına girmek için interneti kullanıyor. Bilgisayar oyunu hiç oynamıyor. Second Life ortamı ile ilk defa çalışma esnasında tanışmış. Uygulamada, sessiz ve uyumluydu. Ortamda teknik sorunlar dışında pek fazla sorun yaşamadı. Fakat Katılımcı 8 gibi o da uygulama saatlerinden ve sınav haftasının uygulamanın son haftaları ile çakışmasından yaşanan sıkıntılardan şikayetçiydi. Son haftalarda motivasyonu iyice düşmüştü. Böyle bir çalışmaya okul zamanı asla bir daha katılmayacağını belirtmişti.
KATILIMCI 12 (K12)	
	Katılımcı 12 kod adlı öğrenci 15 yaşındadır. O2 okulunda 10. sınıfta okumaktadır. Evde bilgisayarı var. Haftada 3 saat internete giriyor. En çok ödev yapmak, oyun oynamak ve Facebook hesabına girmek için interneti kullanıyor. Bilgisayar oyunu oynamak için çok fazla zaman harcamıyor fakat macera oyunlarını seviyor. Second Life ortamı ile daha önce tanışmamış. Çalışma esnasında çok meraklı ve ilgiliydi. Ortamı dolaşmayı farklı etkinliklerde bulunmayı seviyordu. Fakat avatarını kontrol etmekte bazen sorunlar yaşıyordu. Bunun yanı sıra bilgisayarından kaynaklanan bazı görüntü hataları da oluyordu. Etkinliklere hazırlanarak geliyor ve ilgili olduğunu belli ediyordu, girişken bir öğrenciydi.

ÖĞRETMEN 1 (Ö1)	
	Ö1 kod adlı öğretmen 27 yaşında. Üniversite hayatını Kıbrıs'ta geçirmiş, İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümünden 2008 yılında mezun olmuş Ege Üniversitesinden Formasyon ve denklik belgesini almıştır. İngilizce konuşmaya hakim bir öğretmendi. Öğrencilerle diyalogu samimi ve sıcaktı. Second Life ortamını ilk defa yapılan çalışma esnasında tanıdı. Bilgisayar kullanma becerisi yüksek bir öğretmendi. Günlük hayatında da interneti yoğun olarak kullanmaktadır. Bilgisayar oyunlarını da sevip genelde strateji oyunları oynadığı için Second Life ortamına çok kolay uyum sağladığını belirtti.
ÖĞRETMEN 2 (Ö2)	
	Ö2 kod adlı öğretmen 28 yaşında. Üniversite eğitimini Anadolu Üniversitesi İngilizce Öğretmenliği bölümünden 2006 yılında mezun olmuştur. Öğrencilerle diyalogu her zaman seviyeliydi. Her etkinliğe hazırlıklı gelir, daha fazla yardımcı olabilmek için elinden geleni yapar, yaptığı işi çok ciddiye alırdı. Second Life ortamını ilk defa yapılan çalışma esnasında tanıdı. Bilgisayar kullanma becerisi orta düzeyde bir öğretmendi. İnternette yoğun olarak kullanmamaktaydı. Daha önce hiç bilgisayar oyunları oynamamıştır. Second Life'i kullanmak, avatarını yönetmek, sesli iletişime geçmek gibi konularda başlangıçta problemler yaşadı. Daha sonra bu problemleri aştı.

3.4. Öğrenme Ortamının Tasarlanması

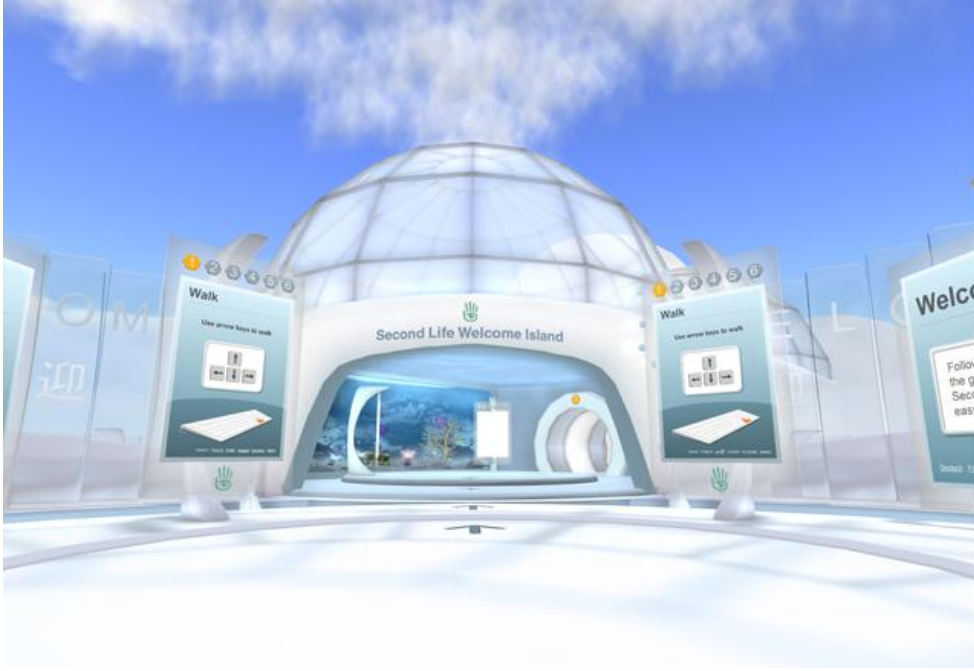
Second Life ortamındaki etkinliklerin tasarlanmasında çok kullanıcıli sanal ortamlarda tasarım yapan kişilerin, alanında uzman araştırmacıların görüşleri alınmış, konuyla ilgili alanyazın araştırması yapılmış ayrıca öğrencilerin okullarındaki İngilizce öğretmenlerinin de görüşleri alınmıştır. Fakat bu öğretmenler Second Life ortamında bulunmamışlardır. Bu görüşmelerde; İngilizce öğretmenlerine, sınıfta derslerini nasıl işledikleri, ne gibi yöntem ve teknikler kullandıkları, İngilizce diyalog kurmaya yönelik hangi etkinlikleri yaptıkları sorulmuştur. Öğretmenler derslerinde müfredat gereği daha çok dil bilgisi yapılarını öğrettiklerini belirtmişlerdir. Ders saatleri yeterli olmadığı için öğrencilerin ders esnasında pek fazla etkinlik

yapamadıkları, genelde konu anlatımı şeklinde derslerin işlendiğini belirtmişlerdir. Bunun için Second Life ortamında yapılacak olan etkinliklerin yazma, dinleme ve konuşma etkinliklerinin hepsini içermesi gerektiğini söylemişlerdir. Öğrencilerin çoğunun dil bilgisi konularına çok hakim olmalarına rağmen İngilizce konuşma konusunda bir çekingenliğin ve korkusunun olduğunu bir çok araştırmacının ortak kanısıdır (Barın, 1997; Sarı, 2006; Çubukçu, 2008). Bu konuyla ilgili öğretmenlerde aynı düşüncede olup Second Life’ta doğaçlama konuşma, diyalog kurma gibi etkinliklerin daha fazla olması gerektiğini belirtmişlerdir. Yapılan etkinliklerde de bu görüşler göz önüne alınmıştır.

Bu çalışmada her hafta konuya uygun farklı ortam tasarımları yapılmıştır. Aşağıda her hafta yapılan ortam tasarımları ayrıntılı bir şekilde ele alınmıştır.

Birinci Hafta: İlk hafta öğrencilerle ilk tanışma haftası olarak planlanmıştır. Öğrencilere Second Life ile ilgili bir sunum yapılmış, çalışmanın ana hatları anlatılmış ve gönüllü öğrenciler belirlenmiştir.

İkinci Hafta: Öğrencilerin Second Life ile tanışması için bir oryantasyon programı hazırlanmıştır. Öğrencilerin Second Life’a ait ana becerileri öğrenmeleri için yardıma ihtiyaçları vardır (Wagner & Ip, 2009). Schiller (2009), Second Life ortamında verilmesi gereken oryantasyon için yapılması gerekenleri şöyle belirlemiştir: 1) kayıt olma ve istemci programı kurma, 2) arama, iletişim, uçuş, ışınlanma gibi temel becerileri kazanma, 3) kısa yol tuşlarını kullanarak daha hızlı hareket etme. Yapılan çalışmada bu üç basamak göz önüne alınarak oryantasyon planı hazırlanmıştır. Katılımcıların istemci programı bilgisayara yükleyerek avartar edinmeleri, uçuş, ışınlanma, arkadaş ekleme, genelden ve özelden yazışma, genelden ve özelden konuşma gibi Second Life’a özel aktiviteleri öğrenmeleri sağlanmıştır. Oryantasyon ortamı için Second Life’ın oryantasyon alanı kullanılmış ve ortamdaki Bilişim Teknolojileri Öğretmenleri aracılığıyla bu eğitimler verilmiştir.

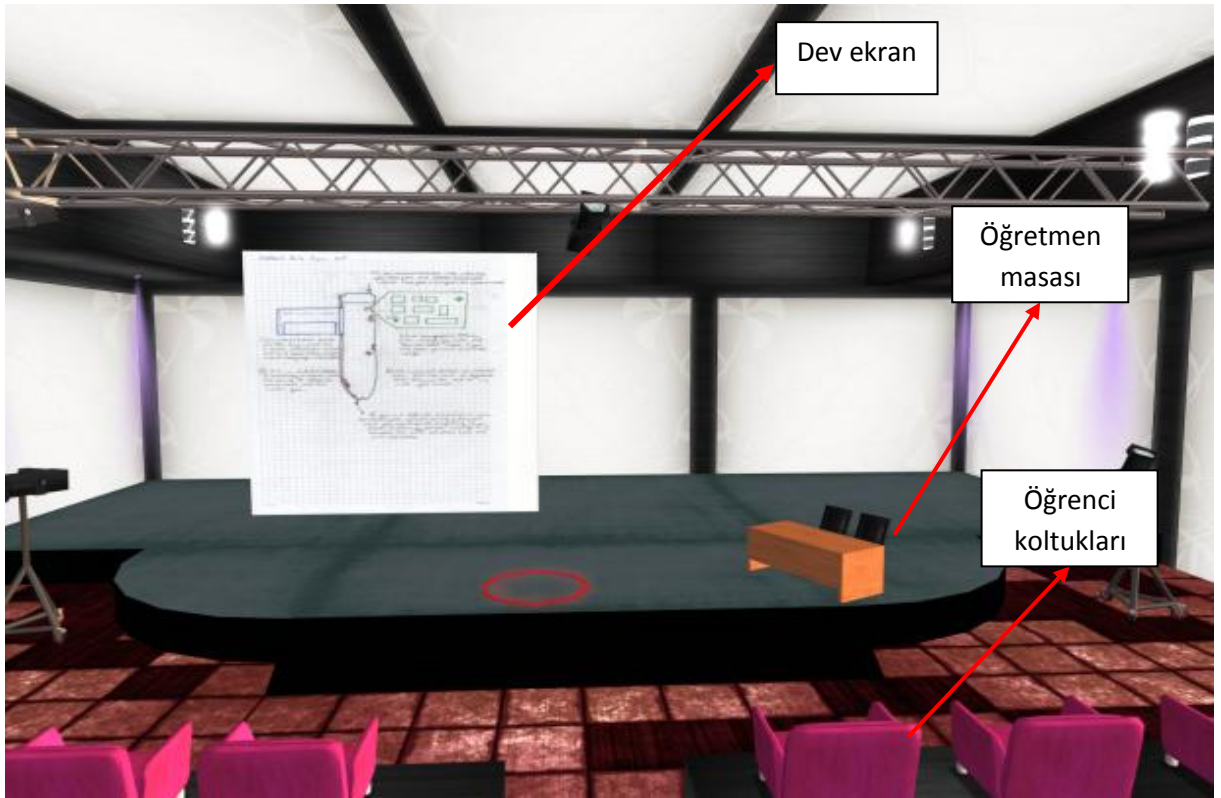


Şekil 3

Second Life’ın oryantasyon alanı.

Üçüncü Hafta: İki farklı okuldaki katılımcıların Second Life üzerinde ilk defa bir araya gelmesi planlanmıştır. Bu ortamı tasarlamak için bir haftalığına SL üzerindeki adalardan birinden 4096 m²,lik boş bir alan kiralanmıştır. Kiralanan alanda rahat bir buluşma ortamı hazırlayabilmek için deniz kenarı konsepti tercih edilmiştir. Öğrencilerin oturabilecekleri, dolaşabilecekleri (bahçeler, tekne vb.) ortamlar tasarlanmıştır.

Dördüncü Hafta: Öğrencilerden sunum yapmaları istendiği için Second Life ortamında sunum ortamı hazırlanmıştır. Sunumlarını, inovasyon tekniğini kullanarak tasarladıkları bir ürün ile ilgili yapmaları istenmiştir. Öğrencilerin kendilerini ortamın içinde hissedebilmeleri amaçlanmıştır. Ferah ve sade bir tasarım tercih edilmiştir. Sunum salonuna, sunum yapacak öğrenciyi takip eden spot ışıkları, aplik ışıklar konulmuş, anfi şeklinde bir salon tasarımı yapılmıştır. Öğrencilerin yapılan sunumları dinlerken oturmaları için koltuklar tasarlanmış ve yerleştirilmiştir. Sahnede ise öğretmenlerin oturacakları bir masa ve öğrencinin sunum için hazırladıkları sayfanın gösterildiği dev ekran bulunmaktadır.



Şekil 4

Dördüncü hafta için tasarlanan sunum alanı.

Beşinci Hafta: Altı şapkalı düşünme tekniği ile öğrenciler arasında bir tartışma ortamı oluşturmak, yabancı dilde konuşarak fikirlerini savunmalarını sağlamak amaçlanmıştır. Altı şapkalı düşünme tekniği bir sorunun çözümünde farklı bakış açılarına yer vermek için altı farklı renkteki şapkanın ifade ettiği düşünce tarzlarını bir düzen içinde ortaya koymak amacıyla oluşturulmuştur (Altıkulaç & Akhan, 2010). Tekniğin kullanımı kolay ve zevkli olduğu için insanlar tarafından çabuk benimsenmektedir (Ayaz Can, 2005). Bu veriler göz önünde bulundurularak yapılan çalışmada da öğrencilere kendilerini rahat ifade edebilecekleri, konuşma becerilerini geliştirebilecekleri, eğlenceli bir şekilde uygulanabilecek bir teknik olan altı şapkalı düşünme tekniğinin kullanılmasına karar verilmiştir.

Beşinci haftadaki ortam tasarımı için bir önceki hafta kullanılan alan tekrar kiralanmıştır. Bu alana ağaçlarla, çiçeklerle, su birikintileri, derelerle, hayvanlarla bezeli tropik bir doğa ortamı tasarlanmıştır. Beşinci haftadaki ortam tasarımıdaki amaç öğrencilerin kendilerini rahat ve huzurlu hissedebilecekleri bir ortamın oluşturulmasıdır. Öğrencilerinin birbirleriyle ve öğretmenleriyle iletişimlerinin samimi ve düzenli bir şekilde olması için her şapkanın rengine uygun yer minderleri tasarlanmış, katılımcılar rahat bir şekilde kendilerini ortamın içindeymiş

gibi hissetmeleri sağlanmaya çalışılmıştır. Altı şapkalı düşünme tekniğini kullanarak yapılan etkinlik sona erdikten ve tüm öğrenciler görevlerini tamamladıktan sonra öğrenciler Second Life ortamındaki eğlence seçeneklerinden biri olan kendileri için tasarlanmış dans etme pistine ışınlanmıştır. Bu tür Second Life ortamına özel hazırlanmış aktiviteler (alış veriş ortamları, gezi turları, müzikli ortamlar vb.), kullanıcıların hem eğlenmesini hem de deneyimlerini birbirlerine aktarıp sosyalleşebilecekleri ortamlar sağlamaktadır (Schiller, 2009). Dans pistinde öğrenciler, Second Life'in kendi script dilinde yazılmış dans topları sayesinde avatarlarını farklı dans figürleri ile dans ettirip eğlenmişler ve bu esnada iletişime de geçmişlerdir. Bu ortamda hem öğrencilerin birbirleri ile etkileşime girmeleri hem de iyi zaman geçirmeleri amaçlanmıştır.

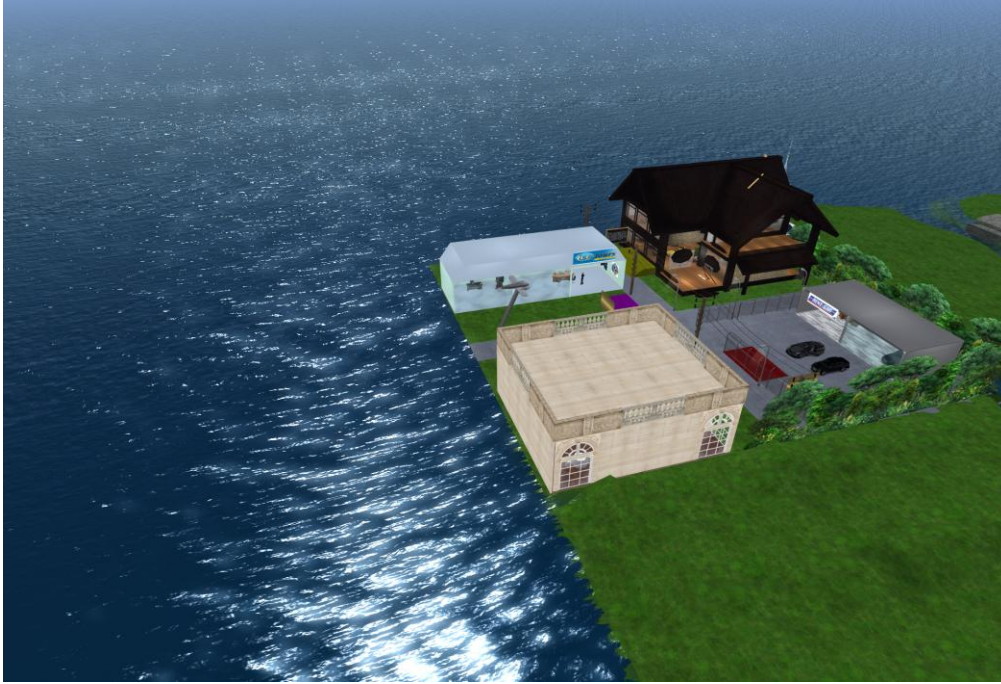


Şekil 5

Beşinci hafta için tasarlanan alan.

Altıncı Hafta: Rol oynama yöntemi için hazırlanan senaryolara uygun Second Life ortamında tasarım yapılmıştır. Tasarım sürecinde, çalışmada kullanılmak üzere Second Life ortamından 4096 m² alan kiralanmıştır. Bu alan dörde bölünmüş ve her alanda ilgili senaryoya göre ortam tasarımı yapılmıştır. “Araba Kiralama”, “Seyahat Acentesi”, “Restoran” ve “Aileden İzin Alma” konuları üzerine olan senaryolar için ortam tasarımı yapmadan önce hikaye tahtaları (Storyboard) hazırlanmıştır. Hikaye tahtaları üzerinde gerekli düzenlemelerin yapılmasının

ardından Second Life'taki pirimler (Second Life ortamındaki ana nesneler: küp, küre vb.) kullanılarak ortam tasarımı gerçekleştirilmiştir.



Şekil 6

Rol oynama yöntemi için kullanılan çalışma alanı.



Şekil 7

Aileden izin alma senaryosu için yapılan tasarım.



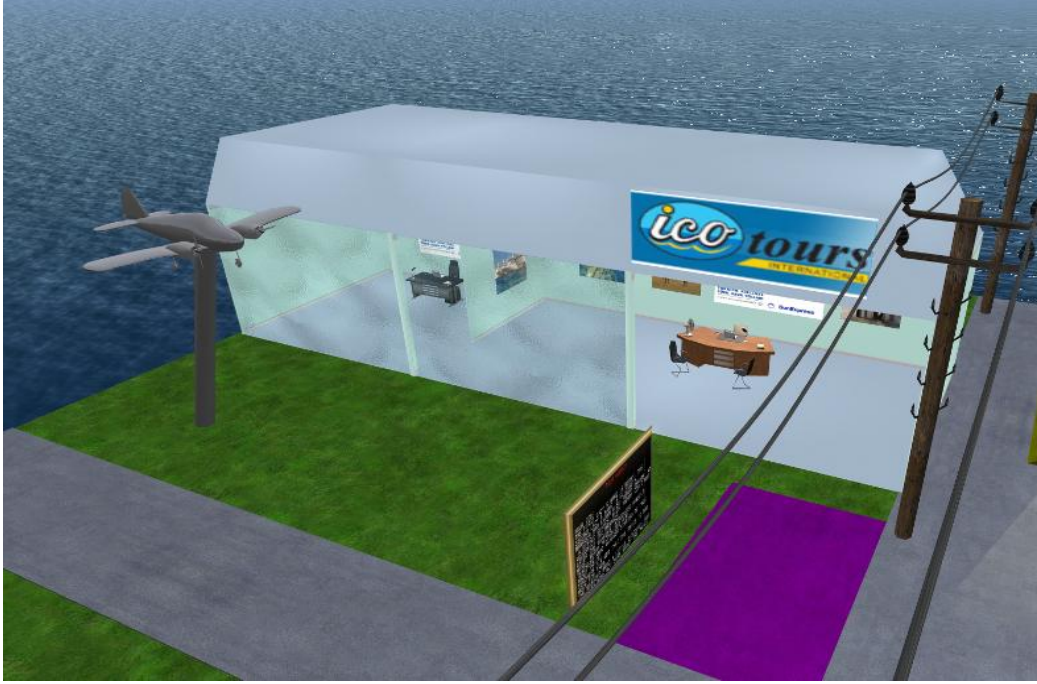
Şekil 8

Araba kiralama senaryosu için yapılan tasarım.



Şekil 9

Restoran senaryosu için yapılan tasarım.



Şekil 10

Seyahat acentesi senaryosu için yapılan tasarımı.

3.5. Geliştirilen Öğretimin Uygulanması

Öğrenciler İngilizce öğretmenlerinin ve uzmanların görüşleri alınarak aşağıda ana hatları gösterilen Second Life ortamında kurgulmuş İngilizce dersi etkinlik içeriği kapsamında uygulama yapmışlardır. Çalışma sınıf içi değil, sınıf dışı bir etkinlik olarak hazırlanmıştır. Bu yüzden uygulama her hafta çarşamba günü okullardaki eğitim-öğretim bittikten sonra başlamış böylece öğrenciler derslerinden geri kalmamışlardır. Yapılan çalışma sonucunda öğrenciler derslerine etki edecek bir not almamışlar, yapılan etkinliklere gönüllü olarak katılmışlardır.

Birinci Hafta: İlk hafta iki okula ayrı ayrı gidilip öğrencilerle tanışılmıştır. Second Life (SL) ortamı hakkında öğrencilere bilgi verilmiş ve uygulamaya katılacak olan gönüllü öğrenciler belirlenmiştir. Uygulamaya katılmak isteyen gönüllü öğrenciler örneklem için belirlenen sayıdan fazla olduğu için öğrencilerin İngilizce öğretmenlerine danışılarak gönüllü öğrenciler arasından seçim yapılmıştır.

İkinci Hafta: İkinci hafta altı öğrenci Kız Lisesi'nin diğer altı öğrenci ise Atatürk Lisesi'nin Bilişim Teknolojileri sınıfında Second Life ortamına ilk defa girme deneyimi

yaşamışlar ve uygulamayı birlikte yürütecekleri İngilizce öğretmenleriyle tanışmışlardır. İkinci hafta, İngilizce etkinlikler yapmak için değil, öğrencilerin Second Life ortamını tanımaları ve kullanabilmelerini sağlamak için ortama girilmiştir. Bu yüzden iki farklı okuldaki öğrenciler ikinci hafta birbirleriyle ortamda görüşmemişlerdir. Öğrencilerin Second Life ortamına girmeleri, avatarlarını oluşturmaları, ısınlanma, kıyafet edinme, uçuşma, arkadaş ekleme, yazışma, konuşma gibi Second Life ortamındaki etkinlikleri öğrenmeleri sağlanmıştır. Öğrenciler en çok kıyafet edinmek için tasarlanan soyunma odalarında zaman harcamışlardır. Çünkü onlara en zor ve karmaşık gelen görev yeni seçtikleri kıyafetleri avatarlarına giydirmek olmuştur. Birçok sorun yaşasalar da (saçlarını kaybetmek, kıyafetleri üst üste giymek, kıyafetsiz kalmak ya da vücut ölçülerini değiştirmek vb.) öğretmenlerinden aldıkları yardımlarla tüm öğrenciler günün sonunda bu görevi yerine getirebilmişlerdir. Öğrencilerin Second Life hakkındaki ilk görüşlerini almak, Second Life ortamındaki İngilizce eğitime bakış açılarını, ön yargılarını ya da beklentilerini saptamak için mülakat yapılmıştır. Öğrencilerin bir sonraki hafta yapılacak etkinliğe hazır olarak gelmelerini sağlamak için gelecek haftaki program anlatılmış ve yapmaları gereken hazırlıklar belirtilmiştir. Bir sonraki hafta diğer okuldaki öğrencilerle Second Life ortamında buluşacakları kendilerini İngilizce olarak tanıtacakları ve onları da tanımak için onlara İngilizce olarak sorular sormaları gerektiği söylenmiştir. Öğrencilerin hazırlıklı gelmeleri için sorabilecekleri örnek Türkçe sorular verilmiş ve bunları İngilizceye çevirmeleri istenmiştir. Ayrıca kendi sormak istedikleri soruları da düşünmeleri ve hazırlamaları söylenmiştir.

Üçüncü Hafta: İki ayrı okuldaki öğrenciler Second Life ortamında ilk defa bir araya gelmişlerdir. İlk önce İngilizce öğretmenleri ortamda kendilerini İngilizce olarak tanıtmışlardır. Daha sonra öğrencilerden kendilerini İngilizce olarak tanıtmaları istenmiştir. Öğrenciler kendilerini tanıttıktan sonra karşı okuldan kendilerine birer eş seçmişler ve sorular sorup birbirleri hakkında bilgi edinmeye çalışmışlardır. Başlangıçta öğrenciler karşı okuldan kendilerine bir eş seçmekte çekingenlik göstermişlerdir, fakat öğrenciler bu konuda öğretmenleri tarafından biraz cesaretlendirildikten sonra karşılıklı konuşmaya geçebilmişlerdir. Üçüncü haftadaki iletişim yazılı olarak sağlanmıştır. Kimi öğrencilerin iletişim kurmaya kimi öğrencilerin ise ortam tasarımı incelemeye meraklı olduğu bulguları, buluşma gününde ortaya çıkmıştır. Kimi öğrencilerin ortamda yeni tanıştığı arkadaşlarıyla konuşmak kadar Second Life (SL) ortamını gezmek, uçuşma aktivesinde bulunmak, SL'yi keşfetmekte ilgisini çekmiştir. Elde edilen gözlemlere göre bu öğrenciler diğer haftalarda daha istekli bir şekilde aktiviteler katılmışlardır. Bir saatten fazla süren etkinliğin sonunda öğrencilere bir sonraki haftaki görevleri

söylenmiştir. Öğrenciler dördüncü hafta ‘İnovasyon’ tekniğini kullanarak yeni araçlar tasarlayacakları için öğrencilere, ön bilgi verilmiş ve yapacakları görevler dağıtılmıştır.



Şekil 11

Second Life ortamındaki ilk tanışma haftası.

Dördüncü Hafta: Dördüncü hafta öğrenciler ‘İnovasyon’ tekniğini kullanarak değişik görev ve şekildeki araçlar tasarımları istenmiştir. Konu bütünlüğünün olması için tüm öğrencilerin kalem objesini kullanmaları ve buna en az 3 değişik nesne daha entegre etmeleri istenmiştir. Örneğin kalem hem USB aygıtını hem ses kayıt aracını hem de MP3 çaları içinde barındırabilir. Bu yeni tasarladıkları aracın resmini çizerek, nereye hangi nesneyi yerleştirdiklerini ve buna niçin ihtiyaç duyduklarını kağıt üzerinde göstermeleri ve İngilizce açıklamalar yazmaları istenmiştir. Öğrencilerden birinin yaptığı çalışma Şekil 13’de sunulmuştur.

Öğrencilerden yaptıkları çalışmalar hafta içinde toplanmış ve tarayıcıdan geçirerek dijital ortama aktarılmıştır. Second Life üzerinde inovasyon tekniğini kullanarak oluşturdukları yeni araçları İngilizce olarak sunmaları istenmiştir. Öğrenciler sunumlarını yaparken kağıda çizdikleri resimde sahneye yerleştirilen bir ekran üzerinde sanal ortamda gösterilmiştir. Diğer öğrenciler hem arkadaşlarını dinlemiş, hem de yaptıkları çizimi ve açıklamaları inceleyebilmişlerdir. Her

öğrenci sunumunu yaptıktan sonra öğretmenleri onlara yaptıkları çalışma ile ilgili bazı sorular sormuş böylece öğrenciler karşılıklı ve hazırlıksız konuşma pratiği yapmış olmuşlardır. Sunum sırasında tüm konuşmalar mikrofon ve kulaklık vasıtasıyla sesli olarak yapılmıştır. Fakat özelden yazışarak öğrenciler, öğretmenlerine ve arkadaşlarına soru sorabilmişlerdir. Etkinlikler sırasında öğrencilerden İngilizceden başka bir dil kullanmamaları söylenmiştir.

Tüm öğrenciler sunumlarını tamamladıktan sonra gizli oylama ile sunumunu ve tasarımını en beğendikleri arkadaşlarını seçmeleri istenmiştir. En yüksek oyu alan katılımcıya ödül olarak ortamda ata binme yetkisi verilmiştir. En yüksek oyu alan iki öğrenci olduğu için farklı iki at bu öğrencilere hediye edilmiştir. Böylece öğrenciler hem arkadaşlarından geri dönüt almışlar hem de sanal ortamda at binme deneyimi yaşamışlardır. Bu esnada diğer öğrencilerde sunum salonu dışındaki ortamı gezme şansına sahip olmuşlardır. Etkinlik, bir sonraki hafta neler yapacakları da anlatılarak yaklaşık bir buçuk saatte tamamlanmıştır. Şekil 12’de öğrencilerin Second Life ortamında, sunum yaparkenki ortam görüntüsü sunulmuştur. Dördüncü hafta öğrencilerin Second Life ortamına karşı bakış açılarının öğretmenlerle ve ortamla etkileşimlerinin ne yönde olduğunu belirlemek için ikinci mülakatlar yapılmıştır.



Şekil 12

Second Life ortamında sunum yapılırken.



Şekil 13

Öğrencilerin hazırladığı inovasyon ürünlerinden bir örnek.

Beşinci Hafta: Altı Şapkalı Düşünme Tekniği kullanılarak öğrencilerin bir konu üzerinde tartışmaları ve görüşlerini sunmaları istenmiştir. Öğrenciler, daha önce bu tekniği duymadıkları için bir önceki hafta öğrencilere bu konuyla ilgili sunum yapılmış ve bu konuyla ilgili bilgilerin bulunduğu kağıtlar öğrencilere dağıtılmıştır. Daha sonra kura ile her öğrencinin hangi şapkaya sahip olacağı belirlenmiştir. Toplam 12 öğrenci olduğu için her şapkayı temsil eden iki öğrenci vardır (Şekil 14). 05.01.2011 tarihinde yapılması planlanan altı şapkalı düşünme tekniği etkinliği bir okuldaki internet bağlantısı problemi nedeniyle bir hafta ertelenmek zorunda kalmıştır. Bu yüzden beşinci haftadaki etkinlik 12.01.2011 tarihinde yapılmıştır.

Beşinci haftadaki etkinliği yapmak için öğrencilerle bir araya gelindiğinde öğrencilere öncelikle kimin hangi arkadaşına hangi soruyu soracağını belirten kağıtlar dağıtılmıştır. Kağıtlardaki

sorular Türkçe olarak hazırlanmış ve bunları İngilizceye çevirmeleri için öğrencilere zaman verilmiştir. Daha sonra yanlışlarını fark etmeleri için doğru İngilizce sorularının olduğu kağıtlar dağıtılmıştır. Her öğrencinin hangi soruyu hangi arkadaşına soracağı önceden belirlendiği için sunumunu yapan öğrenciye arkadaşları tarafından soru sorulmuş böylece öğrencilere hazırlıksız konuşma yapma becerisi kazandırılmaya çalışılmıştır. Örneğin, beyaz şapkayı temsil eden birinci öğrenci konuştuktan sonra bir arkadaşları ona soru sormuş ve sorulan soruyu cevapladıktan sonra beyaz şapkayı temsil eden ikinci kişi konuşmasını yapmıştır, ona da başka bir arkadaşları tarafından soru sorulmuş ve diyaloglar böylece devam etmiştir. Tüm konuşmacılar konuşup, tüm sorular sorulduktan ve öğretmenler gerekli dönütleri verdikten sonra katılımcılara ödül olarak Second Life ortamında kendileri için hazırlanan diskoya gidip şarkı dinleyip, avatarları ile dans etme etkinliğinde bulunmuşlardır (Şekil 15).

Bir sonraki hafta yapılacak olan rol oynama etkinliği için gruplar oluşturulmuş ve grupların görevleri kendilerine bildirilmiştir. Beşinci haftadaki toplam etkinlik süresi bir buçuk saattir.



Şekil 14

Altı şapkalı düşünme tekniği ile ilgili yapılan etkinlik.



Şekil 15

Second Life ortamındaki disko ortamı.

Altıncı Hafta: Altınca haftadaki etkinlikte rol oynama yöntemi kullanılmıştır. 12 öğrenci dört gruba ayrılmış ve dört senaryo oluşturulmuştur. Senaryolar, “Aileden İzin Alma”, “Araba Kiralama”, “Restoran” ve “Seyahat Acentesi” konuları üzerinedir. Bu konular kapsamında örnek içerikler incelenmiş, taslak senaryolar hazırlanmıştır. Daha sonra bu taslak senaryolar uzman kişilere incelenmiş ve son hali verilmiştir (Şekil 17,18,19,20).

Senaryoların belirli bir yere kadar olan kısmı Türkçe olarak öğrencilere dağıtılmıştır. Öğrencilerin bu senaryoda geçen diyalogları İngilizceye çevirmeleri ve İngilizce öğretmenlerine mail atmaları istenmiştir. İngilizce öğretmenleri öğrencilerden gelen bu çevirileri kontrol ettikten sonra gerekli düzeltmeleri yaparak gruplara göndermiş ve öğrenciler hem yanlışlarını görerek geri dönüt almışlar hem de doğru metinlere çalışarak yapılacak etkinliğin birinci bölümüne hazırlanmışlardır. Senaryonun ikinci kısmında ise, öğretmenlerden biri ortamda örnek olay uygulamasına katılarak öğrencilerle birlikte uygulamayı doğaçlama olarak sürdürmüştür. Örnek olay uygulamalarında öğretmenin rolü, diyalogun ilerlemesi için öğrencilere sorular sormak ve rehberlik etmek olmuştur.

Öğrenciler, uygulama aşamasında kendi okullarındaki Bilişim Teknolojileri (BT) sınıfından, İngilizce ve Bilişim Teknolojileri öğretmenleriyle birlikte Second Life ortamına girmişlerdir. Başlangıçta, öğrenciler serbest bırakılarak ortamı incelemeleri istenmiştir. Öğrencilere senaryoların nasıl sonuçlanacağı, rol oynama etkinliğini yapacakları sahnelerin girişindeki panolarda belirtilmiştir ve öğrenciler ortam incelemesi sırasında bu panoları okumuşlardır. Öğrenciler, İngilizce öğretmenlerinin belirlediği sırayla, senaryolarındaki rollerini oynamaya başlamışlardır (Şekil 16). Rol oynama tekniğini bir grup gerçekleştirirken, diğer öğrenci ve öğretmenler hazırlanan ortamdaki belirlenen alanda canlandırmayı izlemişlerdir. Senaryonun yazılı olan kısmını, üç öğrenci canlandırdıktan sonra, öğretmen senaryoya dahil olmuş; sorular sorarak öğrencilerin ön hazırlıksız olarak konuşmalarını sağlamıştır. Bu şekilde öğrenciler, panolarda belirtilen sonuca yönelik yanıtlar vererek görevlerini tamamlamışlardır. Son haftadaki etkinlik yaklaşık bir buçuk saat sürmüştür. Altıncı hafta öğrencilerle son mülakatları yapmak için uygun oldukları günler belirlenmiş ve mülakatlar yapılmıştır.



Şekil 16

Rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliğinin uygulanması



Şekil 17

Aileden izin alma senaryosunu uygulanması.



Şekil 18

Araba kiralama senaryosunun uygulanması.



Şekil 19

Restoran senaryosunun uygulanması.



Şekil 20

Seyahat acentesi senaryosunun uygulanması.

3.6. Veri Toplama Araçları

Görüşme: Araştırmada veri toplama aracı olarak görüşme yöntemlerinden biri olan ‘Yarı Yapılandırılmış Görüşme Tekniği’ kullanılmıştır. Bu yöntem, ne tam yapılandırılmış görüşmeler kadar katı ne de yapılandırılmamış görüşmeler kadar esnek olup, iki uç arasında yer almaktadır (Karasar, 1995). Araştırmacı tarafından hazırlanmış olan yarı yapılandırılmış görüşme sorularının güvenilirliğini ve geçerliğini sağlamak amacıyla uzman görüşleri alınmıştır. Bu görüşler doğrultusunda yarı yapılandırılmış görüşme soruları yeniden düzenlenmiş bazı maddeler çıkartılmıştır. Bu şekilde görüşme formlarına son şekli verilmiştir.

Öğrenciler ile uygulamanın 2., 4. ve 6. haftaları olmak üzere üç kez görüşme yapılmıştır (Tablo 2,3,4). Öğretmenler ile ise sadece son hafta görüşme yapılmıştır (Tablo 5). Öğretmenle yapılan görüşme için G, öğrencilerle yapılan birinci görüşme için G1, öğrencilerle yapılan ikinci görüşme için G2, öğrencilerle yapılan üçüncü görüşme için G3 kısaltmaları kullanılmıştır. Görüşme soruları Ek 1, 2, 3 ve 4’de bulunmaktadır.

Öğrenci ve öğretmenlerle yapılan görüşmelerin tarihi, süresi, kaç kelimeden oluştuğu ve görüşme yapılan yer aşağıdaki tablolarda gösterilmektedir.

Tablo 2

Öğrencilerle yapılan birinci görüşmeye ait bilgiler.

ÖĞRENCİLERLE YAPILAN 1. GÖRÜŞME				
KATILIMCI	GÖRÜŞME TARİHİ	GÖRÜŞME YERİ	SÜRE	KELİME SAYISI
K1	08.12.2010	Boş Bir Sınıf	4 dk. 58 sn.	461
K2	08.12.2010	Boş Bir Sınıf	5 dk. 24 sn.	342
K3	08.12.2010	Boş Bir Sınıf	5 dk. 18 sn.	431
K4	08.12.2010	Boş Bir Sınıf	7 dk. 46 sn.	510
K5	08.12.2010	Boş Bir Sınıf	7 dk. 45 sn.	544
K6	08.12.2010	Boş Bir Sınıf	7 dk. 21 sn.	579
K7	08.12.2010	Boş Bir Sınıf	5 dk. 55 sn.	411
K8	08.12.2010	Boş Bir Sınıf	4 dk. 08 sn.	278
K9	08.12.2010	Boş Bir Sınıf	4 dk. 14 sn.	370
K10	08.12.2010	Boş Bir Sınıf	3 dk. 43 sn.	301
K11	08.12.2010	Boş Bir Sınıf	3 dk. 21 sn.	283
K12	08.12.2010	Boş Bir Sınıf	3 dk. 53 sn.	300
		TOPLAM	63 dk. 6 sn.	4810
		ORTALAMA	5 dk. 25 sn.	400

Tablo 3

Öğrencilerle yapılan ikinci görüşmeye ait bilgiler.

ÖĞRENCİLERLE YAPILAN 2. GÖRÜŞME				
KATILIMCI	GÖRÜŞME TARİHİ	GÖRÜŞME YERİ	SÜRE	KELİME SAYISI
K1	23.12.2010	Boş Bir Sınıf	21 dk. 34 sn.	1290
K2	24.12.2010	Boş Bir Sınıf	15 dk. 28 sn.	600
K3	23.11.2010	Boş Bir Sınıf	15 dk. 48 sn.	733
K4	27.11.2010	Boş Bir Sınıf	26 dk. 58 sn.	1180
K5	24.11.2010	Boş Bir Sınıf	19 dk. 56 sn.	786
K6	27.11.2010	Boş Bir Sınıf	26 dk. 08 sn.	1361
K7	28.11.2010	Boş Bir Sınıf	21 dk. 37 sn.	761
K8	28.11.2010	Boş Bir Sınıf	17 dk. 45 sn.	787
K9	28.11.2010	Boş Bir Sınıf	19 dk. 21 sn.	1192
K10	23.11.2010	Boş Bir Sınıf	18 dk. 13 sn.	1183
K11	23.11.2010	Boş Bir Sınıf	12 dk. 29 sn.	712
K12	24.11.2010	Boş Bir Sınıf	12 dk. 43 sn.	827
		TOPLAM	228 dk.	11412
		ORTALAMA	19 dk.	951

Tablo 4

Öğrencilerle yapılan üçüncü görüşmeye ait bilgiler.

ÖĞRENCİLERLE YAPILAN 3. GÖRÜŞME				
KATILIMCI	GÖRÜŞME TARİHİ	GÖRÜŞME YERİ	SÜRE	KELİME SAYISI
K1	20.01.2011	Boş Bir Sınıf	36 dk. 54 sn.	3386
K2	21.01.2011	Boş Bir Sınıf	29 dk. 10 sn.	2683
K3	20.01.2011	Boş Bir Sınıf	30 dk. 13 sn.	2625
K4	20.01.2011	Boş Bir Sınıf	31 dk. 50 sn.	2865
K5	21.01.2011	Boş Bir Sınıf	33 dk. 57 sn.	3164
K6	21.01.2011	Boş Bir Sınıf	41 dk. 14 sn.	3500
K7	25.01.2011	Boş Bir Sınıf	33dk.	3011
K8	25.01.2011	Boş Bir Sınıf	27 dk. 57 sn.	2050
K9	24.01.2011	Boş Bir Sınıf	29 dk. 42 sn.	2890
K10	24.01.2011	Boş Bir Sınıf	28 dk. 58 sn.	2268
K11	25.01.2011	Boş Bir Sınıf	23 dk. 41 sn.	2180
K12	24.01.2011	Boş Bir Sınıf	41 dk. 14 sn.	3629
		TOPLAM	388 dk 23 sn.	34251
		ORTALAMA	32 dk. 33 sn.	2854

Tablo 5

Öğretmenle yapılan görüşmeye ait bilgiler.

ÖĞRETMENLERLE YAPILAN GÖRÜŞME				
KATILIMCI	GÖRÜŞME TARİHİ	GÖRÜŞME YERİ	SÜRE	KELİME SAYISI
Ö1	20.01.2011	Öğretmenin Evi	35 dk. 54 sn.	3228
Ö2	21.01.2011	Boş Bir Sınıf	32 dk. 16 sn.	3304
		TOPLAM	68 dk. 10sn.	6532
		ORTALAMA	34 dk. 5 sn.	3266

Gözlem: Öğrencilerin Second Life ortamında etkinlik yaparken bilgisayar masaüstü kaydetme programı ile ekran görüntülerinin kaydedilmiştir (Tablo 6). Masaüstü kaydetme programı ile öğrencilerin sadece kendilerinin bildikleri, ortamdaki diğer avatarların göremedikleri bir takım hareketlerde araştırmacı tarafından gözlenmesi sağlanmıştır. Araştırmacı tarafından daha sonra tekrar tekrarda izlenen ekran görüntüleri sayesinde öğrencilerin Second Life ortamındaki hareketleri, arkadaşları ve öğretmenleri ile iletişimleri ortaya çıkartılmaya çalışılmıştır.

Tablo 6

Ekran kayıtlarına ait bilgiler.

EKTRAN KAYITLARI			
NO	KATILIMCI	KAYIT TARİHİ	KAYIT SÜERSİ
1	K 1	22.12.2010	1 sa. 50 dk.
2	K 2	22.12.2010	1 sa. 50 dk.
3	K 3	22.12.2010	1 sa. 50 dk.
4	K 4	22.12.2010	1 sa. 50 dk.
5	K 5	22.12.2010	1 sa. 50 dk.
6	K 6	22.12.2010	1 sa. 50 dk.
7	K 7	22.12.2010	1 sa. 50 dk.
8	K 8	22.12.2010	1 sa. 50 dk.
9	K 9	22.12.2010	1 sa. 50 dk.
10	K 10	22.12.2010	1 sa. 50 dk.
11	K 11	22.12.2010	1 sa. 50 dk.
12	K 12	22.12.2010	1 sa. 50 dk.
13	K 2	29.12.2010	1 sa. 45 dk.
14	K 3	29.12.2010	1 sa. 45 dk.
15	K 4	29.12.2010	1 sa. 45 dk.
16	K 1	12.01.2011	1 sa. 38 dk.
17	K 2	12.01.2011	1 sa. 38 dk.
18	K 3	12.01.2011	1 sa. 38 dk.
19	K 4	12.01.2011	1 sa. 38 dk.
20	K 5	12.01.2011	1 sa. 38 dk.
21	K 6	12.01.2011	1 sa. 38 dk.
22	K 7	12.01.2011	1 sa. 38 dk.

23	K 9	12.01.2011	1 sa. 38 dk.
24	K 11	12.01.2011	1 sa. 38 dk.
25	K 1	19.01.2011	1 sa. 48 dk.
26	K 2	19.01.2011	1 sa. 48 dk.
27	K 3	19.01.2011	1 sa. 48 dk.
28	K 4	19.01.2011	1 sa. 48 dk.
29	K 5	19.01.2011	1 sa. 48 dk.
30	K 6	19.01.2011	1 sa. 48 dk.
31	K 7	19.01.2011	1 sa. 48 dk.
32	K 8	19.01.2011	1 sa. 48 dk.
33	K 9	19.01.2011	1 sa. 48 dk.
34	K 10	19.01.2011	1 sa. 48 dk.
35	K 11	19.01.2011	1 sa. 48 dk.
36	K 12	19.01.2011	1 sa. 48 dk.

Görüş Anketi: Araştırmanın alt problemleri ile ilgili öğrenci görüşlerini belirlemek için ‘Görüş Anketi’ hazırlanmıştır. Bu anket yarı yapılandırılmış görüşme sorularına paralel sorular içermektedir. Bu anketler, beşli likert tipli ve ucu açık sorulardan oluşmaktadır. Bu anketlerle ilgili hiçbir nicel veri analizi yapılmamıştır. İki veri toplama aracından da veri toplayıp karşılaştırarak nitel araştırma yöntemindeki geçerliliği ve güvenilirliği sağlamak amaçlanmıştır. Bu anket soruları Ek 5, 6 ve 7’de yer almaktadır.

Günlükler: Araştırmada bulunan iki Bilişim Teknolojileri Öğretmeni çalışma esnasında kendi bulundukları BT sınıfında gözlemde bulunmuşlar ve bununla ilgili her hafta günlük tutmuşlardır. Bulgular bölümünde günlüklerden elde edilen veriler sunulurken; birinci etkinlik haftası ile ilgili tutulan günlük için Gü-1, ikinci etkinlik haftası ile ilgili tutulan günlük için Gü-2, üçüncü etkinlik haftası ile ilgili tutulan günlük için Gü-3 kısaltmaları kullanılmıştır.

3.7. Veri Toplama Araçlarının Geçerlik ve Güvenirlikleri

Araştırmalarda, “geçerlilik” ve “güvenirlik” yapılan çalışmanın bilimselliğini ve değerini göz önüne çıkartan en önemli iki ölçüttür. Nitel araştırmalarda geçerlik, araştırmacının araştırdığı olguyu, olduğu biçimiyle ve olabildiğince tarafsız gözlemesi anlamına gelmektedir (Kirk & Miller, 1986). Nitel araştırmalarda güvenilirlik ise, toplanan verilerin, kendi içinde tutarlılığı, araştırmayı yapanlar ve araştırma raporunu okuyanlar için verilerin anlamlı oluşuyla sağlanır (Golafshani, 2003). Nitel araştırmalarda toplanan verilerin, bağlamsal ve kendine özgü bir yapıda olması; geçerliliğin ve güvenilirliğin nicel araştırma yöntemlerinden daha farklı bir şekilde ölçülmesine neden olmaktadır (Creswell, 2008). Bu sebepten dolayı, nitel araştırmalarda,

“iç geçerlilik” yerine “inandırıcılık”, “dış geçerlilik” yerine “aktarılabirlik”, “iç güvenilirlik” yerine “tutarlık” ve “dış güvenilirlik” yerine “teyit edilebilirlik” kavramları kullanılmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2008).

İnandırıcılık

Nitel araştırmalarda geçerliliği sağlamak için “uzun süreli etkileşim”, “derinlik odaklı veri toplama”, “çeşitleme”, “uzman incelemesi”, katılımcı teyidi” gibi yöntemler kullanılır. Nitel araştırmalardaki geçerliği sağlamadaki en büyük sıkıntı, araştırmacının tarafsızlığının nasıl ortaya koyması gerektiğidir. İyi bir nitel araştırmada geçerli bir çalışmanın oluşturulabilmesi, yalnlığının en asgari seviyeye indirilmesi ile gerçekleşmektedir (Yıldırım, 2010). Bu sebepten dolayı yapılan çalışmada, tüm veriler bütün ayrıntılarıyla ve yalnlığıyla ortaya konulmaya çalışılmıştır. Katılımcılardan en doğru bilgiyi alabilmek için onlarla yakın ilişkiler kurulmuş ilk görüşmeden iki hafta önce onlarla tanışılmıştır. Bu sebepten dolayı altı haftalık çalışmanın ilk iki haftası SL ortamını tanıtmaya ve katılımcılar ile araştırmacının birbirlerini tanımalarına, iletişim içinde olmalarına ayrılmıştır.

Nitel araştırmalarda, araştırmacının yalnızca olay ve olgularla veri toplamanın ve bu verilerin doğruluğunu teyit etmenin yanı sıra olay ve olguların araştırma sorusu açısından anlamını, birbiriyle olan ilişkilerini bir bütün olarak ele alarak “derinlik odaklı veri toplaması” beklenir (Yıldırım & Şimşek, 2008). Bunun için araştırmacı elde ettiği sonuçları birbiriyle sürekli karşılaştırarak, yorumlayarak, bütüncül bir bakış açısıyla ele alarak gizli örüntüleri de ortaya çıkartmaya çalışmıştır.

Nitel araştırmalarda; araştırmacı farklı bakış açılarını, farklı kaynakları, farklı durumları ortaya çıkartmalıdır. Bu amaçla, araştırmacı “çeşitleme” stratejisini kullanmalı ve inandırıcılığını arttırmalıdır. “Çeşitleme; veri kaynakları, yöntem ve araştırmacı çeşitlemesi olarak farklı başlıklar altında incelenebilir” (Yıldırım & Şimşek, 2008, s. 267). Araştırmacı veri kaynakları çeşitlemesi yapabilmek için farklı iki okuldaki, farklı sınıflardaki 10. sınıf öğrencileriyle çalışmış, bu öğrencilerin farklı yapılarda olmasına özen göstermiştir. Bunun dışında ortamda dört farklı öğretmenin bulunmasını ve öğretmenlerin farklı görüşlerinden yararlanmayı amaçlamıştır. Çalışmada yöntem örneklemesine de gidilmiş, bir tek veri toplama aracı kullanmak yerine, görüşme, gözlem, görüş anketi, günlük gibi dört ayrı veri toplama aracı kullanılmıştır.

Araştırma konusu hakkında genel bilgiye sahip ve nitel araştırma yöntemleri konusunda uzmanlaşmış kişilerden, çeşitli boyutlarıyla araştırmayı incelenmesinin istenmesi, araştırmanın niteliğinin artırılması konusunda alınacak önlemlerden birisidir (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Bu geçerlilik-güvenirlik kriteri göz önüne alınarak, elde edilen veriler ve ulaşılan yorumların sebepleri alanda uzman olan ve farklı alanlarda çalışan araştırmacılarla gözden geçirilmiştir.

Glesne ve Peshkin (1992), nitel çalışmalarda; katılımcılardan dönüt almanın araştırmacının yaptığı yorumları destekleyeceğini, araştırmacıların elde ettikleri yorumlar için farklı bakış açıları geliştirmelerine yardımcı olacağını vurgulamışlardır. Güvenilirliği sağlamak için araştırmacı tarafından görüşmelerden sonra katılımcı teyidi alınmış, buna göre veriler yorumlanmıştır.

Aktarılabilirlik

Nitel araştırmalarda “genelleme” yerine “aktarılabilirlik” kavramı ortaya çıkmıştır. Bazı araştırmacılara göre nitel araştırmalarda objektifliği sağlamak bütünüyle mümkün değildir, ancak araştırma sürecindeki her şey açık bir şekilde ortaya konursa, okuyucuların çalışmaya olan inançları artırılabilir ve başka araştırmacılar benzer durumlara ilişkin görüş oluşturabilirler (Roberts & Priest, 2006). Bu sebepten dolayı süreci en iyi şekilde yansıtan ayrıntılı betimleme yapılmalıdır. Yapılan çalışmada; veriler, ham bir şekilde yorum katmadan, birçok görüş ortaya konulmaya çalışılmıştır. Ayrıca doğrudan alıntılara sıkça yer verilmiştir. Okuyucunun verilerin elde edildiği ortamı zihninde daha iyi canlandırabilmesi için ortam tasarımı, yapılan etkinlikler ayrıntılı bir şekilde betimlenmiştir.

Tutarlılık

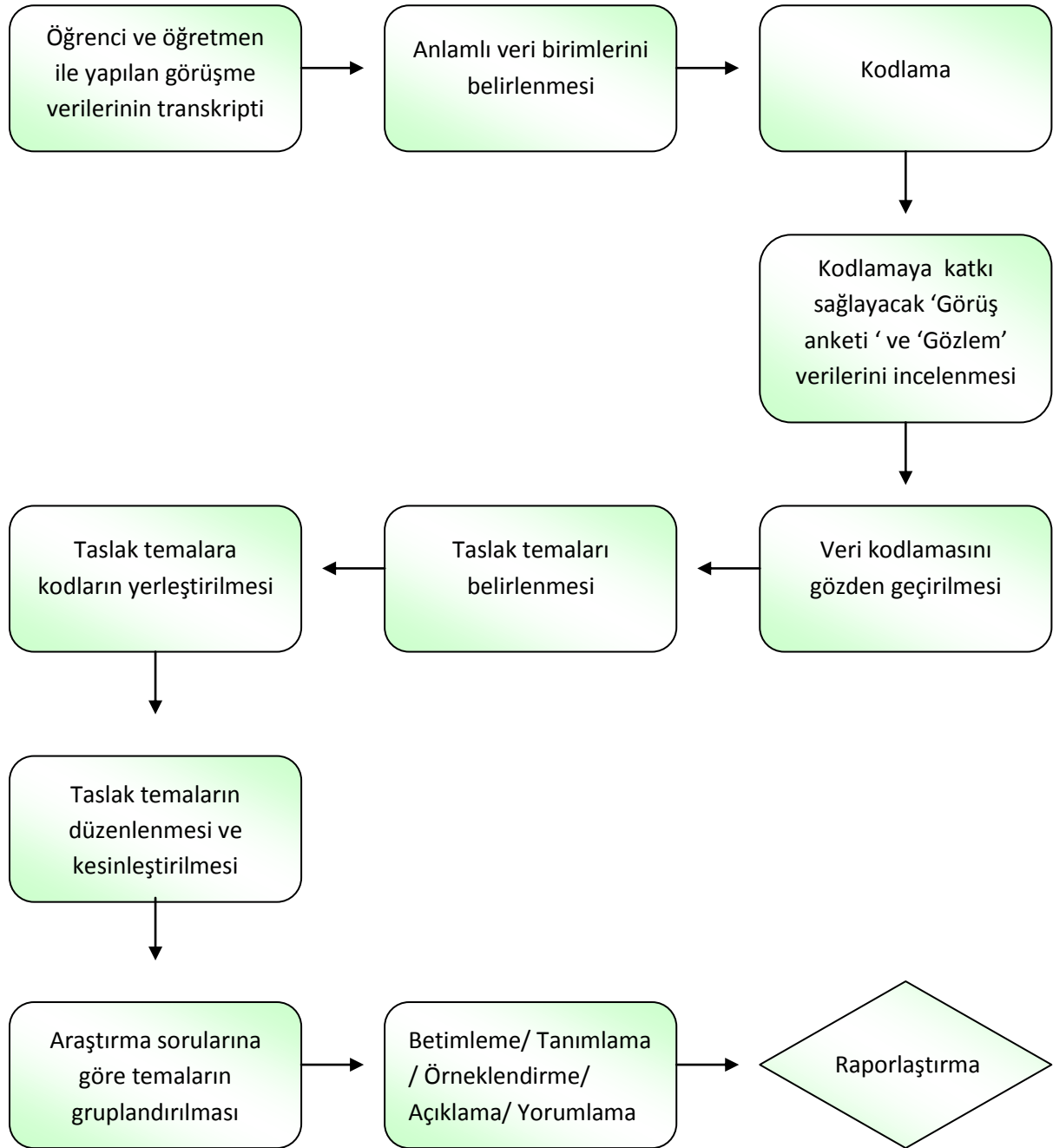
Tutarlılık; veri toplama araçlarının oluşturulması, verilerin toplanması ve analizi aşamalarında araştırmacının tutarlı davranıp davranmadığını ortaya koymaktadır. Araştırmanın tutarlılığını sağlamak için veriler toplanırken katılımcılara sorular aynı sırada sorulmuş ve ön yargı uyandıracak yönlendirici konuşmalardan kaçınılarak veriler toplanmaya çalışılmıştır. Bunun yanı sıra araştırmanın sonuçlarının, araştırma soruları ile tutarlılık göstermesine dikkat edilmiştir.

Teyit Edilebilirlik

Nitel arařtırmalarda arařtırmacının tamamen nesnel olmasının mmkn olmadıęı var sayılır. Bunun iin arařtırmalardaki tm veri toplama aralarının, ham verilerin, kodlamaların, notların, yazıların uzman bir bařka kiři tarafından kontrol edilmesi gereklidir (Yıldırım & řimřek, 2008). Yapılan arařtırmada da veri toplama araları oluřturulurken ve ham veriler analiz edilirken alan uzmanlarından grř alınmıř, alıřmalar teyit ettirilmiřtir. Ayrıca, ęrencilerle iki hafta ara ile  defa mlakat yapılmıř bylece hem ilk bařtaki grřleri ile son grřleri asındaki farklılıklar ortaya konmaya alıřılmıř hem de toplanan veriler bir dięeriyle teyit edilmiřtir.

3.8. Verilerin analizi

Arařtırmada verilerin zmlenmesinde ierik analizi yntemi kullanılmıřtır. İerik analizinde toplanan verileri derin bir iřleme tabi tutarak, kavramlara ve temalara ulařmak bunlar arasındaki iliřkileri ortaya ıkartmak amalanmaktadır. Yıldırım ve řimřek'e (2008) gre, ierik analizi yoluyla toplanan verileri tanımlanabilir, gruplanabilir ve iinde gizli olabilecek rntler ortaya ıkartılabilir. İerik analizi sreci, her nitel arařtırma iin aynı olmayabilir. Toplanan verilerin yapısı, arařtırmanın amacı bu srecin her arařtırma iin farklı olmasına sebep olabilir. řekil 21'de bu alıřma iin verilerin analizinde izlenen yol gsterilmiřtir.



Şekil 21

Veri analizinde izlenen şema.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde veri toplama araçları ile toplanan bulguların içerik analizi yöntemi ile tablollaştırılmasına ve yorumlanmasına yer verilmiştir.

4.1. İnovasyon Etkinliği ile Sunum Yapma, Altı Şapkalı Düşünme Tekniği ile Tartışma Yapma ve Rol Oynama Yöntemi ile Diyalog Kurma Etkinlikleri Arasındaki Farklı Dinamikler

Bu araştırmada, Second Life ortamında üç hafta boyunca her hafta farklı etkinlik gerçekleştirilmiştir. Bunlar; inovasyon etkinliği ile sunum yapma, altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma ve rol oynama yöntemi ile diyalog kurma şeklindedir. Bulgular bu bölümünde etkinliklerdeki; öğretmenin rolü, öğrencinin rolü sosyal çevrenin rolü, Second Life'ın ve öğretimsel yöntemin rolü ortaya çıkartılıp, etkinlik bazında bu dinamikler incelenmiştir.

4.1.1. İnovasyon Etkinliği ile Sunum Yapma

Uygulamanın dördüncü haftası inovasyon etkinliği ile sunum yapılmıştır. Daha önceki haftalarda öğrenciler birbirleriyle tanıştıkları ve Second Life'ın kullanımını öğrendikleri için bu etkinliği yapmaya hazır konuma geldikleri kabul edilmektedir. Second Life ortamındaki inovasyon ile sunum yapma etkinliğindeki öğretmenin rolü, öğrencinin rolü, sosyal çevrenin rolü, Second Life'ın rolü ve öğretimsel yöntemin rolü ile ilgili bulgular analiz edildiğinde kodlar Tablo 7'de görüldüğü gibi ortaya çıkmıştır.

Tablo 7

İnovasyon etkinliği ile sunum yapma etkinliği ile ilgili kodlar

	Öğretmenin Rolü	Öğrencinin Rolü	Sosyal Çevrenin Rolü	Second Life (Medya)'ın Rolü	Öğretimsel Yöntemin Rolü
Etkinlik Öncesi	Etkinliği Tasarlama	Etkinliğe hazırlanma	Pasif	-	Hayal gücü arttırma / Özgün çalışma / Kelime öğrenimi
Etkinlik Süreci	Rehber olma	Sunum yapma	Kendini diğerleriyle karşılaştırma	İlgi uyandırma / Motivasyonu arttırma	Öz-yeterliliği arttırma / Telaffuz Dinlediğini anlama becerisi / Konuşma becerisi
	Soru sorma	Öğretmenin sorularını yanıtlama	Gözlemci	Heyecanı azaltma	
	Yardım etme	Öğretmenden ve arkadaşlarından yardım isteme	Yardımlaşma	Toplum baskısı hissini azaltma / Dikkat toplama	
	Dönüt ve pekiştireç verme	Bilgilerini düzenleme / Davranışın devamlılığını sağlama	Sosyal öğrenme	Özel iletişim Genel iletişim	
Etkinlik Sonrası	Arkadaşlarını Değerlendirmesini İsteme	Akranlarının fikirlerini merak etme	Akran değerlendirmesi	Sosyal ortamda ödüllendirme	-
	Etkinlik sonrası iletişimi planlama	Etkinlik sonrası iletişim kurma	Bilgi alış verişi / Pratik yapma	Etkileşimli ortam	-

Öğretmenin Rolü:

Etkinliği Tasarlama

Dördüncü haftadaki etkinlikte öğretmenler etkinlikten bir hafta önce inovasyonun ne olduğunu ve öğrencilerden nasıl bir çalışma isteyeceklerini anlatarak, aktif olmaya başlamışlardır. Öğrencilerden hayallerinde tasarlayacakları araçları kağıda çizmeleri ve kağıdın üzerine tasarladıkları aracı tanıtan kısa açıklamalar yazmaları istenmiştir. Bu konuyla ilgili öğretmen ve öğrenci görüşü şöyledir:

Biz öğrencilerden her hafta hazırlanarak etkinliklere gelmelerini istedik örneğin ilk hafta sunum yapmaları için kendi hazırladıkları bir proje olsun diye

düşündük. Böylece cümleleri amatörce de olsa kendilerinin hazırlamaları, başka bir yerden almamaları için inovasyon etkinliği yapmalarını istedik. **Etkinlikten bir hafta önce öğrencilere inovasyonla ilgili açıklamalar yapıldı, istenen çalışma anlatıldı** (Ö2, G).

Öğretmenimiz ilk hafta sunum yapacağımızı ve kendi tasarlayacağımız bir ürünü tanıtacağımızı söyledi. Kendisi **kamera, kulaklık ve USB bellek olarak tasarlanmış bir kalem fotoğrafı gösterdi fakat bunun aynısını yapmamamızı farklı şeyler düşünmemizi söyledi** (K1, G2).

Rehber Olma

Sunum yapıldığı esnada öğretmen ortamı kontrol etmekle ve düzeni sağlamakla sorumludur, yani rehber konumundadır. Bu konuyla ilgili araştırmacı ve öğretmen görüşü şöyledir:

Öğrenciler sunum yaparken, öğretmenler Second Life ortamında, sahneye yerleştirilmiş masada oturarak sunumu dinlemişlerdir. Gerekli talimatları ve bilgileri vermişlerdir. Hangi öğrencinin sırası geldiyse onu sunum yapması için sahneye davet etmişlerdir. **Sunum esnasında düzeni öğretmen sağlamıştır** (A, Gü-1).

İlk etkinlik olduğu için açıkçası öğrenciler biraz şaşkındı, Second Life ortamına ilk girdiklerinde tüm öğrenciler ayakta bekliyorlardı kimse koltuklara oturmamıştı. **Onlara istedikleri koltuğa oturabileceklerini fakat sesi daha iyi duymak için yakın koltuklara oturmalarını söyledik.** Sonra elimizdeki liste sırasına göre **öğrencileri sunumlarını yapmaları için sahneye çağırdık** (Ö1, G).

Soru Sorma

Öğrencilerin çizmiş oldukları tasarımlar, etkinlikten önce incelemeleri için öğretmenlere gönderilmiştir. Çalışma esnasında öğretmenlerin elinde; hangi öğrencinin hangi sıra ile sahneye çıkacağını ve hangi öğretmenin, hangi öğrenciye soru soracağını yazılı olduğu bir çalışma planı bulunmaktadır. Bu plan doğrultusunda öğretmenler, öğrencilere sunumlarını bitirdikten sonra tasarımlarıyla ilgili soru sormuşlardır. Konuyla ilgili bir öğretmen ve bir öğrenci görüşü şöyledir:

Herkes konuşma şansını elde etti. **Bizde onlara cevaplayabilecekleri, seviyelerine uygun zorlukta sorular sorduk** ki ilk denemeden hemen moralleri bozulmasın, pes etmesinler. Bu anlamda güzel bir etkinlik olduğunu düşünüyorum (Ö1,G).

İlk ben sundum öğretmen sunumum bittikten sonra bana soru sordu. Etkinliğe gelirken öğretmenin soru soracağını bilmiyorduk. **Öğretmen bana tasarladığım aracı nerelerde kullanabileceğimi sordu, kolay bir soruydu...** (K4, G2).

Yardım Etme

Second Life ortamındaki öğretmenler aktiviteyi tasarlayanın yanı sıra öğrencilerin yaşadıkları sorunlarla ilgili onlara yardım etme görevi de üstlenmişlerdir. Bu konuyla ilgili öğretmenlerin görüşü şöyledir:

İlk hafta bana çok fazla soru gelmedi açıkçası. Sanıyorum öğrenciler hem ortama hem de bize alışık olmadıkları için çekingenlik yaşadılar ya da soru soracakları bir durum ortaya çıkmadı. Bir öğrenci sorduğum soruda bir kelimenin anlamını bilmediğini söyledi. **Ona kelimenin eş anlamı olan başka bir kelime söyleyerek yardımcı oldum. Bir öğrencide ‘gorgeous’ kelimesinin nasıl okunduğunu sordu. Telaffuz ettim** (Ö1, G).

İlk hafta bir iki öğrencinin bana soru sorduğunu hatırlıyorum. Bir öğrenci sunum için hazırladığı bir **cümlelerin gramer açısından doğru olup olmadığını sormuştu. Başka bir öğrencide bir kelimenin anlamını sormuştu** o kadar (Ö2, G).

Dönüt ve Pekiştireç Verme

Öğretmenler öğrencilerine sunumlarıyla ve sunumdan sonra sorulan sorulara öğrencilerin verdikleri cevaplarla ilgili dönütler vermişler, mevcut hatalarını düzeltmişlerdir. Ayrıca öğrencilerin motivasyonlarını arttırmak için pekiştireçler de vermişlerdir. Öğrencilere öğretmen tarafından dönüt verilmesiyle ilgili araştırmacı gözlemi şöyledir:

Sunum yapma etkinliği sırasında öğrenciler çok fazla hata yapmamışlardır. Öğretmenin yanlışları düzeltmeye yönelik dönüt vermesine çok fazla ihtiyaç olmamıştır. **Bir öğrencinin cümle kuruluşunda yanlışlık olduğu için öğretmen ona hatalı olduğu yeri söylemiş ve öğrenci gerekli düzeltmeyi yapmıştır.** Sunum esnasında da bir öğrenci tasarladığı ürüne eklediği bir aletin ne işe yaradığını tam olarak anlatmadığı için **öğretmeni bu aletin görevini daha ayrıntılı açıklamasını istemiştir.** Bunun dışında bu etkinlikte; öğrencilerin tasarlayıp, kağıda geçirip, öğretmene yolladıkları **çalışmaların hiç birinde hata bulunmadığı için proje taslaklarıyla ilgili öğrencilere hiçbir geri dönüt verilmesine gerek kalmamıştır** (A, Gü-1).

Öğretmen öğrencilerin motivasyonlarını sağlamak ve başarılarını ödüllendirmek için pekiştireçler verdiğini dile getirmiştir. Bu konuyla ilgili öğretmen görüşü şöyledir:

Öğrencilerin sunumları bittikten sonra onlara teşekkür ettim. Çalışmalarının hangi yönünü beğendiysem onu söyledim ve tebrik ettim. Hem onlarla konuşmuş oldum hem de **motivasyonlarına olumlu etki yaptığımı düşünüyorum, sonuçta başarılı olduğunu öğretmenden duymak öğrenci için önemlidir** (Ö2, G).

Öğretmenler tarafından verilen pekiştireçler öğrencileri onurlandırıp, mutlu etmiştir. Bu konuyla ilgili öğrenci düşünceleri şöyledir:

...O hafta mutlu ayrıldım. Sunumumu başarıyla yaptığımı düşünüyorum, güzel dönütler aldım. Ö1 hoca da, öğrencilere faydası olacak bir tasarım, **en beğendiğim tasarımlardan biri dediği için de mutlu oldum** (K9, G2).

Mesela, öğretmenlerimizin ‘güzel bir sunum yaptın, çok iyiydin’ demesi hoşuma gitti (K6, G3).

Arkadaşlarını Değerlendirmesini İsteme

Öğretmen, öğrenciler arasında akran değerlendirmesi yapılabilmesi için bir etkinlik düzenlemekle görevlidir. Konuyla ilgili araştırmacı görüşü aşağıdaki gibidir:

Öğrencilerin akran değerlendirmesi yapabilmesi için öğretmen bir yarışma düzenledi. Öğrencilerden en beğendikleri sunumu yapan arkadaşlarının isimlerini özelden kendisine yazmalarını istedi. Bu verilere göre öğretmen sayım işlemini bittirdikten sonra birinciye ilan etti (A, Gü-1).

Etkinlik Sonrası İletişimi Planlama

Öğretmen öğrencilerin kendi aralarında konuşabilmeleri için etkinlik sonunda zaman ayırmış ve öğrencileri birbirleri ile konuşmaları yönünde desteklemiştir. Bu konuyla ilgili araştırmacı görüşü şöyledir:

Etkinliklerde hep öğrenciler bizim tasarladığımız şekilde iletişim kuruyorlardı fakat **etkinlik dışında da ortamda zaman geçirmelerini sağlayıp birbirleriyle iletişim kurmaları için hediye olarak at binme etkinliğini tasarladık.** Böylece

öğrencilerin ortamda daha uzun süre kalmalarını ve aralarında pratik yapmak için serbest zamanlarının olmasını sağladık (A, Gü-1).

Bu konuyla ilgili öğretmenlerden birinin düşüncesi şöyledir:

Sunumu en beğenilen öğrencilere at binme şansı verilmişti. Bu esnada diğer öğrencilerin de ortamı incelemek, birbirleriyle konuşmak için zamanları olmuştu. **Bende öğrencilere kazanan arkadaşlarını tebrik etmelerini ve birbirleriyle konuşmalarını söyledim (Ö2, G).**

Öğrencinin Rolü

Etkinliğe Hazırlanma

Öğrencinin bu çalışmadaki rolü farklı özelliklere sahip tasarlayacağı kalemi tanıtıcı bir çizim yapmak ve bunu Second Life ortamında sunmaktır. Daha önceden çizdiği tasarım diğer arkadaşlarının da görmesi için Second Life ortamında bir panoda yayınlanacaktır. Dijital ortama geçirmek için yaptıkları çizimler uygulama gününden iki gün önce öğrencilerden alınmıştır. Bu konu ile ilgili bir araştırmacı görüşü şöyledir:

...Gerçek bir sunum ortamı oluşturabilmek için ve öğrencilerin anlattıklarını görsel olarak da sunmak için çizmiş oldukları tasarımları Second Life ortamındaki panoya yerleştirmeyi düşündük bunu uygulama günü yapamayacağımız için uygulamadan iki gün önce öğrencilerin okullarına gittim. Diğer arkadaşlarından proje çizimlerini alıp bana vermesi için her okuldan bir öğrenci seçmiştim. Okullara gittiğimde önce bu öğrencileri buldum ve çizimleri aldım. **Sadece ‘O1’ okulundaki ‘K6’ isimli öğrenci projesini getirmeyi unuttuğu için onun çizimini alamadım.** O öğrencide bir gün sonra internet kafede çizimini taratıp benim e-posta adresime gönderdi. Böylece uygulama günü tüm proje çizimleri elimizdeydi ve bunları Second Life ortamındaki ekranda gösterebildik (A, Gü-1).

Öğrencilere evde hazırlayıp ortamda sundukları projelerini hazırlarken herhangi birinden yardım alıp almadıkları, bu projeyi nasıl hazırladıkları sorulmuştur. Öğrencilerin hepsi çizimleri ve yazıları kendilerinin hazırladığını, herhangi birinden yardım almadıklarını sadece sözlükten yararlandıklarını söylemişlerdir. Sadece bir öğrenci çizimi bir tanıdığına yaptırdığını belirtmiştir. Bu konuyla ilgili öğrenci açıklaması aşağıdaki gibidir:

Sunum yaptığımız hafta kalem tasarlıyorduk. **Kuzenim gelmişti kendisinin çizimleri iyidir. Kalemimi ona çizdirdim.** Ben şu fonksiyonları eklemek

istiyorum dedim. O da çizimi yaptı. İngilizce çevirileri falan hep ben yaptım. Ben sadece yazdım üstüne ne yapmam gerektiğini. Cümle kurmada, fikir vermede, olayı anlayıp aktarmada hep ben yaptım (K12, G3).

Sunum Yapma

Öğrencilerin hazırladıkları çizimlerin Second Life ortamındaki ekranda gösterilmesi, öğrencilere arkadaşlarının anlattıkları tasarımları gözlerinde canlandırabilme ve bilmedikleri kelimeleri daha kolay anlayabilme imkanı sağlamak için yapılmıştır. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Herkes sırasıyla sahneye çıktı sunumunu yaptı. **Büyük bir ekranda çıkan kişilerin hazırladıkları slaytlar vardı. Oradan da bakınca daha iyi anladım sunum yapmanın anlatmak istediğini.** Güzel bir etkinlikti (K6, G2).

Sahneye çıktım sunumumu yaptım. **Önceden iyi hazırlanmıştım zaten her şeyi kendim yazdığım için biliyordum da güzel bir sunum oldu.** Eğlenceli bir etkinlikti diğer arkadaşları dinlemekte güzel oldu (K10, G2).

Başta heyecanlandım çünkü ilk defa kulaklık ve mikrofon kullanarak konuşuyordum. Ondan **sonra alıştım yavaş yavaş.** Güzel bir duygu memnunum ben (K12, G2).

Öğrencilerden biri sunum esnasında yaşadığı deneyimi ve tedirginliğini şöyle anlatmaktadır:

Sıra bana geldiğinde kürsüye çıkmakta biraz tereddüt ettim, ben merdiveni başka yerde görmüştüm, ilk önce nasıl çıkacağımı bilemedim, **telaşlandım** ama sonra kürsüye çıktım. Mikrofonla konuşmam gerekiyordu ama benim için biraz sorun oldu. **Heyecanlandığım için konuşmak zor oldu.** Aslında konuşabilirim ama **kekelersem diye korktum.** O an geldi geçtim sundum. Ama kekelemedim. Çok önemi olmayan **aşılabilir bir sorundu ve aştığımı sanıyorum** (K4, G2).

Öğrenci sunumları ile ilgili öğretmen görüşü ise aşağıdaki gibidir:

Öğrenciler sunumlarını yaparken hiçbir sorun çıkmadı. Takılan, heyecandan konuşamayan olmadı. Güzel bir şekilde hazırlanmışlar tabi **çok iyi hazırlananlarda, daha az hazırlananlarda vardı.** Bence ilk etkinlik için güzel performans sergilediler (Ö1, G).

Öğrenciler Second Life ortamında teknik bazı problemlerde yaşamışlardır. Bu konuyla ilgili bir öğrencinin yaşadığı sorun ve öğrencinin düşünceleri aşağıdaki gibidir:

İlk olarak sesim gitmemiştir. Sunum yaptığımda bitirdim sandım ama meğerse sesim gitmemiş. **Tekrar konuşmak zorunda kaldım.** Ben bunu pek sorun etmedim ve heyecanlanmadım hem **tekrar konuşma fırsatı bulduğum için mutlu oldum** (K2, G2).

Öğretmenin Sorularını Yanıtlama

Öğrenciler sunumlarını yaptıktan sonra öğretmenlerden bir tanesi sunumunu bitiren öğrenciye soru sormuştur. Hangi öğretmenin hangi öğrenciye soru soracağı daha önceden belirlenip, öğretmenlere öğrencilerin yapmış olduğu proje çizimleri gönderilmiştir. Bu sayede öğretmenler öğrencilerin yaptıklarıyla ilgili önceden bilgi sahibi olmuş ve soracakları soruların taslaklarını kafalarında oluşturmuşlardır. Bu konuyla ilgili araştırmacı gözlemi şöyledir:

Her öğrenci sunumunu yaptıktan sonra bir öğretmenleri onlara projeleriyle ilgili bir konuda soru sormuşlardır. Öğrencilerde bu soruları anlayıp cevaplandırmaya çalışmışlardır. **Öğrenciler etkinlik esnasında en çok bu bölümde zorlanmışlardır** çünkü karşıdakini dinleyip anlayıp doğru cümleleri kurarak çok kısa bir süre içerisinde cevap vermeleri gerekmektedir. Tüm **öğrenciler ilk seferde olmasa bile birkaç kez tekrar ettikten** sonra ya da soru farklı bir şekilde tekrar sorulduktan sonra cevap verebilmişlerdir (A, Gü-1).

Öğretmen tarafından hazırlıksız olarak sorulan sorulara cevap vermeye yönelik öğrenci görüşü aşağıdaki gibidir:

Ben bir anda böyle soru soruldu mu heyecanlanıyorum. Belki içimden cevap veririm ama dışımdan konuşamıyorum. **Hazırlıklı olmam lazım. Belki bu çok uzun sürse, belki birkaç hafta sonra daha onu aşabilirim.** Bu yüzden başkalarının sunumunu dinlerken daha çok mutlu oldum. Çünkü o zaman sorun yoktu kendimle ilgili yapabilir miyim yapamaz mıyım diye. Ama onlar yanlış yapsa da sonuçta onlar yapıyor, onların sorunu diye düşündüm (K4, G2).

Öğretmen ve Arkadaşlarından Yardım İsteme

Öğrenciler etkinlik süresince yardıma ihtiyaç duyduklarında Second Life ortamındaki öğretmenlerinden yardım istemişlerdir. Öğrencilerin yardım istedikleri konular genellikle bilmedikleri kelimenin anlamını sorma, cümle kurma ve telaffuza yönelik olmuştur. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Evde sunumumu hazırlarken bir cümlemin kuruluşu aklıma takılmıştı. Ortama girdiğimizde sunum başlamadan önce öğretmenime onu sordum. Acaba daha iyi **bu cümleyi nasıl kurabilirim diye o da yardımcı oldu** (K4, G2).

Sunumumu hazırlarken sözlükten yeni bir kelime öğrenmiştim onun telaffuzuna evde bakmıştım ama sunum esnasında tekrar unuttum, söylemeye çalıştım tam **söyleyemeyince öğretmenimden yardım istedim** (K11, G2).

Bilgilerini Düzenleme / Davranışın Devamlılığını Sağlama

Öğrenci sunum esnasında ya da sorulan soruyu cevaplarken yanlış yaptığında, öğretmeni ona hatasını düzeltmesi için dönüt vermiştir. Öğrencide öğretmen tarafından verilen dönütü almış ve bilgilerini tekrar düzenleyip, doğru sonuca ulaşmıştır. Konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Sunum esnasında hazırladığım tasarımın bir özelliğini çok iyi açıklamamıştım. Öğretmenim bu aleti nerde kullanmak için tasarladığımı sorduğunda **anladım ki eksik sunum yapmışım**. O yüzden o parçanın özelliğini daha iyi açıkladım ve nerde kullanmak için tasarladığımı anlattım (K6, G2).

Öğrenciler doğru ve güzel bir sunum yaptıklarında öğretmenleri tarafından tebrik edilmişler ve böylece öğrenci davranışı pekiştirildiği için davranışın devamlılığı sağlanmaya çalışılmıştır. Konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Öğretmenim sunumumu **beğendiğini söyleyip beni tebrik etti. Böyle çalışmaya devam etmemi söyledi**. Bu beni mutlu etti ve heveslenmemi sağladı (K3, G2).

Akranlarının Fikirlerini Merak Etme

Öğrencilerden bazıları, yapılan sunumlarla ilgili öğretmenlerin soru sormasının yanı sıra öğrencilerin de arkadaşlarına soru sormalarının etkinliği daha verimli hale getireceğini söylemişlerdir. Öğrencilerin etkinliğin öğretmen merkezli olduğunu fark ederek daha aktif rol almak istediklerini göstermesi adına önemlidir. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Öğretmenler soru sorduğu ve sonra da çalışmamızla ilgili yorumlar yaptığı için onların ne düşündüğünü öğrenmiş olduk fakat **diğer arkadaşların ne düşündüğünü de merak ediyorum** sadece sunumumuzu yaptık sonra diğerlerini dinledik, öğrenciler de düşüncelerini belirtse daha verimli bir çalışma olurdu (K3, G2).

Etkinlik Sonrası İletişim Kurma

Öğrenciler görevlerini tamamladıktan sonra Second Life’ta tasarlanmış olan konferans salonunun dışına çıkartılmışlar burada kazananlara atları verilmiş ve aralarında konuşmaları, ortamı incelemeleri için serbest zaman verilmiştir. Ekran kayıtları izlenerek ulaşılan sonuçlara göre serbest zamanlarında bazı öğrenciler aralarında özelden ya da genelde yazışarak iletişim kurmuşlardır (Şekil 22). Kazanan arkadaşlarını tebrik etmişler, okulla, derslerle ya da ortamla ilgili konularda konuşmuşlardır.



Şekil 22

Ekran kayıt görüntüsü (inovasyon ile sunum yapma etkinliği sonrası iletişim kurma).

Sosyal Çevrenin Rolü

Pasif

Etkinliğe hazırlanma kısmında öğrenciler Second Life dışında bireysel çalıştıkları ve öğretmenler aktiviteyi önceden hazırladıkları için öğrenci-öğrenci etkileşimi ya da öğrenci-öğretmen etkileşimi bulunmamaktadır. Bu sebeplerden dolayı etkinliğe hazırlanırken sosyal çevrenin rolü pasif konumda kalmıştır.

Kendini Diğerleriyle Karşılaştırma

İnovasyon yöntemi kullanılarak yapılan sunumlar sırasında öğrenci arkadaşının sunumunu izlemiş ve kendi sunumuyla karşılaştırmıştır. Konu ile ilgili bir öğrencinin ifadesi şu şekildedir:

Diğer arkadaşları da dinledikten sonra, kendi adıma şu an yeterliyim diyebilirim (K4, G2).

Uygulama öncesindeki ön hazırlığını iyi yapmayan bazı öğrencilerin, sunum esnasında diğer konuşmacıların kendilerinden daha iyi olduğunu görmüşlerdir ve kendilerine ders çıkarmışlardır. Bu konuyla ilgili bir öğrencinin görüşü şöyledir:

İlk hafta heyecanlıyım ve endişeliydim, ayrıca tasarladığım kalem çok işlevli değildi, ihtiyaç duyulacak şeyler değildi, bir de **eklediğim çoğu şeyi çoğu kişi eklemişti**. O yüzden pek etkileyici değildi, sunumda problem yoktu, tasarımda sorun vardı. **Daha çok düşünüp daha iyi bir tasarım yapmalıyım**. Daha sonraki hafta bu yüzden etkinliğe daha iyi hazırlanarak geleceğim (K6, G2).

Gözlemci

Öğretmen tarafından arkadaşlarına soru sorulması esnasında diğer öğrenciler gözlemci konumda kalmışlardır. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

... Sunum yaptığımızda sunan kişi anlattı, biz de dinledik, **ama dinleyiciler soru sormadı**. Sadece yöneten öğretmenler soru sordu. Biz de soru sorabilseydik daha güzel olabilirdi (K8, G2).

Yardımlaşma

İnovasyon ile sunum yapma etkinliğinde öğrencilere ihtiyaç duyduklarında, öğretmenlerinden ve arkadaşlarından yardım almışlardır. Konu ile ilgili öğrenci gözlemi şöyledir:

Sunum yapma haftası ortamla ilgili konularda yardım istedim Ben sunum yapmaya çıkarken kürsünün nerde olduğunu kestiremedim. **Arkadaşım K2'ye sordum**. O da bana yardımcı oldu. Sonra konuşmaya başlarken konuşma butonunu açmayı unutmuşum. Neden sesim gitmiyor diye **öğretmenime sordum**, o da bana tuşu açmamı söyledi. (K4, G3).

Sosyal Öğrenme

Öğretmen, dönütleri ve pekiştireçleri genel iletişim yollarında herkesin duyabileceği ya da görebileceği şekilde ileterek sosyal öğrenmeyi sağlamaya çalışmıştır. Konuyla ilgili öğretmen görüşü şu şekildedir:

Second Life sanal ortamda sosyal olmayı sağlayan bir ortam. **Öğrenciler çoğu şeyi yaparak yaşayarak öğrenseler bile birçok şeyi de sosyal ortam içerisinde diğer kişilerin yaşantılarına bakarak öğrenirler.** Biz öğretmenler olarak da İnovasyon ile sunum yapma etkinliği esnasında **verdiğimiz dönütleri ve pekiştireçleri tüm öğrencilerin duyabileceği şekilde verdik, böylece diğer öğrencilerin de olası hatalarını düzeltmelerini ve doğru davranışları kazanmalarını sağlamaya çalıştık** (Ö1, G).

Akran Değerlendirmesi

Sunumlar bittikten sonra her öğrenci kendi çalışması dışındaki en beğendiği tasarıma oy vermiştir. Böylece öğrencilerin yaptıkları çalışma akran değerlendirmesi ile ödüllendirilmiştir. Ödül olarak Second Life ortamında at binme ödülü verilmiştir. İki kişinin aldığı oylar eşit olduğu için iki tane birinci ilan edilmiş ve bunlara ayrı ayrı iki at verilmiştir. Bununla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Ben tasarımımın başarılı olacağını beklemiyordum, açıkçası **arkadaşlarımın beni buna layık görmesi beni çok mutlu etti.** Ata binmekte eğlenceliydi, farklıydı. Kendimi çok özel hissettim o an, çok mutlu oldum. İnsanlardan takdir görmek çok hoş bir şey... (K3, G2).

Second Life ortamı zaten ilk başta oyun gibi gelmişti. Anlatınca çok güzel geliyor. Mutluyum böyle bir şey olduğu için. Daha önce hiç duymamıştım Second Life diye bir ortamın olduğunu. **Eğlenceli geliyor, ödül kazanınca at verilmesi çok hoşuma gitti.** Güzel şeyler bence, kıyafetleri değiştirmek, uçabilmek. Eğleniyorum ben (K1, G2).

Bilgi Alış Verişi / Pratik Yapma

Öğrencilerin sosyal ortam içinde birbirleriyle bilgi alış verişinde bulunmaları ve İngilizce konuşup pratik yapmaları için etkinlik dışı zaman ayrılmıştır. Öğrenciler bu etkinliği pek değerlendiremediklerini belirtmişlerdir. Konu ile ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Sunumlar bittikten sonra dışarıya çıktık ve biraz serbest kaldık, bu arada **kazanan arkadaşları tebrik ettim**. K9 ile konuştuk. K3 ile geçen hafta tanışmıştık, ona selam verdim, onunla konuştuk. Aslında konuşacak çok fazla bir şey bulamadım (K12, G2).

Second Life sosyalleşmeyi sağlayabilecek bir ortam, çünkü çeşitli insanları tanıma fırsatı oluyor. **Tanıştık, orada da arkadaşlarımızla sohbet ettik, arkadaşlık edinebilme açısından güzeldi**, bu yüzden bence sosyalleşmeyi sağlıyor (K9, G3).

Karşı tarafta K1 diye bir arkadaş vardı, onunla konuştum. İlk hafta daha çok konuşma fırsatımız oldu. **Sevdiğimiz filmleri müzikleri sorduk birbirimize...** (K11, G3).

Aslında başkalarına da yazmışım ama şu an isimlerini hatırlamıyorum. Onlardan cevap gelmedi. K3'e yazdığımda cevap geldiği için konuşmaya devam ettik, **hobileri hakkında, okulu hakkında ne yapmayı sever onlar hakkında konuştuk** (K10, G3).

Öğrencilerden biri Second Life ortamında etkinlik dışında arkadaşlarıyla pek fazla iletişim kurmak istemediğini şu sözleriyle belirtmiştir:

...Çok fazla iletişim kurmadım. Genel olarak konuştum, özel olarak konuşmadım. Özelden kendi grubumla konuştum. Konuştuğumuz şeylerde merhaba, nasılsın filan şeklindeydi. Neden konuşmadığımı bilmiyorum, **canım istemedi o an**. (K2, G3).

Second Life (Medya)'ın Rolü

İlgi Uyandırma / Motivasyonu arttırma

Tasarım açısından, gerçeğe çok yakın bir sunum ortamı planlanmıştır. Öğrenciler tarafından da görsel güzelliğin ve gerçeğe yakınlığın; dikkat çektiği, konuya olan ilgiyi arttırdığı ve çalışmaya ciddiyet kattığı düşünülmektedir. Bununla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Second Life'taki ortam daha çok hoşuma gidiyor. **Gerçekten bir kitleye konferans verecekmişim gibi hissettim kendimi**, ortam çok şıktı ve **ciddi bir iş yapıyor** havasına giriyorsunuz. Sıkılmıyorum en azından. **Sınıfta hep aynı ortam sıkabiliyor** bazen ama Second Life'ta daha eğlenceli oluyor. **Derse daha çok ilgi duyuyoruz**. (K2, G2)

Ben konferans salonunun bu kadar **ayrıntılı bir şekilde tasarlanacağını** ummuyordum. Koltuklar, aydınlatma ışıkları, sahnede konuşmacıyı takip eden ışıkların olması hepsi beni çok etkiledi. Ben konferans salonuna ısındıktan sonra bir daha oradan çıkamayız zannetmiştim. Konferans salonunun kapısından dışına çıkınca da deniz kenarında bir ortama geldik. **Birden fazla ortamda bulunmak beni çok şaşırttı.** Kazanan arkadaşlar orda ata falan bindiler. **Sınıfta sadece tek ortam var ama Second Life uçsuz bucaksız.** Beni gerçekten **şaşırtan ve etkileyen bir tasarımı** (K5, G2).

Sunum odasındaki slayt göstericisi falan çok yaratıcıydı, yaptıklarımızın tamamen ekrana yansıtılması **tamamen gerçek hayatı yansıtıyordu.** Bu yüzden **çok etkilenmişim, çok hoşuma gitmişti...** (K12, G3)

Ortam tasarımının iyi olması, farklı ortamların bulunması, etkinlik odaklı aktivitelerin yapılması öğrencilerin motivasyonlarını olumlu yönde arttırmıştır. Bununla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Herkesin sahneye çıkıp sunumunu yaptığını görünce ben de heyecanlandım, o kadar güzel bir salonda sunum yapmaya değer bir projem varmış gibi hissettim. **Değerli bir iş yaptığımı hissettim. Tabi, yaptığımız işe karşı motivasyonum da arttı** (K1, G2).

Sevdiğiniz bir yerdeyseniz sevdiğiniz bir işi yapıyorsanız motivasyonunuz tabi ki artar. Ben de Second Life ortamını, yaptığımız etkinlikleri çok sevdim. Böylece, hevesim ve istekliliğim hep arttı. Sıkılsaydım başarılı olamazdım (K10, G3).

Heyecanı azaltma

Second Life ortamında yaşadıkları deneyim ile öğrenciler sorulan soruyu cevaplarken daha az heyecanlanmayı öğrendiklerini belirtmişlerdir. Konuyla ilgili öğrenci görüşleri aşağıdaki gibidir:

Sınıfta soru sorulduğunda cevaplayamayınca yakın arkadaşlarım neler düşünür diye düşünürdüm. Sunum yaptıktan sonra soru yöneltince, burada da bir ara onu hissettim. Sonra heyecanım yatıştı. **Şimdi endişemi heyecanımı kırabildiğim için sınıfta da çok heyecanlanmamam gerektiğini öğrendim.** Sanırım sınıfta bir sunum yapacak olsam ya da soru yanıtlayacak olsam daha rahat yanıtlayabilirim (K6, G2).

Soru sorulacak diye biraz **heyecanlandım** açıkçası. **Ama heyecanımı çabuk yendim.** Sorulan soruyu da anlayıp cevap verdim. Çok farklı bir deneyimdi benim için, **sınıfta böyle deneyimler yaşayamıyoruz** (K7, G2).

Second Life ortamının öğrencilerdeki heyecanı azaltmasıyla ilgili uygulama öğretmenlerinin görüşleri aşağıdaki gibidir:

Sunumların yapıldığı hafta herkes teker teker kalkıp platformda kendi yapmış olduğu projeyi tanıttı. **Öğrenciler ilk defa böyle bir ortamı kullanıyorlardı ve ilk başta heyecanlandılar. Fakat kısa sürede çoğunun bu heyecanlarını yendiklerine tanık olduk.** Öğrenciler çok istekliydiler, çünkü yenilikler her zaman insanları heyecanlandırır, motive eder (Ö1, G).

İnovasyon sunumlarında, bence öğrenciler sanal ortamda daha az heyecanlıydılar. Çünkü **gerçek ortamda, diğer arkadaşlarının önüne çıkıp proje sunmaları insanı strese sokar, öğrenci biraz daha heyecan yapar. Sanal ortamda onu çok fazla yaşamadılar.** Herkes çıkıp sakince kendi projesini anlattı. Bu açıdan baktığımızda sanal ortamın bu tip bir işe yararlılığı var. Gerçek sınıf ortamında daha çok sıkıntı oluyor (Ö2, G).

Toplum baskısı hissini azaltma / Dikkat toplama

Öğrenciler Second Life ortamında kendilerini avatarların temsil ettiğini ve karşıdaki kişinin davranışlarını görmedikleri için daha rahat olduklarını, toplum baskısının üzerlerinden kalktığını belirtmişlerdir. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Second Life ortamı daha yeterli, daha rahat hissetmeme sebep oldu, çünkü **ne kadar biz konuştursak da o bir avatar, biz değiliz bunun bir rahatlığı oldu.** Hata yapmaktan korkmadım, konuşurken bunun rahatlığı oldu (K1, G3).

Second Life'ta daha rahattım, kendimi ifade edebildim, kendimi daha rahat hissettim (K7, G3).

Second Life ortamının öğrenciler üzerindeki toplum baskısını azaltmasına yönelik öğretmen görüşü aşağıdaki gibidir:

Second Life ortamı özellikle öğrencilerin İngilizce konuşma konusundaki ön yargılarını bitiriyor bence. Çünkü öğrencilerin bu konuda çok büyük sıkıntılar yaşadıklarını görüyorum. **Second Life ortamı ise dış ortamdan dış etkilerden daha uzak olduğu için öğrencilerin üzerindeki baskıyı azaltarak öğrencilerin daha rahat bir şekilde kendilerini ifade edebilmelerini sağlıyor.** Bu da onların İngilizce öğrenme konusunda isteklerini artırıyor (Ö2, G).

Second Life ortamı sınıf ortamına göre öğrencilerin ilgisini bir noktaya toplamakta daha iyi olduğunu belirten bir öğrencinin görüşü şu şekildedir:

Tasarım hoşuma gitti. Sanki gerçekten sunduğumuz bir gösteri salonu gibi bir yerdeymişiz gibi. Bu kadar beklemiyordum. Koltuğa oturdum herkesin ne yaptığını tek tek dinledim sonra kendi sıram geldi, gerçekten orda herkes beni dinliyormuş gibi hissettim, sunumumu yaptım. **Hiç kimse sesini çıkartmadan ilgiyle sizi dinliyor, sınıfta böyle olmazdı, dikkatler hemen dağılırdı** (K4, G2).

Özel İletişim

Öğrenci yardım isteyeceği zaman Second Life ortamının bir özelliği olan özel iletişim yöntemini kullanarak öğretmenden daha rahat yardım alabilir. Bu konuyla ilgili öğrenci düşüncesi şöyledir:

Öğretmene özelden soru sormayı daha çok tercih ediyorum çünkü daha rahat oluyorum. **Diğer kişiler ne sorduğumu bilmiyor, kendimi daha rahat hissediyorum** (K4, G2).

Bu konuyla ilgili öğretmen görüşü ise aşağıdaki gibidir:

Öğrenciler genelde sınıfta herkesin içinde soru sormak istemez, ders dışında öğretmenin yanına gidip sormayı tercih ederler. **Second Life ortamında özelden iletişim kurma olanağı olduğu için öğrencilerin daha rahat yardım istediklerini düşünüyorum** (Ö2, G).

Genel İletişim

Second Life ortamındaki inovasyon ile sunum yapma etkinliğinde, öğretmenler dönüt ve pekiştireç verirken tüm öğrencilerin görebileceği genel iletişim yöntemlerini kullanmışlardır. Çoğunlukla genelden sesli olarak konuşmayı tercih eden öğretmenlerin konu ile ilgili görüşü şu şekildedir:

Öğrenciler bir hata yaptığında hemen o an düzeltiyoruz, çünkü diğer öğrenciler de bundan kendilerine pay çıkartsın, aynı hatayı onlar da yapmasınlar istiyoruz. Beğendiğimiz bir davranışı da **genelde iletişim yoluyla herkesin duyabileceği şekilde söylüyoruz** ki tüm öğrenciler yaptıkları doğru davranışların tebrik edileceğini bilsinler (Ö1, G).

Sosyal Ortamda Ödüllendirme

Second Life ortamında öğrenciler ödüllendirilmek istenmiş ve bunun için bir yarışma düzenlenmiştir. Konu ile ilgili araştırmacı görüşü şu şekildedir:

Sanal ortam olduğu için öğrencilere diğerlerinin sahip olmadığı ve olamayacağı bir ödül vermeyi düşündük. Bunun için sanal ortamda öğrencilere at hediye ettik. **Ata binme hatta atla uçma deneyimi yaşamalarını sağladık. Sanal ortamda bulunmanın avantajını kullanarak öğrencilerimizi mutlu etmiş olduk** (A, Gü-1).

Etkileşimli Ortam

Öğrenciler arasında iletişimi ve etkileşimi sağlamak için Second Life’ta deniz kenarında bir ortam hazırlanmıştır. Öğrencilerin bu ortamda hem özelden hem de genelden iletişim kurarak iletişime geçmeleri beklenmiştir. Konu ile ilgili araştırmacı görüşü şu şekildedir:

Etkinlik sonunda öğrencilerin birbirleriyle iletişime geçmeleri için hem ödülü kazanan kişinin at binebilmesi hem de diğer öğrencilerin iletişime geçebilmeleri için konferans salonu dışında bir ortam tasarımı yapılmıştır. **Öğrencilerin burada birbirleriyle ve ortamla etkileşime geçmeleri sağlanmıştır** (A, Gü-1).

Öğrenciler, serbest kaldıkları zaman diliminde ortamı gezmişler, ortamla etkileşimde bulunmuşlar ve kendi avatarlarının özellikleriyle ilgilenmişlerdir. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Kendi avatarımı çok seviyorum çünkü onu ben tasarladım, biraz bana benziyor. **Saçını, gözünü, boyunu, kilosunu değiştirebilmek çok eğlenceli.** Eğer sıkılırsanız başka şeyler deneyebiliyorsunuz (K6, G3).

Etkinliklerde ortamı önce uçarak inceliyordum, nerede ne var görebilmek için, sonra yürüyerek daha **yakından inceliyordum ama uçarak yukardan izleyebilmekte çok eğlenceli oluyordu** (K11, G3).

Öğretimsel Yöntemin Rolü

Hayal Gücü Arttırma / Özgün Çalışma / Kelime Öğrenimi

İnovasyon etkinliği ile sunum yapma etkinliğini gerçekleştirmeden önce hazırlık aşamasında öğrenciler hayal güçlerini kullanarak özgün çalışmalar ortaya çıkartmışlar ve tasarımlarını hazırlarken yeni kelimeler öğrenmişlerdir. Konu ile ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

İnovasyon çalışması çok güzeldi. Hayal gücünü geliştirme konusunda başarılı. Aslında bugüne kadar İngilizce dersinde hep aynı şeyleri yaptık. Ama siz uygulamaları belirledikçe biz de yapmadığımız şeyleri yapmaya başladık. **Mesela ben hiç çizdiğim bir şeyi İngilizce olarak anlatmamıştım, o daha da zorlaşan bir tabloydu**, yaptığımız uygulamalar bize olumlu şeyler kattı diye düşünüyorum (K8, G3).

Okulda çok fazla etkinlik yapmıyoruz o yüzden kendimdeki gelişmeyi pek ölçemedim. **Ama mesela bir iki sözcük falan kendim çalıştım, hazırladım onu çalışmamda kullandım, aaa dedim bir şeyler kazanmışım** (K4, G3).

Konu ile ilgili İngilizce öğretmenlerinin görüşleri şöyledir:

...Hem hayal güçlerini kullandılar hem de İngilizce dil becerilerini kullanıp kendi tasarladıkları bir ürünü Second Life ortamında sundular (Ö2, G).

Second Life ortamında hazırlanan içeriği uygularken **ufkumun genişlediğini hissettim**. Sonuçta bir hayal kuruyorsunuz ki **öğretmen derse gelmeden önce de bu hayali kurar ve dersini, planlarını ona göre işler**. Sanal ortamda bunu yaptığınızı düşünürseniz, adeta uçsuz bucaksız bir evren gibi. İstediginizi kolaylıkla yapabilirsiniz (Ö1, G).

Öz-yeterliliği Arttırma

Öğrenciler Second Life ortamında yaptıkları ilk İngilizce etkinlikte kendi potansiyellerinin farkına varmışlar, yapılan etkinlikte başarılı oldukları için başarabileceklerine olan inançları artmıştır. Konu ile ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

İngilizce öğretmenin sorduğu soruyu bilmem, bende bir özgüven sağladı. Anlayabileceğim, cevap verebileceğim bir soru sordu. O yüzden rahatladım. Eğer anlayamasaydım bu olumsuz yönde olurdu benim için. Kötü düşünürdüm, ben daha soruyu bile anlayamıyorum diye üzülürdüm. Ama anladım, cevapladım, daha iyi oldu (K1, G2).

Heyecanlanmadım, iyi bir sunum yaptığımı düşünüyorum. **Kendime güvenim arttı, toplum önünde konuşma becerim arttı. Yapabileceğimden çok emin değildim** çünkü ilk defa böyle bir aktivite gerçekleştiriyorduk, doğrusu biraz endişeliydim ama **yapabileceğimi gördüm**, çok mutlu oldum (K2, G2).

Dinlediğini Anlama Becerisi / Konuşma Becerisi

İnovasyon ile sunum yapma etkinliğinde öğrenciler sunumlarını yaparken konuşma, diğer arkadaşlarını dinlerken de dinleme becerilerinde gelişme olmuştur. Konu ile ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Dinlediklerimi anladım. Arada dinleyemedim çünkü heyecanlıyım, kendi cümlelerimi de toparlamaya çalıştım. **Ama dinlediklerimi genel anlamıyla anladım.** Zaten orda resimler ve yazılar da çıktı, onlardan da yardım aldım. **Çünkü tam telaffuz herkesin oturmuş değil** (K4, G2).

Okulda sadece yazma ve gramer üzerine eğitim alıyoruz ama burada hem konuştuk hem yazdık. **Konuşma pratiğimizi de geliştirdi**, kendinizi gördükten sonra ‘başarabiliyorum’ diyebiliyorsunuz. O yüzden sevindim yani. **İyi ki de katılmışım** (K10, G2).

Sınıfta öyle etkinlikler yapmıyoruz. Çünkü sınıfta daha çok gramer dilinde öğretim var burada daha çok konuşma dilinde (K5, G3).

4.1.2. Altı Şapkalı Düşünme Tekniği ile Tartışma Yapma

Uygulamanın beşinci haftası altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapılmıştır. Second Life ortamındaki altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliğindeki öğretmenin rolü, öğrencinin rolü, sosyal çevrenin rolü, Second Life (medya)’ın rolü ve öğretimsel yöntemin rolü ile ilgili kodlar Tablo 8’de sunulmuştur:

Tablo 8

Altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliği ile ilgili kodlar

Etkinlik Öncesi	Öğretmen Rolü	Öğrenci Rolü	Sosyal Çevrenin Rolü	Second Life (Medya)'ın Rolü	Öğretimsel Yöntemin Rolü
	Etkinliği tasarlama / Doküman hazırlama	Etkinliğe hazırlanma	Pasif	-	Düşüncesini savunma / Kelime öğrenimi
	Çevrilecek soruları hazırlama	Çeviri yapma		-	Çeviri yapma becerisi
Etkinlik Süreci	Rehber olma	Sunum yapma	Kendini diğerleriyle karşılaştırma / Akran etkileşimi	İlgi uyandırma / Motivasyonu arttırma	Öz-yeterliliği arttırma
		Arkadaşına soru sorma	Aktif iletişim		
	Gözlemci	Arkadaşının sorusunu yanıtlama	Dinleyici	Gerçeklik hissi / Rahatlık hissi / Heyecanı azaltma	Soru sorma / İletişime girme becerisi
	Yardım etme	Öğretmenden ve arkadaşlarından yardım isteme	Yardımlaşma	Düzeni sağlama	Dinlediğini anlama / Konuşma becerisi
Etkinlik Sonrası	Etkinlik sonrası iletişimi planlama	Etkinlik sonrası iletişim kurma	Bilgi alış verişi / Pratik yapma	Toplum baskısı hissini azaltma / Dikkat toplama	
				Özel iletişim Genel iletişim	

Öğretmenin Rolü:

Etkinliği Tasarlama / Doküman Hazırlama

Second Life ortamında gerçekleştirilen ikinci etkinlikte de öğretmenler aktiviteyi tasarlamakla görevlidir. Öğretmenlerin ilk görevi, öğrencilere bir hafta önceden altı şapkalı düşünme tekniğinin ne olduğunu ve yapılacak çalışmada bu tekniğin nasıl kullanılacağını anlatmaktır. Öğretmenler, altı şapkalı düşünme tekniğini anlatmak için hazırlanmış slaytları, uygulamadan bir

hafta önce, gittikleri okulda sunmuşlardır. Örnekler vererek öğrencilerin, şapkaların görevlerini daha iyi anlamalarını sağlamaya çalışmışlar ve bu görevleri unutmamaları, evde de tekrarlamaları için öğrencilere aşağıdaki bilgilendirme sayfaları dağıtmışlardır. Aşağıda öğrencilere dağıtılan doküman yer almaktadır:

Altı Şapkalı Düşünme Tekniği

Edward de Bono'nun Altı Şapkalı Düşünme Tekniği'nin temelinde, düşüncelerimizi altı farklı bakış simgeleyen farklı renklerdeki şapkaları takarak ortaya koymak ve yaratıcılığımızı geliştirmek yatmaktadır.

Beyaz Şapka : Saflığı, netliği, tartışmasız olarak kabul edilen bilgileri temsil eder. Beyaz renk bilgi ile ilgilidir. Beyaz şapka dikkati elde olan bilgiler ve eksik bilgiler üzerinde toplamak için kullanılır.

Beyaz şapkayı takınca şu sorular sorulabilir:

1. Elimizde ne gibi bilgiler var?
2. Daha hangi bilgiler gerekiyor?
3. Gerekli bilgileri nasıl elde ederiz?

Kırmızı Şapka : Tutkuları, duyguları, sezgileri temsil eder. Kırmızı şapka, duygu sezgi ve heyecanla ilgilidir. Bir şeyden niçin hoşlanıldığı ya da hoşlanılmadığı bilinmeyebilir. Oysa birey, kırmızı şapka takıldığında hiçbir açıklama yapılmaksızın duyguları ve sezgileri söyleme fırsatı bulur.

Siyah Şapka : Olumsuzlukları, riskleri, o kararın alınması durumundaki tehlikeleri temsil eder. Siyah şapka bir bakıma şapkaların en yararlı olanıdır. Siyah şapka tehlikelere dikkat çeker. Bu şapka zararlı uygulamaların yapılmasını önler. Riskleri ve alınacak kararların neden işe yaramayacağını gösterir.

Sarı Şapka : Olumlulukları, avantajları, o kararın alınması durumunda sağlanacak yararları ve fırsatları temsil eder. Sarı renk, güneş ışığını ve iyimserliği çağırır. Sarı şapka takıldığında alınacak kararın değeri ve yararı belirlenir. Kararın alınması halinde ne gibi avantajlar sağlanacağı ve kararın bütün olumlu yönleri sıralanır.

Yeşil Şapka: Yaratıcılığı üretkenliği kararın alınması durumunda daha nelerin yapılabileceğini temsil eder. Yeşil şapka enerji şapkasıdır. Yeşil şapka takıldığında öneriler ileri sürülür, yeni görüş ve öneriler ortaya konur. Karar konusuna ilişkin değişiklikler, yaratıcı ve yeni fikirler ve bugüne kadar düşünülmemiş seçenekler ortaya atılır.

Mavi Şapka : Serinkanlı bir biçimde karar vermeyi temsil eder. Mavi şapka düşünce sürecini gözden geçirmek ve karar vermek için kullanılır. Mavi denizin, gökyüzünün, serinkanlılığın rengidir. Bütün tartışılanlar üzerinde düşünülür ve artık karar verilir.

- * Mavi şapka düşünürü orkestra şefi gibidir.
- * Diğer şapkaların kullanılması için çağrıda bulunur

UYGULAMA ÖRNEĞİ

KONU: Televizyon toplum için yararlı mıdır? Zararlı mıdır?

BEYAZ ŞAPKA

- İnsanların büyük çoğunluğu televizyon izler.
- Olmadığı ev yok gibidir.
- Birçok eğitici ve bilgilendirici program izlenebilir.
- İnsanları bağımlı hâle getirir.
- Verilen mesajlar hem ses hem de görüntü olarak birçok insana ulaşır.
- Televizyon zamanımızda toplum yaşamı içerisine girmiş ve bir parçası olmuştur.
- Televizyon programları toplumun eğitim, haber alma, eğlenme gibi çeşitli gereksinimlerini karşılar.
- Televizyonun insanlar üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri konusunda daha fazla bilimsel araştırma yapılması sağlanmalıdır.

KIRMIZI ŞAPKA

- Televizyon izlemeyi çok seviyorum.
- Televizyonda korku filmi izlediğim zaman çok korkuyorum.
- Belgesel programlardan birçok bilgi öğreniyorum.
- Komedi filmleri beni çok eğlendiriyor.
- Eğlence programları beni çok eğlendiriyor.
- Televizyon karşısında vakit geçirmek çok eğlendirici.

SİYAH ŞAPKA

- Televizyon zaman kaybına yol açar. Ona izlemeye ayrılan zamanın üretim için ayrılması daha faydalı olur.
- Televizyonlarda yayınlanan programlar şiddeti arttırmaktadır. Bu durum özellikle gençleri olumsuz etkilemekte ve onları saldırganlığa yöneltmektedir.
- Yayınlanan reklamlar bilinçsiz tüketimi körüklemektedir.
- Çocuklar ilginç fikir ve davranışlardan kolaylıkla olumsuz yönde etkilenebilmektedir.
- Okuma ve düşünme alışkanlığını köreltmektedir.
- İnsanları tembelleştirmektedir.

SARI ŞAPKA

- Yararlı bir iletişim aracı olan televizyonun uzaktan eğitim aracı olarak kullanılması desteklenebilir.
- Toplumun eğitiminde katkısı büyüktür. Bu sayede toplumun eğitim ve bilgi düzeyini yükseltir.
- Televizyon boş zamanları değerlendirmek için kullanılabilir.
- Programlar insanları eğlendirir. Bu sayede bireyleri mutlu kılar.
- Ulusal ve uluslararası spor etkinliklerini topluma sunar.

YEŞİL ŞAPKA

- Ebeveynler televizyonu çocuğun bütün gününü başında geçireceği bir araç olarak değil, sadece günlük yaşamda karşılaşılabileceklerinden çok daha çeşitli konularla ilgili bilgi ve izlenimler edinmesine yardımcı olacak bir araç olarak görmeleri sağlanmalıdır.
- Çocuklara eleştirel ve bilinçli olarak televizyon izleme alışkanlığı kazandırılmalıdır.
- Ebeveynler, çocukların televizyonu belli bir planlama çerçevesinde izlemelerini sağlamalıdır.
- Televizyonun yerine geçebilecek okuma, spor veya eğitici hobiler gibi uğraşlar bulunmalıdır.
- Ebeveynler çocukların beğenilerini de göz önünde bulundurarak izlenecek programların seçiminde rehberlik yapmalıdırlar.
- İzlenecek programların yorumlanabilmesine yardım etmek amacı ile ailece televizyon izlenmelidir.

MAVİ ŞAPKA

- Televizyon toplumun eğitim, bilgilendirme, haber alma, eğlence ve spor gibi etkinliklerde yararlanmasına yardımcı olmaktadır.
- Televizyonun bu olumlu yönlerinin yanı sıra olumsuz yönleri de bulunmaktadır. Bunlara örnek olarak insanları belli bir yöne yönlendirmesi, zamana kaybına neden olması, insanları tembelleştirmesi ve şiddeti özendirme başlıkları sunulabilir.

Öğretmenin hazırladığı dokümanla ilgili bir öğrenci şunları söylemiştir:

Altı şapkalı düşünme tekniğini uyguladığımız hafta ne yapacağımızı bilerek ortama geldik çünkü bir hafta önce öğretmenimiz anlatmıştı, anlattıklarını unutmamamız, evde çalışmamız için bize doküman da vermişti. **O dokümanı vermese altı şapka ile ilgili derste anlattıklarını unutturdum, hem içinde örnekler de vardı kendi sunumumu hazırlarken bana çok yardımcı oldu.** (K8,G3).

Araştırmacı tarafından öğretmenlerin görüşü de alınarak planlanan dersin Türkçeye çevrilmiş halinin taslağı aşağıdaki gibidir:

Ö2: Herkes hazırsa beyaz şapkayla başlayabiliriz. K4 başlayabilir misin?

(K4 konuşmasını bitirdikten sonra) K4 teşekkür ederim geçen haftaya göre daha iyiydin.

K8 şimdi senin düşüncelerini alabilir miyiz? K4 ile aynı şeyleri söyleyebilirsin, önemli değil. Lütfen başla.(K8’da konuşmasını bitirdikten sonra) K8 çok iyiydin teşekkürler.

- Kim K4’e soru soracak? (K9, K4’e soru soracak.) Evet K9 seni dinliyoruz.

- K9:Second Life ortamı çocuklar için mi yoksa yetişkinler için mi daha uygundur ?

Ö2: Çok güzel cevaptı K4 teşekkürler, peki K8’e kim soru soracak? (K2 soracak) Evet K2 sorunu K8’e sorabilirsin.

- K2: Sosyal iletişim sitelerini zengin insanlar mı yoksa fakir insanlar mı daha çok kullanır?

Ö2: Teşekkür ederiz K8 güzel cevapladın. Bir sonraki şapkaya geçebiliriz.

Ö1: Beyaz şapkadan sonra şimdi sıra kırmızı şapkalarda. Biliyorsunuz kırmızı şapka çok duygusal bir şapkadır, onları çok bekletmeyelim. K12 bize neler anlatacaksın? (K12 konuşmasını tamamladıktan sonra) K12 teşekkür ederiz çok iyi hazırlanmışsın. Sıra K5’te, K5 başlar mısın? (K5 konuşmasını bitirdikten sonra) K5 akıcı İngilizcenden dolayı sana teşekkür ederim. Bildiğim kadarıyla K6, K12’ye sorun olacak. Seni dinliyoruz?

- K6: Sosyal iletişim sitelerinde en çok hoşlandığın etkinlik hangisi?

Ö1: Güzel soru , güzel cevap tebrikler kızlar. Evet sıra K5’de. K5’e sorusunu K11 soracak. Seni dinliyoruz K11?

- K11: Sosyal paylaşım sitelerinde en çok seni ne kızdırıyor?

Ö1: Teşekkürler ikinize de. Sırada siyah şapka var sözü Ö2’ya bırakıyorum.

Ö2: Evet sırada siyah şapka var. Olumsuz düşünceler hissediyorum. K1 ve K7 bakalım bize neler söyleyecek. K7 seninle başlayalım. Evet seni dinliyoruz. (K7 konuşmasını bitirdikten sonra) teşekkürler K7 verdiği bilgilerle bakış açımızı genişlettin. Sıra K1 de bakalım o neler söyleyecek evet K1 seni dinliyoruz? (K1 konuşmasını bitirdikten sonra) Teşekkürler K1. Sanırım K3, K7’ye sormak istediğin bir soru var? Seni dinliyoruz.

- K3: Birçok olumsuz şey söyledin. Sence sosyal iletişim sitelerinin en büyük olumsuzluğu nedir?

Ö2: İkinize de teşekkür ederim. Güzel cevapladın K7.

Kim K1'e soru soracak. Evet K10 seni dinliyoruz.

- K10: Sence Second Life'in en kötü yanı nedir?

Teşekkürler arkadaşlar. Çok iyi cevaptı K1 tebrikler. Olumsuz düşünceleri dinledik şimdi de olumlu düşüncelere bakalım. Sırada sarı şapkalar var.

Ö1: Şimdi de olumlu düşünceleri dinleyip gülümseyelim, sıra K11 ve K6'da öncelikle K11 sen başlar mısın lütfen? (K11 konuşmasını bitirir) teşekkürler K11 başarılı bir konuşma yaptın. Şimdide K6'i dinliyoruz. K6 lütfen başla. (K6 konuşmasını bitirir) Teşekkürler K6 her hafta daha iyiye gidiyorsun tebrikler. K4, K11'ye soru sormaya hazır mısın? Seni dinliyoruz.

- K4: Sence sosyal iletişim sitelerinin en büyük avantajı nedir?

Ö1: K4 ve K11'ye çok teşekkürler. K8, K6'ya bir sorun var galiba değil mi? Seni dinliyoruz.

- K8: Senin için Second Life'in en önemli yararı nedir?

Ö1 : Soru da cevap da çok iyiydi kızlar sizi tebrik ederim, böyle devam edin. Sarı şapkadan sonra sıra en önemli şapkalardan biri olan yeşil şapkada.

Ö2: Yeşil şapka yaratıcılı temsil eder. Bu şapkayı takan kişi daha önce düşünülmemiş şeyleri düşünmelidir. Bakalım K10 ve K3 neler düşünmüş? Bayanlara öncelik verelim K3 hazır mısın? Başlayabilirsin. (K3 konuşmasını bitirir) Teşekkürler K3 geçen haftadan daha iyidim. Sıra K10'de bakalım o bize neler söyleyecek. K10 seni dinliyoruz. (K10 konuşmasını bitirir) Senin konuşman da çok iyiydi K10 çok teşekkürler. Şimdi merak edilen soruları alabiliriz. K12, K3'e sorunu sorabilirsin.

- K12: Sosyal iletişim ağlarının zararlarından aileleri gençleri nasıl koruyabilir?

Ö2: Yaratıcı bir soruydu çok güzel cevapladın K3 tebrikler. K10'a sorusunu K5 soracak. Seni dinliyoruz K5.

- K5: Sen öğretmen olsaydın Second Life'ı İngilizce etkinlik yapmak için nasıl kullanırdın?

Ö2: Soruda cevapta gerçekten çok iyiydi tebrik ediyorum arkadaşlar.

Ö1: Buraya kadar çok iyi bir konuşma gerçekleştirdiniz arkadaşlar tebrik ediyorum. En son mavi şapka tüm bu görüşleri toparlayacak. K9 ve K2'yi dinliyoruz. K9 sen başlamak ister misin? Evet, K9'u dinliyoruz. (K9 konuşmasını bitirir) Teşekkürler K9 güzel bir kapanış konuşmasıydı. Şimdi sıra K2'de, K2 lütfen başlar mısın? (K2 konuşmasını bitirir) Güzel bir konuşmaydı K2, çok teşekkürler. Son sorular sanırım K7 ve K1'den gelecek. K1 senin K9'a sorunu dinleyelim.

- K1: Sosyal iletişim sitelerindeki uzaktan eğitimin yararlı olacağını düşünüyor musun?

Ö1: K9 ve K1'e çok teşekkürler. Sırada K7 var evet K7, K2'e sorunu sorabilirsin.

- K7: Sosyal iletişim sitelerinin bir olumlu bir de olumsuz yönünü söyler misin?

Ö1: Senin için kolay bir soruydu, güzel cevapladın K2 tebrikler. Hepinize çok teşekkür ediyoruz. Güzel ve yararlı bir etkinlik oldu. Çok yorulduk şimdi sıra eğlencede Second Life'ta dans etmeye ne deriniz? Hep beraber diskoya gidiyoruz.

Çevrilecek Soruları Hazırlama

Öğretmenin aktiviteyi tasarlamakla ilgili ikinci görevi ise etkinlik sırasında öğrencilerin birbirlerine soracakları soruları hazırlamaktır. Uygulama haftasına gelindiğinde, öğretmenler kendi sınıflarındaki öğrencilere üzerinde birer Türkçe soru bulunan kâğıt dağıtmış ve öğrencilerden bu soruları İngilizceye çevirmelerini istemişlerdir. Öğrenciler bu görevi tamamladıktan sonra öğretmenler öğrencilere soruların doğru şekilde İngilizceye çevrilmiş hallerinin bulunduğu kâğıtları dağıtmıştır. Böylece öğrencilerin yanlışlarını hızlı bir şekilde görmeleri sağlanmıştır. Bu aşamada, anlamadıkları bir yer olup olmadığı sorulmuş ve soruları yanıtlanmıştır. Daha sonra ellerindeki İngilizce soruları SL ortamında zamanı gelince, öğretmenlerinin talimatları doğrultusunda diğer okuldaki arkadaşlarından birine soracakları, o zamana kadar bu sorulardan hiç kimseye bahsetmemeleri istenmiştir. Bu aşamadan sonra Second Life üzerinde gerçekleşecek dersin ikinci kısmına geçilmiştir. İngilizceye çevrilmesini istenen sorularla ilgili öğretmen görüşü şöyledir:

Sorular kendi şapkalarına uygun cevaplayabilecekleri sorulardı. Örneğin kırmızı şapka duygularıyla hareket ettiği için ona ‘internette en çok hangi ortamlarda dolaşmayı seversin?’ ya da ‘internette nelerle karşılaştığında senin canını sıkar?’ gibi **öğrencilerin çevirebileceği ve karşıdaki öğrencinin de cevaplayabileceği sorular hazırladık** (Ö2, G).

Rehber Olma

Aktiviteyi planlarken göz önüne alınan noktalar, öğretmenin rehber konumunda olması ve bir karışıklığa meydan vermemek için ders işleyişinin en ayrıntılı biçimde planlanmasıdır. Bununla ilgili araştırmacı günlüğünde şöyle yazmaktadır.

Çalışmaya başlamadan önce öğretmenlerle yapılan görüşmelerde öğrencilerin sunum yapmaktan ziyade **bir konu hakkında kendi fikirlerini sunmaları ve sorulan soruyu anlayıp önceden hazırlık yapmadan konuşabilecekleri bir tartışma ortamı** hazırlamak istediğimi söyledim. Öğretmenlerden biri, birçok tartışma tekniği olduğunu yapacağımız çalışma için altı şapkalı düşünme tekniğinin uygun olduğunu ileri sürdü. Biz de altı şapkalı düşünme tekniğini kendimize göre revize ederek öğrencilerin de birbirine soru sorduğu bir şekle dönüştürdük. Buradaki İngilizce öğretmenlerinin görevi etkinlik esnasında hangi öğrencinin söz alacağını belirtmek böylece herhangi bir karışıklığa mahal vermemekti. **Öğretmenin tamamen rehber konumunda olması** sağlanmaya çalışılmıştır. Kimin hangi sırada konuşacağını, kimin kime soru soracağını

belirleyen öğretmen olacaktı. Bunun için **öğretmenlerin ellerinde bir plan bulunacaktı**, iletişimdeki giriş-çıkış böyle sağlanacaktı (A, Gü-2).

Altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma çalışmasındaki öğretmenin rehber olma görevi ile ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Öğretmenlerimiz konuşma sıramızı belirliyorlardı. Böylece herkes görüşünü belli bir sırayla ortaya koydu, böyle **olmasaydı kimin ne zaman konuşmak isteyeceği belli olmazdı**, iki kişi aynı anda konuşmaya başlayabilir ya da herkes birbirinin konuşmasını bekleyeceği için uzun sessizlikler olabilirdi. Bu zaman kaybı ve kargaşa demektir. Öğretmenlerimiz bu çalışmada, **planı yapan ve rehberlik eden konumundaydı**. Bize bir şey öğretmediler, birbirimizin sunumlarını dinlerken ve evde hazırlanırken öğrendik. Tabi ihtiyaç duyduğumuzda soru soracağımız birinin olması güzel bir şeydi (K1, G3).

Altı şapka etkinliğinde hoca bir arkadaşla hadi K11'e bir soru sor dedi. Onların da bizimle iletişimini sağladı. Bu yaptığı bizi rahatlattı, ortama daha çok ilgi duymamı sağladı (K11, G3).

Öğretmenin sunum esnasındaki göreviyle ilgili iki öğrenci eleştiride bulunmuştur. Konu ile ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Bazı arkadaşlar sunum esnasında kâğıttan okudular. Kâğıttan okuyunca çok hızlı oldu. Hızlı olunca herkesin telaffuzu farklı sonuçta, bazı kelimeler anlaşılmadı. Ortamdan da kaynaklanan gürültüler vardı. O yüzden altı şapkalı düşünme tekniği haftasında ben çok iyi anlayamadım. **Keşke öğretmen kâğıttan okunmasına izin vermeseydi** (K12, G3).

Siz bir zamandan sonra kâğıda bakmadan sunum yapmamızı söylemiştiniz. **Ben aralarda elimdeki kâğıda baktım, kendimi tutsaydım bakmasaydım daha iyi olurdu**. Yani öğretmenimiz biraz daha rahat davrandı. Aslında biraz sıkı tutsaydınız daha iyi olurdu. (K4, G3)

Gözlemci

Öğrencilerin birbirlerine soru sormaları esnasında öğretmen gözlemci olarak kalmıştır. Konu ile ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Öğretmenlerimiz bir hafta önceki gibi bize soru sormadılar. Onun yerine arkadaşlarımızla birbirimize sorular sorduk. **Öğretmenlerimiz ise bizi izlediler**. Teknik bir sorun ya da anlaşılamama durumunda devreye girdiler (K1, G3).

Konu ile ilgili öğretmen görüşü ise şöyledir:

Öğrenciler birbirlerine soru sorarken bizim müdahale edeceğimiz pek bir şey olmadı, açıkçası **biz onların** konuşmalarını **dinledik**, bir iletişim bozukluğu olursa aralarında sorunu çözmek için ordaydık, fakat pek bir sorun çıkmadı (Ö2, G).

Yardım Etme

Öğretmen öğrenciler çeviri yaparken gerekli durumlarda öğrencilere yardım etmiştir. Ayrıca, öğrencilerden bazıları evde sunumlarını hazırlarken de öğretmenlerine mail ile ulaşip yazdıkları metinleri göndermiş, öğretmenleri de onlara gerekli dönütleri vermiştir. Bu konuyla ilgili öğretmen ve öğrenci görüşleri aşağıdaki gibidir:

İhtiyaç duyduğumuzda ulaşabileceğimiz bir öğretmenin olması güzel bir şey. Örneğin ben altı şapkalı düşünme etkinliğini yaparken kurduğum bazı cümlelerin doğru olup olmadığını merak ediyordum **uygulamadan önce öğretmenime maille sordum, o da bana hatalarımı gösterdi** (K3, G3).

Altı şapkalı düşünme tekniğine uygun olarak tasarlanan ortamda öğrenciler şapkalarına uygun mindere oturdular. Elimizdeki kağıtta bulunan sıraya göre yeri geldiğinde ben yeri geldiğinde karşı taraftaki öğretmen arkadaşım, **öğrencilere söz hakkı verdik, soru soracak öğrencileri yönlendirdik, hataları düzelttik, geri dönütler verdik**. Gayet başarılı bir çalışma oldu (Ö1, G).

Dönüt ve Pekiştireç Verme

Öğretmenler, öğrenciler sunum yaptıktan sonra ya da sorulan soruyu doğru cevapladıklarında onlara övgü dolu, cesaretlendirici sözler söyleyip bu davranışlarını pekiştirmişler; yanlış yaptıklarında dönütler vermişlerdir. Araştırmacının bu konuyla ilgili görüşü şöyledir:

Öğretmen; **öğrencilere yanlış yaptıklarında dönütler vererek**, yeri geldiğinde cesaretlendirerek, **olumlu davranışlarını pekiştirerek** etkinliğin işleyişine katkıda bulunmaktadır fakat asıl aktiviteyi öğrenciler gerçekleştirmektedir (A, Gü-2).

Öğrencilerin, öğretmenin pekiştireç verme rolüyle ilgili düşünceleri ise aşağıdaki gibidir:

Öğretmenim bana soruyu cevapladıktan sonra teşekkür etti, güzel cevap verdiğimi söyledi. Onun benim hakkımda böyle söylemesi çok hoşuma gitti, kendimi iyi hissetmemi sağladı (K11,G).

Öğretmenin sunumdan sonra bize güzel şeyler söylemesi çok önemli. Daha doğrusu biz sunumumuzu yapıyoruz ama karşıdakinin ne düşündüğünü bilemiyoruz. İnsan merak ediyor dinleyenler ne düşündü, nasıl buldu sunumu diye o yüzden birinin düşüncesini öğrenmek güzel hem **öğretmen motive edici konuşunca bir sonraki haftaya hazırlanma istekliliğini artırıyor** (K10, G3).

Etkinlik Sonrası İletişimi Planlama

Öğretmen etkinlik bittikten sonra tüm öğrencileri disko etkinliğinin yapılacağı alana ıslanmalarını sağlamıştır. Konuyla ilgili öğretmen görüşü şöyledir:

Disko etkinliğini düzenlememizin asıl amacı öğrencilere Second Life’ın eğlence ortamlarını göstermenin dışında **farklı bir ortamda öğrencilerin serbest iletişime geçmelerini sağlamaktır** (Ö1, G).

Öğrencinin Rolü

Etkinliğe Hazırlanma

Altı şapkalı düşünme tekniğinin uygulandığı hafta öğrenciler önceden kendilerine verilen şapka türlerine ait görüşleri hazırlayarak okula gelmişlerdir. Öğrencilerin okula hazırlıklı gelmeleri etkinlik sürecinin verimli ve planlı geçmesini sağlamıştır. Hazırlığını yapmadan gelen öğrenci olmamıştır. Konuyla ilgili öğrenci ve öğretmen görüşleri aşağıdaki gibidir:

...Hazırlık yaparak geldim altı şapkalı düşünme tekniği sunumuna tabi. Öğretmenimiz önceden şapkaların görevini anlatmıştı, yoksa yapamazdık, çünkü ben böyle bir etkinliği ilk defa duydum. **Öğretmenin verdiği kâğıtları da eve gidince okudum, oradaki örneklerle dikkat ederek kendi sunumumu hazırladım...** (K9, G3).

Altı şapkalı düşünme etkinliğine hazırlanmadan gelen öğrenci yoktu. Tabi çok iyi hazırlananlar ve bunun yanında daha orta seviyede hazırlananlar da vardı. Sonuç itibariyle öğrencilerin seviyelerinin ve ilgilerinin aynı olmaması çok normal, **önemli olan hepsinin bu etkinliği önemseyip hazırlanarak gelmeleri...** (Ö1, G).

Çeviri Yapma

Öğrenciler etkinliğe geldiklerinde, her öğrenciye üzerinde Türkçe soru bulunan bir kâğıt dağıtılmıştır. Ayrıca kâğıtta, soruyu hangi arkadaşına soracağı belirtilmiştir. Öğrencilerden soruyu İngilizce'ye çevirmeleri istenmiştir. Böylece öğrencilere Türkçe bir metni İngilizce'ye çevirme egzersizi yaptırılmıştır. Bu konuyla ilgili öğrenci ve öğretmen görüşleri şöyledir:

Sınıfta pek etkinlik yapmıyoruz. Öğretmen konuyu anlatıyor sonra kitaptaki soruları ya da alıştırma yapıyoruz. Herkese farklı soru dağıtıp çevirmemizi istediklerinde şaşırdım o yüzden. Ama **güzel bir etkinlikti, kısıtlı sürede çeviri yapmaya çalıştık, yaralı olduğumu düşünüyorum...**(K1,G3).

Öğrenciler etkinliğe geldikleri gün karşıdaki arkadaşlarına soru soracaklarını ve arkadaşlarının onlara sordukları soruya cevap vereceklerini bilmiyorlardı. Bunu ilk duyduklarında açıkçası biraz endişelendiler ama bir hafta önceki sunum etkinliğinde İngilizce öğretmenleri olarak biz onlara ufak tefek sorular sormuştuk, o yüzden soru cevaplamaya aşinaydılar. **Türkçe soruları biz öğrencilere verdik, İngilizce'ye çevirmelerini istedik** (Ö2, G).

Sunum Yapma

Öğrenciler çevirilerini yaptıktan sonra Second Life'taki sunum yapma etkinliğine geçilmiştir. Sırası gelen öğrenci sunumunu yapmıştır. Bir hafta önce de sunum yapma deneyimi yaşadıkları için öğrencilerin daha rahat ve başarılı oldukları gözlemlenmiştir. Bu konuyla ilgili araştırmacı günlüğünde şöyle yazmaktadır:

Öğrenciler sunum yaptıkları esnada ben de onları dinledim. Bir önceki haftaya göre daha uzun cümleler kurmuşlardı ve daha rahat gözüküyorlardı. Çoğunun sunumunu ezberlediği, kağıda bakmadan yaptığı, konuşmasından belli oluyordu. **Bir önceki haftayla kıyasladığımızda daha başarılı bir sunum yaptılar diyebilirim** (A, G5).

Öğrencilerden biri Second Life'ta yaşadığı sunum yapma becerisini şöyle anlatmaktadır:

Altı şapkalı düşünme tekniği etkinliğinde çok rahattım, çok rahat konuştum, sıkıntım olmadı, pek fazla kağıda bakma ihtiyacım da olmadı. **Mesela bir paragraf sunarken okuduktan sonra bir sonrakine geçerken sadece göz ucuyla bakıp geçiyordum.** Yapabiliyorum dedim kendi kendime... (K6, G3).

Arkadaşına Soru Sorma

Öğrencinin diğer bir görevi ise çeviri yaparak hazırladığı İngilizce soruları arkadaşlarına sormaktır. Sırası gelen öğrenci, öğretmeninin verdiği direktifleri dinleyerek zamanı geldiğinde arkadaşına soru sormuştur. Bu konuyla ilgili bir öğrenci şunu söylemiştir:

Sunum yaptığımız etkinlikte biz arkadaşlarımıza soru soramamıştık ama altı şapkalı düşünme tekniği etkinliğinde sorduk. Gerçi soruları kendimiz düşünüp sormadık ama soruyu ben hazırlasaydım da öyle bir soru sorardım. Zaten önemli olan soruyu **İngilizceye çevirip, İngilizce olarak sormaktır**, onu da yaptık (K8,G3).

Arkadaşının Sorusunu Yanıtlama

Sunumlarını tamamladıktan sonra her öğrenciye arkadaşlarından biri tarafından bir soru sorulmuştur. Öğrencilerin görevi sorulan soruyu anlayıp cevap vermektir. Kimi öğrenci ilk seferde arkadaşının sorusunu anlayamamış tekrar sormasını istemiştir, kimi öğrenci ise soruda bilmediği bir kelime olduğunda kelimenin anlamını sormuştur fakat tüm öğrenciler sonunda soruyu anlayıp cevap verebilmişlerdir. Bu konuyla ilgili öğrenci ve öğretmen görüşü şöyledir:

Second Life’ta konuşma etkinliği yapmayı seviyorum. Yazışma kolay ama konuşma daha zor, konuşarak iletişim kurma etkinliği yaptığım zaman mutlu oldum. **Arkadaşlarımın sorularına cevap verdiğimde, konuşabildiğimi görüp mutlu oldum** (K1, G3).

Öğrencilerin çoğu, aslında soruyu anlayıp cevaplayabildiler. Tabi bazıları heyecanlandığı için, bazıları da teknik problemler yaşadığı için umulan başarıyı gösteremediler ama sonuçta **hepsi konuştu, hepsi cevap vermeye çalıştı ve bir önceki haftaya göre hem performansları daha yüksekti, hem de daha aktif rol oynadılar** (Ö2, G).

Öğretmenden Yardım İsteme

Öğrenciler ihtiyaç duyduklarında öğretmene soru sorarak yardım istemişlerdir. Bu açıdan öğrenciler, ortamda gerektiğinde başvurabilecekleri bir öğretmenin olması gerektiğini düşünmektedirler. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Altı şapkalı düşünme tekniği etkinliğinde verilen Türkçe cümleyi çevirmekte sorun yaşamıştım onu öğretmenime sormuştum. Öğretmenin olması tabi ki güzel bir şey, güven veren bir şey. Tabi öğretmenden çekinmemekte önemli sert bir öğretmen olsa konuşmaya çekinirdik ama ortamdaki öğretmenlerimiz bence sıcak kanlıydı. (K3, G3)

Altı şapkalı düşünme etkinliği çok ilginç geldi bana, daha önce hiç böyle bir şey duymamıştım. Herkesin değişik açılardan farklı bir şeyler savunması bana ilginç geldi ve çok sevdiğim bir etkinlikti. **Öğretmenin verdiği cümleyi İngilizceye çevirmekte sorun yaşamıştım bu yüzden öğretmenime sormuştum. Bunun dışında bir problem yaşamadım.** Bana sorulan soruya güzel bir şekilde cevap verdim (K8, G3).

Bilgilerini Düzenleme / Davranışın Devamlılığını Sağlama

Öğrenci sunum esnasında ya da sorulan soruyu cevaplarken yanlış yaptığında, öğretmeni ona hatasını düzeltmesi için dönüt vermiş, öğrencilerde yanlışlarını düzeltmiştir. Hata yapmadan etkinliği tamamlayan öğrenciler, öğretmenleri tarafından tebrik edilmişler, böylece davranış pekiştirilmiştir. Konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Arkadaşım şapkamın göreviyle ilgili bir soru sorduğunda açıklama yaparken heyecandan sanırım geçmiş zamanda cümle kurmaya başladım. Öğretmenim beni geniş zamanda cümle kurmam için uyardı. **Bende hatamı fark ettim ve ondan sonra zaman kullanımlarına daha çok dikkat ettim** (K2, G2).

Etkinlik Sonrası İletişim Kurma

Öğrenciler etkinliğe başlamadan önce ya da etkinlikten sonra götürüldükleri disko ortamında yazışarak iletişim kurmuşlardır. Genelde kendi okullarındaki tanıdıkları arkadaşlarıyla, günlük konular ya da etkinlikle ilgili düşüncelerini paylaşmak için yazışmışlardır. Aşağıda ekran görüntüsü görülen örnekte öğrencilerden biri ortamda olmaktan duyduğu mutluluğu arkadaşına şunları yazarak paylaşmıştır (Şekil 23): “no exams, no school, no teachers in here, just dance” (burada sınavlar, okul, öğretmenler yok sadece dans var).



Şekil 23

Ekran kayıt görüntüsü (altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliği sonrası iletişim kurma).

Sosyal Çevrenin Rolü

Pasif

Etkinliğe hazırlanma esnasında ve sınıfta çeviri yapma süresince öğrencilerin diğer arkadaşları ile iletişimi sınırlı kalmıştır. Konuyla ilgili araştırmacı görüşü şöyledir:

Altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma etkinliği de bir hafta önceki etkinlik gibi **bireysel olarak hazırlanan bir etkinlikti. Bu yüzden öğrenciler arasında aktif bir sosyal ortamda sağlanamamıştır.** Aynı şekilde etkinliğin başında gerçekleştirilen çeviri yapma deneyimi de bireysel bir etkinlik olduğu için burada da öğrenciler arkadaşlarıyla iletişimde pasif durumdadırlar (A, Gü-2)

Kendini Diğerleriyle Karşılaştırma / Akran Etkileşimi

Altı Şapkalı Düşünme Tekniği İle Tartışma Yapma etkinliğindeki sunumlarını dinlerken öğrenciler, kendilerini arkadaşlarıyla karşılaştırmaktadır. Bu karşılaştırma öğrencilerin birbirlerinden etkilenmelerine sebep olmaktadır. Aşağıdaki örnekte bir öğrencinin sunum yapan diğer arkadaşlarını dinledikten sonra kendisini nasıl yetersiz bulduğunu ve kötü hissettiğini göstermektedir:

...Altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliğinde ben kırmızı şapkeydim ve ben kendi fikirlerimi tamamen hissettiklerimi açıklıyordum: “Ben facebook’a girmeyi severim, hoşlanırım, messenger’da dolaşmak çok eğlenceli şeklinde” **kısa kısa cümleler kurdum, fakat bir baktım bütün arkadaşlarımız sıraladılar cümleleri. Ben de şaşırdım, o an sadece düşüncelerimi, hislerimi fikirlerimi ortaya koyacağım diye fazla bir şey söylemedim. O çalışmada herhalde en az konuşan bendim.** Soruyu anlamadım (sesle ilgili bir sorun olduğu için), soruyu anlamayınca cevap veremedim ve kafama göre bir şey söyledim. O hafta benim için kötüydü (K12, G3).

Diğer bir boyuttan baktığımızda ise öğrencilerin kendilerini diğerleriyle karşılaştırmaları, onlardan olumsuz etkilenmelerine de sebep olmaktadır. Yukarıda konusu geçen olayı dinleyen K5 öğrencisi, arkadaşının konuşmasını dinleyip kendi konuşmasının uzun olduğunu düşünmüş ve hazırladığı çoğu cümleyi söylemediğini belirtmiştir:

Ben kırmızı şapkeydim. **Benimle aynı şapka rengine sahip olan arkadaşım kısa konuştu, ben de ona göre yazdıklarımın gereksiz olduğunu düşünerek kısaltarak konuştum.** İnternette ne canımızı sıkıyor diye bir soru gelmişti. Aslında biliyordum cevabı ama heyecandan cevap veremedim. Soru sorulduğunda aslında biliyordum, ama bir an konuşamadım, **soruyu tekrarlamasını istedim sonra kısaca cevap verdim** (K5, G3)

Aktif İletişim

Altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliğinde öğrenciler birbirlerine soru sordukları süre içinde karşılıklı bir etkileşime girmişlerdir. Karşılıklı soru sorma etkinliği boyunca öğrenciler sosyal çevre içinde aktif olmuşlardır. Konu ile ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Altı şapkalı etkinliğinin olduğu gün arkadaşlarla birbirimize sorular sorduk. Herkesin verdiği cevabı kurdukları cümleleri dikkatle dinledim, **kullandıkları gramere, seçtikleri kelimelere dikkat ettim onlardan yeni şeyler öğrendim** (K5, G3).

Konu ile ilgili öğretmen görüşleri şöyledir:

Öğrenciler birbirlerine soru sordular, cevap verdiler, bazıları anlamadığı yeri arkadaşından tekrarlamasını istediler. Bu sayede bilgi alış verişinde bulundular, birbirlerinden öğrendiler (Ö1, G).

Second Life ortamında sınıfa göre öğretmen-öğrenci etkileşimi daha yoğundur. Aktivite ve etkinlik üzerine yoğunlaşıldığı için öğretmen burada tamamen bilgi aktarıcı değil, öğrenci de sadece bilgi alıcı değildir. **Etkinliklerin gerçekleştirebilmesi için sürekli her iki tarafta aktif olmak zorunda**, bu nedenle burada sınıftan çok farklı bir ortam var (Ö2, G).

Dinleyici

Bir öğrenciye soru sorulduğu zaman diğer öğrenciler sosyal çevrede dinleyici konumunda kalarak arkadaşlarını dinlemişlerdir. Konu ile ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Herkes bir kişiye soru sordu, biz de onları dinledik, yani kendim dışında 11 kişi konuştu, bende onların cevaplarını dinledim. Güzel bir etkinlikti, anladığımı görünce mutlu oldum (K11, G3).

Yardımlaşma

Bir önceki etkinlikten farklı olarak öğrenciler, öğretmenlerinin dışında arkadaşlarından da yardım istemişlerdir. Bunun sebebi olarak altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliğinin öğrenci diyalogunu arttırdığı düşünülebilir. Konu ile ilgili araştırmacı gözlemi şöyledir:

Altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliğinde, öğrenciler birbirleriyle etkinlik içinde diyaloga girdikleri için yardım istemek için de birbirlerine soru sormuşlar, iletişime geçmişlerdir (A, Gü-2).

Öğrencilerin arkadaşlarından, öğretmenlerinden yardım istemelerine ve sosyal çevre içinde yardımlaşma faaliyeti gerçekleştirmelerine yönelik öğrenci görüşleri aşağıdaki gibidir:

Altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliğinin çevirdiğim yazılar olmuştu. **Arkadaşıma başka nasıl olabilir diye gösterdim. Bildiği kadar cevapladı ama bazılarını da bilemedi. Bilemedikleri durumda öğretmene sordum** (K8, G3).

Altı şapkalı düşünme tekniği ile ilgili etkinlikte **ortama ilk girdiğimde şapkayı nasıl giyerim diye genel olarak bir soru sormuştum cevaplayan arkadaşlar olmuştu**, bende böylece şapkanın nasıl giyileceğini öğrenmiştim (K2, G2).

Sosyal Öğrenme

Öğrenciler, öğretmenler tarafından diğer arkadaşlarına verilen dönütler ya da pekiştireçler sayesinde, kendi yaşamadıkları deneyimlerin doğru ya da yanlış olduğunu sosyal çevreden öğrenebilmişlerdir. Konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Arkadaşlar sunum yaptıktan sonra öğretmenlerimiz eğer hataları varsa onlara hatalarını söylediler ya da söylediği tam anlaşılmadıysa konuyu daha çok açmalarını istediler, böyle hataları görünce, **aynı hataları yapmamak için biz de sunum esnasında daha dikkatli olduk ...** (K6, G3).

Second Life ortamındaki altı şapkalı düşünme tekniği etkinliğinde öğretmen, öğrencilerin birbirleriyle sosyal ortamda etkileşime girip, birbirlerinin çalışmasını gördükleri için kendilerini daha iyi geliştireceklerini düşünmektedir. Konu ile ilgili öğretmenlerden birinin görüşü şöyledir:

Kendilerinin dışında yapılan başka çalışmaları gördükleri için kendi eksiklerini tamamlama açısından bence önemli bir etkisi var. Sonuçta, paylaşım oluyor ve o paylaşımlar bence gerçek hayattan daha da açıkça yapılıyor. Daha şeffaf bir iletişim var. Daha rahatlar (Ö1, G).

Bilgi Alış Verişi / Pratik Yapma

Öğrenciler etkinlik sonunda serbest kaldıklarında birbirleriyle konuşup İngilizce pratik yapmakta, bilgi alış verişinde bulunmaktadırlar. Konuyla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Karşı okuldaki arkadaşlar ile bizim okul, liseler arası bilgi yarışmasında finale kalmıştı o gün. Bizim okulun yendiğini öğrendik. Onlar da bizi tebrik ettiler. Güzel bir duyguydu, hem yenmiş olmak hem de İngilizce konuşmak (K9, G3).

Altı şapkalı düşünme tekniğinin olduğu hafta ben K3 ile konuştum en çok. Nerde oturduklarını sordum, o da bana boş zamanlarımda ne yaptığımı sordu, öyle bir konuşma geçti aramızda, güzeldi (K7, G3).

Öğrencilerden bazıları yaşanan teknik sorunlardan ötürü karşıdaki arkadaşlarıyla iletişim kuramadıklarını belirtmişlerdir. Konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Beşinci hafta, K5 ile konuşmaya çalıştım fakat ortamdan kaynaklanan sorunlardan dolayı konuşamadık. Onun sesi bana gelmiyordu daha sonra yazışarak konuşmayı denedik ama zamanımız bitmişti (K8, G3).

Second Life (Medya)’ın Rolü:

İlgi Uyandırma / Motivasyonu Arttırma

Second Life ortamında altı şapkalı düşünme tekniği için hazırlanan ortam tasarımı öğrencilerin ilgisini çekmiştir. Ortamın ilgi uyandırması aktiviteye karşı da olumlu bir bakış açısına sahip olmalarına neden olmuştur. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

İlk ortama girince bir şaşıyorum, kendimi iyi hissediyorum. Bunları nasıl yapmışlar, ne kadar güzel, bizim için tasarlanmış bir ortam diyorum. **Kendimi özel hissediyorum. Tabi böylece etkinliği yapma istekliliğim artıyor...** (K2, G3).

Bir önceki hafta olduğu gibi altı şapkalı düşünme tekniğiyle yapılan etkinlikte de ortam ilgi çekmiş ve öğrenciler üzerinde motivasyonu arttırıcı etki yapmıştır. Her hafta birbirinden farklı ortam görmek öğrencileri heyecanlandırmış ve mutlu etmiştir. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Tasarımın dikkat çekici olması beni olumlu yönde etkiledi. Ortamda bir çok eşyanın, nesnenin olması dikkat dağıtmak yerine **ilgi uyandırma, motive etme gibi etkiler sağladı**. Çünkü ortam tasarımı, **ne kadar güzel ve ilgi çekici olursa yaptığım işten o kadar çok zevk alırım** (K3, G3).

Ortamın hem estetik açıdan hem de kullanışlılık açısından güzel olması **istekliliğimi, konsantrasyonumu arttırıyor**. Ortama ilk girdiğimde, etkinlik başlayana kadar, ortamı inceliyordum zaten, etkinliğe başladıktan sonra ortam tasarımı dikkatimi dağıtmak yerine daha çok istekli olmamızı sağlıyor, daha çok hoşumuza gidiyordu (K9, G3).

Tasarım açısından sınıfta yapılması zor olan çalışmaların Second Life ortamında yapılabilmesi öğrencilerin motivasyonlarını olumlu yönde etkilemektedir. Konu ile ilgili öğretmen görüşü şöyledir:

Sınıfta mümkün olmayan aktiviteleri yaparken öğrenciler çok daha iyi **motive oluyorlar**. Sonuçta sınıfta yapılması **mümkün olmayan aktiviteler** var. Second Life’ta bunu çok rahat bir şekilde yapabiliyoruz bu da onların öğrenmesini kolaylaştırıyor ve onların daha iyi olmasını sağlıyor (Ö2, G).

Gerçeklik Hissi

Altı şapkalı düşünme tekniğinin uygulandığı haftadaki ortam tasarımı özellikle öğrencilerin rahat edebileceği bir gerçeğe yakın tasarım yapılmıştır. Dördüncü hafta konuya uygun oluğu için konferans salonu gibi kapalı bir alan tasarlanmıştır. Beşinci haftadaki etkinlikte ise öğrencilerin kendilerini daha özgür hissedebilecekleri bir bahçe tasarımı yapılmıştır. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşleri aşağıdaki gibidir:

Gördüğüm ortamlarda en çok altı farklı renkte şapka giyip altı farklı renkteki minderlere oturduğumuz bölümü beğendim. Kenarında nehir vardı. Doğayla iç içeydi. Güzel bir ortamdı. **Gerçeğe yakın olmasının yanı sıra estetik açıdan da güzeldi**. Ortamlar diyaloglarımıza uygundu. **Sınıfta böyle bir şey yapamayız**. O açıdan güzeldi (K7, G3).

Second Life ortamında şimdiye kadar 5 farklı ortam gördüm bence en iyi ortam altı şapkalı sunumundaki ortamdı. Hani oradaki kütükler vardı oturmak için ortasında ateş yanıyordu yanında şelale falan vardı, kuğular vardı ben orayı çok beğenmişim. Çünkü sıcak bir ortam vardı doğayla böyle iç içe, bir piknik havasındaydı hoşuma gitti. **Tasarım gerçeğe çok yakındı, kendimi sınıfta değil de açık havada, doğadaymışım gibi hissettim** (K5, G3).

Rahatlık Hissi / Heyecanı Azaltma

Öğrenciler bir hafta öncesine göre ortama daha fazla alışmışlar ve ortamda daha rahat hareketler sergilemeye başlamışlardı. Bunun bir diğer sebebi ise o haftaki etkinlikteki ortamın daha rahat olması ve hareket alanını daha geniş olması olarak düşünülebilir. Bununla ilgili araştırmacı gözleminde şunlar yazmaktadır:

Bağlantı hızına bağlı olarak bazı öğrenciler diğerlerinden daha çabuk ortama girdiler. Önce giren öğrencilere kendi renklerine ait şapkalarını giymeleri

söylendi nasıl giyecekleri anlatıldı. Arkadan gelen öğrencilerin bazıları bize **sormadan arkadaşlarından görerek kendi şapkalarını kendileri giymeyi başardılar.** Daha sonra uygulama başlayana kadar, uçarak yürüyerek ortamı araştırdılar. Bazıları ateşin başındaki oturma yerlerine oturdu, bazıları derenin üstündeki sala binmeye çalıştı. **Öğrenciler bir hafta önceye göre ortamda daha rahat hareket ediyorlardı...** (A, Gü-2).

Ortam tasarımının öğrencilere kendilerini rahat hissettirmesiyle ilgili öğrencilerin düşünceleri ise şöyledir:

...Second Life ortamındaki altı şapkalı düşünme tekniğiyle **yapılan etkinlik ortama uygundu, kendini oradaymış gibi hissediyorsun gerçekten rahattım tam bir konuşma sohbet ortamıydı.** Çok güzeldi, benim çok hoşuma gitti (K6, G3).

Second Life'ta daha rahattım. Söz hakkı düştüğü için daha çok geliştiriyor beni, kendimi ifade edebildim, kendimi daha rahat hissettim (K9, G3).

Sınıftan farkı Second Life ortamının daha eğlenceli olması olabilir. Daha rahat hissetmemizi sağlıyor , heyecanımı azaltıyor (K1,G3).

Düzeni Sağlama

Öğrencilerin birbirlerini rahat görebilmeleri ve rahat duyabilmeleri için yuvarlak bir oturma düzeni oluşturulmuştur. Her öğrenci, kendi şapka rengindeki mindere oturarak konuşmasını yapmış böylece bir düzen içinde etkinliğin gerçekleşmesi sağlanmıştır. Bu ortam tasarımı, aktivitenin daha planlı ve düzenli yürütülmesini sağlamıştır. Bu konuyla ilgili öğrenci gözlemi şöyledir:

Altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapılan etkinlikteki ortamın rahatlığı, tartışmaya uygunluğu, **çember şeklinde minderlerin yerleşimi, her renkteki konuşmacının karşı karşıya oturacak şekilde** ayarlanmış olması, bunlar çok önemli ayrıntılardı. Bunlar, yaptığımız etkinliğin daha düzenli gerçekleşmesini sağladı bence (K1, G3).

Bu konuyla ilgili öğretmen gözlemi şöyledir:

İçerik gibi ortamda da her şey bir düzen içindeydi. Bu tabi ki bizim işimizi çok **kolaylaştırdı.** Mesela, öğrencilerden herkesin kendi şapka rengindeki mindere

oturmasını istediğimizde bunu **normal bir sınıf ortamında yapacaklarından daha kısa bir sürede gerçekleştirdiler** (Ö1, G).

Toplum Baskısı Hissini Azaltma / Dikkat Toplama

Second Life ortamındaki iletişimin yüz yüze olmaması, öğrencilerde bir rahatlamaya sebep olmakta ve diğer kişilerin baskısını daha az hissettiklerinin belirtmektedirler:

Second Life’ın avantajı, bunu **biz yapmıyoruz, avatarlarımız yapıyor**. Bunun verdiği bir rahatlık var. Bilgisayarlar yapıyor. Bilgisayar bize göre çok eğlenceli. Onun verdiği, ortamların değişik olmasının verdiği bir eğlence var. **Yanlış yapmaktan korkmuyoruz**. Second life ortamında **çünkü karşımızdaki kişileri pek tanımıyoruz, bunun verdiği bir rahatlama var** (K1, G3).

...Oradakiler sınıftaki arkadaşlarım olsaydı, **konuştüğümüzda hatalarım olsaydı muhakkak gülerlerdi ama karşımızdaki insanları görmediğimiz için rahatça konuştuk**. Hata yapsak da düzeltildik o yüzden bu bana bir rahatlık sağladı (K10, G3).

Second Life’taki performansım daha iyi. Sınıfta yüz yüze olduğum için biraz ne söylediğimi düşünme kaygısı oluyor. Ama **ortamda insanların bana ne tepki verdiklerini görmediğim için daha rahat oluyorum** (K2, G3).

Altı şapkalı düşünme tekniğinin kullanıldığı haftadaki ortam tasarımının etkinliğe uygun ve öğrencilerin dikkatini toplamaya yönelik olduğuna dair öğrenci görüşleri aşağıdaki gibidir:

Ortam benim dikkatimi dağıtmıyor, aksine ilgimi çekiyor, etkinliğe karşı ilgi duymamı sağlıyor. Altı şapkalı düşünme tekniğini kullandığımız çalışmada da böyle oldu... **Minderler, doğa, kuğular çok ilgimi çekti ve ortamı sevmemi sağladı. Bunlar, konsantre olmamı sağlayan şeyler. Hoşuma gitmeyen bir ortam olsaydı canım sıkılır, dikkatim dağılırdı**. Bu tıpkı karanlık çirkin bir oda da oturmak istememek gibi. **Güzel bir ortamda işinize daha iyi odaklanırsınız...** (K12, G3).

Sosyalleşme açısından daha rahat tabi. Second Life’ta daha rahat konuşuyorum. Çünkü sınıfta konuşurken grameri de kullanmak zorundayız. Yani arkadaşlarımızın ve öğretmenimizin ortak isteği bu. Second Life’ta böyle bir **kural yok, herkes o an aklına ne gelirse ne söylemesi gerekiyorsa onu söylüyor, çekinmiyor** o yüzden daha rahat (K1, G3).

Özel İletişim

Altı şapkalı düşünme tekniğini kullanarak tartışma yapma etkinliğindeki ortam tasarımı öğrencilerin ve öğretmenin karşılıklı konuşmalarına, birbirlerinden yardım almalarına olanak verecek şekilde özelden özele iletişime açık tutulmuştur. Konu ile ilgili öğrenci deneyimleri şöyledir:

...Zaten kafamızda bir soru işareti olduğunda öğretmene **özelden sorabiliyoruz, takıldığımız zaman bize fikir verebiliyorlar**. Ben de çevirilerle ilgili bir konuda öğretmenime sormuştum, faydalı oluyor (K9, G3).

Msn’de ya da Facebook’ta yazışırken, iletişim kuracağımız kişinin isminden ya da varsa resminden onu seçiyoruz ama Second Life’ta **birisiyle özelden konuşmak istediğimizde onun avatarına sağ tıklayıp konuşma penceresine yazıyoruz, bu bence daha güzel oluyor** çünkü avatar o kişiyi insan gibi temsil ediyor (K11, G3).

Çalışmaya başlamadan önce özelden öğretmenime soru sordum, ‘burada bu cümleleri söylemem doğru olur mu?’ diye, öğretmenden yardım aldım (K6, G3).

Genel İletişim

Öğretmenler altı şapkalı düşünme tekniği kullanılarak yapılan etkinlik esnasında öğrencilere dönüt ve pekiştireç verirken genel iletişim yollarını kullanmayı tercih etmişlerdir. Konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Öğrencilerin çoğu, minderlere renklerine bakmadan oturuyorlardı. Öğretmen genelden yazı yazarak hepimizi uyarmış oldu (K2, G3).

Etkileşimli Ortam

Altı şapkalı düşünme tekniğini kullanarak tartışma yaptırıldıktan sonra öğrenciler, Second Life’taki sosyal ortamlardan biri olan disko pistine ışınlanma (teleport) yoluyla götürülmüşlerdir. Böylece o haftada öğrenciler, birden fazla ortamda bulunmuşlardır. Bu ortamla ilgili araştırmacının günlüğünde belirttiği görüşleri şu şekildedir:

Disko sadece öğrenciler için bir haftalığına kiralanan alan üzerinde inşa edilmişti. Ortama öğrencilerin avatarlarını farklı figürlerle dans ettirebilmeleri için Second Life özel script diliyle yazılmış dans topları yerleştirilmişti. Ortamdaki müzikleri düzenleyen bir de DJ arkadaş vardı. Etkinlik sonunda yapılan bu uygulama öğrencilerin, **Second Life'in eğlenceli yönlerini de fark etmeleri, eğlenmeleri ve birbirleriyle zaman geçirmeleri için tasarlanmıştı** (A, Gü-2).

Öğrencilerin disko etkinliği ile ilgili farklı görüşleri vardır. Kimi öğrenci ortamı çok beğendiğini kimi öğrenci ise gereksiz bulunduğunu söylemiştir:

Diskoyu çok **eğlenceli** buldum. Bence her hafta yapılan etkinliğin sonunda olsaydı güzel olurdu. Dans müzikleri çok iyiydi (K3, G3).

Disko güzeldi. Dans ettik ama normaldekiyle tabi aynı olmuyor ama yine de güzeldi (K9, G3).

Şapka olaylarından sonra diskoya gitmemiz biraz komik geldi. Müzik, dans bunlar çok **hoşuma gitmedi**, alaka kuramadım (K11, G3).

... Belirli bir zamandan sonra sıkıldım. **Dans etkinliğinde sıkıldım açıkçası, ertesi gün sınav da vardı zaten.** On tane hareket var yapıyorsun başa dönüyor çok sıkıldım o an. Dans etmeyi gerekli bulmadım, onun yerine başka bir etkinlik yapılabilirdi (K4, G3).

Altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliğinde ortamda etkileşime girebilecekleri nesne daha fazla olduğu için ortamla etkileşimleri bir önceki haftaya göre daha fazla olmuştur. Ekran kayıtları incelendiğinde öğrenciler uçma, gezinme, oturup kalkma, dans etme, avatarlarının görünüşlerini ya da kıyafetlerini değiştirme gibi etkinliklerde bulunmuşlardır. Serbest zamanlarında, hem arkadaşlarıyla konuşup hem de avatarlarının kıyafetlerini değiştirmeye çalışan çok sayıda öğrenci mevcuttur. Bu konuyla ilgili araştırmacı gözlemi şöyledir:

Bir önceki etkinliğe göre öğrenciler, daha rahat ve aktiftiler. **Ortamla, nesnelerle ve avatarlarıyla daha çok ilgilendiler. Bunda ortamın bir önceki haftadaki gibi kapalı bir yerden oluşmamasının etkisinin çok fazla olduğunu düşünüyorum.** Şapkalar, minderler, kuğular, ağaçlar, sal, nehir gibi ilgilerini çekecek çok fazla obje vardı. Etkinlikten sonra götürülen disko ortamında da değişik figürlerde dans etmeleri, müzikli ortam çoğu öğrencinin hoşuna gitti, **normal hayattaki aktiviteleri sanal ortamda da yapabilmek onlar için önemli bir özellik...** (A, Gü-2).

Öğretimsel Yöntemin Rolü

Düşüncesini Savunma

Beşinci haftadaki çalışmada, altı şapkalı düşünme tekniği kullanıldığı için öğrencilerin düşüncelerini İngilizce olarak savunabilecekleri bir ortam oluşmuştur. Konuyla ilgili bir öğrencinin görüşü şöyledir:

Altı şapkalı düşünme tekniğini kullanarak bir nevi münazara yaptık. Belli **düşüncelerimiz vardı, onları savunduk**. Bize sorulan sorulara düşüncelerimiz savunarak cevap verdik (K11, G3).

Çeviri Yapma Becerisi

Öğrencilerin sunumlarını gerçekleştirdikten sonra birbirlerine soracakları soruları çevirme etkinliğinde bulunmaları, onların çeviri yapma konusunda deneyim kazanmalarını sağlamıştır. Konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Sınıfta Türkçeden İngilizceye çeviri yapmıyoruz pek. Second Life’ta kısa da olsa böyle bir etkinlik yapmamız çok iyi oldu bence, bu tür etkinliklere devam etmeliyiz (K2, G3).

Öz - yeterliliği Arttırma

Altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliği esnasında yapılan İngilizce konuşmalar, öğrencilerin kendilerini değerlendirmelerini ve yeterliliklerini sınamalarını sağlamıştır. Konuyla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Second Life’ta etkinlikleri konuşarak yapıyoruz. Altı şapkalı düşünme etkinliğinde konuşabildiğimi, cevap verebildiğimi görünce konuşma alışkanlığım ve **kendime olan güvenim arttı** (K2, G3).

Tabi konuşma açısında daha yararlı oldu. Çünkü daha rahat konuşmaya başladık. Daha önce İngilizce konuşma yapmıyorduk, yani İngilizce konuşmayı günlük hayatta kullanmıyoruz. Ama Second Life’ta Türkçe konuşmak yasak ve mecburuz İngilizce konuşmaya. Bu da **öz güvenimi arttırdı, daha rahat konuşmaya başladım** (K1, G3).

Mesela, İngilizce konuşma açısından biz orda sunumlar yaptık, bu altı şapkalı düşünme tekniğinde düşüncelerimizi savunduk, işte bir nevi münazara gibiydi. Bu mesela **konuşmadaki tutuklukları yenmemizi sağladı, İngilizce konuşmaya olan güvenimi arttırdı** (K6, G3).

Soru Sorma / İletişime Girme Becerisi

Öğrenciler kendi düşüncelerini ortaya koydukları sunumların ardından birbirlerine soru yöneltmişlerdir. Bu etkinlik, öğrencilerin birbirlerine soru sorma ve iletişime girme becerilerini geliştirmiştir. Konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Arkadaşlarımıza soru sorduk, onlar da bize soru sordu. Böylece karşılıklı bir iletişime girmiş olduk. Karşınızdakine soru sorarken heyecanlanıyorsunuz tabi. Ama size soru sorulması daha çok heyecanlandırıyor insanı. Altı şapka eğlenceli bir etkinlikti (K10, G3).

Dinlediğini Anlama / Konuşma Becerisi / Kelime Öğrenimi

Altı şapkalı düşünme tekniği kullanılarak yapılan etkinlikte; öğrenciler konuşma, dinlediğini anlama becerisi kazanmışlardır. Sunumlar esnasında ve sunum hazırlama aşamasında kelime öğrenimi gerçekleştirmişlerdir. Konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Önceden çok fazla İngilizce konuşmaya fırsatım olmuyordu. Bu çalışmada hem bildiklerimi uygulamış oldum, hem de kendi kendimi görmüş oldum. Okuduğumu anlamakta iyiydim zaten, ama dinlemede bazen bilmediğim bir kaç kelime çıkabiliyor, tabi bu da beni geliştirdi. Şimdi konuşma açısından geliştirdiğimi düşünüyorum. **Kelime dağarcığımda da gelişme oldu. Benim için yararlı bir çalışmaydı** (K9, G3).

Altı şapkalı düşünme tekniği kullanılarak yapılan etkinlikle ilgili öğrencilerden biri şu olumsuz görüşü bildirmiştir:

Etkinlikler bizi konuşma anlamında pek geliştirmiyor. Çünkü biz bir metne bakıp, o metne hazırlanıp geliyorduk ve o anda **doğaçlama yapma şansımız olmuyordu**, çünkü konuşacağımız şeyler belliydi (K11, G3).

4.1.3. Rol Oynama Yöntemi ile Diyalog Kurma

Uygulamanın son haftası rol oynama yöntemi kullanılarak öğrencilerin, doğaçlama diyalog kurma becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmıştır. Second Life ortamındaki rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliğindeki öğretmenin rolü, öğrencinin rolü, sosyal çevrenin rolü, Second Life (medya)'nın rolü ve öğretimsel yöntemin rolü ile ilgili kodlar Tablo 9'da sunulmuştur:

Tablo 9

Rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliği ile ilgili kodlar

	Öğretmen Rolü	Öğrenci Rolü	Sosyal Çevrenin Rolü	Second Life (Medya)'ın Rolü	Öğretimsel Yöntemin Rolü
Etkinlik Öncesi	Etkinliği tasarlama	Etkinliğe grup olarak hazırlanma	Grup çalışması	-	Grup çalışması yapabilme
	Çevirileri kontrol etme	Çeviri yapma			Araştırma yapma
Etkinlik Süreci	Rehber olma	Diyalog kurma	Aktif iletişim / Kendini diğerleriyle karşılaştırma /	İlgi uyandırma / Motivasyonu arttırma	Konuşma ve dinlediğini anlama becerisi
	Etkinliğe dahil olma / Diyaloga yön verme	Doğaçlama konuşma	Akran etkileşimi	Etkinliklere uygun ortam tasarımı / Gerçeklik hissi	Doğaçlama konuşmada öz-yeterlilik hissi
	Yardım etme	Öğretmenden ve arkadaşlarından yardım isteme	Yardımlaşma	Toplum baskısı hissini azaltma / Dikkat toplama	Günlük hayata aktarma
				Özel iletişim	-
Etkinlik Sonrası	Etkinlik sonrası iletişimi planlama	Etkinlik sonrası iletişim kurma	Bilgi alış veriş / pratik yapma	Etkileşimli ortam	-

Öğretmenin Rolü:

Etkinliği Tasarlama

Öğretmen, öncelikli olarak aktiviteyi tasarlamıştır. Öğrencilere oynayacakları karakterleri dağıtmıştır. Doğaçlama konuşma yapmadan önce karşılıklı yapacakları diyalogların Türkçe halini öğrencilere vermiştir ve bunları İngilizceye çevirmelerini istemiştir. Aktivitenin tasarımı ile ilgili öğretmen görüşü şöyledir:

Öğrencilere önceden bir Türkçe metin verip onu İngilizce'ye çevirmelerini istemekle iyi yaptığımızı görüyorum. Hem konudan haberdar olarak geldiler, daha sonraki doğaçlama konuşmanın ne üzerine olabileceğine dair fikir edindiler, hem de çeviri yapmış oldular. **Şimdi düşününce doğru bir şekilde tasarlanmış güzel bir etkinlik olduğunu söyleyebilirim** (Ö1, G3).

Çevirileri Kontrol Etme

Son haftadaki etkinlikte, öğretmenin görevlerinden biri de öğrencilere Türkçe olarak dağıtılan senaryoları doğru bir şekilde İngilizceye çevirip çevirmediklerini kontrol etmektir. Bunun için öğrenciler, hafta içinde İngilizceye çevirdikleri metinleri öğretmenlerine e-posta ile göndermişlerdir. Öğretmenler de gerekli düzeltmeleri yapıp öğrencilere geri yollamıştır. Aşağıda ,öğretmenin düzeltme yapıp öğrencilere gönderdiği metinlerden biri yer almaktadır.

Hirer: Welcome, How can I help you?

Man: Hello. We wanna rent a car.

Hirer: For how many days do you wanna rent?

Man: For next three days.

Hirer: But today's saturday. In London at weekends, to find car is very difficult. We do not have too many vehicle types.

Woman: I see. I came from Turkey to surprise for(olmamalı) my friend. But It(he olmalı) couldn't rent because it (he olmalı) didn't know that I would come.

Hirer: Yes, you're right. Well, I will try to help you. What kind of a (olmalı)car do you want?

Man: If it be (was olmalı) fast and small, we would appreciate.

Woman: Yes. We want a sport car. It can be roadster.

Hirer: I don't recommend a roadster. Here, London. It's famous for its rain. Different from Turkey.

Woman: Thanks for that. I didn't know.

Hirer: I have a car which is suitable for you. Follow me.

Hirer: Ok. It's a sport car. It spend little fuel. It's comfortable to drive.

Woman: Well, Have you got an other color?

Hirer: No, I'm sorry.

Woman: Ok. It doesn't look bad.

Man: How much many will we spend to rent?

Hirer: \$100 for one day.

Man: Too expensive. Can you give a discount?

Hirer: I'm sorry. I can not do. But you can meet with my boss.

Rehber Olma

Öğretmenlerin diğer bir görevi ise öğrencilerle yürütülecek diyalogun ilerleyişini belirlemektir. Bunun için öğrenciler, senaryonun ilk bölümündeki görevlerini bitirdikten sonra öğretmen ortama başka bir karakter olarak dışarıdan girer ve diyalogun bundan sonraki kısmının doğaçlama olarak devam etmesi için bir takım görüşler ortaya atıp bir takım sorular sorar. Aşağıda örnek olarak ‘Araba Kiralama’ etkinliğinde izlenecek akış yolunu gösteren konuşma metinleri bulunmaktadır.

ARABA KİRALAMA

Kiralayıcı : Hoş geldiniz. Size nasıl yardımcı olabilirim?

Adam: İyi günler. Bir araba kiralamak istiyoruz.

Kiralayıcı: Kaç günlüğüne kiralamak istiyorsunuz?

Adam: Önümüzdeki üç gün için

Kiralayıcı: Fakat bugün cumartesi. Londra’da hafta sonu araç bulmak çok zordur. Elimizde çok fazla araç çeşidi yok.

Bayan: Hımm anladım. Ben arkadaşşıma sürpriz yapmak için Türkiye’den geldim. Fakat o benim geleceğimi bilmediği için önceden araba kiralamadı.

Kiralayıcı: Anlıyorum haklısınız. Peki size yardımcı olmaya çalışacağım nasıl bir araç istersiniz?

Adam: Hızlı ve küçük bir araba olursa seviniriz.

Bayan: Evet spor bir araba düşünüyoruz. Üstü açık olabilir.

Kiralayıcı: Üstü açık arabaları pek tavsiye etmem burası Londra yağmuruyla meşhurdur. Türkiye’den farklıdır.

Bayan: Bunu bilmiyordum. Uyardığınız için teşekkürler.

Adam: Evet haklısınız küçük ve hızlı bir araba bizim işimizi görür.

Kiralayıcı: Size uygun bir arabam var lütfen beni takip edin.

Kiralayıcı: Spor bir araçtır. Benzinlidir, çok az yakıt tüketir. Çok rahattır. Memnun kalacağınıza eminim.

Bayan: Peki bunun başka rengi yok mu?

Kiralayıcı: Üzgünüm yok

Bayan: Tamam. Bu renkte kötü değil.

Adam: Tamam. Bu arabanın kirası ne kadar?

Kiralayıcı: Günlüğü 100 dolar.

Adam: Çok pahalı. İndirim yapamazsınız?

Kiralayıcı: Üzgünüm ben bir şey yapamam. Müdürümle görüşebilirsiniz.

***Bu bölümden sonra ortama kiralama şirketinin müdürü rolündeki öğretmen girer ve diyalog doğaçlama devam eder.

Second Life’taki rol oynama etkinliğindeki öğretmenin rehber olma rolüne dair öğrenci düşüncelerinden birisi aşağıdaki gibidir:

Second Life’taki öğretmen, sınıftaki öğretmenden farklı, daha sıcak geliyor, **hepimizin sonuçta avatarı var. Böyle çok farklı biri değilmiş de orda bize sadece yardım amaçlı duran biri gibi hissediyorum.** Çünkü hata yapmaktan korkmuyorsunuz. Avatar sonuçta ve hani bizim gibi orda, pek de müdahale etmiyor. Sınıftaki öğretmen rolünden çok farklı bence. (K6, G3).

Etkinliğe Dahil Olma / Diyaloga Yön Verme

Öğretmen, diyalogun önceden verilen kısmı bittikten sonra ‘müdür’ karakterinde ortama girmekte ve konuşmaların akışını sorduğu sorularla belirlemektedir. Öğrencilerin konuşma akışlarını etkileyen diğer bir faktörde, doğaçlama konuşmanın sonunda başarmaları gereken görevlerin yazılı olduğu tabelalardır. Bu tabelalar, senaryonun geçeceği ortamın girişinde bulunmaktadır. Örneğin ‘Araba Kiralama’ etkinliğini için tabelada, İngilizce olarak ‘İlk beğendiğiniz arabayı 85 dolara kiralamaya çalışacaksınız başka bir teklifi kabul etmeyeceksiniz’ yazılıdır.

Aşağıdaki kısımda öğretmen ortama müdür rolünde girdikten sonra gerçekleşecek diyalogların taslağı bulunmaktadır. Bu taslak çerçevesinde, öğretmen etkinliğe dahil olup diyaloglara yön verir:

Müdür: (Araba kiralamacısına sorar.) Müşterilerin bir problemimi var?

...(Arabayı kiralayan adam cevap verir)...

Müdür: “İyi günler sanırım bir sorun var size nasıl yardımcı olabilirim beyfendi?” diye adama sorar.

...(Adam fiyatın çok fazla olduğunu söyler)...

Müdür: Hangi arabayı beğendiniz hanım efendi ?

...(Bayan cevap verir)...

Müdür: Şiveniz değişik nerelisiniz?

...(Bayan cevap verir)...

Müdür: Ben Türkiye’yi çok severim geçen yaz Antalya’daydım, daha öncede İstanbul’a gitmiştim, Dolmabahçe Sarayını çok beğenmiştim. Türkiye çok güzel bir ülke. Siz hangi şehirde oturuyorsunuz?

...(Bayan cevap verir)...

Müdür: Çok güzel belki seneye oraya gelirim (bayan hangi şehirde oturduğunu söylediye).Size yardımcı olmayı çok isterim. (Arabayı kiralayan adama döner) Bu arabayı kiralamaları için ne kadar fiyat söyledin? diye sorar.

...(Arabayı kiralayan adam 100 dolar der)...

Müdür: ‘Hafta sonu bu arabayı bulmanız büyük şans siz kiralamasanız bile ben bu arabayı başkasına 100 dolara kolaylıkla kiralarım fakat size En son 90 dolar olur’ der.

...(Müşteriler 85 dolar olması için ısrar eder)...

Müdür: Başka bir araba gösterir ve bu arabayı 85 dolara kiralayabileceklerini söyler

...(Müşteriler tekrar kabul etmez)...

Müdür: ‘Ben Türkiye’deyken çok iyi zaman geçirmiştim. Türkler çok misafirperver ve yardımsever insanlar. Sizde bizim şehrimize gelmişsiniz bende size yardım etmek isterim o yüzden kabul ediyorum.’ Arabaya binebileceklerini söyler ve onlara iyi yolculuklar diler.

Rol oynama yöntemi kullanılarak diyalog kurma etkinliğindeki öğretmen rolüne yönelik öğrencilerin düşünceleri aşağıdaki gibidir:

Sınıftaki hoca sadece anlatır tahtaya yazar gider ama ortamdaki öğretmen bizim yaptığımız şeylere katılıyor, daha çok yer alıyor. **Sonuçta, öğretmen de Second Life’ta bizim gibi bir avatar aramıza karışabiliyor, tiyatrodaki yer alabiliyor** ama bu sınıfta mümkün değil sınıfta not verecek... (K11, G3).

Second Life’taki öğretmen rolü sınıftaki öğretmenden farklıydı. Özellikle son hafta öğretmen pek fazla karışmadı, sınıftaki kadar baskısı yoktu. Sınıfta diyalogumuz hep öğretmenle geçiyordu fakat burada öyle bir şey olmadı. **Gerçi tiyatrodaki öğretmen de girdi ama sınıftaki gibi değildi. Second Life’ta bizimle aynı görevdeydi** (K2, G3).

Sınıftaki hoca sadece anlatır, tahtaya yazar, gider ama ortamdaki hoca, bizim yaptığımız şeylere katılıyor **daha çok yer alıyor** (K11, G3).

Hocalarımız rol oynama etkinliğine girdiklerinde genelde, tane tane konuştular o yüzden dinlediğimi anlayabildim (K1, G3).

Yardım Etme

Öğretmen diğer etkinliklerde olduğu gibi son etkinlikte de öğrencilerin sorularını yanıtlama konusunda yardımcı olmuştur. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşü aşağıdaki gibidir:

Her zaman ortamda öğretmen olmasının gerektiğini düşünüyorum. Hatta ortamda değilken bile bazı konularda yardım isteyebilmeliyiz. Örneğin, son hafta çevirilerde öğretmenden yardım istedim, sonra konuşma sırası geldiğinde anlamadığım bir kelime vardı, onu sordum hemen. **Ortamda danışabileceğimiz birinin olması bence çok iyi** (K1, G3).

Etkinlik Sonrası İletişimi Planlama

Son hafta dört ayrı etkinlik olduğu için öğretmenler, ilk iki etkinlikten sonra ara vermişlerdir. Bu arada öğrenciler birbirleri ve ortamla etkileşime geçmişlerdir. Konuyla ilgili öğretmen görüşü aşağıdaki gibidir:

Son hafta diğer haftalardan farklı olarak, **etkinlik dışı faaliyeti, etkinliğin sonunda değil ortasında yaptık.** Çünkü dört grup vardı ve etkinlik uzun sürecekti. Arada, öğrencilere de bir mola vermiş olalım hem dinlenmiş olsunlar hem de ortamı inceleyip arkadaşlarıyla görüşsünler diye düşündük (Ö1, G).

Öğrencinin Rolü

Etkinliğe Grup Olarak Hazırlanma

Öğrencilerin hafta arasında birlikte yapacakları etkinliğe çalışmalarını için aynı okuldan öğrencilerin aynı gruba toplanmasına özen gösterilmiştir. rollerini yaparken herhangi bir kağıda bakmalarının yasak olduğu için öğrencilere, İngilizce'ye çevirdikleri bölümü hafta içinde grup olarak çalışmalarını istenmiştir. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşü aşağıdaki gibidir:

Mesela rol oynama çalışmasına üç arkadaşım ile beraber hazırlandık, **bu grup çalışması gerektiriyordu. Arkadaşlarımla samimileştik, pratik yaptık.** Sosyal açıdan bence yararlı bir etkinlikti (K11, G3).

Çeviri Yapma

Second Life ortamındaki rol oynama yöntemi kullanılarak diyalog kurma etkinliği için öğrenciler dört gruba ayrılmıştır. Her gruptaki öğrenci, rolünü öğrendikten sonra Türkçe olarak verilen metni İngilizceye çevirmişler ve kontrol için önceden içlerinden seçilen bir öğrenci bunları İngilizce öğretmenlerine yollamıştır. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Tüm etkinliklerde çeviri yaptık. O konuda hem kendimi zorladım hem başardım. Son etkinlikte, kendi aramızda konuşmamızın provasını yaptık... Hani hepsinde İngilizcem i lerlettim (K9, G3).

Daha önceki haftalarda, İngilizce hazırlık yapıp konuşma yapmış olmanız son hafta yapmış olduğumuz etkinlikte bana fayda sağladı. **Sınıfta çeviri çalışması ödev olarak verilmiyor pek ama Second Life'ta yaptık.** O yüzden çok zorlanmadım ama çok hoşuma gitti (K6, G3).

Yazma konusunda kendimi iyi biliyordum, şimdi çeviri yaparak bunu daha çok uygulama fırsatım oldu (K9, G3).

Diyalog Kurma

Son etkinlik günü, öğrenciler ortama girdikten sonra etkinlikler sırasıyla başlamıştır. Etkinlik sırası gelen grup alanına gitmiş, diğer öğrencilerde belirlenen yerlerden arkadaşlarının yaptığı etkinliği izlemişlerdir. Konu ile ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

En son etkinlik çok güzeldi, ben bayağı eğlendim. Ev çok güzeldi. Oturduk konuştuk, gayet güzel bir ev ortamı oluştu, bayağı eğlenceliydi. **Diyalog kurarken de ben rahattım, bir yerde takılmadım, hata yapmadım, arkadaşlarım da yapmadılar.** Bunun için güzel bir etkinlik oldu (K5, G3).

Uygulamayı bitirdikten sonra rahatlıyorsun, başlangıçta heyecandan ne diyeceğimi unuttum bir an. Ama sonra aklıma geldi söyledim, görevimi başardım (K8,G3).

Zaten önceden çalıştığımız bir metin olduğu için ona göre konuştuk. Bu belki bir sınırlayıcı etkendi, ama rahat konuşmamızı sağladı (K1, G3).

Doğaçlama Konuşma

Rol oynama yöntemi kullanılarak diyalog kurma etkinliğinde ikinci kısım öğretmenin bir karaktere bürünüp ortama dahil olmasıyla başlamıştır. Öğretmen ortama girdikten sonra öğrencilerin yardım alabilecekleri, önceden çalıştıkları bir metin yoktur hatta konuşmanın nasıl ilerleyeceğine dair bir fikirleri de yoktur. Sadece rol oynayacakları alanın girişinde tabelada yazılı olan görevleri vardır. Bu sebepten dolayı doğaçlama konuşma, öğrenciler için gerçekten zor ve önemli bir etkinlik olmuştur. Bu konuyla ilgili iki öğrenci görüşleri aşağıdaki gibidir:

Başlangıçta bir metin vardı ona bağlıydık, o metin bitirdikten sonra doğaçlama diyalog kurma daha iyiydi. **Duyduğunu anında düşünüp, cevaplamak zorunda kalmıştık, bu daha zorlayıcı bir şeydi** ve bunu yapmak hoşuma gitti (K10, G3).

Öğretmen, son haftaki etkinliği ilk anlattığında çok korkmuştum. İlk bölümden sonra doğaçlama konuşacağımızı söylemişti, yapamam zannettim. Etkinlik başladıktan sonra ben doğaçlama konuştum ve buna inanamadım, **yapamam sanıyordum yaptım** ve çok mutluyum şimdi (K6, G3).

Son hafta daha iyi konuşmaya başladım. Çünkü biliyordum atık nasıl konuşmam gerektiğini ve rahat olmam gerektiğini farkındaydım. Yine ezberlediğimiz bir metin vardı ama sonunda tabi ki, **kendimiz bir şeyler ekledik doğaçlama**

yaptık, o anda hissettim ‘artık oluyor’ dedim. **Doğaçlama olduğu için hemen söylememiz gerekiyor ve başardım**, güzeldi yani (K1, G3).

Konu ile ilgili öğretmen görüşü ise şöyledir:

Özelikle rol oynama etkinliğinde öğrenciler tamamıyla ortama alışmışlardı. Öğrencilerin zamanla konuşma becerilerin arttığını görmek, bu benim çok hoşuma gitti. Fakat öncesinde **doğaçlama konuşma konusunda çok isteksizlerdi, korkuyorlardı ama sonradan bu korkularını yendiler, başladılar**. Bu benim çok hoşuma gitti onlardaki bu gelişmeyi görünce bende çok mutlu oldum (Ö2, G).

Öğrenciler etkinlik esnasında teknik problemlerden kaynaklanan nedenlerden dolayı sorun yaşamışlardır. Bu yaşanan sorunlar öğrencilerin doğaçlama konuşma aktivitelerine olumsuz yönde etki etmiştir. Konu ile ilgili öğrenci deneyimleri şöyledir:

En son grup bizdik. Konuşmaya başladım, başlangıçta arkadaşlarımı duyuyordum, onlarda beni duyuyorlardı. Sonra internet koptu ben programdan düştüm. Bir süre arkadaşlarımı duyamadım. Sonra siz yedek bilgisayara oturmamı söylediniz. **Tabi bu sırada zaman geçti sonra etkinliğe baştan başlamak zorunda kaldık** (K1, G3).

Son haftaki etkinliğe başlamadan önce elektrikler kesildiği için zaten yarım saat geç başlamıştık. En son bizim etkinliği yaparken de K1’in **bilgisayarı bozuldu**, başka bilgisayara geçti. Tabi bu sırada zaman geçti etkinlik yarım kaldı. Tekrar **ses geldiğinde öğretmenlerimiz baştan başlamamızı söylediler...** (K6, G3).

Öğretmenlerden ve Arkadaşlarından Yardım İsteme

Rol oynama tekniği kullanılarak yapılan çalışmada, öğrenci ve öğretmen diyalogu daha fazla olduğu için öğrenciler, arkadaşlarına ve öğretmenlerine alışmışlardır. Gerekli durumlarda birbirlerine yardım etmişlerdir. Konu ile ilgili öğrenci görüşü aşağıdaki gibidir:

Ufak tefek hatalarım vardı, gözden kaçan şeyler, öğretmenimden yardım istedim. O da yardımcı oldu benim için. Mesela konuşma yapacağım metindeki hataları düzeltti o açıdan yardımcı oldu. Bence bu açıdan ortamda bir öğretmenin olması gerekli (K6, G3).

Öğrenciler anlamadıkları bir cümleyi, telaffuz edemedikleri bir kelimeyi etkinlik esnasında ya da etkinlikten önce öğretmenlerine sormuşlar, yardım istemişlerdir. Bu konuyla ilgili öğrenci düşünceleri aşağıdaki gibidir:

Öğretmene, bir şey sormaktan ben genelde çekinmedim ama **en çok son hafta sordum sanırım çünkü son haftaki etkinlik çok kapsamlıydı**. Mesela, etkinliğe başlamadan önce bizim alanın girişindeki tabelada yazan yazıyla ilgili bir şey sormuştum (K3, G3).

Öğretmenle doğaçlama konuşma esnasında **öğretmenin sorduğu soruyu anlamadım o yüzden ne demek istediğini bir daha sordum**. O da bana başka bir şekilde tekrar sordu soruyu, o zaman anlayıp cevap vermiştim (K2, G3).

Etkinlik Sonrası İletişim Kurma

Son hafta birbirleriyle iletişime geçebilmeleri için öğrencilere daha fazla zaman tanınmıştır. İlk iki grup görevlerini yerine getirdikten sonra 15 dakikalık bir ara verilmiştir. Bu esnada öğrenciler, birbiriyle konuşma ve ortamı inceleme şansı bulmuşlardır. Aşağıda ekran kayıtlarından alınan görüntüde, öğrencilerin etkinlikler başlamadan önce birbirleriyle etkinlikteki rolleri üzerine yaptıkları yazışmalar yer almaktadır (Şekil 24).



Şekil 24

Ekran kayıt görüntüsü (rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliği sonrası iletişim kurma).

Öğrenciler son haftaya gelindiğinde birbirlerine oldukça alışmışlar ve Second Life ortamındaki etkinliklerde neler yapabileceklerini ön görebilir duruma gelmişlerdir. Bu yüzden diğer arkadaşlarından daha iyi olmak için onlarla kendilerini karşılaştırmaya ve etkinliklere daha fazla hazırlık yapmaya önem vermişlerdir. Bu konuyla ilgili bir öğrencinin düşüncesi şöyledir:

Karşı taraf bana hep daha fazla çalışıp geliyor gibi gelmişti. Son hafta, bizde iyi hazırlandık konumuza ve onlardan daha iyi yaptığımızı düşünüyorum. **Kendimi onlarla karşılaştırdım, demek ki çalıştığım zaman bende başarılı olabiliyordum bunu gördüm** (K12, G3).

Etkinlik dışında öğrencilerin birbirleriyle iletişim kurmaları ile ilgili öğretmen gözlemleri şöyledir:

Rol oynama etkinliğinde ara verdiğimizde öğrenciler ortamı incelemek için gruplar halinde ortama dağılmışlardır. Birlikte bulunan gruplar hem ortamı incelemiş hem de **buldukları ilginç şeyleri birbirleri ile konuşarak paylaşmışlardır** (Ö2, G).

Sosyal Çevrenin Rolü

Grup Çalışması

Öğrenciler rol oynama tekniği ile diyalog kurma etkinliğine hazırlanırken ve öğretmenlerinin verdikleri diyalog metinlerini İngilizceye çevirirken dört gruba ayrılmışlar ve grup çalışması yapmışlardır. Konu ile ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Önce herkes kendi bölümünü çevirisini yaptı sonra birbirimize gösterdik son hali verdik. Ben çevirdiğimiz metni öğretmene mail attım. Öğretmen düzeltmeleri yaptıktan sonra biz arkadaşlarla öğle aralarında toplanıp çalıştık. **Hep beraber çalışarak hazırladığımız için güzel bir etkinlik oldu bence** (K1, G3).

Biz grup olarak son haftaki çalışmamızda diyalogu ezberledik ve gayet güzel oldu çalışmamız. Öğretmen, aramıza katıldıktan sonrada güzel konuştuk bence iyi bir iş çıkardık hep beraber (K12, G3).

Çevirileri birlikte yaptık. Sonra öğretmenimize gönderdik. Öğretmen dönüt verdikten sonra herkes kendi bölümünü ezberledi. Sonra iki defa buluşup **birlikte pratik yaptık** (K3, G3).

Bazı öğrenciler grup çalışmasını zamanları olmadığını gerekçesiyle tam olarak gerçekleştirememişlerdir. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Bizim **grupta herkes çevirisini kendisi yaptı** sonra K5'e verdik o da düzenleyip öğretmene gönderdi. Öğretmen düzeltme yapıp yolladıktan sonra **gene herkes kendi bölümünü ezberledi**. Açıkçası sınav haftasıydı birlikte çalışmaya fırsatımız olmadı (K4, G3).

Aktif İletişim /Kendini Diğerleriyle Karşılaştırma /Akran Etkileşimi

Son haftadaki etkinlikte öğrenciler diyalog kurarak ve doğaçlama iletişime girerek arkadaşlarıyla aktif iletişime geçmişlerdir. İletişim kurdukları arkadaşlarıyla ve diğer gruplardaki dinledikleri arkadaşlarıyla kendilerini karşılaştırmışlardır. Karşılıklı diyaloga girdikleri için arkadaşlarından daha fazla etkilenmişlerdir. Konu ile ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Son etkinlikte biz ezberledik diyalogumuzu, **güzelce konuşmamızı yaptık** ama **bazı gruplar ezberlerini iyi yapmamışlardı**. Bence, herkes ezberini iyi yapsaydı daha güzel olurdu (K12, G3).

En çok son haftaki etkinliği beğendim çünkü **en çok kendimi gösterebildiğim, aktif iletişime girebildiğim etkinlikti**. Çünkü etkinliğin sonunda, doğaçlama konuşmaya çalıştık ve başardığımızı düşünüyorum (K10, G3).

Sınıfta otuz kişiye öğretmen söz hakkı veremediği için herkesin aktifliği söz konusu olmayabiliyor. Birde sınıfta herkes derse katılmıyor ama **Second Life'ta herkesin derse katılmasını sağlayabiliriz**. Sınıfta öğretmen cümle yazar cümleyi yapan kalkar ama diğerlerini bilmezsiniz ama burada herkesin bir avatırı var, herkes bir etkinlik içinde belli kişiler değil herkes çalışıyor. **Herkes katılabiliyor, herkes birbirinin ne yaptığını görebiliyor**, herkes etkin sadece öğretmenin anlatması onun ders işlemesi gibi bir şey yok (K6, G3).

Önceden çok fazla İngilizce konuşmaya fırsatım olmuyordu. Bu çalışmada, hem bildiklerimi uygulamış oldum hem de **kendi kendimi görmüş oldum** (K9, G3).

Başlangıçta, endişeliydim çünkü İngilizce konuşmayı pek beceremeyen bir insanım sıkıntı çekiyorum. Bitişte ona göre daha rahattım çünkü artık karşımızdaki kişilerle de sürekli yani beş hafta buluştuktan **sonra onların bizim seviyemizde olduğunu gördüm bunun getirdiği bir rahatlık oldu** (K1, G3).

Öğretmen, öğrencilerin Second Life ortamında birbirlerinin İngilizce seviyelerini gördüklerini, bununda sosyal ortamda kendilerini diğer arkadaşlarıyla kıyaslamalarına izin verdiğini belirtmiştir:

Öğrencilerin genel İngilizce seviyeleri başlangıçta birbirine yakındı, grup çalışmaları için bu çok önemli bir şey. Kimisinin konuşmayı daha iyi kavradığını düşünüyorum. Kimisi konuşmayı gerçekten çok iyi kavrayamamıştı. **Öğrencilerin düzeyleri birbirine yakındı fakat konuşma açısından birkaç tane sivrilen öğrenci de vardı.** Tabi, bu kendi kişilikleri veya İngilizce'ye olan eğilimlerinden kaynaklanan bir durum olabilir. Kimisi rahat konuşuyordu, kimisi biraz daha çekingen davranıyordu. Böyle farklılıklar vardı. Genel İngilizce düzeyi ve gramer açısından baktığınızda çok fazla bir farklılık yoktur ama konuşurken kendi karakterlerinin vermiş olduğu özelliklerde işin içine girdiğinde farklılaşmalarda oluyor tabi. Seviye olarak diyemeyiz belki ama psikolojik olarak konuşmaya daha yatkın öğrenciler vardı bu **hem onlar için hem de diğer grup için iyi oldu çünkü kendilerindeki potansiyeli gördüler** (Ö1, G).

Yardımlaşma

Rol oynama tekniği ile etkinlik yapma etkinliğinin gerçekleştiği hafta, öğrenciler birbirleriyle yardımlaşma faaliyetinde bulunmuşlardır. Sosyal ortam içinde, birbirlerinin eksikliklerini bu şekilde gidermişlerdir. Konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Uygulama sırasında arkadaşlarımdan yardım aldım. **Bilemediğimi bir kelime olduğunda sordum, onun dışında cümle kuramadığımda zaman yardım aldım.** Özellikle yazışmalarda önceden hazırladığımız metinlerde yazışırken yapamadığım bir cümle olduğunda yardım aldım. **Arkadaşlarımda benim gibi bilemediği bir kelime olduğunda, cümle kuramadıklarında veya telaffuz sorunları olduğunda benden yardım istediler** (K1, G3).

Öğrenciler son etkinlikte arkadaşlarından ve öğretmenlerinden yardım almışlardır. Konu ile ilgili öğretmen görüşü şöyledir:

Son hafta, öğrenciler etkinlik sırasında da, etkinlik öncesinde de hem bizlerden hem de arkadaşlarından yardım istemişlerdir. **Bu etkinlikte, öğrenciler daha aktif oldukları için aralarında daha çok yardımlaşma olmuştur** (Ö2, G).

Bilgi Alış Verişi / Pratik Yapma

Öğrenciler, son hafta etkinlik dışında iletişime girmişler ve birbirleriyle bilgi alış verişinde bulunup pratik yapmışlardır. Konu ile ilgili araştırmacı gözlemi şöyledir:

Son hafta yapılan etkinlikte, diğer etkinliklerden farklı olarak, öğrencilerin etkinlik dışı iletişim kurmaları için ayrılan süre etkinliğin sonunda değil,

ortasındadır. Öğrenciler pratik yapmaları için ayrılan süre diğer haftalara göre de daha uzundur. O yüzden öğrenciler, **bilgi alış verişinde bulunma ve pratik yapma şansını son hafta daha çok elde etmişlerdir** (A, Gü-3).

Öğrencilerin bazıları serbest kaldıkları süre boyunca günlük hayata dair çeşitli konularda konuştuklarını belirtmişlerdir:

Son hafta Second Life’ta en çok K5 ve K1’le konuştum. Tatilde neler yapacaklarını, okullarının nasıl gittiğini, karnelerinin nasıl olduğunu konuştuk (K9, G3).

Biz son hafta ortamda serbest kalınca arkadaşlarla ortamı inceledik, okulumuzla, derslerle, gittiğimiz kurslarla ilgili konuştuk (K2, G3).

Öğrencilerin bazıları etkinlik dışı iletişim kurmak için serbest zaman verildiğinde genelde kendi okullarındaki tanıdıkları arkadaşlarıyla konuşmayı tercih ettiklerini belirtmişlerdir:

Sınıftan tanıdığım arkadaşlarımın dışında pek kimseyle konuşmadım ama sonraki haftalar tanıdıkça aynı okulda olduğum arkadaşlarımla konuşmaya başladım. **Karşı tarafla da pek fazla bir iletişimim olmadı iki kere anca konuşmuşumdur**, bunların dışında etkinliklerde konuştum sadece (K10, G3).

Second Life (Medya)’ın Rolü

İlgi Uyandırma / Motivasyonu Arttırma

Rol oynama etkinliğindeki ortam tasarımı için kiralanan ortam dört alana ayrılmıştır. Dört ayrı alanda dört senaryoya uygun tasarım yapılmıştır. Öğrenciler, Second Life’ta son hafta için tasarlanan ortamı oldukça ilgi çekici bulmuşlardır. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Sınıf ortamında yapmış olsaydık bu çalışmayı mesela restoran için en fazla sıraları çekerdik. Second Life’ta ise gayet güzel bir restoran ortamı oluşturmuştu. **İnsan kendisini yaptığı role daha iyi konsantre edebiliyor, ilgi uyandırıyor.** Second Life bu yönden kesinlikle çok çok üstün (K11, G3).

Ortamın estetik açıdan güzel olması ve gerçeğe yakınlığı öğrenciler üzerinde olumlu bir etki yaratmakta ve etkinliğe yönelik öğrenci motivasyonunu arttırmaktadır. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

... hep etkinliğimize göre ortam tasarımları hazırlanmıştı, bu da **motivasyonda artış sağladı**. Ortamın iyi olması olumlu olarak etkiliyor. Örneğin son hafta bizim rol aldığımız **ev ortamı öyle güzel tasarlanmış olmasaydı, motivasyonumuz daha az olurdu, işi çokta ciddiye almazdık**, yapalım gitsin derdik. Ama Secod Life isteyerek yapmamızı sağladı (K2, G3).

Ortam güzel olunca bir şeyler yapma isteğimde artıyordu. **Motive eden bir şeydi**. Televizyona bakmadım. Yukarı çıkıp duşa girdim. Yatağın örtüsünü açıp kapadım... Son haftaki etkinlikte en çok beğendiğim ev ve restorandı (K5, G3).

Uygulamada bulunan İngilizce öğretmenleri, son haftadaki ortam tasarımının, hem öğrencilerin hem de kendilerinin, ilgilerini çektiğini ve motivasyonlarını arttırdığını belirtmişlerdir:

Ortam tasarımı mükemmeldi. Second Life çok büyük görsel zenginlik sunuyor. Bunun haricinde öğrenciler de, yaptıkları etkinliklerde sanki gerçek hayattaymış gibi hissettiklerini, **ortamın onları motive ettiğini ve bu sayede kendilerini rollerine kaptırdıklarını söylediler**. Bende onlarla aynı fikirdeyim, çok beğendim. **Hem beni hem öğrencileri çok motive etti** (Ö2, G).

Second Life’ta yapılan sınıf ortamında hiçbir şekilde yapamazsınız. Second Life ortamında farklı ortam tasarımları yaparak mesela rol oynama etkinliğinde ‘araba kiralama’ etkinliğindeki; arabaları, binayı, satıcıyı, müdürün masasını, her şeyi detaylı bir şekilde oluşturabiliyorsunuz. Fakat sınıf ortamında, her şeyi oturduğunuz yerden yapmak zorundasınız ve bence bu öğrencilerin hayal gücünde yeteri kadar iz bırakmıyor (Ö1, G).

Etkinliklere Uygun Ortam Tasarımı

Her hafta öğrenciler, farklı iki tasarım alanı ile karşılaşmışlardır. Son hafta ise ayrı ayrı tasarlanmış dört alan vardır. Rol oynama uygulamalarını yapmak için farklı sahnelerin olması öğrencileri çok etkilemiştir. Bu konuyla ilgili öğrencilerin ve öğretmenin düşünceleri şöyledir:

Bir sahne yaratabiliyor olmamız etkiledi hoşuma gitti mesela ortamlar çok iyiydi, farklı sahnelerde restorana geçen bir olayda restoran vardı, tur acentesi geçen bir yerde acente vardı, araba **kiralama** yerinde geçen bir sahne için araba kiralama yeri vardı. **Burada farklı farklı sahneler olması çok hoşuma gitti** (K6, G3).

Her senaryo için ayrı ortamlar oluşturulması benim çok hoşuma gitti çünkü eğer tasarlayan ben olsaydım öyle bir şeyi tasarlamak aklıma gelmezdi doğrusu, bu benim çok hoşuma gitti. Halı fikri çok hoştu izleyicilerin orda olması, oradan izlemeleri iyi fikirdi (K11, G3).

Sınıfta farklı bir etkinlik olmuyor sürekli aynı ortam. O yüzden sınıf dezavantajlı. Fakat Second Life **farklı ortamlar değişik** insanlar, bu yüzden Second Life avantajlı (K3, G3).

Rol oynama bence en başarılıydı çünkü mesela araba kiralamada ve o ev izninde de her şey çok güzeldi bence. Evde çocuk izin alırken diğer öğrenciler dışarıdan onları takip edebildiler. **Yani gerçek anlamda evin yanında durup candan içeriye bakabilme şansları oldu. O da değişik bir detaydı...** (Ö1, G).

Öğrencilerin bazıları ve öğretmen, rolü olmayan öğrencilerin belirlenen alanda durup aktiviteyi gerçekleştiren arkadaşlarını izlemelerini doğru bir tasarım düşüncesi olarak nitelendirirken, başka bir öğrenci de bunun bazı problemlerle yol açtığını ve doğru bir tasarım olmadığını belirtmiştir.

...Güzel olmuştu ama diğer izleyenlerin yerleri tam belli değildi. Siz izlerken biri önüne geçiyor siz geride kalıyorsunuz ve **herkes hareket halindeydi herkesin oturacak yeri belli olsaydı daha güzel olurdu**. Ben olsaydım yapmak mümkün mü bilmiyorum ama hani onlar bir yere geçerlerdi teleport olabilirdik ve biz onları bir ekrandan izlerdik böylede olabilirdi (K8, G3).

Gerçeklik Hissi

Tasarımın gerçeğe yakın olmasına ve öğrencilerin ortamdaki nesnelerle etkileşime girebilmelerini sağlayacak tasarımlar yapılmasına dikkat edilmiştir. Rol oynama yöntemi kullanılarak diyalog kurma etkinliğindeki ortamın gerçeğe yakınlığına yönelik öğrenci görüşleri aşağıdaki gibidir:

Etkinlikler başlamadan önce biraz gezip tasarımların olduğu yerleri gördüm, ama etkinliğe başladıktan sonra ortamda dikkatimi dağıtan bir şey olmadı. **Gerçeğe yakın olması çok hoşuma gitti, evler falan her şey düşünülmüş**, gerçeği yaşatması hoşuma gitti o yüzden böyle daha dikkat çekici bir hal aldı (K10, G3).

Second Life ortamında daha **gerçeğe yakın bir tasarım** var ve bu bizim çok hoşumuza gidiyor. Örneğin geçen sene İngilizce dersinde kitabın bir bölümünü tiyatro halinde sınıfta yapmıştık, sıralarla bir ortam hazırlanmıştı kıyafetlerde yoktu ve pek gerçekçi değildi. Second Life daha iyiydi (K10, G3).

Rol oynama tekniği ile diyalog kurma etkinliği için Second Life'ta tasarlanan ortama yönelik öğretmen düşüncesi şöyledir.

Detayları çok fazlaydı, gerçek yaşamdaki her türlü detaya önem verilmişti. İnsanların kıyafetlerinden, yüz şekillerine kadar karakterlere kadar her şey mevcuttu. Ortam tasarımı da çok iyiydi çok ayrıntılıydı her şey örneğin restoranda masadaki tabak çanakdan duvardaki tabloya kadar her şey düşünülmüştü Bu önemli bir özellik tabi ki. **Programı, ne kadar gerçek hayata yaklaşıtırsan o kadar daha başarılı olur** diye düşünüyorum (Ö1, G).

Toplum Baskısı Hissini Azaltma

Rol oynama tekniği ile diyalog kurma etkinliğinde öğrencilerin Second Life ortamında olmaktan dolayı sınıfa göre çekingenlik hislerinin daha da azaldığını belirtmişlerdir. Konu ile ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Konuşurum çünkü önceden pek girişimde bulunmuyordum derste ama burada mecburen başka şansımız yok. Derste kimi konuşur kimi konuşmaz cevap vermeye çalışıyordum ama **çekingenlik vardı, burada da bir çekingenlik vardı ama biraz aştığımı düşünüyorum son haftaya kadar bir gelişme gördüm kendimde** (K4, G3).

Başlangıçta çok endişeliydim benim gramerde değil de daha çok konuşmada **toplum içinde kendini göstermede sıkıntılarımla oluyorum. Bunu yendim şimdi daha rahatım.** Mesela, çok rahat odaklanabiliyorum derse (K7, G3).

Ben sınıfta konuşmada çok tutuk ve çekingendim. Yabancıyla konuşurken çok çekinmem aslında ama yani konuşurken tedirgin oluyorum, yabancılarla konuşurken onlar sizin kusurlarınıza dikkat etmez ama arkadaşlarınızla konuşurken onlar daha çok kusur arama haline geçiyorlar bu benim rahat konuşmama engel oluyordu. **Second Life benim konuşmama engel olan endişemi götürdü** (K6, G3).

Öğrencilerden bazıları yüz yüze iletişim kurmadıkları için daha rahat olduklarını söylemişlerdir:

Aslında yüz yüze olmak iyidir ama karşı tarafın avatarını görüyor olmak beni daha rahatlatıyor, hem o zaman **daha az heyecanlanıyorum** hem karşı taraftan **olumsuz bir şey gelse bile ben yüz ifadelerini görmediğim için fark etmiyorum** bence daha iyi böyle... (K2, G3).

Bu görüşe karşı bazı öğrencilerde yüz yüze olmayan iletişimin jest ve mimiklerin kullanımına çok fazla olanak vermediğini ve bir dezavantaj olduğunu öne sürmüşlerdir. Öğrencilerden biri görüşünü şöyle belirtmiştir:

Rol oynama etkinliđi uyguladık, orada jest ve mimikleri göremedik sürekli bizi avatarlar yönetti. **Koordinasyonda biraz sorun yarattı.** Örneđin, öğretmen dođaçlama konuşurken bana soru sormuş ama ben ilk önce K11'e sorduđunu sanmıştım. Yüz yüze olsak döner bana bakardı soru sorarken bende anlardım (K12, G3).

Dikkati Toplama

Second Life ortamında bulunmak öğrencilerin etkinliklere karşı dikkatlerini toplamalarına yardımcı olmaktadır. Bununla ilgili öğrencilerin görüşü şöyledir:

Okulda basit seviyede konuşarak, dinlemeyi de daha az yapıyorduk, burada ise **söyleneni tekrar ettirme gibi bir şansımız yok çođunlukla o yüzden daha dikkatliyim, bu becerim de gelişmiş oldu** (K9, G3)

Herkesten bir katılım var. Herkes katılıyor ortama. Ama sınıfta birisi yaparken başka birisi dinlemeyebiliyor. Second Life'ta böyle bir şey yok, **herkesin dikkati bilgisayar ekranında yani etkinlikte oluyor** (K2, G3).

Özel İletişim

Son haftadaki etkinlikte Second Life ortamını kullanan kullanıcılar özelden görüşerek iletişim kurmuşlardır. Konu ile ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Arkadaşım K3 ile son haftaki etkinlikte konuşarak ortamda bulunan tabelanın üzerinde yazan metinle ilgili **aklımıza takılan yerleri birbirimize sorduk** (K5, G3).

Second Life bence kullanışlı bir ortam. Çünkü interaktif bir ortam. Ortamdayken **arkadaşlarımızla, öğretmenlerimizle etkileşime girebiliyoruz** (K7,G3).

Etkileşimli Ortam

Son haftadaki etkinlikte ortamda öğrencilerin etkileşime girebilecekleri çok sayıda nesne vardı. Öğrenciler, serbest zamanlarında ortamı incelemişler, özellikle, evdeki televizyon, buzdolabı, duş, salıncak gibi nesnelerle ve araba kiralama acentesindeki arabalarla çok ilgilenmişlerdir. Bir öğrenci bu konuyla ilgili şunları söylemiştir:

Ortamı inceledim, mesela üst kata çıktım televizyon vardı, arkadaşım televizyonun kanallarını açtı, onlarla konuştum, şöminenin karşısına geçip oturdum. Mutfığa gidip buzdolabını açtım içinde yiyecek bir şeylere baktım kapattım. Araba kiralama yerine gidip arabaya binmeye çalıştım, bindim. Çok **etkileyiciydi** (K6, G3).

Öğretimsel Yöntemin Rolü

Grup Çalışması Yapabilme / Araştırma Yapma

Rol oynama tekniği ile diyalog kurma etkinliği esnasında öğrenciler grup halinde bu etkinliği gerçekleştirecekleri için bir grup ile çalışma becerilerine yardımcı olacak bir etkinlik tasarlanmıştır. Konu ile ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Son hafta grup çalışması yaptık bence bize olumlu şeyler kattı. Hem arkadaşlarla iletişimde olmak çok güzel hem de **ortaya iyi bir şey çıkınca grup ruhunu hissediyorsun** daha çok seviniyorsun (K2, G3).

Kalıcı Öğrenme / Kelime Öğrenme / Telaffuz Çalışması

Rol oynama tekniği ile diyalog kurma etkinliğinde öğrenciler, yaparak yaşayarak öğrendikleri için kalıcı öğrenmeler sağladıklarını şu sözlerle belirtmişlerdir:

Öğrendiğimiz şeyleri kendimiz yaptığımız, her etkinliğe hazırlanarak geldiğimiz, bir sorunla karşılaştığımızla kendimiz çözdüğümüz için hem daha kolay öğreniyoruz hem de **öğrendiklerimizi unutmuyoruz** (K8, G3).

Örneğin karşı taraftan bir arkadaş sunum yaparken bir kelime söyledi anlamını bilmiyordum açtım internetten baktım hemen **o kelimeyi unutmam** mesela (K7, G3).

Rol oynama tekniği ile diyalog kurma etkinliği esnasında öğrenciler kelime dağarcıklarının geliştiğini belirtmişlerdir. Konu ile ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

İngilizce konuşmak gramerden çok kelime bilmeye dayalı. **Çok kelime öğrendim**. Gerek tanıtımlarda olsun diyaloglarda olsun çeviriler olsun çok şey kattığını düşünüyorum (K8, G3).

Hazırlanarak gelmemiz kelime öğrenmemizi, konu hakkında bilgi sahibi olmamızı sağladı, daha rahat olmamıza sebep oldu (K1, G3)

Okuduğumu anlamakta iyiydim zaten ama dinlemede bazen bilmediğim bir kaç kelime çıkabiliyor tabi, bu da beni geliştirdi. Şimdi konuşma açısından geliştiğimi düşünüyorum. **Kelime dağarcığımda da gelişme oldu. Benim için yararlı bir çalışmaydı** (K9, G3).

Öğrenciler, İngilizce konuşurken birçok kişiyi dinledikleri için son haftaya geldiklerinde birçok kelimenin telaffuzunu öğrendiklerini ayrıca yeni öğrendikleri kelimeleri diyaloglarda kullanabilmek için telaffuzlarını öğrendiklerini belirtmişlerdir:

Diyalog kuracağımız metin elimizde olduğu için arkadaşlarla o metinler üzerinde çalıştık. Bazı telaffuzunu bilmediğimiz kelimeleri araştırdık öğrendik (K5, G3).

Haliyle pek çok insanda pek çok telaffuz var. İngilizceye kulağımızın alışması açısından da bu çalışma yararlı oldu diyebilirim (K12, G3).

Konuşma ve Dinlediğini Anlama Becerisi

Rol oynama tekniği ile diyalog kurma etkinliği sayesinde öğrenciler konuşma deneyimi yaşamışlar ve karşılıklı konuşmaların sonucunda dinleme, dinlediğini anlama becerisinde de artış olduğunu belirtmişlerdir. Konu ile ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Second Life’ta diğer avatarlarla İngilizce konuştuktan sonra artık kendini İngilizce konuşma konusunda daha yeterli hissediyorum. **Konuşma tecrübesi kazandım ve bu yüzden İngilizcemin daha çok geliştiğini düşünüyorum.** Dinlediğimi anlama konusunda ise ilk hafta pek anlamıyordum konuşulanları ama sonradan alıştım ve kazancım oldu. **Birisi konuştuğunda şimdi daha iyi anlayabileceğime inanıyorum** (K9, G3).

İlk hafta daha çok çalıştım ama daha performansım kötüydü çünkü heyecanlıydim. Sonra alıştım ortamı tanıdım daha iyi oldu. Örneğin, son hafta daha rahattım **konuşurken** (K4, G3).

Doğaçlama Konuşmada Öz-yeterlilik Hissi / Günlük Hayata Aktarma

Rol oynama tekniği ile diyalog kurma etkinliğinin sonunda öğretmenin ortama girmesi ile öğrenciler doğaçlama konuşma becerisi yaşamışlardır. Konu ile ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Başlarken kendime inanıyordum. Son hafta konuşabildiğimi gördükçe bu beni mutlu etti ve **kendime güvenimi arttırdı**. Zaten yazabiliyordum, Facebook'ta yabancı arkadaşlarım var onlarla sık sık yazışıyorum genelde. O yüzden çalışmanın yazmamda çok fazla etkisi olmadı. Ama karşımızdaki konuştuğu zaman konuşulanı anlamadığımız müddet boyunca cevap veremeyiz, ben bu çalışmada anladığımı gördüm. **Ben şuan yurt dışına gitsem İngilizce konuşan birini anlayabilirim diyorum** (K10, G3).

Ben pek fazla yararının olacağını düşünmüyordum arkadaşlarım katıldığı için katıldım ama **konuşma bölümünde yararlı olduğunu** gördüm. Konuşma konusunda tereddütlerim vardı, heyecanlıyım. Ama son etkinlikte oldukça rahatladım (K8, G3).

... Zaten duyduğumu anlamaktan ziyade, konuşmamda biraz endişem vardı benim. Tabi ki zorlandık ama yavaş yavaş alıştık. Konuşmada ise gramere çok takılıyordum ben önceden grameri düşünmekten konuşamıyordum. Grameri kullanmaya çok önem veriyordum. Altı hafta sonra konuşurken gramere o kadar da takılmamam gerektiğini fark ettim. Önemli olan bizim ifade etmek istediğimizi söylememizdi. Bu anlamda bir değişiklik oldu. **Daha rahat daha güvenli bir şekilde konuştum** (K7, G3).

Öğrencilerin bazıları, Second Life ortamında rol oynama tekniği ile diyalog kurma etkinliğinde öğrendiklerini, yeri geldiğinde derslerinde de uygulayarak günlük hayat aktardıklarını belirtmişlerdir. Konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Tabi ki konuşma açısından ilerlediğimi düşünüyorum. Bugün sınıfta kitap okuyup kitaptan soruyu cevaplandırıyorduk. **Farkında olmadan bir cümleyi kurup** hemen parmak kaldırıp cevaplandırabildim. Bu da hoşuma gitti. **Second Life'ta yaptığımız çalışmaların yararını gördüm** (K12, G3).

Rol oynama tekniği ile yaptığımız çalışmanın bana yararı oldu. Konuşma yeteneğimizi arttırdı. **Derslerde daha iyi daha çok konuşabiliyoruz eskiye nazaran çünkü Second Life'ta etkinlikleri konuşarak yapıyoruz**. Konuşma alışkanlığım ve kendime olan güvenim arttı (K2, G3).

4.2. Second Life Ortamında Gerçekleştirilen Uygulamanın Olumsuz Yönleri

Bu bölümde, Second Life ortamında gerçekleşen uygulamanın ortam-öğrenci, içerik-öğrenci, öğrenci-öğrenci ve öğretmen-öğrenci etkileşimi açısından ortaya çıkan olumsuz yönleri ortaya konulmuştur.

Tablo 10

Second Life ortamında gerçekleştirilen uygulamanın olumsuz yönleri.

Second Life – Öğrenci Etkileşimi	İçerik – Öğrenci Etkileşimi	Öğrenci – Öğrenci Etkileşimi	Öğretmen – Öğrenci Etkileşimi
Teknik sorunlar	Yetersiz uygulama süresi ve etkinlik sayısı	Samimi olmayan ortam	Yüz yüze olmamak
Yetersiz jest ve mimik kullanımı	Bir süre sonra sıkıcı	Ortak paydanın azlığı	Birbirini tanımamak
Kontrolsüz ortam	Serbest zaman azlığı	Dönüt alamamak	
Giyinme sorunu			

Second Life – Öğrenci Etkileşimi

Teknik Sorunlar

Öğrencilerin tamamı etkinlikler sırasında yaşanan, internetin kopması, sesli iletişimde problem yaşanması, elektrik kesintileri gibi teknik alt yapıdan kaynaklanan sorunlardan az ya da çok olarak olumsuz etkilendiklerini, bunların zaman kaybına sebep olduğunu belirtmişlerdir. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşlerinden bazıları şunlardır:

İnternet ortamında olduğumuz için bazı kopukluklar yaşanabiliyor ve bu vakit kaybı. Ortama ilk girerken çok vakit kaybediliyor örneğin herkesin sesi duyup duymadığı kontrol ediliyor, bir iki kişi duymuyorsa hepimiz onların sorunlarının giderilmesini bekliyoruz. **Tam etkinliğe başlıyoruz örneğin karşı okul komple internetten düşüyor, beşinci hafta bu yüzden etkinliği iptal etmek zorunda kaldık.** Tabi bu tür aksaklıklar olması kötü, çünkü biz okul çıkışında kalıyoruz ve sınavlarımız var çalışmamız gerekiyor, **bu durum Second Life’a karşı olan istekliliğimizi olumsuz etkiliyor** (K12, G3).

Second Life ortamında teknik sorunlar **dışında** başka bir olumsuzlukla karşılaşmadım. **Girdiğimizde hep cızırtı oluyordu o yüzden de arada anlayamadığım şeyler oluyordu.** Teknik sorun yaşadığımızda ortamdaki kopuyoruz, iletişimden kopuyoruz (K7, G3).

İnternet, ağ problemleri gibi, bilgisayar problemleri gibi, sorunlardan başka bir olumsuzlukla karşılaşmadım. Sesle ilgili sorunlarım olmuştu, kulaklık çalışmamıştı (K6, G3).

Second Life ortamının çok büyük olumsuzlukları yok. Ama mikrofondaki ya da kulaklıktaki sorunlar biraz zaman kaybına sebep olabiliyor (K3, G3).

Second Life ortamında olumsuz olarak teknik sorunlar vardı, elektriklerin kesilmesi, bilgisayara bağlanamama, ses duyulmaması gibi onun dışında pek bir olumsuzluk yoktu. Sesle ilgili problemler yüzünden bazı arkadaşların söyledikleri anlaşılmıyordu, ama konunun ne olduğunu bildiğimiz içinde o kadar ayrıntıya takılmadık. **Tabi, bu olumsuzlukların düzeltilmesini beklerken canımız sıkılıyor ama biliyoruz eninde sonunda düzeltilip devam edeceğimizi onun için çok sorun etmedim ben kendi adıma** (K1, G3).

İngilizce öğretmenlerinin uygulama esnasında yaşanan teknik problemler ile ilgili görüşleri aşağıdaki gibidir:

İnternetle ilgili oldukça problemimiz oldu, elektrik kesintisi, bazen teknik problemler, mikrofona, ses, klavye ile ilgili problemler oluyordu. Çok uzun süreli problemler yaşamadık. Hangi haftaydı hatırlamıyorum ama elektrik kesintisi olmuştu. O da bizimle alakalı değildi ve sadece bekledik. Bu sebeplerden dolayı öğrenci motivasyonunda çok da düşüş olmadı ve elektrik geldikten sonra herkes aynı şekilde devam etti (Ö1, G).

İnternetin kopması gibi, sesin gidip gelmesi gibi, mikrofona ve kulaklıkla ilgili problemler yaşadık. Second Life ortamında teknik problemler dışında başka bir problem yaşadığımızı hatırlamıyorum (Ö2, G).

Uygulamanın beşinci haftasında altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma etkinliği yapılması planlanmıştır fakat O2 okulunda meydana gelen teknik bir problemden dolayı çalışma bir sonraki haftaya ertelenmiştir. Bu olay Second Life’ta yapılan çalışmaların okulların teknik alt yapılarındaki problemlerden ne kadar fazla etkilendiğinin bir göstergesidir. Fakat öğrenciler bu durumdan çok fazla olumsuz yönde etkilenmediklerini çünkü sınav haftalarına gelen etkinliğe çok fazla hazırlanamadıklarını, etkinliğin bir sonraki hafta olmasına sevindiklerini belirtmişlerdir. Bir hafta ertelenen çalışma için öğrenci görüşü ise şöyledir:

Bu sorunları yaşamak **benim motivasyonumu etkilemedi.** Sonuçta istediğimiz zaman birbirimizle iletişim kurabiliyoruz sorun çözülünce bu devam ediyor. Ses gittiğinde ya da internet kesildiğinde **sınıftaki bilgisayar öğretmenimiz sorunu bir şekilde çözecek biliyoruz.** Tabi, bir hafta sorunu çözememişlerdi ve çalışma ertelenmişti fakat **biz buna pek üzülmedik çünkü o hafta sınav haftasıydı, hemen eve gidip ders çalışmak istiyorduk.** Açıkçası, sürekli erteleme olsa **tabi soğumamıza neden olabilirdi** ama sadece bir hafta oldu ve biz bunu fazla

önemsemedik, motivasyon düşüşü olmadı. Hatta **bir hafta sonra daha iyi çalışarak geldik çünkü sınavlarımız bitmişti.** (K5, G3).

Son hafta etkinliğe başlamadan önce *O1* okulunda elektrik kesintisi meydana gelmiştir. Etkinliğe başlanacağı sırada giden elektrikler yüzünden etkinliğe yaklaşık 30 dakika geç başlanılmıştır. Bu konuyla ilgili araştırmacının günlüğünde şunlar yazmaktadır:

... Son hafta tam etkinliğe başlayacaktık ki *O1* okulunun elektrikleri kesildi. BT sınıfında güç kaynağı olduğu için bilgisayarlar çalışmaya devam etti fakat okulun modemi başka bir odada olduğu için ve o oda da güç kaynağı bulunmadığı için öğrenciler internete bağlanamadılar. Kesintinin ne kadar süreceğini öğrenmek için TEDAŞ'ı aradım. Teknik bir arızadan dolayı belirli bir alanda elektrik kesintisi olduğunu ve çalışmanın ne zaman biteceğinin belli olmadığını söylediler. Etkinliği bir hafta daha ertelemek istemiyordum ve moralim çok bozulmuştu... Ama **otuz dakika gecikmeli olsa da o haftaki etkinliği de tamamladık. Gerçekten teknik problemlerden kaynaklanan sorunların çözümsüz olması Second Life'ta yapılan çalışmaların aksamasına sebep olmaktadır** (A, Gü-3).

Yetersiz Jest ve Mimik Kullanımı

Öğrencilerden bazıları Second Life ortamında yüz yüze iletişim olanağı olmadığı için yetersiz jest ve mimik kullanımını, Second Life'ta öğrenim görmenin bir dezavantajı olarak değerlendirmişlerdir. Bu konuyla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Okuldaki İngilizce dersinde yüz yüzeyiz, istediğimiz yüz ve mimikleri kullanabiliyoruz ama **Second Life'ta bunlar yok, sadece teknik bir ortam var. Sınıfın daha yararlı olacağını düşünüyorum** (K11, G3).

Second Life'in yüz yüze iletişime olanak vermemesi bence dezavantaj. Çünkü mimikler benim için önemli ama onun dışında bazen insan görmeyince daha rahat konuşabiliyor, o da var. Durumdan duruma ve kişiden kişiye değişebilen bir olay bu... (K9, G3).

Second Life'ta karşımızdakini görmediğimiz için çekingenlik azaldı. Ama sonuçta son hafta bir tiyatro canlandırdığımız için kendimiz oynasak, karşımdaki kişiyi görsek daha iyi olurdu. Sonuçta birazcık çekinirdim ama tiyatro bu yüz yüze olsak daha iyi olurdu. **Çünkü orada jest ve mimikleri göremedik, sürekli bizi karakterler yönetti, bu durum koordinasyonda biraz sorun yaratmış olabilir.** Fakat bu sadece son hafta için geçerli önceki haftalardaki etkinliklerin yüz yüze olmasına gerek yoktu (K10, G3).

Öğrencilerden bazıları ise Second Life ortamında, arkadaşlarının jest ve mimiklerini görememenin kendileri için sorun olmadığını ve bunu bir dezavantaj olarak görmediklerini belirtmişlerdir:

Aslında yüz yüze olmak iyi ama karşı tarafın avatarını görüyor olmak beni daha rahatlatıyor. **Hem o zaman daha az heyecanlanıyorum hem karşı taraftan olumsuz bir şey gelse bile ben yüz ifadelerini görmediğim için fark etmiyorum**, bence daha iyi böyle... (K2, G3).

Mimik hareketler, yüz yüze iletişim önemli değil bence. Benim için, normal hayatımda da göz göze iletişim önemli değil. (K7, G3).

Uygulamada görev alan İngilizce öğretmenleri Second Life ortamında yapılan etkinliklerde jest ve mimik kullanımının yetersiz olmasının ne gibi durumlara yol açtığını ve açabileceğini şöyle ifade etmişlerdir:

Second Life’ta, jest ve mimikleri görememek ve göz teması kuramamak, bilgi alıp vermede bazen sorun yaşanmasına sebep olabilir. Bire bir etkileşimde olması gereken durumlarda olduğu için bu konuda biraz eksik kalabilir. Örneğin, normal konuşmada olduğu gibi İngilizce konuşmada da bir kelimeyi anlamasak da jest ve mimiklerden anlamını çıkarabiliyoruz, ama Second Life ortamında göz teması olmadığı, jest ve mimik kullanımı yetersiz olduğu için bu konuda eksik kalabilir (Ö2, G).

Yaptığımız uygulamalarda jest ve mimikleri kullanamamak bir problem yaratmadı. Zaten o kadar da jest mimik gerektiren aktivitelerde bulunmadık. Bir tiyatro oynanmadı sonuçta. Gerektiği yerlerde de o kadar büyük problemler çıkarmadı. Uç noktalarda o mimiklerin işe yarayacağı yerler, bizim çalışmamızda gerek yoktu bence. Ama belki birebir iletişimde jest ve mimik kullanımının yetersiz olması bazı problemler yaşatabilir. Örneğin bir geri dönüt vereceksiniz ve öğrenciyle özel konuşmanız gerekiyorsa, o zaman bazı problemler yaşanabilir. **Öğrencinin jest ve mimiklerinin devreye girmesi gerektiği bir nokta olabilir ve bu yüzden siz onu anlayamayabilirsiniz** (Ö1, G).

Giyinme Sorunu

Öğrencilerden bazıları avatarlarını giydirme konusunda sorun yaşadıklarını belirtmişlerdir. Bu konuyla ilgili öğrenci düşünceleri aşağıdaki gibidir:

... Evde bilgisayar var, Second Life'i kaldırıyor ama hiç evde Second Life'a girmedim. Evden girmememin sebebi **ilk hafta kıyafetlerimi değiştirirken vücut ölçülerim değişti ondan çok korktum**, çok tırstım, gerçi hoca düzeltti ama yine bir şeyleri bozarım diye girmedim, öyle dolaşmak istemedim (K4, G3).

İlk başlarda ne yapacağımı tam bilmiyorum. Giysi değiştirme gibi konularda sorun yaşadım. **Mesela giysi çıkarayım derken saçım gitti, üstümü değiştireyim derken tuhaf aksiliklerle karşılaştım, daha sonra yardım istedim** (K6, G3).

İlk hafta kıyafet giyinmede çok sorun yaşadım. **Üstümdeki her şeyi çıkardım, çıplak kaldım. Giyinme kabinleri vardı, orda soyunuyorduk ama yinede çok utanç vericiydi.** Sonra hocalar yardım etti. Sonraki hafta etkinlik bittikten sonra bir kenara çekildim üzerimdekileri istediğim gibi değiştirdim, ondan sonra rahattım (K2, G3).

İngilizce öğretmenlerinden biri ilk hafta öğrencilerin kıyafet giyme aşamasında yaşadıkları sorunlarla ilgili yaptığı gözlemi şöyle anlatmaktadır:

Avatar edindikten sonra bazı öğrenciler kıyafetlerini satın alırken ve giyinirken problemler yaşadılar. Bu aktivite, ayırdığımız zamandan daha uzun sürdü. Öğrenciler bunda bir zorluk yaşadılar (Ö2, G).

Kontrolsüz Ortam

Second Life'taki ortamın kontrolünün güç olduğunu ve bunun bir dezavantaj olduğunu düşünen üç öğrencinin görüşleri şöyledir:

Bilgisayar ortamında her zaman insanların birbirlerini kandırmaları çok kolaydır. Çünkü **kimse kimseyi kontrol edemez. Second Life içinde böyle, bilgisayarın başındasınız ama neler yaptığınızı, neyle ilgilendiğinizi gelip ekranınıza bakmazsa kimse bilemez** (K2, G3).

Sosyal ortamlar bence biraz tehlikeli öğrenciler için dünyada birçok değişik kişi var ve sizinle iletişime çok kolay geçebiliyorlar. Bunları **etkinlik dışındayken öğretmenin ortamı kontrol etmesi bence çok zor** (K5, G3).

...Etkinlik esnasında öğrenciler birbirleriyle özelden konuşabilirler ve bunu öğretmen fark etmeyebilir. **Bu açıdan öğretmenin herkesi kontrol etmesi imkansız** (K7, G3).

İçerik – Öğrenci Etkileşimi

Yetersiz Uygulama Süresi ve Etkinlik Sayısı

Öğrenciler Second Life’ta yapılan etkinliklerin yeterince uzun olmadığını, konuşma konusunda daha yeterli olmaları için daha fazla etkinlik yapılması gerektiğini belirtmişlerdir. Konu ile ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Daha fazla etkinlik yapılsaydı daha iyi olurdu diye düşünüyorum. Son zamanlarda iyice alışmıştım o yüzden son etkinlikte daha rahattım, güzeldi. Tam her şeye alışmışken çalışma bitti, daha uzun sürmeliydi. Bir de doğaçlamaya ağırlık verilse daha güzel olacağını düşünüyorum çünkü artık yapabileceğimizi gördük, başta ‘nasıl yaparız’ falan diyorduk, **iş bu noktaya geldikten sonra devamı gelmeliydi** (K5, G3).

İhtiyacım olduğunda konuşabileceğimi fark ettim çünkü hiç konuşamayacağımı düşünüyordum. Bunun getirdiği bir rahatlık oldu fakat konuşma anlamında pek bir gelişme olmadı çünkü beş hafta kısa bir süre, **bir dönem belki daha uzun bir süre belirli aralıklarla yapılsa bence daha etkili olur...** Çünkü beş hafta konuşmayı geliştirme anlamında yeterli değil. Bende birkaç ay daha devam edebilirdi (K1, G3).

Zaman kısaydı bence bir kere beş haftada ingilizce ilerletecek birşey değil bence yani daha **sürekli olan bir çalışma** olsaydı daha da ilerleyeceğimizi düşünüyorum (K11, G3).

Aslında derslerde bu aralar daha çok katılımda bulunuyorum. Ama yinede tam değil. Bir iki ay daha böyle etkinlikler yaparak çalışsaydık daha iyi olurdu. Bence etkinlikler daha fazla olmalıydı. **Belki her gelişimimizde iki etkinlik olabilirdi, bir hafta içinde farklı etkinlikler yapılabilirdi** (K3, G3).

Uygulamanın uzun tutulması sıkabilir ama beş haftada kısa **bence bir dönem boyu sürmesi güzel olurdu.** Aslında **etkinlik sayısı daha fazla olmalıydı.** Çünkü başarabildiğim etkinlikler, bunu da başarabilmişim yapabildiğim dememi sağlıyor. Etkinlik sayısı arttıkça ve başarılı oldukça çalışma daha faydalı olur (K6, G3).

Bence genel olarak güzeldi. Biraz daha uzun sürseydi daha değişik şeyler yapabilirdik. Ama süremiz içinde bence güzel şeyler yaptık (K9, G3).

Karşılıklı konuşmaya daha çok zaman ayırmak gerekir. Daha uzun süreli olmalı (K7, G3).

Konu ile ilgili bir öğretmenin görüşü ise şöyledir:

Öğrenciler keşke daha fazla vaktimiz olsaydı, keşke **daha çok etkinlik yapsaydık**, zaman sınırimız olmasaydı dediler. Bence de **tam ısınmıştık birbirimize daha fazla zamanımız olsaydı**, daha fazla iletişim içine girseydik. Ama yinede çalışmadan onlarda bizde memnun ayrıldık (Ö2, G).

Bir Süre Sonra Sıkıcı

Öğrenciler yapılan etkinlikler sırasında, çalışma saatlerinin kendilerine uymamasından kaynaklanan sebeplerden dolayı ya da uygulama esnasındaki bazı faaliyetleri sevmedikleri için zaman içinde Second Life ortamından sıkıldıklarını belirtmişlerdir. Konu ile ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Olumsuz olarak çok sıkışık bir hafta geçirdik haliyle bende keşke olmasaydı eve gitseydim falan dedim. Çünkü saat 5'te çıkıp eve gidiyoruz haliyle ben eve gittiğimde 5.30 falan oluyor. Biraz yorgunluk oluyor. Sınavlarıma, derslerime iyi çalışamayabiliyorum. **O yüzden bazen ofladığım oldu. Ama boş bir vaktimde yapsaydık tabi ki sıkılmazdım**, öyle demezdim (K12, G3).

Sanal ortama gereğinden fazla önem verildiğini düşünüyorum bir süre sonra sıkıldım. **Zamanla ilgili sorunlar yaşanıyor, ortamın ayarlanması, düzenlenmesi zaman alıyor.** Hem bazı etkinlikler bana çok saçma geldi örneğin altı şapkalı düşünme tekniği ile yaptığımız etkinlikten sonra diskoya gidilmesi gibi orada çok sıkıldım. **Etkinlikler çok aşırı uzun sürmedi ama uzadığında da sıkılmaya başlıyorum** (K4, G3).

Öğretmenlerin de çalışmanın uygulanma zamanı ve süresi ile ilgili görüşleri şöyledir:

Çocukların sınav zamanına denk geldi, bu motivasyon olarak onları düşürdü tabii ki. Kendi **sınavları olmasına rağmen çalışmamıza katıldılar ve gayet iyi sabrettiler diye düşünüyorum.** Belki sınavlarının olmadığı normal bir dönemde olsaydı ya da **hafta içi yerine hafta sonu olsaydı daha rahat olurdu.** Ertesi gün sınavları olmasına rağmen öğleden sonra dörde, beşe kadar bizimle programdaydılar ve ona rağmen oldukça iyiydi (Ö1, G).

Serbest Zaman Azlığı

Öğrenciler karşı okuldaki arkadaşlarını tanımak için ve onlarla etkinlik dışı konuşmak için yeterli zamanın sağlanmadığını belirtmişlerdir. Konu ile ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

İlk hafta herkesin bir birini tanıma heyecanı vardı, herkes birbirini tanımaya çalışıyordu. En çok ilk hafta tanışma etkinliğinde aramızda konuşma oldu. Sonra

ki haftalarda giderek sadece ‘merhaba’, ‘nasılsın?’ demeye başladık. Son haftalara doğru merhaba bile demedik sanırım. **Etkinliğe yoğunlaştığımız için sohbet etme şansımız pek olmadı...** Herkesle konuştum ama çok değil. Zaten biz oraya etkinliğin başlamasına yakın bir sürede geliyoruz. Ve genel olarak herkes kendi laboratuvar ortamındaki arkadaşlarıyla konuşuyor. Karşı tarafı hiç tanıyamadık bununla getirdiği bir olumsuzluk vardı. **Sadece o an işte yapmamız gerekenleri yaptık karşı tarafla pek tanışma fırsatımız olmadı** (K1, G3).

Bizim yaptığımız çalışmada bence pek sosyalleşme olmadı. Çünkü çok bir iletişim içinde bulunmadık karşı tarafla. **Sürekli kendi çalışmalarımızı sunduk o yüzden çok fazla sosyalleşme olmadı. Çok fazla zamanımız da olmadı aslında...** İşime daha çok odaklandım (K2, G3).

Çoğunlukla karşılıklı konuşmayla etkinlik yapıldığı için sosyalleşme olur. Ama bizim uygulamada zaman kısıtlı olduğu için fazla olmadı... K1 ve K6 ile iletişim kurdum. İlk ben yazdım. **İlk hafta konuştum sonra konuşacak fırsat olmadı çünkü hep yapacağımız bir görev vardı.** (K7, G3).

Etkinlik ağırlıklı olmazsa daha çok kaynaşabiliriz... İlk hafta, tanışma etkinliğinde bir konuşma oldu **sonra ağırlık etkinliklere verince pek konuşma fırsatı olmadı** (K3, G3).

Yani belki konuşabilirdik. Mesela girdiğimiz her etkinlikte bir on beş dakika bir zaman verilseydi konuşulabilirdik (K10, G3).

Ayrı bir çalışma şeklinde tamamen farklı adalardakilerle konuşulsa, o daha farklı olur. Orası tamamen İngilizce, anadili İngilizce, daha yararlı olurdu (K12, G3).

Etkinlik yapıyorduk zaten ortamı kurcalıyordum. İnsanlarla pek ilgilenmedim (K5, G3).

Öğrenci – Öğrenci Etkileşimi

Samimi Olmayan Ortam

Öğrenciler karşıdaki kişiyi önceden tanımadıkları, avatarlarla insanlarla kurdukları gibi direk bir ilişki kuramadıkları için samimi bir ortam oluşmadığını belirtmişlerdir:

Başlangıçta selam verdim ama sonra gerek olmadığını düşündüm... Bilmiyorum bana çok yapmacık geldi. Ama çıkarken hoşçakal dedim. Veda ediyorsun, pat diye çıkılmaz ama ortama pat diye girmekte bir sorun olmaz benim için. **Daha önce karşı taraftakileri görmüş olsaydım selam verirdim** yani ama şu an

tanımadığım için pek gerek duymadım. Kişilere karşı bir saygısızlık değil de özelden selam vermeye gerek duymadım (K10, G3).

Konuşmaya o sistemde gerek duymadım nedense. **Merhaba arkadaşlar nasılsınız demek yapmacık geliyor bana.** Adı üstünde bu bir oyun. Bundan kaynaklanıyor olabilir. Zamanın kısıtlı olması da etkiliydi ama onun dışında çok da konuşma isteği doğmadı içimde. Kişiyi tanımak güzeldir, hoştur, özele inersiniz ama sonuçta, bu bir ortam ve ortamda konuşuyorsunuz. Bence, herkes tanışmalı birbiriyle ya da herkes eşit derece birbirini tanımalı. Fazla özel olmamalı diye düşünüyorum. **Yüz yüze olsaydı mesela biz bunu bir sınıfta yapmış olsaydık herkesle merhabalaşırdım, ayrılırken hoşçakalın derdim.** Hani o ortamdan kaynaklanan bir şey, **avatar ve insan arasındaki farktan kaynaklanan bir şey belki de** (K12, G3).

Hiç diyalog kurmadım. Onlarda benimle kurmadı. Genelden yazdıkları zamanda başkaları nasılsa cevap verir diye düşündüm herhalde bilmiyorum. Sınıfta olsa konuşurdum. **‘Nasılsa birileri cevap verir, ben söylemesem de olur’ diye düşündüm** (K4, G3).

... Ya işte gerçek gibi gelmiyor. Tamam, sesleri geliyor ama böyle bir topluluk gibi değil. Yani hani gerçekten gitmiyorlar gibi yüzlerini göremediğimden galiba (K5, G3).

Ortak Paydanın Azlığı

Öğrencilerin bazıları karşı okuldaki yeni tanıştıkları arkadaşlarını daha önceden tanımadıkları, beraber yüz yüze zaman geçirmedikleri için yeni tanıştıkları bu kişilerle konuşacak ortak paydalarının az olduğunu belirtmişlerdir. Konu ile ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Mesela en başta tanışsaydık sonra projeye başlasaydık belki daha iyi iletişim kurar çok daha iyi konuşabilirdik. Tanımadığımız insanlarla konuşmak insana biraz endişe veriyor, tuhaf geliyor, o yüzden çok fazla konuşamadık... Konuşmalarımız bir noktadan sonra tıkanıyordu. **Çünkü tanımadığınız kişilerle çok fazla bir şey paylaşamıyorsunuz.** Günlük rutin soruları sorup sonra tıkanıyorduk, çok fazla bir iletişim olmadı (K6, G3).

Laboratuardaki arkadaşlarımla arkadaşlığım kalıcı ama karşı tarafla kalıcı değil. Bizim okuldaki K7'yi gördüm yemekhanede. Selamlaştık hatta aynı masada oturduk Second Life hakkında konuştuk. En azından merhabalaşma oldu. Ama karşı tarafı kendime yakın bulmuyorum. **Ben o insanı tanımamışım, daha oturup konuşmamışım nasıl yakın bulabilirim** ya da arkadaşlığımızın gelişeceğini düşünüyem ki. Ama oturup konuştuktan sonra neden olmasın (K12, G3).

Başlangıç olarak konuşuyoruz ama yakın olmamız mümkün değil yani. Tanımak için çokta çabalamadık açıkçası. **Daha çok kendi arkadaşlarımızla görüştük,**

ortak konular daha çok olduğu için belki de, karşı tarafla pek konuşma şansımız olmadı (K1, G3).

Bu görüşlerin dışında, karşı okuldan yeni tanıdığı arkadaşlarıyla daha fazla şey paylaşacağını düşünen öğrencilerde vardır. Konu ile ilgili bir öğrencinin görüşü şöyledir:

Tanımadığım için daha rahat oldum. Sonuçta **tanımadığım için konuşacağımız paylaşacağımız daha çok şey var**. Tanışmış olsaydım benim için sorun olurdu (K11, G3).

Dönüt Alamamak

Öğrenciler Second Life ortamından kaynaklanan sebeplerden dolayı ortaya çıkan iletişim kopukluklarından dolayı, arkadaşlarıyla girdikleri diyaloglardan istedikleri dönütleri alamadıklarını belirtmişlerdir. Konu ile ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Girdiğimde merhaba çıkarken de hoşçakalın gibi şeyler diyordum ama biraz askıda kalıyor Second Life yapılan selamlaşmalar. Bunun sebebi iletişim kopukluğu olabilir, o an ağla ilgili bir sorun oluyor ya da o an **karşı taraf başka bir şeyle uğraşıyorsa siz merhaba dediğinizde havada kalabiliyor**. İki kişi üç kişi cevap veriyor. Mesela nasılsın dediğinde; ne dedin, kime dedin, bana mı dedin gibi bir karışıklık oluyor (K6, G3).

İlk başlarda hep ben konuşmayı başlattım. Sonraları onalar da konuştu ama ilk başlarda hep benim konuşmam hoşuma gitmedi. Sürekli benim konuşuyor olmam sıkıttı beni (K9, G3).

Başlangıçta konuştum ama daha sonraları konuşmadım. Çünkü ilk ben yazmıştım, onlardan da bana yazmalarını bekledim. **Onlar yazmayınca ben de konuşmayı kestim** sadece etkinliklerde konuştum (K10, G3).

Pek çok kişiye ‘merhaba’, ‘nasılsın?’ gibi yazılar gönderiyoruz. **Kimisi dönüyor, kimisi dönmüyor**. Biraz da bana dönmelerine göre ben şans verdim kişilere (K12, G3).

Aslında bir kişiye yazdım cevap gelmedi bir daha denemedim bende (K5, G3).

Ortamın hazırlanmasını beklerken, bizim grupta mesela hazır olduğumuzu söylemiyorduk cevap vermiyorduk. **Öğretmenlerimiz herkes sesi duyabiliyor mu diye soruyordu fakat nasılsa biri cevap verir diye kimse üstüne alınmıyordu** (K3, G3).

Öğretmen – Öğrenci Etkileşimi

Yüz yüze Olmamak

Öğretmenler ve öğrenciler yüz yüze iletişim içinde olmadıkları için bir birlerini tanımakta, duygularını düşüncelerini anlamakta zorluk çektiklerini belirtmişlerdir. Konuyla ilgili öğrenci ve öğretmen görüşleri şöyledir:

Second Life’ta karşı okuldaki öğretmenin yüzünü hiç görmedim. Bu da çekingenlik yaratıyor. Mesela sınıftaki öğretmenle konuştuğunda bir yerde **zorlandın mı hemen sorabiliyordum, karşımda olduğu için. Ama burada pek sormadım** (K12, G3).

Yüz yüze öğrencilerle ilgilenme o etkileşim, o iletişim farklı. Diğer türlü duygular eksik kalıyor. Sonuçta duygular çok önemli, samimiyet çocukla aradaki yakınlık çok önemli. **Mesela çocuğun söyleyemediği bir şey var ama onu gözünden anlayabiliyor.** Özellikle ilköğretim öğrencilerinde bu çok önemli lisede de önemli tabi ki. Geleneksel eğitimin yerini tutamaz ama onu desteklemek için böyle etkinlikler zorunlu olmalıdır. Geleneksel eğitim tamamıyla yetersiz o yüzden bu tarz ortamlarla desteklenmeli (Ö2, G).

Diğer okuldaki öğrencileri hiç tanımadım. Hiç yüz yüze gelmediğimden dolayı onlarla iletişimimiz daha azdı. **Yüz yüze etkileşime girmek tanımak kesinlikle faydalı. Ama çok sorun yaşamadık.** Zamanla diğer öğrencilerinde seslerini tanımaya başlamıştım (Ö1, G).

Birbirini Tanımamak

Öğretmen öğrencisini, öğrencide öğretmenini daha önceden tanımadığı için etkinlikler esnasında öğretmen ve öğrencilerin birbirlerini tanımaları zaman almıştır. Konuyla ilgili öğrenci ve öğretmen görüşleri şöyledir:

Tanımadığınız birine çok da soru soramıyorsunuz. Arkadaşlarımı tanıdığım için **aynı seviyede olduğumuz için birbirimizi bildiğimiz için arkadaşlarıma sormayı tercih ettim** (K1, G3).

... Öğretmene soru sormamanın sebebi büyük ihtimalle tanımadığım için çekinmemdi. **Sınıftaki öğretmenim ortamda olsa daha rahat olurdum.** Çünkü tanıdığım biri. Ama biririnci uygulamadan sonra daha rahat oldum. Çünkü artık Ö2 öğretmene alıştım (K2, G3).

Bu uygulamayı tanıdığım öğrencilerle yapmak daha kolay olurdu. Çünkü öğrencilerin dertlerini biliyorum, yüzlerini biliyorum. Öğrencileri tanıyana kadar zorladım. Görevlerini gerçekleştirirken, ilk başlarda hangi öğrenci hangisiydi, şimdi kiminle konuşuyorum diye düşünüyordum. Eğer tanıdığım öğrenci olsaydı hem benim için hem onlar için daha rahat olurdu. ama öğrencilerimi tanıdıktan sonra çok zorlanmadım (Ö1, G).

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Dil öğretiminin tarihine bakıldığı zaman, 19. yüzyılın başına kadar dil öğretiminde teknolojinin çok önemli bir rolü olmamıştır. Bu yüzyılın sonundan itibaren ise, yeni teknolojiler dil eğitimi yöntemlerini destekleyen en etkili yol olarak kabul edilmeye başlanmıştır (Davies, 2005). Dil eğitiminde tarihsel sıraya göre; fonograf, radyo, sinema projektörü, gramofon, kaset çalar, televizyon, video kaset oynatıcı, bilgisayar ve en son olarak da internet gibi teknolojiler kullanılmıştır. Son yıllarda, çoklu medya özellikli bilgisayarlar ve hızlı erişimi sağlayan internet ile aynı zamanda her yerde bulunmak ve bilgiye ulaşmak mümkün olmuştur. Günümüz teknolojileri; ses, görüntü, animasyon, sanal gerçeklik, hızlı iletişim ile dikkat çekme, ilgi uyandırma, memnuniyet artırma, bilinmeyeni keşfetme gibi motivasyonun temel unsurlarını öğretim materyalleri ile birleştirmektedirler (Guo, 2010).

Ülkemizde ilköğretim 4. sınıftan itibaren yabancı dil eğitimi verilmektedir. Yabancı dil eğitimi için büyük maddi harcamalar yapılmakta, emek ve zaman sarf edilmektedir. Ancak istenilen başarı yakalanamamaktadır (Ateş Özdemir, 2006). İngilizce iletişim kurarken, karşısındakini anlayabilme ve kendini karşı tarafa ifade edebilme becerileri bireyin temel amacıdır. Eğer birey bu iki beceriyi istediği şekilde gerçekleştiremezse İngilizce'yi kullanarak iletişime girmekten ve yabancılarla konuşmaktan kaçınır (Gilbert, 2001). Ülkemizde yabancı dil öğrenmek isteyen bireylerin, bu öğrenme ihtiyaçlarını gidermek üzere karşılarına çıkan temel imkan İngilizce kursları ya da zorunlu eğitimdeki İngilizce dersleridir. Bunlar dışında bireyler günlük hayatlarında İngilizce konuşarak yabancılarla etkileşimde bulunma ve bu sayede kazanılan dil becerisi ile iletişim amaçlı ihtiyaçlarını giderebilecek bir öğretim ortamına sahip değildirler (Şimşek, 2009). Sınıf ortamının elverişsiz olması, öğrenci sayısının fazlalığı, yetersiz ders saati, seçilen öğretimsel yöntemler gibi birçok etken yabancı dille öğretim yapılan sınıflarda

öğrencinin aktif olarak dili yaşayamamasına ve konuşamamasına sebep olmaktadır (Çelebi, 2006; Mills, 2009; Mayrath, Traphagan, Heikes & Trivedi, 2011).

Yabancı dili anlama ve konuşabilme ile ilgili eksiklikleri giderebilmek için yabancı dil öğretim ortamlarında kullanılacak olan bilgi ve iletişim teknolojilerinin sahip olduğu yüksek potansiyel dikkati çekmektedir (Guedes, 2009). Alanyazında, Yabancı dil eğitiminde, bilgi teknolojileri kullanımının öğrencilerin yabancı dil öğrenimine yönelik tutumlarını arttırdığı belirtilmektedir (Ateş, Altunay & Altun, 2006; Mills, 2009; Tunçok, 2010). Bir eğitim planına adapte edildiği takdirde internet teknolojisi, öğrenme olanaklarını daha önce hiç mümkün olmamış bir şekilde artırır (Sarı, 2006). Öğrenciler, internet temelli, çok kullanıcıli etkileşimli ortamlar aracılığıyla, diğer kent ve ülkelerdeki öğrencilerle iletişim kurarak kendileri için büyük fayda sağlayıp dil pratiği yapabilirler (Davies, 2005; Tang, 2010).

Yürütülen bu tez çalışmasında öğrencilerin yabancı dilde konuşulana anlama ve konuşabilme becerileri üzerine odaklanılmıştır. Bu becerileri geliştirebilmek amacıyla dünya üzerinde büyük bir kullanıcı ağına ve popülerliğe sahip Second Life çok kullanıcıli sanal ortamı kullanılmıştır. Bu çalışmada Second Life ortamında inovasyon etkinliği ile sunum yapma, altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma ve rol oynama yöntemi ile diyalog kurma olmak üzere üç farklı etkinlik yapılmıştır. Neticede bu bölümde, gerçekleştirilen etkinlikler sonucunda, Second Life ortamında ortaya çıkan öğretmen, öğrenci ve sosyal ortam rolleri değerlendirilmektedir.

5.1. Second Life Ortamında İnovasyon Etkinliği ile Sunum Yapma

İnovasyon, Latince bir sözcük olan “innovatus”tan türemiştir. “Toplumsal, kültürel ve idari ortamda yeni yöntemlerin kullanılmaya başlanması” anlamındadır. Türkçe’de “yenilik”, “yenileme” gibi sözcüklerle karşılanmaya çalışılsa da, anlamı tek bir sözcükle ifade edilemeyecek kadar geniştir. Diğer yandan “yenilik” ve “yenileme”, “inovasyon” sözcüğü ile ifade edilmeye çalışılan kavramın dışında da çağrışımlara yol açmaktadır. Bu nedenle, “inovasyon” teknik bir sözcük olarak kabul edilmelidir (Tutar, Kocabay & Arıç, 2007). İnovasyon, ticari faaliyet sağlamak için insanların yararına olacak, işini kolaylaştıracak yeni bir fikir geliştirmek ve uygulamaktır (Ünlükaplan, 2009; Sawyer, 2012). Yürütülen bu çalışmada ise, inovasyonun ticari boyutu değil sadece yenilik oluşturma boyutu ele alınmıştır. Öğrencilerden, hayal kurarak yeni bir ürün oluşturmaları istenmiştir. İnovasyon etkinliği kişilerin

hayal güçlerini geliştirmekte, olaylara başka açılardan da bakabilmelerini sağlamakta ve teknolojiye yenilikler getirmektedir (Göker, 2000; Ecevit Satı & Işık, 2011). Benzer şekilde, bu çalışmada da Second Life ortamında yabancı dil eğitiminde kullanılan inovasyon ile sunum yapma etkinliğinin öğrencilerin hayal gücünü geliştirdiği ve özgün çalışmalar ortaya çıkartmalarını sağladığı ortaya çıkmıştır (Şekil 25). Bir etkinliğin öğrenciyi ne kadar aktif kıldığı önemlidir fakat etkinlik öncesinde de öğrenciyi aktif çalışma atmosferine sokabilmesi, düşünmesini ve araştırmasını sağlayabilmesi de çok önemlidir. İnovasyon ile sunum yapma etkinliğinde, öğrenciler özellikle etkinlik öncesinde hazırlayacakları buluşa ve yapacakları sunuma hazırlanmak için yoğun zaman harcamışlardır. Yapılan üç etkinlik arasında etkinlik öncesinde en zorlu hazırlanma gerektiren aktivite inovasyon ile sunum yapma etkinliğidir. Öğrencinin etkinliğe hazırlanma görevi olduğu gibi, öğretmenin de etkinliği hazırlama görevi vardır (Şekil 25). Öğretmen etkinlikten bir hafta önce öğrencilere inovasyon tekniğinin kullanımıyla ilgili bir sunum yapmış, öğrencilerden istediği ürünler hakkında ve etkinlikle ilgili bilgiler vermiştir. Öğretmenin istenilen etkinliği doğru bir şekilde öğrencilere aktarması çok önemlidir. Öğrencilerin çoğu yanlış ya da eksik anlamalardan dolayı verilen proje görevlerini doğru bir şekilde tamamlayamamaktadırlar. Bu durum göz önüne alınarak, öğretmen örnek çalışmalar göstererek öğrencilerin ilk defa duydukları inovasyon etkinliğini daha iyi anlamalarını sağlamıştır ve böylece öğrenciler çalışmalarını istenildiği gibi yapmışlardır.

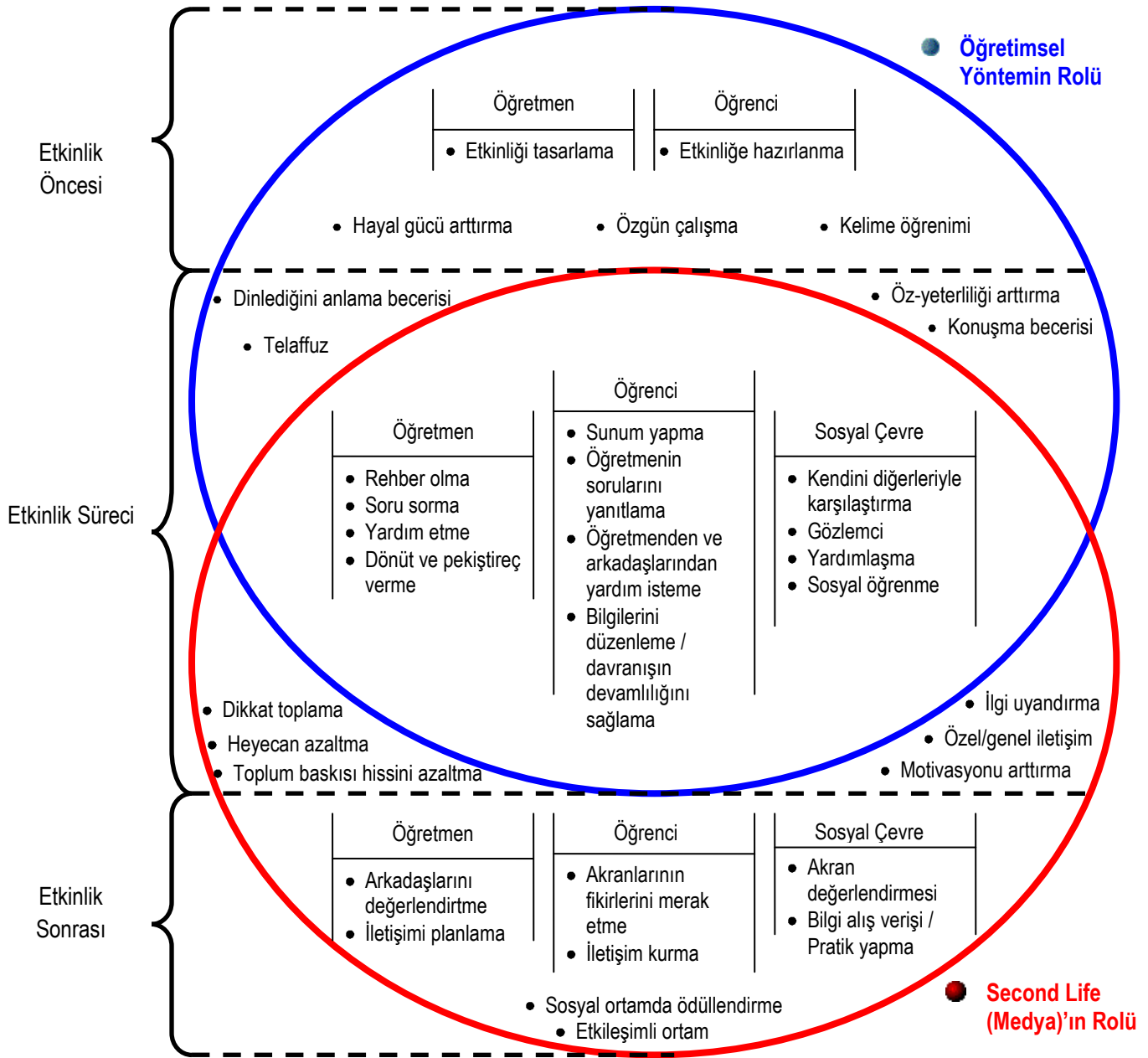
Sunum yapma öğrencinin bilgiye ulaşip, bilgileri organize edip sunmasını sağlaması açısından eskiden beri süre gelen günümüzde de yapılandırmacı eğitim sistemi içerisinde kullanılan bir yöntemdir. Sunum yapma üst düzey zihinsel becerilerini ifade etme yollarından biridir (Erman Aslanoğlu & Kutlu, 2003). Ayrıca, öğrencilerin sosyal yeteneklerini ortaya çıkaran yöntemlerden birisidir (Ekici, 2003). Sunum yapmak için farklı teknolojik araçlar ve sunum programları günümüz öğretim ortamlarında kullanılmaktadır. PowerPoint gibi sunum hazırlamak için kullanılan programlar görsel algıya hitap ettiği için büyük yarar sağlamaktadır (Douglas & Johnson, 2011) . Fakat bu yöntemlerle sunum hazırlarken öğrenciler farklı kaynaklardan yaptıkları araştırmalarını kendi düşüncelerini derleyip sunum programına yazmaktansa ilk buldukları elektronik kaynaktan konuyla ilgili bölümleri kopyala-yapıştır yaparak, içeriği doğru düzgün okumadan sunularını hazırlama yoluna gitmektedirler (Aldağ & Gürpınar, 2007; Atik Çatak & Tekinarslan, 2008; Akdağ & Tok, 2008; Knight, 2012). Ancak bu araştırmada, öğrenciler kendi cümleleriyle anahtar kelimeler oluşturmuşlar ve her birisi bir inovasyon yani yeni bir araç tasarlayarak bir kağıda çizmişlerdir. Bu inovasyon tarayıcı yardımıyla dijital ortama

geçirilerek Second Life ortamına aktarılmıştır. Sunum esnasında öğrenciler kendi cümleleriyle tasarladıkları aracı anlatmışlardır. Böylece herhangi bir yerden aldıkları bir metni ezberleyip gelmemişler, kendi cümlelerini kurma ve düşüncelerini bir topluluk önünde ifade etme şansı elde etmişlerdir. Second Life ortamında yapılan inovasyon ile sunum yapma etkinliği sayesinde öğrenciler, kendilerini özgür hissedebilecekleri bir ortamda özgün bir çalışma ortaya koymuş ve İngilizce sunum yaparak dil becerilerini geliştirmişlerdir. İngilizce eğitiminde, öğrencilerin kendi düşüncelerini ifade edebilmesi ve yeni kelimeler öğrenip bunları cümle içinde kullanarak pekiştirebilmesi açısından, sunum yapma önemli bir tekniktir (White, 2003; Waxman, Lidz, Braun & Lavin, 2009; Scott & Fisher, 2012). Bu çalışmada da öğrenciler, sunumlarına hazırlanırken birçok kelime öğrenmişlerdir. Ayrıca öğrenciler, arkadaşlarının sunumlarını dinlerken, dinleme becerileri de gelişmiştir. İngilizce konuşma deneyimi yaşadıkdan ve başarılı bir performans sergiledikten sonra öğrencilerin yabancı dil konuşma öz-yeterlilik algıları olumlu yönde gelişmiştir (Şekil 25). Benzer şekilde, mevcut alan yazında öğrencilerin yabancı dilde konuşma ve dinleme deneyimi yaşamalarının öğrencilerde öz-yeterlilik algısını artıracığı belirtilmektedir (Özcan, 2009, Kilimci, 2010; Aksoy, 2006; Sarı, 2006; Rahimi & Abedini, 2009; Mills, 2009).

Sosyal yapılandırmacı öğrenme yaklaşımının e-öğrenme ortamlarına uygulanmasında öğrencinin aktif, öğretmenin ise rehber konumunda olduğu öğrenme ortamlarının tasarlanması gerektiği belirtilmektedir (Koohang, Riley & Smith, 2009; Neo & Neo, 2009; Westmoreland Bowers, 2010). Bu çalışmada, etkinlik sırasında öğretmenler, öğrencileri yönlendirmişler sunumlarından sonra sordukları sorularla onların dinleme becerilerini değerlendirmişler, dönüt ve pekiştirme vererek İngilizce konuşabilme becerilerinin gelişmesini sağlayan bir rol üstlenmişlerdir. Öğrencilerin öğretmen tarafından sorulan soruları cevaplarken ve sunum esnasında yaptıkları yanlışlar İngilizce öğretmenleri tarafından düzeltilmiş ve yaptıkları her doğru davranış sözlü pekiştirmeyle ödüllendirilmiştir. Bu çalışmada, öğretmenler tarafından verilen dönüt ve pekiştirme, öğrencilerin yanlışlarını düzeltmelerine, kendi potansiyellerini fark etmelerine, kendilerini değerli hissetmelerine ve doğru davranışı kazanmalarına yardımcı olmuştur (Şekil 25). Birçok araştırmacı tarafından da, dönüt ve pekiştirecin öğrencilerin kendilerini daha ileriye götürmelerini sağlayan bir uyarıcı olduğu ve tam öğrenmeyi sağlayan etkenlerden biri olduğu ortaya konulmuştur (Bloom;1976; Senemoğlu, 1998; Alacapınar, 2006; Sönmez, 2011). Neticede bu sonuç, Second Life ortamındaki inovasyon ile sunum yapma etkinliğinde öğretmen tarafından bu tür desteklerin sağlanmasının önemli olduğunu göstermiştir.

Sunumlar tamamlandıktan sonra öğrenciler birbirlerini değerlendirmiştir. Her öğrenci en beğendiği sunumu öğretmenine bildirmiştir. Böylece arkadaşlarının gözünde en iyi sunumu yapan öğrenci belirlenmiştir. Öğrenciler tarafından üretilen bir çalışmanın değerlendirilmesinde, öğretmenin değerlendirmesinin yanı sıra akran değerlendirmesi ve öz-değerlendirme birçok araştırmacı tarafından önerilmektedir (Aldağ & Gürpınar, 2007; Chen, 2010; Poon, 2011; Kaufman & Schunn, 2011). Araştırma bulgularına göre, Second Life’ta inovasyon ile sunum etkinliğinde yürütülen akran değerlendirmesi öğrencilerin birbirlerinin potansiyelini görmesini, kendisini diğerleriyle karşılaştırıp üstünlüklerini ve eksikliklerini fark etmesini sağlamıştır. Ayrıca, yapılan akran değerlendirmesi; öğrencilerin, düşüncelerini ifade etmelerini, eleştirel düşüncelerini ve öğrenme sürecine dahil olmalarını sağlamıştır. Benzer çalışmalarda da araştırmacılar tarafından, akran değerlendirmesinin öğrencilerin, öğrenme sürecine katılımını yükselttiği, bağımsız düşünme ve düşüncelerini iletme kararlılığını arttırdığı belirtilmektedir (Ellis, 2001; Brutus & Donia, 2010; Peterson & Peterson, 2011). Akran değerlendirmesi ile birinciliği kazanan öğrencilere (puanları eşit olduğu için birinciliği kazanan iki öğrenci vardır), sanal ortamda at binme ödülü verilmiştir. Bu esnada diğer öğrencilerde kazanan arkadaşlarını tebrik etmişler ve birbirleriyle diyalog kurma imkanına sahip olmuşlardır. Yani Second Life ortamının özellikleri kullanılarak ‘etkileşimli ortam’ tasarlanmış ve ‘sosyal ortamda ödüllendirme’ yapılmıştır. Sanal ortamda verilen bu ödül, öğrenciler üzerinde başarılarının takdir edilmesi hissini uyandırmıştır. Diğer öğrencilere ait olmayan sadece onlarda bulunan herhangi bir nesne öğrencilerin kendilerini özel ve başarılı hissetmesini, motivasyonlarının artmasını sağlamıştır. Böylece ödülü kazanan öğrencilerin derse ve ortama ilgileri artmıştır. Benzer sonuçlar, oyun tabanlı sanal ortam kullanıcıları üzerine çalışan araştırmacılar tarafından da bulunmuştur (Coller & Scott 2009; Hirumi, Appelman, Rieber, & Eck, 2010; Chen, Wu & Chen, 2011). Second Life ortamı bir oyun ortamı değildir. Fakat bu çalışma, öğrencilerin motivasyonunu sağlamak için üç boyutlu sanal ortamın potansiyelinden yararlanılarak; öğrencilere, avatarlarının kişisel olarak sahip olabileceği objeler (kıyafet, araç, oyuncak, hayvan vb.) verilerek bir ödüllendirme sistemi yaratılıp, öğrencilerin motivasyonlarının ve başarılarının arttırılabileceğini göstermiştir. Öğrenciler sunum yaparken Vygotsky’nin ‘Dil ve Düşünce’ isimli kitabında bahsettiği ‘akrandan öğrenmenin’ bir boyutunun Second Life ortamında yaşamışlardır. Bu sanal ortam içerisinde öğrenciler kendilerini, akranları ile karşılaştırma ve geliştirme olanağına sahip olmuşlardır. Fakat öğrenciler birbirleriyle karşılıklı bir etkileşime veya iş

birliğine giremedikleri için Vygotsky'nin sözünü ettiği gibi 'akrandan öğrenmenin' tüm boyutlarının Second Life ortamında inovasyon etkinliği kapsamında gerçekleştiği söylenemez.



Şekil 25

İnovasyon etkinliğiyle sunum yapma ile ilgili şema.

5.2. Second Life Ortamında Altı Şapkalı Düşünme Tekniği ile Tartışma Yapma

Düşünmenin öğretilmesi konusunda çalışmalar yapan Edward De Bono'nun 1980'lerin başında ortaya koyduğu "Altı Şapkalı Düşünme Tekniği" derslerde düşünmenin geliştirilmesinde kullanılabilecek bir tekniktir (Ayaz Can, 2005). Bu teknik, insanların belli bir kalıpta düşüncelerini, olaylara tek yönlü bakmalarını önlemektedir (Paterson, 2006). Kolayca uygulanabildiği için öğretilmesi kolay ve eğlencelidir (Karadağ, Sarıtaş & Erginer, 2009). Düşünme faaliyetlerinde ego olgusunun baskın olmasını önlediği ve bağımsız düşünmeyi sağladığı için öğrenciler, ortaya konulan konuyu her yönüyle inceleme fırsatı bulurlar yani yaratıcı düşünmeye kılavuzluk eder (Smith & Cook, 2012; Güler, 2010). Bu çalışmada da kullanılan altı şapkalı düşünme tekniği sayesinde, öğrenciler kendilerine verilen şapka türüne göre aktif olarak düşünme süreci yaşamışlar ve bir düşünceyi savunmak için güçlü kanıtlar elde etmenin yollarını araştırmışlardır. Yani bu çalışma sayesinde öğrenciler düşüncelerini yabancı dilde üretmiş ve savunmuşlardır (Şekil 26).

Alanyazın, altı şapkalı düşünme tekniğinin kalabalık sınıflarda uygulanmasının karışıklığa neden olacağını ve öğrenme hızını düşürebileceğini söylemektedir (Ayaz Can, 2005). Bu sebepten dolayı öğretmenlerin büyük bir kısmı bu tekniği sınıf ortamında kullanmayı tercih etmemektedirler (İzci, 2008). Ancak, bu çalışmada öğrenciler, Second Life ortamında sınıf ortamına göre daha hızlı organize olabildikleri için verilen komutlara daha iyi uyduklarını söylemişlerdir. Second Life ortamında bu tekniğin uygulanmasının sınıf ortamına göre daha kolay olduğu ortaya çıkmıştır. Her öğrenci kendi kişisel bilgisayarının başında olduğu için diğer arkadaşlarıyla ders dışı konuşma eyleminde bulunması daha zordur ve sınıf ortamındaki dikkati dağıtan etkenler Second Life ortamında daha az mevcuttur (Zhang, 2010). Çalışmada bulunan İngilizce öğretmenleri de öğrencilerin sınıf ortamına göre, Second Life ortamında daha hızlı istenileni yaptıklarını ve düzene girdiklerini belirtmişlerdir (Şekil 26). Benzer şekilde, alanyazında da Second Life ortamında verilen komutlara öğrencilerin daha çabuk uyduğu ve Second Life ortamının düzeni sağlayıcı bir özelliği olduğu belirtilmektedir (Wood, Solomon, & Englis, 2005; Bowers, Ragas & Neely, 2009; Cheong, 2010).

Alanyazın, görsel olarak Second Life ortamının sunduğu üç boyutlu gerçekçi tasarımın öğrencilerin dikkatini çektiğini, ilgi uyandırdığını ve onların motivasyonlarını arttırdığını söylemektedir (Sanchez, 2007). Benzer şekilde, bu çalışmada da öğrenciler altı şapkalı düşünme tekniğinin uygulaması için hazırlanan ortamı çok beğenmişler ve kendilerini gerçekten o ortamın

içinde tartışıyormuş gibi hissetmişlerdir. Bu olumlu sonuçlarda onların performanslarına olumlu olarak yansımıştır.

Mevcut yazında bulunan altı şapkalı düşünme tekniği ile ilgili “sınıf içerisinde organizasyonun sağlanamaması” dışında diğer bir sınırlılık ise, öğrencilerin şapkaların oluşturduğu rolleri iyi benimseyememeleri ve şapkanın gerektirdiği düşünme sistemini yansıtamamalarıdır (Ayaz Can, 2005; Ruark, 2012). Bu çalışmada ise, öğretmenlerin öğrencilere uygulamadan bir hafta önce konuyla ilgili sunum yapmaları, örnek uygulamalar göstermeleri ve anlatılanları unutmamaları için onlara konu ile ilgili doküman sunmaları bu sınırlılığın yaşanmasını engellemiştir. (Şekil 26).

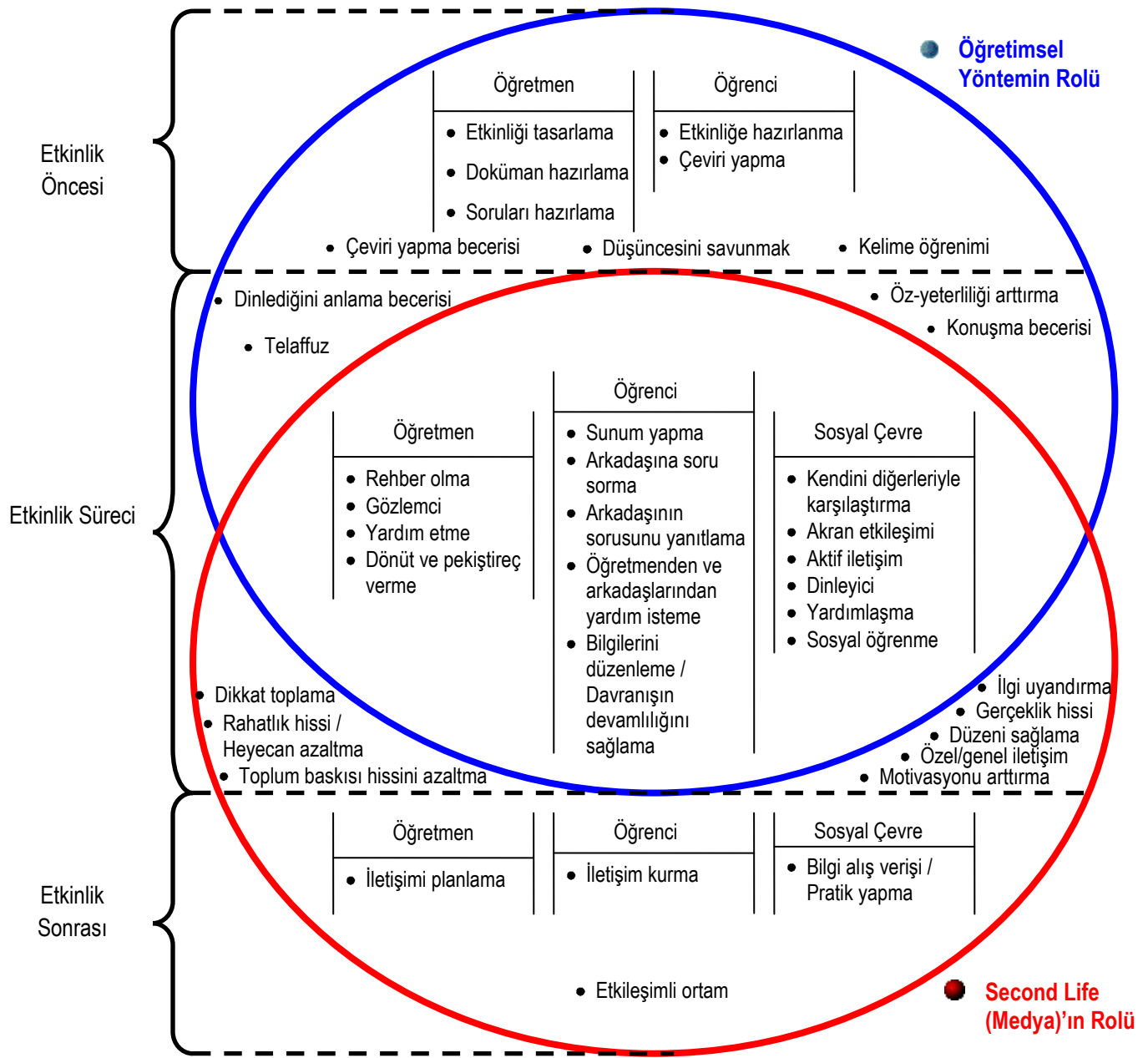
Altı şapkalı düşünme tekniği ile yapılan etkinliklerde öğrencilerin tekniği doğru bir şekilde uygulayabilmeleri için öğretmenin iyi bir rehber olması gerekmektedir (Altıkulaç & Akhan, 2010; Gandhi & Chauhan, 2012). Bu çalışmada, etkinlik sırasında öğretmenin rolü incelendiğinde şapkaların düşünme şekillerini öğrencilere iyi bir şekilde anlatma, sunumlar yapılırken konuşma sırasını belirleme ve öğrencilerin birbirlerine soru sormalarını sağlama gibi öğretmenin rehber olduğu farklı roller ortaya çıkmıştır. Bunun dışında öğretmen, ortamda gözlemci konumunda bulunarak gerekli durumlarda öğrencilere yardım etmiş, öğrencilerin sunumlarında ya da soruları cevaplamalarında bir hata varsa dönüt vererek yanlışlarını düzeltmelerini sağlamıştır. Sunumdan ve sorulara verilen doğru cevaplardan sonra öğretmenler, öğrencilerine sözlü pekiştireçler vermişler böylece öğrencilerin etkinliğe karşı ilgisi artmış, davranış devamlılığı sağlanmıştır (Şekil 26). Öğretmenin bu rolleri Second Life ortamında yürütülen etkinliğin düzgün bir şekilde ilerlemesini sağlamıştır. Yapılan araştırmalarda, pekiştireç vermenin; davranış kazandırmada ve motivasyonu arttırmada büyük bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir (Aldağ & Sezgin, 2003; Reinkensmeyera, Guigond & Maier, 2012).

Second Life ortamında altı şapkalı düşünme tekniğinin uygulanmasından önce öğrenciler, birbirlerine soracakları soruları, etkinliğe başlamadan önce İngilizce’ye çevirmişlerdir. Çeviri yapma, dil öğreniminde kullanılan önemli bir bilişsel stratejidir (Ünal, Onursal Ayırır & Arıoğlu, 2011). Çeviri dersleri okuduğunu anlayanın yanı sıra kendini anlatma becerilerinin gelişmesi açısından da önemlidir (Yurtcan, 2003). Bu şekilde altı şapkalı düşünme tekniği öğrencilerin çeviri becerilerini de harekete geçirmiştir.

Bu çalışmada öğrenciler arasında etkileşim, öğrencilerin birbirlerine soru sorma etkinliği ile sağlanmıştır (Şekil 26). Araştırmacılar sanal ortamda öğrenci-öğrenci etkileşiminin sağlanmasının sosyal öğrenmenin oluşması açısından çok önemli olduğunu belirtmektedirler (Beldarrain, 2006; Kongmee, Strachan, Montgomery & Pickard, 2011). Yapılan çalışmada öğrencilerin birbirlerine konuyla ilgili İngilizce soru sormaları, dinleme ve konuşma deneyimi yaşamaları ve paylaşımlarının daha fazla olması öğrenci-öğrenci etkileşimini arttırarak sosyal öğrenmeyi sağlamıştır. Bir önceki etkinlik olan inovasyon ile sunum yapma etkinliğinde ise böyle bir öğrenci-öğrenci etkileşimi olmadığı için Vygotsky'nin sözünü ettiği sosyal öğrenme boyutu tam gerçekleşmemiştir.

Etkinlik sonunda Second Life ortamında oluşturulabilen sosyal tesislerden biri olan disko ortamına gidilmiştir. Disko ortamı sadece öğrenciler için tasarlanmış ve DJ'in çaldığı şarkılarla öğrenciler avaturlarıyla dans etmişlerdir. Bu gibi sosyal ortamlar, Second Life ortamında çok rağbet görmekte, insanlar bu tür ortamlarda sosyal iletişime girebilecek fırsatlar bulmaktadırlar (Friedman, Steed & Slater, 2007; Webber & Nahl, 2011). Yapılan çalışmada da disko ortamı bazı öğrenciler tarafından çok sevilmiş, arkadaşlarıyla konuşup, sevinçlerini paylaşmışlardır, bazılarına ise gereksiz gelmiş daha geri planda durmuşlardır. Yapılan bu etkinlik ile öğrencilere serbest bir ortamda arkadaşlarıyla İngilizce konuşma deneyimi yaşama şansı verilmiştir. Bu serbest zamanı, değerlendirebilen öğrenciler için hem eğlenceli hem de yararlı bir etkinlik olmuştur.

Second Life ortamında yapılan altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliği, yüz yüze eğitimden farklı olarak öğrencilere kendilerini daha özgür hissedecekleri bir ortam sunmuş ve öğrencilere yabancı dilde konuşarak düşüncelerini ifade etme, kendilerine sorulan sorulara cevap verme deneyimi yaşatmıştır. Ders içi etkinlikler ve müfredat göz önüne alındığında aynı etkinliği yapmak için zaman harcamak, sınıf ortamını tasarlamak ve kontrol etmek daha zordur. Mevcut yazında da araştırmacılar, benzer sebeplerden dolayı bu tür etkinlikleri Second Life ortamında yapmayı tercih etmektedirler (Lemon & Kelly, 2009; Bell, 2009; Salmon, 2009; Gregory & Masters, 2010).



Şekil 26

Altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma ile ilgili şema.

5.3. Second Life Ortamında Rol Oynama Yöntemi ile Diyalog Kurma

Rol oynama, öğrencilerin hayali karakterler üstlenmeleri ve bu karakterlerin davranacağı gibi konuşup davranmalarıdır (Vasileiou & Paraskeva, 2010). Rol oynama eğitimde, edebiyat, tarih, bilim ya da karmaşık toplumsal sorunların öğretimi için kullanılan bir yöntemdir (Kozma, Belle, & Williams, 2000). Rol oynama yöntemi öğrencilere; yaratıcılığı geliştirme, eleştirel düşünme, sosyal gelişim, başkalarıyla işbirliği içerisinde çalışma, iletişim becerilerini geliştirme, ahlak değerlerini geliştirme, kendini tanıma, kültürel geçmişi tanıma, başkalarının değerlerine saygı gösterme ve problem çözme gibi birçok beceriyi kazandırmaktadır (Cömertpay, 2006). Bu çalışmada rol oynama yöntemi kullanılarak, öğrencilere İngilizce diyalog kurma ve doğaçlama konuşma deneyimi yaşatılmıştır. Rol oynama yönteminin, yabancı dil eğitiminde kullanımına dair birçok örnek alanyazında mevcuttur (Guedes, 2009; Grant & Mistry 2010; DiNapoli, 2009; Lim, Jee, Youn,& Lee, 2012). Fakat eğitim kurumlarındaki yabancı dil öğretiminde, dil bilgisi kurallarının öğretilmesinin, konuşma becerisi edinmekten daha önemli görünmesi, sınıf ortamındaki yabancı dil eğitiminde rol oynama yönteminin yeterince kullanılmamasına sebep olmaktadır (Diken, 2006; Vasileiou & Paraskeva, 2010). Oysaki, yabancı dil eğitiminin bilişsel yönü kadar duyuşsal yönü de önemlidir ve rol oynama öğrencinin duyuşsal algısını geliştirmek için çok iyi bir yöntemdir (Şahin, 2006).

Ryan (2008)'a göre, sanal ortamlar rol oynama senaryolarını geliştirmek için güvenli ortamlardır. Sanal ortamda rol yapma kavramı, genellikle kitlesel çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar ve simülasyonlarla ilişkilidir (Clark, White, King & Carbonaro, 2011). Sanal ortamda rol oynamanın eğitim amaçlı kullanılmasında, önceden belirlenmiş bir karakter ile belirli bir çerçevede ve belirli koşullar altında kalan bir öğrencinin kararlar alması ve rolünün gerektirdiği durumu yaşaması için ortamın tasarlanması söz konusudur (DiNapoli, 2009). Second Life ortamında; turizm yöneticiliği eğitimi, uluslar arası ilişkiler, biyoterörizme hazırlık ve müdahale eğitim kursları, endüstriyel ve kurumsal psikoloji, tıp eğitimi gibi çeşitli dallardaki eğitimler, öğrencilere verilmekte, senaryolar oluşturulmakta ve bunlara uygun ortam tasarımı yapılmaktadır (Vasileiou & Paraskeva, 2010). Second Life ortamı, tasarlanan senaryolara uygun rol oynama ortamlarının oluşturulması için çok elverişli bir platform sunmaktadır (Jeffery & Collins, 2008; Gao, Noh, & Koehler, 2009). Bu durum göz önüne alınarak, bu çalışmada Second Life ortamında rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliği yapılmıştır. Bu etkinlikte, öğrencilere doğaçlama İngilizce konuşma deneyimi yaşatılmıştır ve ilk defa yaşadıkları bu

deneyim sonucunda öğrencilerin, İngilizce konuşmaya yönelik istekleri artmış, kendine güvenleri yükselmiştir. Bu çalışmada rol oynama yönteminin kullanılmasının öğrencileri, öğrenme aktivitesine aktif olarak katılmalarını, kendi bakış açılarını, duygularını, düşüncelerini ve argümanlarını ortaya koyarak, yaratıcılıklarını ve öz-yeterlik inançlarını geliştirdiği sonucuna varılmıştır (Şekil 27). Birçok araştırmacının yaptığı araştırmalar sonucunda da benzer sonuçlar bulunmuş, rol oynamanın, özerkliği, sorumluluğu ve dayanışmayı teşvik ettiği ortaya konmuştur (Bonnet, 2000; Edwards, Domínguez & Rico, 2008; Rudra, Jager, Aitken, Chang & Helgheim, 2011). Mevcut yazında öğrencilerin, akranları ile iletişime ve etkileşime girerek, taviz vermeyi, farklı bakış açılarını kabul etmeyi, farklı kültürleri hoş görmeyi öğrendikleri görülmüştür (Wills, 2011).

Bu çalışmada, öğrenciler etkinlik öncesinde grup olarak rollerine ve yapmaları gereken çevrilere çalışmışlar bu sayede grup çalışması yapabilme, akranlardan öğrenme, sosyal iletişim kurma gibi becerileri kazanmışlardır. Kendi kendilerine bilgileri toplayıp, düzenleyip, yapılandırdıkları ve bu öğretimsel yöntem ile öğrenciler yaparak yaşayarak öğrendikleri için kalıcı öğrenmeler elde etmişlerdir. Etkinliğe hazırlanırken İngilizce kelime dağarcıklarını ve telaffuzlarını geliştirmişlerdir (Şekil 27). Yapılan etkinliğin en önemli özelliği ise öğrencilerin doğaçlama konuşma deneyimi yaşamalarını sağlamış olmasıdır. Doğaçlama, önceden belirlenmemiş bir süreç olup, saptanan bir konu ya da temadan yola çıkılıp saptanan bir hedefe doğru belli aşamalarla yol alınır (Cömertpay, 2006). Doğaçlama, bireysel ve grupsal yaratıcılığın en çok öne çıktığı çalışmalardan birisidir (Karadağ & Çalışkan, 2005; Wills, Leigh & Ip, 2011). Doğaçlamada, öğrenciler bir metne bağlı kalmadan serbest bir şekilde, içlerinden geldiği gibi davranırlar (Gürsoy, 2011). Bu çalışmada, doğaçlama konuşma etkinliği öğrencilerinin ilgilerini, motivasyonlarını ve algılarını yükseltmiş, dikkatlerini arttırmıştır. Öğrencilerin gramere uygun cümle kurma, dinlediğini anlama, cevap verme gibi üst düzey becerilerini geliştirmiştir (Şekil 27). Mevcut yazında da, yabancı dil öğretiminde, öğrencilerin doğaçlama konuşma deneyimi yaşamaları, hem akademik olarak başarılarının hem de konuşmaya yönelik özgüvenlerinin artmasını sağladığı belirtilmektedir (Sawyer, 2011, Greenwood, 2009; Kyriakopoulos, 2008).

Doğaçlama konuşma ya da rol oynama yöntemi yabancı dil öğretimine karşı birçok potansiyeli içinde barındırmasına karşın, kalabalık sınıflar, ders süresinin yetersizliği, müfredatı yetiştirme kaygısı, elverişsiz sınıf ortamı gibi sebepler nedeniyle, eğitim alanında çok fazla kullanılmamaktadır (Diken, 2006; Lim, Jee, Youn & Lee, 2012). Yapılan çalışma, bu tür

engellerin kaldırılmasının, Second Life ortamında düzenlenecek ders dışı etkinlikler ile giderilebildiğini ve sınıf ortamıyla karşılaştırıldığında daha iyi sonuçlar verdiğini göstermiştir. Çünkü Second Life ortamının gerçeğe yakın tasarımı öğrencileri sınıf ortamlarına göre daha çok motive etmekte ve öğrencilerin performanslarını yükseltmektedir (Şekil 27). Ayrıca rol oynama yönteminde çekingen öğrencileri konuşturmak, sosyalleşmelerini sağlamak için kullanılan maske takıp başka bir kişiliğe bürünme tekniğinin (Çevik, 2006) sanal ortamda uygulanması bir bakıma avatarlarla sağlanmaktadır. Yapılan çalışmada avatarla temsil edilen öğrenciler kendilerini daha rahat ve güvende hissettiklerini, konuşurken sınıftakine oranla daha az kaygı yaşadıklarını belirtmişlerdir. Second Life ortamında gerçekleştirilen bu çalışma, sanal ortamda rol oynama yönteminin kullanılması, öğrencilerin yabancı dilde kendilerini geliştirmeleri, kendilerine güvenlerini kazanmaları ve toplum baskısı hissini üstlerinden atabilmeleri için yararlı bir etkinliktir. Benzer çalışmalar farklı araştırmacılar tarafından yapılmış ve benzer sonuçlar bulunmuştur (Jarmon, Traphagan, Mayrath & Trivedi, 2009; Minocha & Reeves, 2010; Gregory & Masters, 2012). Öğrencilerle yapılan mülakatlar sonucunda, öğrencilerden bazıları, Second Life ortamında edindikleri bu kazanımlarını günlük hayata aktarabildiklerini, sınıf ortamında daha aktif rol oynamaya başladıklarını belirtmişlerdir (Şekil 27).

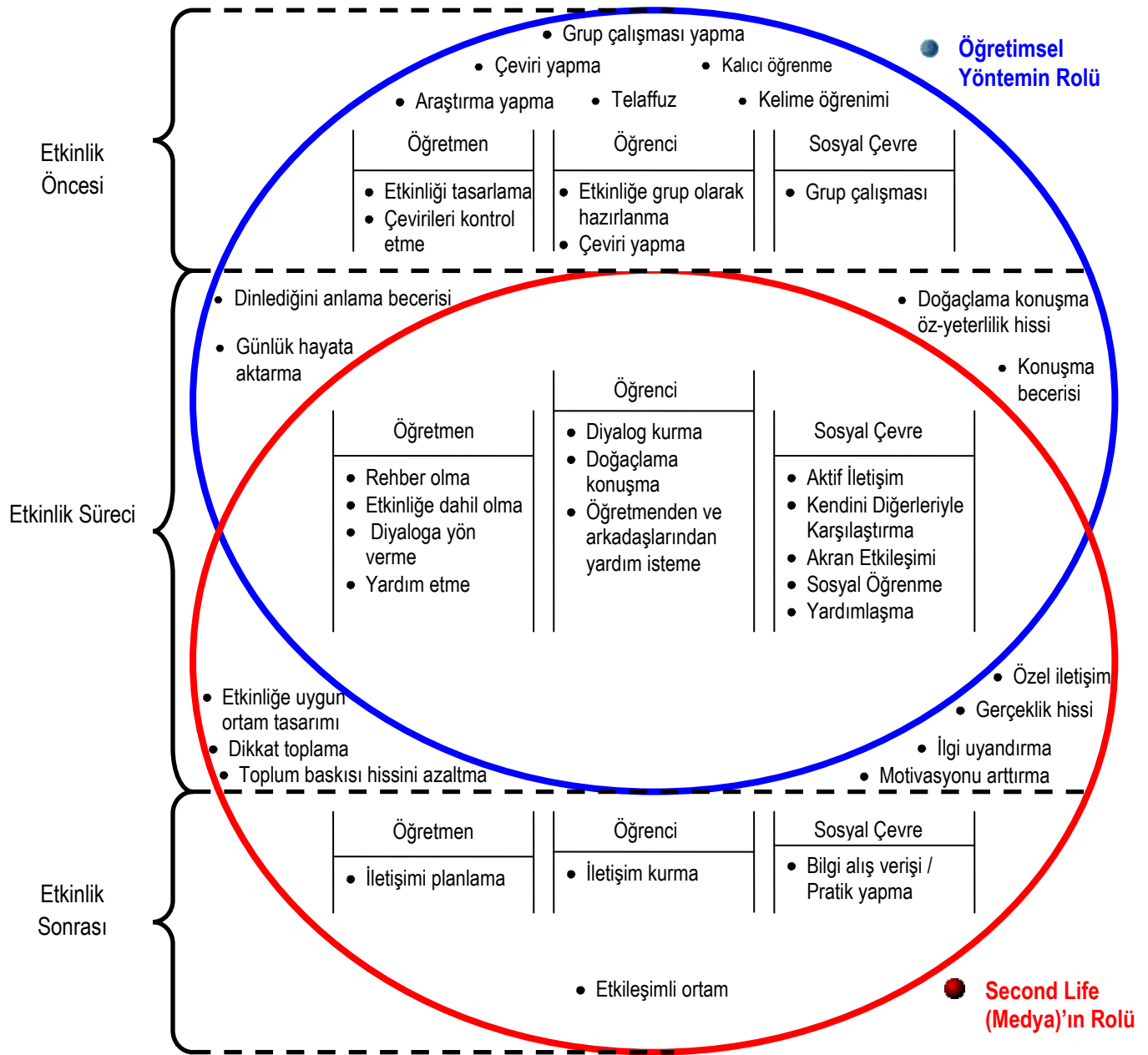
Yabancı dil öğretimine rol oynamanın getirdiği değişikliklerin en önemlilerinden biri öğretmen ve öğrenci rollerindeki değişikliklerdir (Yenilmez & Uygan, 2010). Bu değişiklik, geleneksel öğrenci, öğretmen rollerinden bütünüyle sıyrılıp çok daha özgür ve rahat bir ilişki içine girilmesini sağlar. Özellikle öğretmenin rolünde ortaya çıkan değişiklik öğrenme için uygun bir ortam doğurur. Çünkü rol oynama etkinliklerinde öğretmen, otorite konumunda, her şeye karar veren kişi değil; öğrencilerle birlikte etkinlikler yapan, onlarla oyunlar oynayan ve gerektiğinde kendisine danışılan kişidir (Greenwood, 2009; Wills, Leigh & Ip, 2011). Bunun sonucunda öğrenci, kendisini çok daha rahat hissetmekte, strese girmemekte, hata yaparım korkusuna kapılmadan yabancı dili kullanmaktadır. Öğrenciler, Second Life ortamındaki öğretmenlerini sınıftaki İngilizce öğretmenlerine göre daha sıcak, daha rahat bulduklarını, kendilerini eleştirmedikleri için Second Life ortamındaki öğretmenlerden korkmadıklarını ve çekinmediklerini belirtmişlerdir. Ayrıca, öğretmenlerinde öğrenciler gibi bir avatara sahip olması, öğrencilerle birlikte doğaçlama konuşma etkinliğine katılması, öğrencilerin öğretmeni kendilerine daha yakın görmelerini sağlamıştır. Alanyazında da bu çalışma ile örtüşen sonuçlar mevcuttur (Mayrath, Traphagan, Heikes & Trivedi, 2011; Beach & Doerr-Stevens, 2011). Second Life ortamında yapılan rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliği diğer tüm

etkinlikler arasında öğrenciye en az müdahale eden, ona en yakın olan etkinliktir. Bu yüzden rol yapma etkinliği öğretmen için iyi bir hazırlık ve yönetim gerektirmektedir. Öğretmenin etkinliği tasarlarırken şu adımların farkında olması önemlidir: hedef belirlemek, içeriği ve rolü tanıtmak, rol oynama stratejilerini tanımlamak, karakteri araştırmak ve hazırlamak, rolü sergilemek, geri bildirim sağlamak ve değerlendirmeyi sonuçlandırmak (Teed, 2009). Yapılan çalışmada öğretmenler ilk önce hedefi belirlemişler, öğrencilere rol oynama yöntemi ile ilgili bilgi vermişler, karakterlerini belirlemişler, senaryoları oluşturmuşlar, bunları öğrencilerle paylaşmışlar ve daha sonrada kendileri de ortama girerek rol oynama etkinliğinde bulunmuşlardır. Ancak, Teed (2009)’ın belirttiği en son basamak olan geri bildirim sağlamayıp değerlendirmeyi sonuçlandırmamışlardır. Öğrenciler etkinlikteki rollerini başarıyla yerine getirdiği için böyle bir sonuçlandırmaya gidilmemiştir. Çalışmalarında Second Life ortamında rol oynama kullanacak diğer araştırmacıların “değerlendirme” yapmaları önerilebilir.

Second Life ortamında gerçekleştirilen üç etkinlik arasında rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliği ortam tasarımına en fazla vakit ve emek harcanan etkinlik olarak ortaya çıkmıştır. Rol oynama yönteminin yapısı gereği senaryoyu en iyi yansıtabilecek, karakterleri en iyi motive edebilecek, gerçeklik hissini uyandırabilecek ortam tasarımı yapılmalıdır. Bu tez çalışmasında rol oynama etkinliğinde kullanılan dört ayrı senaryo için tasarlanan dört ayrı ortamda gerçeğe yakın tasarımı ile öğrencilerin ilgisini cezp etmiş ve motivasyonlarını artırmıştır. Öğrenciler ve öğretmenler ortamdaki nesneler ile girdikleri etkileşim sonucunda gerçeklik hissi duymuşlardır (Şekil 27). Mevcut alanyazında, Second Life ortamında yapılan üç boyutlu tasarımların öğrencilerin ortama olan ilgilerini arttırdığı ve heyecan hissi uyandırdığı belirtilmektedir (Kaplan & Haenlein, 2009; Zhoua, Jin, Vogelb, Fangb, & Chen, 2011). Second Life sanal ortamı, rol oynama yönteminin kullanılması için hem sosyal iletişimi sağlamadaki başarısı hem de sağladığı üç boyutlu sanal platform ile gerçeklik hissini uyandırması açısından en kullanışlı ortamlardan bir tanesidir. Alanyazında da bu çalışma ile benzer sonuçlar bulunmaktadır (Wills, Leigh & Ip, 2011 ; Rudra, Jager, Aitken, Chang & Helgheim, 2011; Gao, Noh & Koehler, 2009).

Stone ve Koskinen (2002)’ in yaptıkları çalışmada, rol oynama öğretimsel yönteminin, sanal ortamda arkadaşları ile birlikte uygulanmasının, eğitsel bilgisayar oyunlarında tek başına bir role bürünmesinden daha etkili olduğunu belirtmiştir. Çünkü Second Life ortamı sosyal iletişimi sağlayacak bir ortam sunmaktadır. Bu sosyal iletişim içerisinde öğrenciler akranlarıyla İngilizce

konuşma, yazışma ve dinleme etkinliklerinde bulunmaktadır. Ayrıca, birbirlerine İngilizce konusunda yardım etmektedirler. Öğrencilerin birbirleriyle kurdukları bu iletişim sosyal öğrenmeyi sağlamaktadır. Öğrenciler akranlarının İngilizce seviyelerini öğrenmekte, kendilerini onlarla karşılaştırmaktadır. Böylece eksikliklerini görerek düzeltmekte ya da üstünlüklerini görerek kendilerine güvenlerini arttırmakta ve kendilerini daha ileri seviyeye çıkartmak için çaba harcamaktadırlar (Şekil 27). Second Life ortamında yapılan bu çalışma, Vygotsky'in sözünü ettiği öğrencilerin kendilerini akranlarıyla karşılaştırabilmesi, bilgi alış verişinde bulunması, bilişsel düzeyini ve sosyal etkileşimini arttırması açısından önemlidir. Bu çalışma ile benzer olarak, Second Life ortamında öğrenmenin sosyal yönüne dair yapılan araştırmalarda, Second Life ortamının hem sosyal etkileşimi, sesli ve yazılı olarak sağlayan bir platform sunduğu hem de avatarlarla iletişimin diğer çevrimiçi sistemlerden daha etkili olduğu belirtilmektedir (DeLucia, Francese, Passero & Tortora, 2009; Midha & Nandedkar, 2012; Petrakou, 2010).



Şekil 27

Rol oynama yöntemi ile diyalog kurma ile ilgili şema.

5.4. Second Life Ortamındaki İnovasyon Etkinliği ile Sunum Yapma, Altı Şapkalı Düşünme Tekniği ile Tartışma Yapma ve Rol Oynama Yöntemi ile Diyalog Kurma Etkinliklerinin Karşılaştırılması

Second Life ortamında kullanılan İnovasyon etkinliği ile sunum yapma, altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma ve rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliklerinin arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları ortaya koyabilmek amacıyla karşılaştırılmıştır (Tablo 11). Üç etkinliğe bakıldığında ortak olarak öğretmenin ‘etkinliği tasarlama’, ‘rehber olma’, ‘yardım etme’ ve ‘etkinlik sonrası iletişimi planlama’ rollerinin ortaya çıktığı görülmektedir. Bu roller sosyal yapılandırmacı öğretim yöntemlerinde, öğretmende bulunması gereken roller olarak birçok araştırmacı tarafından dile getirilmiştir (Ruey, 2010; Cobb & Steffe, 2011). Sosyal yapılandırmacı öğretim yönteminde öğretmen, ders etkinliklerini çok iyi tasarlamalı ve öğrencilerin kendi kendilerine öğrenebilecekleri, deneyim elde edebilecekleri ortamları hazırlamalıdır (Sthapornnanon, Sakulbumrungsil, Theeraroungchaisri & Watcharadamrongkun, 2009). Yapılan çalışmada, Second Life sanal ortamının öğretmenlere, ders içeriklerini sosyal yapılandırmacı yaklaşıma göre tasarlama imkanı sunduğunu göstermektedir. Üç etkinlik arasında öğretmenin rolünün çarpıcı şekilde farklılık gösterdiği etkinlik ise rol oynama yöntemi ile diyalog kurma olmuştur. Bu etkinlikte öğretmen, öğrenciler gibi bir rol üstlenmiş ve önceden belirlenmiş bir konuya yönelik öğrencilerle birlikte, doğaçlama konuşma aktivitesi gerçekleştirmiştir. Etkinlik esnasında öğrenciler ve öğretmen son derece aktiftir. Yapılan bu etkinlik, Second Life ortamının yabancı dil eğitiminde kullanılabilirliğinin fark edilmesi açısından önemlidir.

Second Life ortamında gerçekleştirilen etkinliklerde öğrenciler kademeli olarak kolaydan zora doğru ilerleyen bir aktivite içinde bulunmuşlardır. Tablo 11’de görüldüğü gibi öğrencilerin, her haftaki görevleri diğerinden farklıdır ya da eski görevlerinin yanı sıra kendilerine yeni bir görev daha verilmiştir. Böylece öğrenciler adım adım ilerleyerek İngilizce konuşma deneyimleri yaşamışlardır. İlk hafta tasarladıkları bir ürünü nasıl sunacaklarını düşünen, endişe duyan öğrenciler, son hafta doğaçlama olarak konuşabilme deneyimi yaşamışlardır. Böylece uygulama süresince öğrencilerin yabancı dilde konuşmaya yönelik korkuları azalmış, daha rahat İngilizce diyalog kurmaya başlamışlardır. Alanyazında da kolaydan zora doğru etkinlikleri düzenlemenin öğrenmeyi kolaylaştırma açısından büyük yararları olduğu belirtilmektedir (Engin, 2006; Kara, 2011; Schwonke, Renkl, Salden & Aleven, 2011). Ayrıca, öğrenciler kendilerindeki ilerlemeyi

görerek İngilizce konuşmaya yönelik öz-yeterliliklerinde artış olmuştur (Tablo 11). Özellikle son hafta yapılan rol oynama ile diyalog kurma etkinliğinde öğrenciler, doğaçlama konuşma deneyimi yaşamışlar ve bu aktiviteyi başarıyla bitirmeleri onlarda diğer haftalardan farklı olarak doğaçlama konuşabileceklerine olan öz güvenlerini de arttırmıştır.

Grup olarak yapılan çalışmalarda öğrenciler, akranlarıyla daha çok etkileşime girdikleri için sosyalleşmeleri ve motivasyonları artmaktadır. Özellikle yabancı dil öğrenimi gibi karşılıklı iletişime ve paylaşıma uygun derslerde grup çalışması ile akran etkileşimi ve akrandan öğrenme, başarıyı ve motivasyonu artırmaktadır (Andreas, Tsiatsos, Terzidou, & Pomportsis, 2010). Second Life ortamı rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliğinde olduğu gibi grup çalışmasına ve grup etkileşimine izin veren bir yapıya sahiptir. Tablo 11’de görüldüğü gibi rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliğinde, diğer etkinliklerden farklı olarak, hazırlık aşamasında da grup çalışması yapılmış ve sosyal etkileşim sağlanmıştır.

Öğretimsel yöntemlerin uygulanmasındaki farklılıklar, her etkinlikte sosyal çevreninde farklı roller üstlenmesine sebep olmaktadır. İnovasyon ile sunum yapma etkinliğinde öğrenci-öğrenci etkileşimi çok fazla olmadığı için akran etkileşimi ve aktif iletişim gerçekleşmemiştir (Tablo 11). Fakat etkinlik sonunda öğrencilerin birbirlerini değerlendirmeleri istendiği için akran değerlendirmesi yapılmıştır. Öğrenciler ürünlerinin arkadaşlarının gözündeki değerini öğrenmişlerdir. Alanyazında da akran değerlendirmesinin, öğrencilerin eleştirel düşüncelerini ve kendi öz değerlendirmelerini yapmalarını sağladığı belirtilmektedir (Peterson & Peterson, 2011; Rubin & Turner, 2012). Üç etkinlikte de ‘kendini diğerleriyle karşılaştırma’, ‘yardımlaşma’, ‘sosyal öğrenme’, ‘bilgi alış veriş’ ve ‘pratik yapma’ sosyal çevrenin üstlendiği rollerdir. Second Life sanal ortamının sesli, yazılı, özelden ve genelden gibi farklı iletişim yollarına sahip olması etkinliklerde öğrencilerin birbirleriyle daha rahat iletişim kurmalarını, birbirlerine daha çabuk yardım etmelerini ve daha fazla bilgi alış verişinde bulunmalarını sağlamıştır. Mevcut yazında da öğrencilerin Second Life ortamında birbirlerine daha hızlı bir şekilde ulaşabildikleri ve sosyal öğrenmenin böylece daha hızlı ve rahat olduğu belirtilmektedir (Jin & Bolebruch, 2009; Yee, Harris, Jabon & Bailenson, 2011).

Bu araştırmada, Second Life sanal ortamının üç boyutlu tasarımının öğrencileri olumlu yönde etkilediği, ortamın öğrenciler üzerinde ilgi uyandırma ve motivasyonu artırma etkisinin olduğu ortaya çıkmıştır. Mevcut yazında da Second Life ile ilgili farklı alanlarda yapılan birçok

araştırmada aynı sonuca ulaşılmıştır (Edwards, Domínguez & Rico, 2008; Jin, 2011; Zhoua, Jin, Vogelb, Fangb & Chen, 2011). Farklı türde yapılan tasarımlar öğrenciler üzerinde farklı hisler uyandırabilmektedir. İlk hafta yapılan inovasyon ile sunum yapma etkinliğinde ortamın iletişimsel ve sanal ortamın sunduğu ödüllendirme etkisi ortaya çıkarken, ikinci etkinlik olan altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliğinde rahatlık hissi, düzeni sağlama gibi etkileri ortaya çıkmıştır. Son haftadaki rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliğinde ise öğrencilerin rollerine uyum sağlayabilmeleri için rollerin geçeceği mekanlara uygun tasarımlar yapılmış ve öğrenciler gerçeklik hissini daha fazla yaşamışlardır. Second Life ortamının bu dinamik ve esnek yapısı sayesinde her türlü etkinliği tasarlamak mümkündür. Bunun için eğitimciler hayal gücüne ve iyi bir tasarımcıya ihtiyaç duymaktadırlar. Etkileşimli ortam tasarımı sayesinde öğrenciler ortamla, avatarlarıyla, nesnelerle ve diğer kullanıcılarla etkileşime girebilmekte bu da kendilerini o ortama ait hissetmelerini sağlamaktadır. Alan yazındaki birçok çalışmada da Second Life ortamının üçboyutlu tasarımı ve etkileşime izin veren yapısının öğrencilerin sosyal bulunuşluluğunu arttırdığından bahsedilmektedir (Mennecke, Triplett, Hassall, Conde & Heer, 2011; Bulu, 2012). Yapılan çalışmada Second Life ortamı bir medya olarak kullanılmıştır. Second Life sanal ortamının üç boyutlu dinamik, esnek, etkileşimli ve çeşitli iletişim kanallarına sahip yapısı sayesinde etkinliklerde kullanılan öğretimsel yöntemlerin potansiyelleri daha iyi ortaya çıkartılmış ve kendi yapılarına daha uygun bir ortamda uygulanmıştır.

Bu araştırmada öğretimsel yöntem olarak seçilen ve etkinliklerin tasarlanmasına yardımcı olan yöntemlerin hepsi ‘kelime öğretimi’, ‘telaffuz’, ‘konuşma’ ve ‘dinleme becerisini geliştirme’ ve ‘yabancı dile karşı öz-yeterliliği artırma’yı sağlamıştır. Ayrıca her öğretimsel yöntemin doğası gereği kendisine has özellikleri vardır ve bu özellikler de yapılan etkinlikleri zenginleştirmiştir. İlk etkinlik olan inovasyon tekniği ile sunum yapma etkinliğinde öğrencilerin hayal güçleri ve özgün bir çalışma yapma becerileri ortaya çıkmıştır. İnovasyon tekniğinin özgür düşünceyi ve yaratıcılığı ortaya çıkarttığı araştırmacılar tarafından belirtilmektedir (Leiponen & Helfat, 2010; Manso, 2011). İkinci etkinlik olan altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliğinde ise düşüncesini savunma, yabancı dilde soru sorma ve iletişime girme becerileri artmıştır. Son etkinlik olan rol oynama yöntemi ile diyalog kurma etkinliğinde öğrencilerin doğaçlama konuşma ve yabancı dili günlük hayatta da kullanma becerileri gelişmiştir. Rol oynama yöntemi yabancı dil eğitimine en uygun yöntemlerden birisidir ve Second Life gibi sanal ortamlar, mekan tasarımı yapılabilmesi açısından bu yöntemin uygulanmasında büyük kolaylıklar sağlamaktadır

(Guedes, 2009; Vasileiou & Paraskeva, 2010; Rudra, Jaeger, Aitken, Chang & Helgheim, 2011). Second Life ortamında farklı öğretimsel yöntemler kullanılarak yapılan bu çalışma ile titizlikle tasarlanmış bir plan doğrultusunda ders içeriğine uygun öğretimsel yöntemler işe koşulduğunda, Second Life sanal ortamının potansiyellerinden doğru bir şekilde yararlanıldığında yapılacak çalışmaların eğitime katkı sağlayacağı görülmüştür.

Tablo 11

Second Life ortamındaki üç etkinliğin birbiriyle karşılaştırılması.

	İnovasyon Etkinliği ile Sunum Yapma	Altı Şapkalı Düşünme Tekniği ile Tartışma Yapma	Rol Oynama Yöntemi ile Diyalog Kurma
Öğretmen Rolü			
Etkinliği Tasarlama	✓	✓	✓
Doküman Hazırlama		✓	
Çevrilecek Soruları Hazırlama		✓	
Çevirileri Kontrol Etme			✓
Rehber Olma	✓	✓	✓
Soru Sorma	✓		
Gözlemci		✓	
Etkinliğe Dahil Olma / Diyaloga Yön Verme			✓
Yardım Etme	✓	✓	✓
Dönüt ve Pekiştireç Verme	✓	✓	
Arkadaşlarını Değerlendirmesini İsteme	✓		
Etkinlik Sonrası İletişimi Planlama	✓	✓	✓
Öğrenci Rolü			
Etkinliğe Hazırlanma	✓	✓	
Etkinliğe Grup Olarak Hazırlanma			✓
Çeviri Yapma		✓	✓
Sunum Yapma	✓	✓	
Öğretmenin Sorularını Yanıtlama	✓		
Arkadaşına Soru Sorma		✓	
Arkadaşının Sorusunu Yanıtlama		✓	
Diyalog Kurma			✓
Doğaçlama Konuşma			✓
Öğretmenden ve Arkadaşlarından Yardım İsteme	✓	✓	✓
Bilgilerini Düzenleme / Davranışın Devamlılığını Sağlama	✓	✓	
Akranlarının Fikirlerini Merak Etme	✓		
Etkinlik sonrası İletişim Kurma	✓	✓	✓
Sosyal Çevrenin Rolü			
Pasif (Etkinliğe hazırlık döneminde)	✓	✓	
Grup Çalışması			✓
Kendini Diğerleriyle Karşılaştırma	✓	✓	✓
Akran Etkileşimi		✓	✓
Aktif İletişim		✓	✓

Dinleyici	✓	✓	
Yardımlaşma	✓	✓	✓
Sosyal Öğrenme	✓	✓	✓
Akran Değerlendirmesi	✓		
Bilgi Alış Verişi / Pratik Yapma	✓	✓	✓
Second Life (Medya)'ın Rolü			
İlgi Uyandırma / Motivasyonu Arttırma	✓	✓	✓
Heyecanı Azaltma	✓	✓	
Gerçeklik Hissi		✓	✓
Rahatlık Hissi		✓	
Düzeni Sağlama		✓	
Etkinliğe Uygun Ortam Tasarımı			✓
Toplum Baskısı Hissini Azaltma / Dikkat Toplama	✓	✓	✓
Özel İletişim / Genel İletişim	✓	✓	✓
Sosyal Ortamda Ödüllendirme	✓		
Etkileşimli Ortam	✓	✓	✓
Öğretimsel Yöntemin Rolü			
Hayal Gücü Arttırma / Özgün Çalışma	✓		
Grup Çalışması Yapabilme			✓
Araştırma Yapma			✓
Kelime Öğrenimi	✓	✓	✓
Çeviri Yapma Becerisi		✓	✓
Düşüncesini Savunma		✓	
Öz-Yeterliliği Arttırma / Telaffuz	✓	✓	✓
Soru Sorma / İletişime Girme Becerisi		✓	
Dinlediğini Anlama Becerisi / Konuşma Becerisi	✓	✓	✓
Doğaçlama Konuşmada Öz-yeterlilik Hissi			✓
Günlük Hayata Aktarma			✓

5.5. Second Life Ortamındaki Uygulamanın Olumsuz Yönleri

Bu bölümde, Second Life ortamında gerçekleştirilen uygulamada, öğrenci-Second Life (medya), öğrenci-içerik, öğrenci-öğrenci ve öğrenci-öğretmen etkileşiminde ortaya çıkan sorunlar ele alınmıştır.

Öğrenci- Second Life (Medya) Etkileşimindeki Olumsuz Yönler

Second Life ortamı eğitim alanında sunduğu birçok avantajların ve yeniliklerin yanı sıra bazı sınırlılıklar ve olumsuzluklar da barındırmaktadır (Warburton, 2009; Lee & Berge, 2011; Holmberg, 2012). Second Life'tan ya da teknik alt yapı yetersizliklerinden kaynaklanan sorunlar nedeniyle sanal ortamda yürütülen eğitim-öğretim kesintiye uğrayabilmektedir (Şekil 28). Bu çalışmada, Second Life ortamından kaynaklanan ses problemlerine sıklıkla rastlanmıştır. Çalışma yapılan okullardaki bilgisayarlar Second Life programını çalıştırmak için gerekli olan donanım özelliklerini karşılamasına rağmen bazen sistemden düşmeler veya grafiklerin

görüntülenmesinde sorunlar yaşanmıştır. Mevcut yazındaki birçok çalışmada da, internet hızının yavaş olması, öğrencilerin, sesli iletişimde, görüntülemeye, ısınlamada problem yaşamalarına sebep olmuştur (Jauregi, Canto, de Graaff, Koenraad & Moonen, 2011). Okullardaki internet alt yapılarının ve teknik donanımın yetersizlikleri Second Life ortamında yapılan çalışmaları olumsuz yönde etkilemiştir. Second Life ortamında yapılan birçok çalışmada da araştırmacılar aynı sorunla karşılaşmışlar ve bu durumun Second Life ortamını eğitim amaçlı kullanmanın bir sınırlılığı olarak belirtmişlerdir (Erdman, 2007; Parker, 2008; Tang, 2010; Clarke, 2012). Second Life ortamında gerçekleştirilen çalışmalarda yaşanan alt yapı problemleri ortamdaki kopmaya dolayısıyla eğitime devam edilememesine sebep olmaktadır. Bu çalışmada, internet alt yapısında yaşanan bir sorun sebebiyle bir hafta uygulama iptal edilmek zorunda kalınmıştır. Bir başka haftada elektrik kesintisinden dolayı uygulamaya ara verilmiştir. Yaşanan teknik problemler öğrencilerin Second Life ortamında işlenen derslere karşı olumsuz tutum oluşturmalarına ve motivasyonlarının azalmasına sebep olmuştur. Mevcut yazında da internet alt yapısından kaynaklanan ses, görüntü, iletişim sorunlarının öğrenciler üzerinde olumsuz etki yarattığı ve ilgilerinin azalmasına sebep olduğu belirtilmektedir (Warburton, 2009; Rogers, 2011; Holmberg, 2012).

Second Life ortamındaki bir diğer sınırlılık ise yetersiz jest mimik kullanımıdır. Bu çalışmada öğrenciler beden dillerini kullanamadıkları, karşıdaki kişinin de jest ve mimiklerini göremedikleri için iletişimde bazı sorunlar yaşamışlardır (Şekil 28). Özellikle kendileri konuşurken, karşıdaki kişilerin sunumları hakkında ne düşündüklerini merak etmişlerdir. Fakat yüz ifadelerini göremedikleri için sunumlarını beğenip beğenmediklerini ya da sıkılıp sıkılmadıklarını anlayamamışlardır. Bu belirsizlikte, bazı öğrencileri strese sokmuştur. Oysaki sunumlarıyla ilgili diğer öğrencilerin ne düşündüğünü bilmeleri, ortamda kendilerini daha rahat hissetmelerine ve daha samimi bir ortam oluşmasına yardımcı olacaktır. Yüz yüze olmayan çevrimiçi eğitimlerde öğrencilerin jest mimik kullanımının sınırlı olması bu sistemlerin dezavantajıdır (Kantonen, Woodward & Katz, 2010; Andreas, Tsiatsos, Terzidou & Pomportsis, 2010; Lee & Berge, 2011). Yabancı bir dilde iletişim kurarken beden dilini kullanmak iki kişinin birbirini daha kolay anlamasına yardımcı olmakta, ikinci bir iletişim yolu açmaktadır (Şahin, 2009). Fakat Second Life diğer çevrimiçi öğrenme ortamlarına göre beden dili konusunda daha az dezavantajlıdır, çünkü avatarlarla temsil edilen bireyler script dilinde yazılmış olan bazı kodlar sayesinde avatarlarını hareket ettirebilmektedirler. Sıkıldığını, mutlu olduğunu, söz istediğini belirten beden hareketlerini avatarları sayesinde yapabilmekte, kahkaha atıp,

sinirlendiğinde kızgınlığını belirtebilmektedir. Fakat yinede Second Life ortamı jest ve mimikleri, yüz yüze iletişim kadar iyi sağlayamamaktadır. Alanyazında da, Second Life'ın avatarlar sayesinde beden dili kullanımına izin verdiği fakat bunun gerçek hayattaki kadar başarılı olmadığı belirtilmektedir (Lifton & Paradiso, 2010; Gavrilova & Yampolskiy, 2011).

Second Life ortamı internet üzerinde özgürce ulaşılabilen, sınırları olmayan, dünyanın her yerinden çeşitli insanların bulunduğu bir ortamdır. Böyle bir ortamda eğitmenlerin öğrencilerini kontrol etmeleri zorlaşmaktadır (Şekil 28). Bunun için eğitim alanları ya da adalar kiralanmakta ve bu yerlere dışarıdan yabancı kişilerin girmesi engellenebilmektedir. Fakat Second Life ortamı sadece eğitim için planlanmamıştır. Özellikle on sekiz yaş altındaki çocuk ve gençlerin bu ortamda bulunması bazen sakıncalı olabilmektedir. Diğer alanlarda öğrencilerin ruhsal gelişimini olumsuz etkileyecek içerikler bulunabilir, öğrenciler olumsuz muameleye maruz kalabilir, zararlı kişilerle tanışıp yanlış seçimler yapabilirler. Alan yazında da araştırmacılar, bu tür örneklerin yer aldığını belirtmektedir (Gavrilova & Yampolskiy, 2011; Dickey, 2011). Bu konuyla ilgili öğrenciler önceden uyarılmalı, caydırıcı örnekler verilmeli ve öğrenim alanlarına giriş dışarıdan gelecek kişilere karşı kapatılmalıdır. Bu sebepten, çalışmamızda eğitim alanı dışarıdan gelen kişilere kapatılmıştır.

Second Life programı her geçen gün yeni sürümleriyle güncellenmektedir. Kullanıcıyla dost bir ara yüz tasarımı yapılmaya çalışılmaktadır. Fakat yine de öğrenciler için bu menüleri kullanmak özellikle de kıyafet değişimi yapmak sorun oluşturmaktadır (Şekil 28). Yapılan çalışmada öğrenciler kıyafet değişimi konusunda zorlanmışlar, bazı olumsuz durumlarla (kıyafet değiştirmeye çalışırken tüm giysilerinin üzerinden çıkması gibi) karşılaşmışlardır. Bu durum öğrencilerin, Second Life ortamına karşı korku ve olumsuz tutum geliştirmesine sebep olmuştur. Mevcut yazındaki bazı araştırmacılar da, özellikle Second Life ortamına ilk giren kişilerin menülerdeki karışıklık ve yönergelerdeki eksiklik sebebiyle aradığı şeyi nerde bulacağını bilemediklerini, yanlış yerlere girdiklerini ve bu tür olayların kullanıcıların sinirini bozduğunu belirtmişlerdir (Ian, Darren, Tanya & Stephen, 2008; Jin, 2011; Jauregi, Canto, de Graaff, Koenraad & Moonen, 2011). Bu tür karışıklıkların yaşanmaması için öğrencilere iyi bir oryantasyon programı uygulanmalı daha sonra Second Life ortamında ders işlenmeye başlanmalıdır. Yapılan bu çalışmada, oryantasyon haftasının bir hafta daha uzatılması öğrenciler açısından daha iyi olabilirdi.

Second Life ortamının eğitimde kullanılması yeniliğe olan ilgiden dolayı öğrencilerin dikkatini çekmiş fakat bir süre sonra bazı öğrencilerin heyecanlarında azalma gözlenmiştir. Alanyazında, kısa süreli olan çalışmaların yenilik etkisi (novelty effect) nedeniyle başlangıçta yaşanan motivasyon artışının öğretim ortamına giren yeni uygulama ya da teknolojiden kaynaklandığı fakat bu etkinin geçici bir etki olduğu ortaya konmuştur (Bayırtepe & Tüzün, 2007; Lewin & Luckin, 2010; Sim & Hew, 2010; Hew & Cheung, 2010). Öğrenciler yabancı dil eğitiminde yeni bir teknolojinin kullanımını merak ettikleri için yapılan çalışmaya gönüllü olarak katılmışlardır ve ilk başta çok büyük bir ilgi duymuşlardır. Fakat yapılan çalışma sürecinde görülmüştür ki bazı öğrenciler yapılan etkinliklerden zaman zaman sıkılmışlardır (Şekil 28). Bu durum, öğrencilerin kendilerini ortama ait hissetmemelerinden veya sanal ortamdaki iletişimin onlar için yetersiz kalmasından kaynaklanmaktadır. Buna sebep olan durum öğrencinin kişiliği, öğrenme biçimi, teknolojiyi kullanımı ve kişisel tercihlerinden kaynaklanabilir. Çünkü yapılan bir etkinlik sonucunda, o etkinliği çok beğendiğini söyleyen öğrenciler olduğu gibi, aynı etkinlikten çok sıkıldığını belirten öğrenciler de olmuştur.

Öğrenci- İçerik Etkileşimindeki Olumsuz Yönler

Second Life ortamında gerçekleştirilen çalışma farklı öğretimsel yöntemlerin kullanılması, disiplinli ve tutarlı bir sürecin işletilmesi açısından olumlu deneyimler kazandırmasının yanı sıra çalışmanın süresi öğrenciler tarafından yetersiz bulunmuştur (Şekil 28). Öğrenciler, ortama tam alıştıkları ve İngilizce konuşmaya yönelik kaygılarını üstlerinden atmaya başladıkları aşamada uygulama bitmiştir. Yapılan mülakatlarda, öğrenciler, farklı öğretimsel yöntemler kullanılarak yabancı dil becerilerini geliştirmeye yönelik farklı çalışmalar yapılmasını beklediklerini belirtmişlerdir. Mevcut yazına bakıldığında, Second Life üzerinde gerçekleşen çalışmalar çoğunlukla bir dönemi ya da bir eğitim-öğretim yılını kapsamaktadır (DeLucia, Francese, Passero & Tortora, 2009; Mayrath, Traphagan, Heikes & Trivedi, 2011; Leonard, Withers, & Sherblom, 2011). Bu açıdan bakıldığında, çalışmanın etkinlik sayısı ve süresi yetersizdir.

Öğrenciler serbest zaman azlığından dolayı birbirleriyle çok fazla iletişim kuramamışlardır. Eğitim içeriğinin planlı bir şekilde olması, öğrencilerin uygulama süresince etkinliklere odaklanması, öğrencilerin ihtiyaç duydukları serbestliği yakalayamamalarına sebep olmuştur. Aslında, öğrencilere etkinlik sonrasında iletişim kurmaları için zaman verilmiş fakat öğrenciler tarafından yeterli bulunmamıştır. Etkinliklere başlandığında öğretmenler tarafından hemen o

günkü plan uygulanmış, öğrencilerin ilk ortama girişlerinde onlara serbest konuşmaları için zaman ayrılmamıştır. Bu durum da, öğrencilerin akranlarıyla İngilizce konuşma deneyimlerini ve birbirleriyle iletişimde kalma sürelerini azaltmıştır (Şekil 28).

Öğrenci- Öğrenci Etkileşimindeki Olumsuz Yönler

Second Life ortamında yapılan çalışmada, karşılıklı iki okuldaki öğrenciler birbirlerini hiç görmemişlerdir. Aynı okulda bulunan öğrenciler ise, ya sınıf arkadaşlarıdır ya da Second Life ortamına okullarının Bilişim Teknolojileri Laboratuvarından bağlanıldığı için yüz yüze tanışma imkanı bulmuşlardır. Bu durum, aynı okuldaki öğrencilerin kendi aralarında bir grup oluşturup karşı okulla iletişime geçmemelerine sebep olmuştur. Alanyazında da hiç yüz yüze görüşmemiş kişilerin çevrimiçi ortamlarda paylaşımda bulunmaktan çekindiklerinden ve güven problemi yaşadıklarından bahsedilmektedir (Corbitt, Gardiner, Wright, 2004; Alexander, 2006; Rusman, Bruggen, Cörvers, Sloep & Koper, 2009). Öğrenci-öğrenci arasındaki iletişimin azalmasına sebep olan diğer bir olumsuzluk ise öğrenciler arasındaki ortak paydanın azlığıdır (Şekil x4). Öğrenciler ilk hafta birbirleri hakkında fikir edinmek için heveslidirler, fakat haftalar ilerledikçe konuşacak konu bulmakta zorlanmışlar, paylaşımları azalmış ve sohbetleri yüzeyselleşmiştir. Buna konuşmalarını İngilizce yapmaları zorunluluğu da eklenince anlatmak istediklerini İngilizceye çevirmek zorunda oldukları için karşılıklı fikir ve duygu paylaşımlarında düşüş olmuştur.

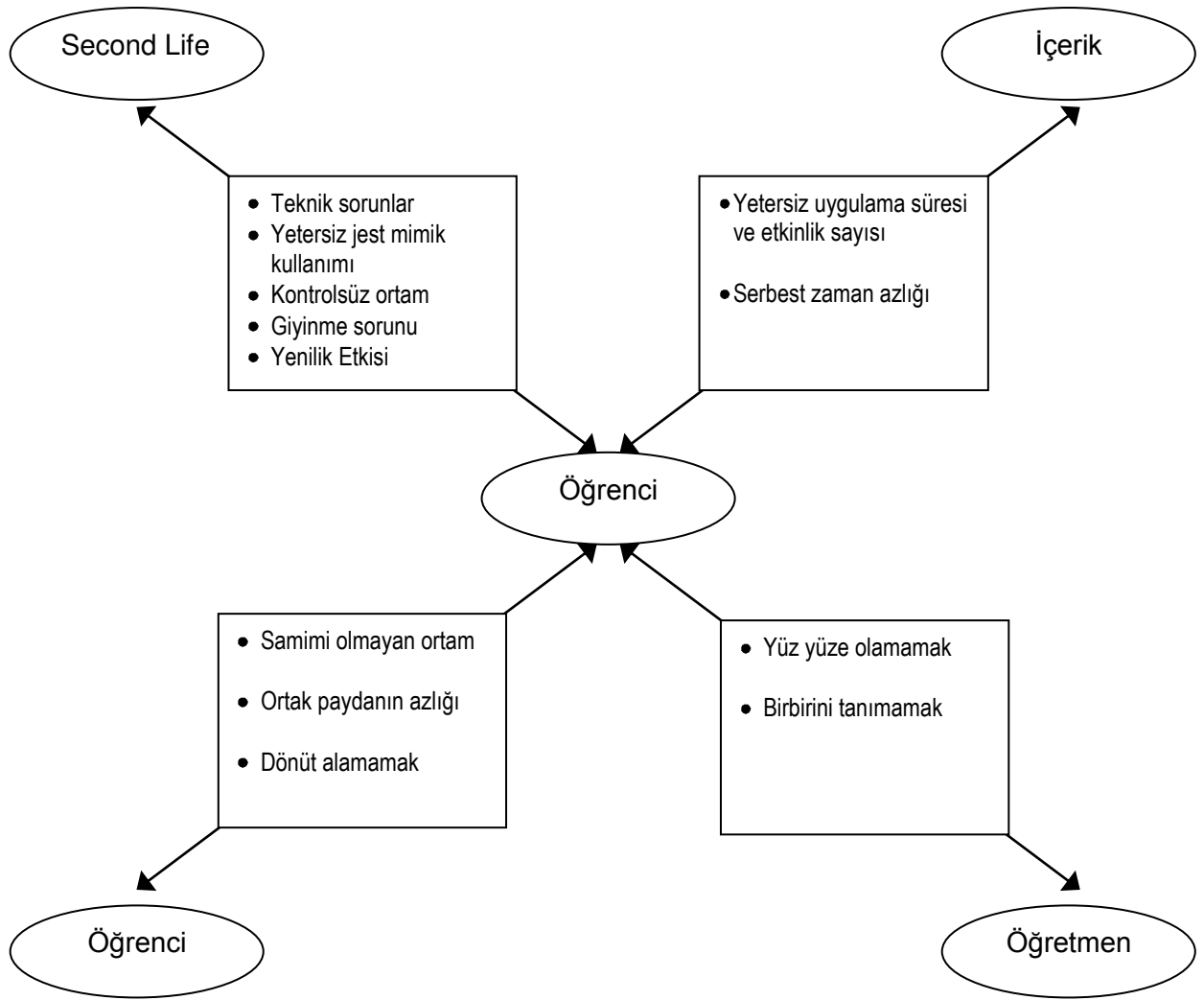
Yüz yüze iletişimin olduğu ortamlarda öğrenciler birbirlerine jest, mimik, beden dili kullanımı ile sözsüz olarak da dönüt vermektedirler. Fakat Second Life ortamında öğrenciler arkadaşlarından sözsüz dönüt alamamaktadırlar (Şekil 28). Alanyazına bakıldığında zaman da sanal ortamda yapılan çalışmalar sonucunda öğrencilerin iletişim becerilerinin yüz yüze eğitimdeki kadar iyi olmadığı belirtilmektedir (Edwards, Domínguez & Rico, 2008; Lifton & Paradiso, 2010; Lee & Berge, 2011; Jin, 2011). Bunun dışında birbirlerine yazdıkları yazılar ekranda sürekli aktığı ve belli bir süre ekranda kaldığı için yazıların bazılarını okuyamamış, gözden kaçırmışlardır, bunun sonucunda da karşı taraftaki öğrenci, sorduğu soruya cevap alamamıştır. Dönüt almada yaşanan bir diğer problem ise genelden yapılan yazışmalardır. Öğrenciler ilk ortama girdiklerinde genelden iletişim kurarak ‘hello’ yazmaktadırlar fakat bunu tüm öğrenciler görmesine rağmen nasılsa başka biri cevap yazar düşüncesi ile genelden yazılan yazılara cevap vermemişlerdir. Kendisine cevap verilmeyen öğrenci ortamdaki iletişimden soğumuş ve daha az

girişken olmaya başlamıştır. Bu da öğrenciler arasında iletişim kopukluğuna neden olmuştur. Toplumsal yaşamda göz teması kurmak, beden dilini kullanmak, bu tür iletişim kopmalarının ortaya çıkmasını engellemektedir. Fakat çevrimiçi ortamların yapısında sözsüz iletişimin gerçek hayattaki kadar var olmaması, birçok araştırmacının yaptığı çalışmalar sonucunda da benzer sonuçlara ulaşmalarına sebep olmuştur (Bessiere, Ellis & Kellogg, 2009; Jauregi, Canto, de Graaff, Koenraad & Moonen, 2011).

Öğrenci- Öğretmen Etkileşimindeki Olumsuz Yönler

Öğrenci-öğrenci etkileşiminde yaşanan problemlerin benzerleri öğrenci-öğretmen etkileşiminde de yaşanmıştır. Öğretmenler ile öğrenciler yüz yüze ders işleyemedikleri için öğretmen öğrencinin konuyu anlayıp anlayamadığını ya da hangi durumda zorluk yaşadığını kestirememektedir (Şekil 28). Deneyimli bir öğretmen, öğrencisi kendisine dersle ilgili bir problem yaşadığını söylemese bile öğrencinin durumundan ve bakışından konuyu anlayıp anlamadığını anlar ve ona göre önemler alır. Second Life ortamında öğrenci anlamadığı yeri sözlü ya da yazılı olarak öğretmenine iletmediği sürece öğretmenin bunu anlama imkanı yoktur. Bu durum, öğrenci ile öğretmen arasındaki iletişimde kopukluklar olmasına sebep olabilir. Alanyazında da, araştırmacılar sanal ortamdaki öğrenci-öğretmen iletişimi ile ilgili benzer sonuçlara ulaşmıştır (Deutschmann, Panichi & Molka-Danielsen, 2009; Mahon, Bryant, Brown & Kim, 2010).

Öğrenci-öğretmen etkileşimindeki diğer bir olumsuzluk ise öğretmenin ve öğrencinin birbirini tanımamasıdır. Öğretmen sınıfında dersine girdiği bir öğrencisini tanır, potansiyelini bilir fakat Second Life ortamında yapılan çalışmada öğretmenler kısa bir süre öğrencilerle diyalog içerisinde bulunmuşlardır ve öğrencilerin daha önceki ön bilgilerinden haberdar değildirler. İlk haftalar öğrencilerinin sadece avatarlarını gördükleri için hangi öğrencinin kim olduğunu bile karıştırmışlardır. Bu öğretmenlerin öğrencilerin seviyesine göre ders işleyememesine sebep olmuştur. Sanal ortamda yapılan çalışmalarda bu tür sorunlar birçok araştırmacı tarafından da belirtilmiştir (Cheng, Zhan & Tsai, 2010; Petrakou, 2010; Anderson & Dron, 2011).



Şekil 28

Second Life ortamında gerçekleştirilen uygulamanın olumsuz yönleri.

5.6. Öneriler

Bu çalışma Second Life gibi üç boyutlu sanal ortamlarda farklı öğretimsel yöntemleri kullanarak öğrencilere yabancı dil becerisi kazandırmayı amaçlayan araştırmacılar için yol gösterici olması açısından önemlidir. Bu alanda yapılan çalışmalar Second Life sanal ortamının yabancı dil eğitimi için elverişli bir potansiyele sahip olduğunu göstermektedir (Jarmon, Traphagan, Mayrath & Trivedi, 2009; Mayrath, Traphagan, Heikes & Trivedi, 2011; Jauregi, Canto, de Graaff, Koenraad & Moonen, 2011; Holmberg, 2012). Bu konuyla ilgili çalışmalarda bulunacak olan araştırmacıların, araştırmalarında aşağıda belirtilen noktalara dikkat etmesi önerilmektedir.

- Second Life ortamında yapılacak çalışmalar için önceden katılımcılara ortamı tanımaları ve programın menülerini kullanabilmeleri ve uygulama aşamasına geçildikten sonra sorun yaşamamaları için iyi bir oryantasyon eğitimi verilmelidir. Özellikle, öğrencilere duygularını belli etmelerini sağlayabilecek olan avatarlarının beden dillerini nasıl kullanabilecekleri öğretilmelidir. Ayrıca, öğrencileri eğitimler esnasında bunları kullanmaya teşvik ederek yüz yüze olmayan iletişimin dezavantajları ortadan kaldırılmaya çalışılmalıdır.
- Yapılan çalışmanın süresi altı hafta ile sınırlıdır. Bundan sonra yapılacak çalışmaların, sonuçlarının tam olarak ortaya çıkması için bir dönem ya da bir eğitim-öğretim yılını kapsamı tavsiye edilmektedir.
- Bu araştırma iki okul ile sınırlıdır. Yapılacak çalışmaların daha fazla okulu içine alması hatta Milli Eğitim Bakanlığı ile işbirliğine girip, Second Life ortamında öğrencilerin ders dışı yabancı dil pratiği yapabilecekleri bir platform oluşturulması önerilmektedir.
- Yapılan çalışma yabancı dil eğitimi olarak İngilizce eğitimi ile sınırlıdır. Second Life ortamının eğitim alanındaki potansiyelini ortaya koyabilmek için farklı derslerde ve konularda benzer çalışmalar yapılmalıdır.
- Bu çalışma lise ikinci sınıfa devam eden on iki öğrenciyle sınırlıdır. Yapılacak çalışmalarda ilkokuldan üniversiteye kadar farklı kademelerdeki öğrencilerle ve yaşam boyu eğitimi destekleyen çalışmalar da yapılarak yaş düzeylerine göre ortaya çıkan farklılıklar tartışılmalıdır.
- Yapılan çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılarak Second Life ortamındaki öğrenci-öğretmen-ortam etkileşimi incelenmiştir. İleriki çalışmalarda bu araştırma sonucunda

bulunan temalarla ilişkili olarak anketler hazırlanıp nicel araştırma yöntemlerini kullanarak araştırmaya farklı boyutlar katılabilir.

- Okullardaki BT laboratuvarlarının çoğunun teknik alt yapıları Second Life sisteminin gereksinim duyduğu donanımları ve internet alt yapısını karşılayamamaktadır. Yapılacak çalışmalarda, bu durum göz önünde bulundurulmalı ve gerekli önlemler alınmalıdır. Ayrıca, elektrik kesintilerinin bu tür çalışmaları olumsuz etkilediği dikkate alınarak jeneratörü bulunan BT laboratuvarları tercih edilmeli ya da bu gereksinim farklı yollardan karşılanmalıdır.

Sonuç olarak, Second Life ortamı gibi üç boyutlu sanal ortamlar eğitim için yeni bir kapı aralamaktadır ve ülkemizde bu alanda yapılmış yeterli araştırma yoktur. Yapılan araştırmanın Second Life ortamını kullanmak isteyen eğitimcilere bir yol gösterici olması umulmaktadır.

KAYNAKÇA

- Açıkgöz, K. Ü. (1996). *Etkili öğrenme ve öğretme*. İzmir, Türkiye: Kanyılmaz Matbaası.
- Akalın, S. & Zengin, B. (2007). Türkiye’de halkın yabancı dil ile ilgili algıları. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 3(1), 181-200.
- Akdağ, M. & Tok, H. (2008). Geleneksel öğretim ile powerpoint sunum destekli öğretimin öğrenci erişimine etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 33(147), 26-34.
- Aksoy, M. (2006). *Ortaöğretim öğrencilerinin yabancı dil öğrenme biçemlerinin belirlenmesi üzerine bir araştırma*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, Türkiye.
- Alacapınar, F. G. (2006). Tekrar ve düzeltmenin erişime etkisi. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 2(2), 126-135.
- Aldağ, H. & Gürpınar, K. (2007). Üniversite öğrencilerinin sunu becerilerini etkileyen faktörler. Akademik Bilişim Konferansı, Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya, Türkiye.
- Aldağ, H. & Sezgin, E. (2003). Çok ortamlı öğrenmede ikili kodlama kuramı ve bilişsel model. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(11), 121-135.
- Alexander, P.M. (2006). Virtual teamwork in very large undergraduate classes. *Computers & Education* 47, 127-147.
- Alkan, C. (1998). *Eğitim teknolojisi*, Ankara, Türkiye: Anı Yayıncılık.
- Altıkulaç, A. & Akhan, N. E. (2010). 8. sınıf İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük dersinde yaratıcı drama yöntemi ve altı şapkalı düşünme tekniğinin kullanılmasının öğrenci başarı ve tutumlarına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(3), 225-247.
- Anderson, T. & Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12(3), 80-97.
- Andreas, K., Tsiatsos, T., Terzidou, T., & Pomportsis, A. (2010). Fostering collaborative learning in Second Life: Metaphors and affordances. *Computers & Education*, 55(2), 603-615.
- Apaydın, Ç. (2011). Sanal okullar. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 1(4), 19-27.
- Arıkan, R. (2005). *Araştırma teknikleri ve rapor hazırlama*. Ankara,Türkiye: Asil Yayın Dağıtım.
- Ata, F. (2011). *Üniversite öğrencilerinin web 2.0 teknolojilerini kullanım durumları ile bilgi okuryazarlığı öz-yeterlik algıları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir, Türkiye.

Ateş Özdemir, E. (2006). Türkiye’de İngilizce öğreniminin yaygınlaşmasının nedenleri. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 28-35.

Ateş, A., Altunay, U. & Altun, E. (2006). Bilgisayar destekli İngilizce öğretiminin lise hazırlık öğrencilerinin İngilizce’ye ve bilgisayara yönelik tutumları üzerindeki etkileri. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 2(2), 97-112.

Atik Çatak, A. & Tekinarslan, E. (2008). PowerPoint programında hazırlanan okuma materyalinin 12-13 yaşlarında kaynaştırma programına devam eden hafif düzeyde zihinsel engelli öğrencilerin okuduğunu anlama becerilerine etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(2), 107-124.

Aşkar, P. ve Umay, A. (2001). İlköğretim matematik öğretmenliği öğrencilerinin bilgisayarla ilgili öz-yeterlik algısı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21, 1-8.

Ayaz Can, H. (2005). *Altı şapkalı düşünme tekniğinin ilköğretim altıncı sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersindeki akademik başarısına etkisi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü, Fırat Üniversitesi, Elazığ, Türkiye.

Bağcı Kılıç, G. (2001), Oluşturmacı fen eğitimi, *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 1(1), 7-12.

Bağçeci, B. (2004). *Ortaöğretim kurumlarında İngilizce öğretimine ilişkin öğrenci tutumları (Gaziantep ili örneği)*. XIII. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı, İnönü Üniversitesi, Malatya, Türkiye.

Bainbridge, W. S. (2007). The Scientific Research Potential of Virtual Worlds. *Science*, 317(5837), 472-476.

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York, USA: W. H. Freeman and Company.

Barın, M. (1997). *Dinleme konuşma becerilerinin önemi, dil öğretimine katkıları ve Atatürk Üniversitesi İngiliz dillerinde uygulanışı*. Doktora tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Erzurum, Türkiye.

Bayırtepe, E. & Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.

Beach, R. & Doerr-Stevens, C. (2011). Using social networking for online role-plays to develop students' argumentative strategies. *Journal of Educational Computing Research*, 45(2), 165-181.

Beldarrain, Y. (2006). Distance Education Trends: Integrating new technologies to foster student interaction and collaboration. *Distance Education*, 27(2), 139-153.

Bell, D. (2009). Learning from Second Life. *British Journal of Educational Technology* 40 (3), 515-525.

- Bessiere, K., Ellis, J. B. & Kellogg, W. A. (2009). *Acquiring a professional "Second Life": problems and prospects for the use of virtual worlds in business*. CHI, Boston, Massachusetts, USA, 2883- 2898.
- Bielawski, L. & Metcalf, D. (2003). *Blended e-learning: integrating knowledge, performance support, and online learning*. Amherst, USA: HRD Pres.
- Bilen, M. (1999). *Plandan uygulamaya öğretim*. Ankara, Türkiye: ANI Yayıncılık.
- Bloom, S. B., (1976). *Human characteritics and school learning*. New York, USA: McGraw-Hill.
- Bonnet, C. (2000). *The relevance of role playing in environmental education*. The International Union of Biological Sciences Commission for Biological Education Symposium, Centre de Cergy, France.
- Bowers, K. W., Ragas, M. W., & Neely, J. C. (2009). Assessing the value of virtual worlds for post-secondary instructors: a survey of innovators, early adopters and the early majority in second life. *International Journal of Humanities and Social Sciences*, 3(1), 40-50.
- Broadribb, S. & Carter, C. (2009). Using Second Life in human resource development. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 547-550.
- Bulu, S. T. & İşler, V. (2011). *Second Life ODTÜ Kampüsü*. Akademik Bilişim Konferansı, İnönü Üniversitesi, Malatya, Türkiye.
- Bulu, S. T. (2012). Place presence, social presence, co-presence, and satisfaction in virtual worlds. *Computers & Education*, 58, 154-161.
- Broadribb, S. & Carter, C. (2009). Using *Second Life* in human resource development. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 547-550.
- Brutus, S. & Donia, M. B. L. (2010). Improving the effectiveness of students in groups with a centralized peer evaluation system. *The Academy of Management Learning and Education (AMLE)*, 9 (4), 652-662.
- Canbek Göksel, N. (2009). *Üniversite-toplum işbirliğinde öğrenen-ders yöneticisi etkileşimi: Second Life (SL) üzerine bir çalışma*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir, Türkiye.
- Charles, D., Charles, T., McNeill, M., Bustard, D. & Black, M. (2011). Game-based feedback for educational multi-user virtual environments. *British Journal of Educational Technology*, 42(4), 638-654.
- Chen, C. (2010). The implementation and evaluation of a mobile self- and peer-assessment system. *Computers & Education* 55, 229-236.
- Chen, H.-J. & Su, C.-C. (2010). Constructing a 3D virtual world for foreign language learning. *Lecture Notes in Computer Science*, 6872, 46-53.

- Cheng, H.-J., Zhan, H. & Tsai, A. (2010). Integrating Second Life into a Chinese teacher training program. *Journal of Technology and Chinese Language Teaching*, 1(1), 31-58.
- Chen, K. C., Wu, C. J. & Chen, G. D. (2011). *A digital board game based learning system for authentic learning*. 11th International Conference on Advanced Learning Technologies, Athens, USA, 25-29.
- Cheong, D. (2010). The effects of practice teaching sessions in Second Life on the change in pre-service teachers' teaching efficacy. *Computers & Education*, 55, 868-880.
- Clark, M., White, J., King, S. & Carbonaro, M. (2011). Exploring surgeons' perceptions of the role of simulation in surgical education: A needs assessment. *Canadian Medical Education Journal*, 2(2) 44-52.
- Clark, R.C. & Mayer, R.E. (2011), *E-learning and the science of instruction*, USA: Pfiffer Pres.
- Clarke, C. P. (2012). Second Life in the library: an empirical study of new users' experiences. *Program: Electronic Library And Information Systems*, 46(2), 242-257
- Cobb, P. & Steffe, L. P. (2011). The constructivist researcher as teacher and model builder. *A Journey in Mathematics Education Research Mathematics Education Library*, 48(1), 19-30.
- Coller, B. & Scott, M. (2009) Effectiveness of using a video game to teach a course in mechanical engineering. *Computers & Education*, 53(3), 900-912.
- Corbitt, G., Gardiner, L. & Wright, L. (2004). *A comparison of team developmental stages, trust and performance for virtual versus face-to-face teams*. The 37th Hawaii International Conference on System Sciences, Big Island, HI, Hawaii, USA.
- Cömertpay, B. (2006). Dramanın 5-6 yaş grubu çocuklarının dil edinimine etkisi. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana, Türkiye.
- Creswell, J. W. (2008). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Upper Saddle River, NJ, USA: Pearson/Merrill Education.
- Cynthia, P. (2002). Maximizing e-learning to train the 21 st century workforce. *Public Personnel Management*, 31(1), 21-26.
- Çelebi, M. D. (2006). Türkiye’de anadili eğitimi ve yabancı dil öğretimi. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21, 285-307.
- Çelen, İ. (2008). *Eğitimde dramada uzman rolü yaklaşımı ve İngilizce öğretimi: İlköğretim dördüncü sınıf öğrencileri üzerine bir araştırma*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın, Türkiye.
- Çevik, H. (2006). *Çocuklara yabancı dil öğretiminde drama tekniğinin kullanımı*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana, Türkiye.

Çubukçu, F. (2008). Yabancı dil öğrenme endişesi ile öz yeterlik arasındaki korelasyon üzerine bir çalışma. *Eğitimde Kuram ve Uygulama (Journal of Theory and Practice in Education)* 4(1), 148-158.

Davies, G. (2005). *Computer Assisted Language Learning: Where are we now and where are we going?* University of Ulster Centre for Research in Applied Languages UCALL Conference, University of Ulster, Coleraine.

Dede, C., Ketelhut, D., & Ruess, K. (2004). *Designing for motivation and usability in a museum-based multi-user virtual environment*. Meeting of the American Educational Research Association, San Diego, CA.

Dede, C., Nelson, B., Ketelhut, D. J., Clarke, J. & Bowman, C. (2004). *Design-based research strategies for studying situated learning in a multi-user virtual environment*. The 6th international conference on Learning sciences, 158-165.

DeLucia, A., Francese, R., Passero, I. & Tortora, G. (2009). Development and evaluation of a virtual campus on Second Life: The case of SecondDMI. *Computers & Education* 52, 220-233.

Demirel, Ö. (1993). *Yabancı dil öğretimi, ilkeler, yöntemler, teknikler*. Ankara, Türkiye: Usem Yayınları.

Demirel, Ö. (1999). *İlköğretim okullarında yabancı dil öğretimi*. İstanbul, Türkiye: Milli Eğitim Basımevi.

Demirel, Ö. (2003). *Yabancı dil öğretimi*. Ankara, Türkiye: Pegem Yayınları.

Derry, S. Y. (1989). Putting learning strategies to work. *Education Leadership*, (46)4, 2-7.

Deutschmann, M., Panichi, L. & Molka-Danielsen, J. (2009). Designing oral participation in Second Life – a comparative study of two language proficiency courses. *European Association for Computer Assisted Language Learning*, 21(2), 206-226.

Dickey, M. D. (2005). Three-dimensional virtual worlds and distance learning: two case studies of Active Worlds as a medium for distance education. *British Journal of Educational Technology*, 36(3), 439-451.

Dickey, M. D. (2011). The pragmatics of virtual worlds for K-12 educators: investigating the affordances and constraints of Active Worlds and Second Life with K-12 in-service teachers. *Education Tech Research Dev*, 59, 1-20.

Dieterle, E. & Clarke, J. (2007). *Multi-user virtual environments for teaching and learning*. Encyclopedia of multimedia technology and networking (2nd edition) Hershey, PA: Idea Group.

Diken, Ü. (2006). *Program geliştirme ve öğretim programı gereksinim çözümlemesi kullanılarak uygulanan özel amaçlı dil (İngilizce) öğretimi (S.D.Ü. Eğirdir Meslek Yüksekokulu örneği)*.

(Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta, Türkiye.

Dinçer, G. D. (2008). *Sanal dünyaların uzaktan eğitim danışmalık hizmetlerinde kullanımı: Second Life örneği*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir, Türkiye.

DiNapoli, R. (2009). Using dramatic role-play to develop emotional aptitude. *International Journal of English Studies IJES*, 9(2), 97-110.

Douglas A. Johnson, P.O. (2011). A comparison of simplified-visually rich and traditional presentation styles. *Teaching of Psychology*, 38, 293-297.

Ecevit Satı, Z. & Işık, Ö. (2011). İnovasyon ve stratejik yönetim sinerjisi: Stratejik inovasyon. *CBÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(2), 538-559.

Edwards, P., Domínguez, E. & Rico, M. (2008). *A second look at Second Life: Virtual role-play as a motivational factor in higher education*. Society for Information Technology & Teacher Education International Conference, Chesapeake, VA: AACE, 2566-2571.

Eisenhardt, K. (1989), Building theories from case study research. *Academy of Management Review*, 14(4), 532-550.

Ekici, G. (2003). Uzaktan eğitim ortamlarının seçiminde öğrencilerin öğrenme stillerinin önemi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 24, 48-55.

Ellis, G. (2001) Looking at ourselves—self-assessment and peer assessment: practice examples from New Zealand. *Reflective Practice*, 2(3), 289-302.

Engin, A. O. (2006). Yabancı dil (İngilizce) öğretiminde öğrenci başarısını etkileyen değişkenler. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(2), 287-310.

Erdman, J. (2007). Reference in a 3-D world: preliminary observations on library outreach in Second Life. *The Reference Librarian*, 47(2), 35.

Erdoğan, F. (2009). *Çevrimiçi ortamların üçüncü mekanlar olarak kavramsallaştırılması: Facebook ve Second Life üzerine bir inceleme*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Boğaziçi Üniversitesi Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi Enstitüsü, İstanbul, Türkiye.

Ergün, M. & Özsüer, S. (2006) . Vygotsky'nin yeniden değerlendirilmesi. *Afyon Karahisar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 2, 269-292.

Erman Aslanoğlu, A. ve Kutlu, Ö. (2003). Öğretimde sunu becerilerinin değerlendirilmesinde dereceli puanlama anahtarı (rubric) kullanılmasına ilişkin bir araştırma. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 36 (1-2), 25-36.

Esteves, M., Fonseca, B. Morgado, L. & Martins, P. (2011). Improving teaching and learning of computer programming through the use of the Second Life virtual world. *British Journal of Educational Technology*, 42(4), 624–637.

- Fahy, P. J. (2007). The occurrence and character of stories and storytelling in a computer conference. *Distance Education*, 28(1), 45-63.
- Feagin, J., Orum, A., & Sjoberg, G. (1991). *A case for case study*. Chapel Hill, NC: University of North Carolina Press.
- Fidan, N. (1996). *Okulda öğrenme ve öğretme*. Ankara, Türkiye: Alkım Yayınevi.
- Freitas, S., Rebolledo-Mendez, G. & Liarokapis, F., Magoulas, G. & Poulouvassilis, A. (2010). Learning as immersive experiences: Using the four-dimensional framework for designing and evaluating immersive learning experiences in a virtual world. *British Journal of Educational Technology*, 41(1), 69–85.
- Freitas, S. & Veletsianos, G. (2010). Editorial: Crossing boundaries: Learning and teaching in virtual worlds. *British Journal of Educational Technology*, 41(1), 3–9.
- Friedman, D., Steed, A. & Slater, M. (2007). Spatial social behavior in Second Life. *Intelligent Virtual Agents IVA, Lecture Notes in Computer Science LNAI*, 4722, 252–263.
- Gandhi, T. & Chauhan, B. (2012). *Software requirement inspection tool for requirement review*. International Conference on Advances in Computing and Management, Maharashtra, India, 479-483.
- Gavrilova, M.L. & Yampolskiy, R. (2011). Applying biometric principles to avatar recognition. *Lecture Notes in Computer Science*, 6670, 140-158,
- Gao, F., Noh, J.J. & Koehler, M.J. (2009). Comparing role-playing activities in Second Life and face-to-face environments. *Journal of Interactive Learning Research*, 20(4), 423-443.
- Gregory, S., & Masters, Y. (2010). *Six hats in Second Life: Enhancing preservice teacher learning in a virtual world*. International Conference on Teaching and Learning with Technology (iCTLT), Singapore.
- Gilbert, J. (2001). *Clear Speech from the start*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Glesne, C. & Peshkin, A. (1992). *Becoming qualitative researchers an introduction*. London, UK: Longman Group.
- Greenwood, J. (2009). Drama education in New Zealand: a coming of age? A conceptualisation of the development and practice of drama in the curriculum as a structured improvisation, with New Zealand's experience as a case study, Research in Drama Education. *The Journal of Applied Theatre and Performance*, 14(2), 245-260.
- Golafshani, N. (2003). Understanding reliability and validity in qualitative research. *The Qualitative Report*, 8(4), 597-607.
- Göker, A. (2000). *Ulusal inovasyon sistemi ve üniversite-sanayi işbirliği*. Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü IV. Geleneksel Bahar Paneli, Ankara, Türkiye, 1-9.

- Grant, K. & Mistry, M. T. (2010). How does the use of role-play affect the learning of Year 4 children in a predominately EAL class? *Education 3-13: International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*, 38(2), 155-164.
- Gregory, S. & Masters, Y. (2012). Real thinking with virtual hats: A role-playing activity for pre-service teachers in Second Life. *Australasian Journal of Educational Technology*, 28(3), 420-440.
- Guo, S. (2010). From printing to Internet, are we advancing in technological application to language learning? *British Journal of Educational Technology*, 41(2), 10-16.
- Guedes, A. (2009). *Role playing english*. 1st International Conference on Education and New Learning Technologies, Barcelona ,Spain, 564-570.
- Güler, H. K. (2010). *Karikatür kullanılarak yapılan öğretimin ilköğretim 6. Sınıf öğrencilerinin matematik dersi doğal sayılar alt öğrenme alanındaki akademik başarılarına ve matematik dersine karşı tutumlarına etkisi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Gürsoy, A. (2011). *Yabancılar Türkçe öğretiminde oyun yöntemi*. Yüksek lisans tezi. International Burch University, Saraybosna, Bosna-Hersek.
- Hamel, J., Dufour, S., & Fortin, D. (1993). *Case study methods*. Newbury Park, CA: Sage.
- Hamiloğlu, K. (2005). *Yabancı dil eğitimi mi, yabancı dilde eğitim mi: Dünya literatüründe Türkiye örneği*. V. Uluslararası Dil, Yazın, Deyişbilim Sempozyumu, İstanbul, Türkiye.
- Herold, D. K. (2009). Virtual Education: Teaching Media Studies in Second Life. *The Journal of Virtual Worlds Research* 2(1), 4-17.
- Hew, K. F. & Cheung, W. S. (2010). Use of three-dimensional (3-D) immersive virtual worlds in K-12 and higher education settings: A review of the research. *British Journal of Educational Technology*, 41(1), 33-55.
- Hirumi, A., Appelman, B., Rieber, L. & Eck, R. V. (2010). Preparing instructional designers for game-based learning. *TechTrends*, 54(3), 27-37.
- Holmberg, K. (2012). Lessons learned from the birth and evolution of the EduFinland virtual community for educators. *Knowledge Management & E-Learning: An International Journal*, 4(1), 88-96.
- Hundsberger, S. (2009). Foreign language learning in Second Life and the implications for resource provision in academic libraries. http://arcadiaproject.lib.cam.ac.uk/docs/second_life.pdf adresinden alınmıştır.
- Ian, W., Darren, P., Tanya, K. & Stephen, S. (2008). *Second Life and the role of educators as regulators*. Australian Society for Computers in Learning in Tertiary Education Conference, Australian, 1079-1089.

Inman, C., Wright, V. H., & Hartman, J. A. (2010). Use of Second Life in K-12 and higher education: A review of research. *Journal of Interactive Online Learning*, 9(1), 44-62.

İzci, F. (2008). *Biyoloji öğretmenlerinin yapılandırmacı eğitime yönelik yaklaşımlarının incelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara, Türkiye.

Jarmon, L., Traphagan, T., Mayrath, M. & Trivedi, A. (2009). Virtual world teaching, experiential learning, and assessment: An interdisciplinary communication course in Second Life. *Computers & Education* 53, 169-182.

Jauregi, K., Canto, S., de Graaff, R., Koenraad, T. & Moonen, M. (2011). Verbal interaction in Second Life: towards a pedagogic framework for task design. *Computer Assisted Language Learning*, 24(1), 77-101.

Jeffery, A. & Collins, M. (2008). *Immersive learning and role plays in Second Life*. Society for Information Technology & Teacher Education International Conference, Chesapeake, VA: AACE. 2628-2632.

Jin, S. A. (2011). Leveraging avatars in 3D virtual environments (Second Life) for interactive learning: the moderating role of the behavioral activation system vs. behavioral inhibition system and the mediating role of enjoyment. *Interactive Learning Environments*, 19(5), 467-486.

Jin, S.A., & Bolebruch, J. (2009). Avatar-based advertising in Second Life: The role of presence and attractiveness of virtual spokespersons. *Journal of Interactive Advertising*, 10(1), 51-60.

Kanoğlu, A. (1995). *Bilgi toplumuna geçiş sürecinde yapım yönetiminde yönetim enformasyon sistemleri ve bilgisayar desteği*. Bilgi Toplumuna Geçiş Sürecinde Mimarlık Kongresi, İstanbul, Türkiye.

Kantonen, T., Woodward, C. & Katz, N. (2010). *Mixed reality in virtual world teleconferencing*. Virtual Reality Conference, Waltham, Massachusetts, USA, 179-182.

Kaplan, A. M. & Haenlein, M. (2009). The fairyland of Second Life: Virtual social worlds and how to use them. *Business Horizons*, 52, 563-572.

Kara, M. (2011). Avrupa dilleri öğretimi ortak çerçeve metni doğrultusunda Türkçe öğrenen yabancılara A1-A2 seviyesinde Türkçe öğretim programı örneği. *Journal of World of Turks* 3(3), 157-195.

Karadağ, E. ve Çalışkan, N. (2005). *İlköğretimde drama*. Ankara, Türkiye: Anı Yayıncılık.

Karadağ, M., Sarıtaş, E. ve Erginer, E. (2009). Using the ‘six thinking hats’ model of learning in a surgical nursing class: sharing the experience and student opinions. *Australian Journal of Advanced Nursing*, 26(3), 59-69.

Karakoç (2003). *Öğretme stratejilerinin öğrenme stratejileri kullanımına etkisi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara, Türkiye.

- Karasar, N. (1995). *Bilimsel araştırma yöntemi, kavramlar, teknikler, ilkeler*. Ankara, Türkiye: 3 A Araştırma Eğitim Danışmanlık Ltd.
- Kaufman, J. H. & Schunn, C. D. (2011). Students' perceptions about peer assessment for writing: their origin and impact on revision work. *Instructional Science*, 39, 387-406.
- Kemp, J. W., Livingstone, D. & Bloomfield, P. R. (2009). SLOODLE: Connecting VLE tools with emergent teaching practice in Second Life. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 551-555.
- Kilimci, S. (2010) Integration of the internet into a language curriculum in a multicultural society. *The Turkish Online Journal Of Educational Technology*, 9(1), 107-113.
- Kirk, J. & Miller, M. L. (1986). *Reliability and validity in qualitative research*. California, USA: SAGE Publications.
- Knight, K. (2012). Teaching business case studies through powerpoint presentations. *The Journal of Kanda University of International Studies*, 24, 1-28.
- Kobak, K.(2011). *Yeni bir eğitim ortamı olarak Second Life'da öğrenci deneyimleri*. Akademik Bilişim Konferansı, İnönü Üniversitesi, Malatya, Türkiye.
- Kongmee, I., Strachan, B., Montgomery, C. & Pickard, A. (2011) *Using massively multiplayer online role playing games (MMORPGs) to support second language learning: Action research in the real and virtual world*. 2nd Annual IVERG Conference: Immersive Technologies for Learning, Middlesborough, UK.
- Koohang, A., Riley, L. & Smith, T. (2009). E-learning and constructivism: from theory to application. *Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects*, 5, 91-109.
- Korkut, E. & Akkoyunlu, B. (2008). Yabancı dil öğretmen adaylarının bilgi ve bilgisayar okuryazarlık öz-yeterlikleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 34, 178-188.
- Kozma, R. B., Belle, L.W., & Williams, G. W. (2000). *Instructional techniques in higher education*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publication.
- Kuzu, A. (2007). Views of pre-service teachers on blog use for instruction and social interaction. *The Turkish Online Journal of Distance Education*, 8(3), 34-51.
- Kyriakopoulos, P. (2008). *Using practiced improvisation and role-play to improve oral communication skills for English second language learners*. (Unpublished master's thesis) Concordia University, Canada.
- Lee, A. & Berge, Z. L. (2011). Second Life in healthcare education: Virtual environment's potential to improve patient safety. *Knowledge Management & E-Learning: An International Journal*, 3(1), 17-23.

- Leiponen, A. & Helfat, C. E. (2010). Location, decentralization and knowledge sources for innovation. *Organization Science*, 22, 641-658.
- Lemon, M., & Kelly, O. (2009). *Laying Second Life foundations: Second chance learners get first life skills*. Same places, different spaces Conference, Auckland, New Zealand, 557-565.
- Leonard, L. Withers, L. A. & Sherblom, J. C. (2011): Collaborating virtually: Using Second Life to teach collaboration. *Communication Teacher*, 25(1), 42-47.
- Lewin, C. & Luckin, R. (2010). Technology to support parental engagement in elementary education: Lessons learned from the UK. *Computers & Education*, 54, 749-758.
- Liaw, S.-S., Chen, G.-D. & Huang, H.-M. (2008). Users' attitudes toward Web-based collaborative learning systems for knowledge management. *Computers & Education*, 50(3), 950-961.
- Lifton, J. & Paradiso, J. A. (2010). Dual reality: Merging the real and virtual. *Social Informatics and Telecommunications Engineering*, 33(1), 12-28.
- Lim, S., Jee, H. K., Youn, J. & Lee, J. (2012). Augmented reality-based role-playing contents for education. *Lecture Notes in Electrical Engineering*, 120(4), 337-344.
- Lin, F.-R., Lin, S.-C. & Huang, T.-P. (2008). Knowledge sharing and creation in a teachers' professional virtual community. *Computers & Education*, 50(3), 742-756.
- Livingstone, D. & Kemp, J. (2008). Integrating web-based and 3D learning environments: Second Life meets Moodle. *The European Journal for Informatics Professional*, 9(3), 8-14.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., Ólafsson, K. (2010). *Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Initial Findings*. LSE, London: EU Kids Online.
- Manso, G. (2011). Motivating innovation. *The Journal of Finance*, 66(5), 1823-1860.
- Mahon, J., Bryant, B., Brown, B. & Kim, M. (2010). Using Second Life to enhance classroom management practice in teacher education. *Educational Media International*, 47(2), 121-134.
- Mayrath, M. C., Traphagan, T., Heikes, E. J. & Trivedi, A. (2011). Instructional design best practices for Second Life: a case study from a college-level English course, *Interactive Learning Environments*, 19(2), 125-142.
- Mennecke, B. E., Triplett, J. L., Hassall, L. M., Conde, Z. J. & Heer, R. (2011). An examination of a theory of embodied social presence in virtual worlds. *Decision Sciences*, 42(2), 413-450.
- Messinger, P. R., Ge, X., Stroulia, E., Lyons, K., Smirnov, K., & Bone, M. (2008). On the relationship between my avatar and myself. *The Journal of Virtual Worlds*, 1(2), 1-17.
- Midha, V. & Nandedkar, A. (2012). Impact of similarity between avatar and their users on their perceived identifiability: Evidence from virtual teams in Second Life platform. *Computers in Human Behavior* 28, 929-932.

- Mills, N. A. (2009). A 'Guide du Routard' simulation: Enhancing the Standards through project-based learning. *Foreign Language Annals*, 42(4), 607-639.
- Minocha, S. & Reeves, A. J. (2010). Design of learning spaces in 3D virtual worlds: an empirical investigation of Second Life. *Learning, Media and Technology*, 35(2), 111-137.
- Neo, M., & Neo, T.-K. (2009). Engaging students in multimedia-mediated Constructivist learning – Students' perceptions. *Educational Technology & Society*, 12(2), 254–266.
- Özcan, M. (2009). *Çevrimiçi öğrenme destekli yabancı dil öğreniminde öğrenenlerin teknoloji uyumlarının tutum, öz-yeterlik algısı ve farklı ortamların kullanım sıklıklarıyla belirlenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir, Türkiye.
- Parker, L. (2008). Second Life: The seventh face of the library? *Program: Electronic Library And Information Systems*, 42(3), 232-42.
- Paterson, A. (2006). Dr Edward de Bono's six thinking hats and numeracy. *Australian Primary Mathematics Classroom*, 11(3), 11-15.
- Peterson C. H. & Peterson, N. A. (2011). Impact of peer evaluation confidentiality on student marks. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 5(2), 1-13.
- Petrakou, A. (2010). Interacting through avatars: Virtual worlds as a context for online education. *Computers & Education*, 54, 1020-1027.
- Poon, J. K. L. (2011). *Students' perceptions of peer evaluation in project work*. 13th Australasian Computing Education Conference (ACE2011), Perth, Australia.
- Prats, M.A., Gandol, F. & Ferreira, A. (2010). *Innovation in higher education with SLOODLE: Learning environment Moodle integrated with Second Life*. 2nd International Conference on Education and New Learning Technologies, Spain, 5609-5615.
- Rahimi, A. & Abedini, A. (2009). The interface between EFL learners' self-efficacy concerning listening comprehension and listening proficiency. *Novitas-ROYAL*, 3(1), 14-28.
- Reinkensmeyera, D. J., Guigond, E. & Maier, M. A. (2012). A computational model of use-dependent motor recovery following a stroke: Optimizing corticospinal activations via reinforcement learning can explain residual capacity and other strength recovery. *Dynamics*, 29(30), 60-69.
- Roberts, P. & Priest, H. (2006). Reliability and validity in research. *Nursing Standard*, 20, 41-45.
- Rogers, L. (2011). Developing simulations in multi-user virtual environments to enhance healthcare education. *British Journal of Educational Technology*, 42(4), 608–615.
- Rosenberg, M. (2001). *E-learning: strategies for delivering knowledge in the digital age*. New York, USA: McGraw-Hill.

- Ruark, B. E. (2012). A message of encouragement for process-centric performance technologists: how and where you might put those process-heightened tendencies to use. *International Society for Performance Improvement*, 51(4), 5-8.
- Rubin, R. F. & Turner, T. (2012). Student performance on and attitudes toward peer assessments on Advanced Pharmacy Practice Experience assignments. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning* 4, 113–121.
- Rudra, A., Jaeger, B., Aitken, A., Chang, V. & Helgheim, B. (2011). *Virtual team role play using Second Life for teaching business process concepts*. 44th Hawaii International Conference System Sciences (HICSS), Hawaii, USA, 1-8.
- Ruey, S. (2010). A case study of constructivist instructional strategies for adult online learning. *British Journal of Educational Technology*, 41(5), 706-720.
- Rushby, N. (2011). Editorial: Reimagining schools: The potential of virtual education. *British Journal of Educational Technology*, 42(3), 363–371.
- Rusman, E., Bruggen, J., Cörvers, R., Sloep, P. & Koper, R. (2009). From pattern to practice: Evaluation of a design pattern fostering trust in virtual teams. *Computers in Human Behavior*, 25(5), 1010–1019.
- Ryan, M. (2008). *16 ways to use virtual worlds in your classroom*. The Eighth International DIVERSE Conference, Holland University, Haarlem, The Netherlands.
- Salmon, G. (2009). The future for (second) life and learning. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 526–538.
- Sanchez, J. (2007). *Second Life: An interactive qualitative analysis*. Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference, Chesapeake, VA: AACE, 1240-1243.
- Saran, M., Seferoglu, G. & Çagiltay, K. (2009). Mobile assisted language learning: English pronunciation at learners' fingertips. *Eurasian Journal of Educational Research*, 34, 97-114.
- Sarı, H. (2006). *Bilgisayar destekli yabancı dil öğretimi ile ilgili öğrenci görüşleri*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya, Türkiye.
- Savenye, W. C. & Robinson, R. S. (2001). *Qualitative research issues and methods: an introduction for educational technologists*. Handbook of Research for Educational Communications and Technology. Mahwah, New Jersey, USA 1171-1195.
- Sawyer, R. K. (2011). *Structure and improvisation in creative teaching*. Cambridge, New York, USA: University Press.
- Sawyer, R. K. (2012). *Explaining creativity: The science of human innovation*. New york, USA: Oxford University Press.

Schiller, S. Z. (2009). Practicing learner-centered teaching: Pedagogical design and assessment of a Second Life project. *Journal of Information Systems Education*, 20(3), 369-381.

Schwonke, R., Renkl, A., Salden, R. & Aleven, V. (2011). Effects of different ratios of worked solution steps and problem solving opportunities on cognitive load and learning outcomes. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 58-62.

Scott, R. M. & Fisher, C. (2012). 2.5-Year-olds use cross-situational consistency to learn verbs under referential uncertainty. *Cognition*, 122, 163-180.

Senemoğlu, N. (1998). *Gelişim, öğrenme ve öğretim: kuramdan uygulamaya*. Ankara, Türkiye: Özsan Matbaası.

Serin, U. (2008). *İzmir ilinde görev yapan fen alanı öğretmenlerinin öğretim strateji ve stilleri ile tercih ettikleri öğretim yöntemleri ve çoklu zeka alanları arasındaki ilişki*. (Yayınlanmamış doktora tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir, Türkiye.

Sim, J. W. S. & Hew, K. F. (2010). The use of weblogs in higher education settings: A review of empirical research. *Educational Research Review*, 5, 151-163.

Singh, N. & Lee, M. J. (2008). Exploring perceptions toward education in 3D virtual environments: An Introduction to "Second Life". *Journal Of Teaching In Travel & Tourism*, 8(4), 315-327.

Smith, M. & Cook, K. (2012). Attendance and achievement in problem-based learning: The value of scaffolding. *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 6(1), 129-152.

Snowman, J. (1986). *Learnig tactics and strategies. cognitive classroom learning: understanding, teaching and problem solving*. Edited by G. D. Phye and T. Andre New York: Academic Pres, 243-271.

Sönmez, V. (2011). Bilimsel araştırma süreci ve erişimi. *Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Çalışmaları Dergisi* 1(1), 50-59.

Stake, R. (1995). *The art of case research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Sthapornnanon, N., Sakulbumrungsil, R., Theeraroungchaisri, A. & Watcharadamrongkun, S. (2009). Social constructivist learning environment in an online professional practice course. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 73(1), 1-8.

Stone D. E, & Koskinen C. L. (2002). *Planning and design for high-tech web based training*. London, UK: Artech House.

Şahin, B. (2006). *Mersin il merkezindeki devlet ve özel ilköğretim okullarındaki İngilizce öğretmenlerinin öğretim etkinliği içerisinde dramayı kullanma düzeylerinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana, Türkiye.

Şahin, M. Second language vocabulary acquisition in synchronous computer-mediated. *Communication. Eurasian Journal of Educational Research*, 34, 115-132.

Şahin, N. (2008). *Radyoaktiflik konusunun sosyo-kültürel oluşturmacı anlayış temelinde öğretiminin ortaöğretim öğrencilerinin öğrenmeleri üzerine etkisinin belirlenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye.

Şimşek, M. R. (2009). *Dilbilgisi kavramlarının öğretiminde ana dil kullanımının öğrenci başarısına etkileri*. (Yayınlanmamış doktora tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir, Türkiye.

Tang, F. (2010), Reference tools in Second Life: implications for real life libraries, *New Library World*, 111(11/12), 513-525.

Tanrıverdi, M. (2011), *E-öğrenmeye destek amaçlı mobil öğrenme uygulaması geliştirme ve etkilerinin incelenmesi*, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Bilişim Enstitüsü, Ankara, Türkiye.

Tasa, U. B. (2009). *İçeriği kullanıcılar tarafından oluşturulan 3 boyutlu sanal dünyalarda sanat ve mimari tasarım: Second Life üzerine bir vaka çalışması*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, Türkiye.

Teed, R. (2009). *Role playing exercises*. Starting Point Teaching Entry Level Geoscience, Role-Playing Exercises Web Site. <http://serc.carleton.edu/introgeo/roleplaying/> adresinden alınmıştır.

Tellis, W. (1997). Introduction to case study. *The Qualitative Report*, 3(2). <http://www.nova.edu/ssss/QR/QR3-2/tellis1.html> adresinden alınmıştır.

Tunçok, B. (2010). *Durum incelemesi: Öğrencilerin bilgisayar destekli eğitime, bilgisayar destekli dil eğitimine ve yabancı dil öğrenimine tutumları*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi İngiliz Dili Öğretimi Bölümü, Ankara, Türkiye.

Tutar, Kocabay & Arıç, (2007). Firmaların yenilik (inovasyon) yaratma sürecinde serbest bölgelerin rolü: Kayseri serbest bölgesi örneği. *Selçuk Üniversitesi Karaman İ.İ.B.F. Dergisi, Yerel Ekonomiler Özel Sayısı*, 195-203.

Tüzün, H. (2009). *Çok kullanıcıli sanal ortamların oryantasyon amaçlı kullanımı*. XI. Akademik Bilişim Konferansı, Harran Üniversitesi, Şanlıurfa, Türkiye, 439 - 444.

Tüzün, H. & Özdiñç, F. (2010). *3 boyutlu sanal üniversite oryantasyon ortamının geliştirilmesi*. XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, Muğla Üniversitesi, Muğla, Türkiye, 653-657.

Ünal, Ç., Onursal Ayırır, İ. & Arıoğul, S. (2011). İngilizce, Almanca ve Fransızca öğrenen üniversite öğrencilerinde yabancı dil öğrenme stratejilerinin kullanımı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41, 473-484.

- Ünlükaplan, İ. (2009). Avrupa Birliği üyesi ülkelerde iktisadi kalkınma, rekabetçilik ve inovasyon ilişkilerinin kanonik korelasyon analizi ile belirlenmesi. *Maliye Dergisi*, 157, 235-250.
- Vasileiou, V. N. & Paraskeva, F. (2010). Teaching role-playing instruction in Second Life: An exploratory study. *Journal of Information, Information Technology, and Organizations*, 5, 25-50.
- Vinagre, M. (2008). Politeness strategies in collaborative e-mail exchanges. *Computers & Education*, 50(3), 1022–1036.
- Vygotsky, L. S. (1998). *Düşünce ve dil* (çev. S.Koray). İstanbul, Türkiye: Toplumsal Dönüşüm Yayınları.
- Yang, C., Tsai, I., Cho, M., Kim, B. & Laffey, J. (2006). Exploring the relationships between students' academic motivation and social ability in online learning environments. *Internet and Higher Education*, 9(4), 277-286.
- Yasar, O. & Tufan Adiguzel, T. (2010). A working successor of learning management systems: SLOODLE. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2, 5682–5685.
- Yee, N., Bailenson, J. N., Urbanek, M., Chang, F. & Merget, D. (2007). The unbearable likeness of being digital: The persistence of nonverbal social norms in online virtual environments. *CyberPsychology & Behavior*, 10(1), 115-121.
- Yee, N., Harris, H., Jabon, M. & Bailenson, J.N. (2011). The Expression of Personality in Virtual Worlds. *Social Psychological and Personality Science*, 2(1), 5-12.
- Yenilmez, K. & Uygan, C. (2010). Yaratıcı drama yönteminin ilköğretim 7. sınıf öğrencilerinin geometriye yönelik öz-yeterlik inançlarına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 18(3), 931-942.
- Yıldırım, K. (2010). Nitel araştırmalarda niteliği artırma. *İlköğretim Online*, 9(1), 79-92.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2008) *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara, Türkiye: Seçkin Yayınları.
- Yılmaz, R. & Kılıç Çakmak, E. (2011). Sanal öğrenme ortamlarında sosyal model olarak eğitsel arayüz ajanları. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(4), 243-264.
- Yin R. (1994). *Case study research: Design and methods*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Yurtcan, İ.H. (2003). Yabancı dil öğretiminde çeviri derslerinin işlevselliği. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13, 154-156.
- Zhang, C. (2010). *Using virtual world learning environment as a course component in both distance learning and traditional classroom: implications for technology choice in course delivery*. Proceedings of the Southern Association for Information Systems Conference, Atlanta, USA, 196-200.

- Zhoua, Z., Jin, X. L., Vogelb, D. R., Fangb, Y. & Chen, X. (2011). Individual motivations and demographic differences in social virtual world uses: An exploratory investigation in Second Life. *International Journal of Information Management* 31, 261-271.
- Wang, C., Song, H., Xia, F., & Yan, Q. (2009). Integrating Second Life into an EFL program: Students' perspectives. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 2(1), 1-16.
- Wang, Y. & Braman, J. (2009). Extending the classroom through Second Life. *Journal of Information Systems Education*, 20(2), 235-247.
- Wagner, C. & Ip, R. K. F. (2009). Action learning with Second Life – A pilot study. *Journal of Information Systems Education*, 20(2), 249-258.
- Warburton, S. (2009). Second Life in higher education: Assessing the potential for and the barriers to deploying virtual worlds in learning and teaching. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 414-426.
- Waxman, S. R., Lidz, J. L., Braun, I. E. & Lavin, T. (2009). Twenty four-month-old infants' interpretations of novel verbs and nouns in dynamic scenes. *Cognitive Psychology*, 59, 67-95.
- Webber, S. & Nahl, D. (2011). Sustaining learning for LIS through use of a virtual world. *Library Associations and Institutions*, 37(1), 5-15.
- Westmoreland Bowers, K. (2010). *Constructig the new classroom: College student perceptions of classes using Second Life*. (unpublished doctoral dissertation). University of Florida, USA.
- Wheeler, M. (2009). Developing the Media Zoo in Second Life. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 427-443.
- White, C. (2003). *Language learning in distance education*. New York, USA: Cambridge University Press.
- Wills, S. (2011). *Rethinking reusability: implications from a longitudinal study of online role play in Australian higher education*. Education 2011-2021 Summit: Global challenges and perspectives of blended and distance learning, Sydney, Australian, 15-18.
- Wills, S., Leigh, E. & Ip, A. (2011). *The power of role-based e-learning*. New York, USA: Routledge.
- Wood, N. T., Solomon, M. R., & Englis, B. G. (2005). Personalization of online avatars: is the messenger as important as the message? *International Journal of Internet Marketing and Advertising*, 2(1/2), 143-161.

EKLER

Ek 1: Öğrencilerle Yapılacak 1. Görüşme Soruları

1) Genel Bilgiler

- (a) Ad, Soyad:
- (b) Yaş:
- (c) Cinsiyet:
- (d) Evde bilgisayarınız var mı?
- (e) Günde kaç saat internete girersiniz?
- (f) İnternetti en çok ne amaçlı kullanıyorsunuz?
- (g) Bilgisayar oyunu oynar mısınız?
- (h) Çok kullanıcıli sanal ortam tanımını daha önce duydunuz mu?
- (i) Duyduysanız hangi çok kullanıcıli sanal ortamlarda bulundunuz?
- (j) İngilizce konuşma, yazışma ve konuşulanı anlama konusunda kendinizi yeterli buluyor musunuz?

Second Life Ortamı İle İlgili Sorular

- 2) Second Life (SL) ortamını daha önce duydunuz mu ?
 - (a) Cevabınız evet ise bu ortamı ilk defa hangi kaynaktan öğrenmiştiniz?
- 3) Second Life ortamının genel yapısı, ortam özellikleri ile ilgili ilk izlenimleriniz ne yönde oldu (olmuştu)?
 - (a) Olumlu ise neden?
 - (b) Olumsuz ise neden?
- 4) Second Life ortamında aşağıdaki etkinliklerden hangisini ya da hangilerini yaparken sorun yaşadınız.
 - (a) avatar edinmek,
 - (b) istemci programı bilgisayara kurmak,
 - (c) kullanıcı adı ve şifre edinmek
 - (d) uçma etkinliğinde bulunma
 - (e) ışınlanma
 - (f) kıyafet değiştirme
 - (g) konuşma

- (h) yazışma
- (i) arkadaş ekleme
- (j) Ortamdayken bunların dışında bir problemle karşılaştınız mı?

Second Life'in Eğitimde Kullanılması İle İlgili Sorular

- 5) Second Life ortamını eğitim açısından kullanılabilir bir ortam olarak görüyor musunuz?
- 6) Second Life ortamında İngilizce etkinliklerde bulunmanın sizin dil becerinize ne gibi katkılarda bulunacağını düşünüyorsunuz?
- 7) Second Life'ta sınıf ortamı dışında bir sanal ortamda İngilizce konuşma, yazma, dinleme gibi etkinliklerde bulunacak olmak size ne gibi duygular hissettiriyor?
- 8) Yapılacak uygulamada bir öğretmenin bulunmasının sizce avantajları ve dezavantajları ne olabilir? Bu konudaki görüşleriniz nelerdir?
- 9) Ekleme istediğiniz farklı bir şey var mı?

Ek 2: Öğrencilerle Yapılacak 2. Görüşme Soruları

- 1) Adınız soyadınız?
- 2) Second Life (SL) ortamının eğitim açısından kullanılması ile ilgili görüşleriniz nelerdir?
 - (a) Olumlu görüşleriniz nelerdir?
 - (b) Olumsuz görüşleriniz nelerdir?
- 3) Sınıf ortamı dışında bir sanal ortamda İngilizce konuşma, yazma, dinleme gibi etkinliklerde bulunmak size ne gibi duygular hissettirdi?
- 4) Second Life ortamında diğer avatarlarla İngilizce iletişim kurma deneyimleri yaşadığınızdan sonra kendinizi
 - (a) İngilizce konuşma konusunda daha yeterli hissediyor musunuz? Nasıl
 - (b) İngilizce yazışma konusunda daha yeterli hissediyor musunuz? Nasıl
 - (c) İngilizce konuşulanları anlama konusunda daha yeterli hissediyor musunuz? Nasıl
- 5) Etkinlikler esnasında hoşunuza gitmeyen ne gibi durumlarla karşılaştınız?
- 6) Etkinlikler esnasında hoşunuza giden ne gibi durumlarla karşılaştınız?
- 7) Second Life ortamında İngilizce etkinlik yapmak ile sınıfta İngilizce etkinlik yapmayı karşılaştırır mısınız?
 - (a) Avantajları nelerdir?
 - (b) Dezavantajları nelerdir?
- 8) Second Life ortamındaki öğretmen rolü ile ilgili ne düşünüyorsunuz?
 - (a) Sınıf içindeki öğretmen rolünden farklı mıdır?
 - (b) Farklı ise ne gibi farklar vardır?
 - (c) Bu farklılık sizin hoşunuza gitmekte midir?
 - (d) Bu farklılık sizin hoşunuza gitmiyorsa sizce bu ortamdaki öğretmenin rolü nasıl olmalıdır ?
- 9) Sizce bundan sonra yabancı dil becerilerini geliştirmek adına ne gibi etkinlikler yapılırsa Second Life ortamından daha fazla faydalanılır?
- 10) Ekleme istediğiniz farklı bir şey var mı?

Ek 3: Öğrencilerle Yapılacak 3. Görüşme Soruları

- 1) Adınız soyadınız?
- 2) Second Life (SL) ortamının eğitimde açısından kullanılması ile ilgili görüşleriniz nelerdir?
 - (a) Olumlu görüşleriniz nelerdir?
 - (b) Olumsuz görüşleriniz nelerdir?
- 3) Second Life ortamında diğer avatarlarla İngilizce iletişim kurma deneyimleri yaşadiktan sonra kendinizi
 - (a) İngilizce konuşma konusunda daha yeterli hissediyor musunuz?
 - (b) İngilizce yazışma konusunda daha yeterli hissediyor musunuz?
 - (c) İngilizce konuşulanları anlama konusunda daha yeterli hissediyor musunuz?
- 4) Etkinlikler esnasında hoşunuza gitmeyen ne gibi durumlarla karşılaştınız?
- 5) Etkinlikler esnasında hoşunuza giden ne gibi durumlarla karşılaştınız?
- 6) Second Life ortamında İngilizce etkinlik yapmak ile sınıfta İngilizce etkinlik yapmayı karşılaştırır mısınız?
 - (a) Avantajları nelerdir?
 - (b) Dezavantajları nelerdir?
- 7) Second Life ortamındaki öğretmen rolü ile ilgili ne düşünüyorsunuz?
 - (a) Sınıf içindeki öğretmen rolünden farklı mıdır?
 - (b) Farklı ise ne gibi farklar vardır?
 - (c) Bu farklılık sizin hoşunuza gitmekte midir?
 - (d) Bu farklılık sizin hoşunuza gitmiyorsa sizce bu ortamdaki öğretmenin rolü nasıl olmalıdır?
- 8) Second Life ortamında gerçekleşen eğitimin avantajları ve dezavantajları sizce nelerdir?
- 9) Second Life ortamını tasarım açısından değerlendirir misiniz?
- 10) Eklemek istediğiniz farklı bir şey var mı?

Ek 4: Öğretmenlerle Yapılan Görüşme Soruları

- 1) Adınız soyadınız?
- 2) Second Life ortamının eğitimde açısından kullanılması ile ilgili görüşleriniz nelerdir?
 - (a) Olumlu görüşleriniz nelerdir?
 - (b) Olumsuz görüşleriniz nelerdir?
- 3) Etkinlikler esnasında hoşunuza gitmeyen ne gibi durumlarla karşılaştınız?
- 4) Etkinlikler esnasında hoşunuza giden ne gibi durumlarla karşılaştınız?
- 5) Second Life ortamında İngilizce etkinlik yapmak ile sınıfta İngilizce etkinlik yapmayı karşılaştırır mısınız?
 - (a) Farklılıklar nelerdir?
 - (b) Benzerlikler nelerdir?
- 6) Second Life ortamındaki öğretmen rolü ile ilgili ne düşünüyorsunuz?
 - (a) Sınıf içindeki öğretmen rolünden farklı mıdır?
 - (b) Farklı ise ne gibi farklar vardır?
- 7) Second Life ortamının tasarımı öğrenme etkinliklerini gerçekleştirebilmek için yeterli buluyor musunuz?
 - (a) Sizce eğitimde kullanabilmek için sanal ortamların tasarımı nasıl olmalıdır?
- 8) Second Life ortamında gerçekleşen eğitimin avantajları ve dezavantajları sizce nelerdir?
- 9) Sınıf dışı yapılan bir etkinlik olarak Second Life ortamının kullanılmasını İngilizce eğitimi açısından nasıl değerlendiriyorsunuz?
- 10) Second Life ortamında ve geleneksel ortamda derse katılmada öğrenci rollerinde farklılaşma var mı? Varsa ne tür farklılaşmalar ortaya çıkmaktadır?
- 11) Eklemek istediğiniz farklı bir şey var mı?

**Ek 5: İnovasyon İle Sunu Yapma Etkinliği İle İlgili Öğrencilere Uygulana
Gözlem Anketi**

Adı :		Soyadı:				
		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Second Life ortamında İngilizce sunum yapmanın yabancı dil becerilerimi geliştirmek için olumlu bir deneyim olduğunu düşünüyorum.					
2	Second Life ortamında yapacağım sunumuma hazırlanırken,sözlükten yararlandım, böylece yeni kelimeler öğrendim.					
3	Yeni geliştirdiğim aracı Second Life ortamında başarıyla sunduğuma inanıyorum.					
4	Yeni geliştirdiğim aracı Second Life ortamında sunarken diğer öğrencilerin benim hakkımda ne düşündüğünü pek önemsemedim.					
5	Second Life ortamındaki sunum sırasında İngilizce öğretmenlerinin ortamda olması beni olumsuz etkiledi.					
6	Second Life ortamında yaptığım ingilizce sunumda, sınıf ortamında yaptığım ingilizce sunumlardan daha rahattım.					
7	Second Life'ta sunum yaptığımız ortamı tasarım açısından beğendim.					
8	Second Life ortamında sunum yaparken arkadaşlarımla gözlerinin benim üzerimde olmadığı için kendimi daha rahat hissettim.					
9	Sunumu yaptıktan sonra arkadaşlarımdan olumlu tepkiler aldım.					
10	Second Life ortamında sunum yaparken kendimi endişeli ve huzursuz hissettim.					
11	Second Life ortamında sunum yaparken vücut hareketlerini kullanmamayı bir dezavantaj olarak görüyorum.					
12	Sunumu yaptıktan sonra arkadaşlarımla sunum ile ilgili düşüncelerini çok merak ettim. Fakat ne düşündüklerini avatarlarının yüzüne bakarak anlayamadım.					
13	Ortamdayken teknik sorunlar yaşadım. (sesi duyamamak, avatarların tam yüklenmemesi vb.)					
14	Sunum yaparken çok heyecanlandım ve anlatacağım şeyleri karıştırdım.					
15	Sunum sırasında ortamdaki İngilizce öğretmenlerimden aldığım yardım çok işime yaradı.					

**Ek 6: Altı Şapkalı Düşünme Tekniği İle Tartışma Ypma Etkinliği İle İlgili
Öğrencilere Uygulana Gözlem Anketi**

Adı :		Soyadı:				
		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Altı şapkalı düşünme tekniğini ilk defa kullandım.					
2	Şapkamın sahip olduğu görüşü tam olarak yansıtabildiğime inanıyorum.					
3	Altı şapkalı düşünme tekniğini kullanarak İngilizce etkinlik yapmak hoşuma gitti.					
4	Etkinlik sırasında kendimi İngilizce olarak iyi ifade edemediğimi düşünüyorum.					
5	Altı şapkalı düşünme tekniğini sınıf ortamındaki yabancı dil eğitiminde kullansaydık daha başarılı olabilirdim.					
6	Etkinlik esnasında kendimi geçen haftaya göre daha rahat hissettim.					
7	Second Life ortamında İngilizce konuşmak sınıf ortamında İngilizce konuşmaktan daha zor.					
8	Etkinlikten önce İngilizce konuşmakla ilgili bazı endişelerim vardı.					
9	Second Life ortamında yaptığımız etkinlikten sonra İngilizce konuşmayla ilgili endişelerimde azalma oldu.					
10	Ortamda İngilizce öğretmenlerinin olmasını avantaj olarak görüyorum					
11	Second Life ortamındayken teknik sorunlar yaşadım (sesi duyamamak, avatarların tam yüklenmemesi vb.).					
12	Diğer arkadaşlar konuşurken söyledikleri cümlelerin çoğunu teknik sebeplerden dolayı anlayamadım.					
13	Diğer arkadaşlar konuşurken söyledikleri cümlelerin çoğunu kullandıkları kelimelerin anlamını bilmediğim için anlayamadım.					
14	Altı şapkalı düşünme tekniğini kullanarak yaptığımız tartışma etkinliğinde başarılı bir performans elde ettiğimi					

	düşünüyorum.					
15	Second Life’ta etkinlik yaptığımız ortamı tasarım açısından beğendim.					
16	Etkinlik sırasında ortamdaki İngilizce öğretmenlerimden yardım aldım.					
17	Bu projeye katıldığım için mutluyum.					
18	Second Life ortamındaki bu projede bulunmak İngilizce konuşmaya yönelik özgüvenimi arttırdı.					
19	Sunumumu yaptıktan sonra arkadaşımın sorduğu soruyu yanıtlayabildim.					
20	Etkinliğin sonunda herkesin birbirine soru sorması bizim İngilizce konuşma becerimizi olumlu etkiledi.					

20. İngilizce öğretmenlerinizden bu haftaki etkinlik esnasında ne gibi yardımlar aldınız? Yardım almayı düşünüp daha sonra vazgeçtiğiniz durumlar olduysa bu durumları da açıklayınız?

.....

.....

21. Ortamdaki İngilizce öğretmenlerinizle olan ilişkinizi nasıl buluyorsunuz? (ilk haftalar çekiniyordunuz şimdi daha mı rahatsınız? Yoksa hala bir şeyler sormaya çekiniyor musunuz? Duygularınızı açıklayıcı bir şekilde yazınız.)

.....

.....

22. Second Life ortamının bu haftaki tasarımı hakkında ne düşünüyorsunuz (neler hoşunuza gitti ya da gitmedi)? Siz olsaydınız nasıl bir ortam tasarlardınız? Nasıl bir ortam hayal ediyorsunuz?

.....

.....

23. Second Life ortamdaki bu haftaki İngilizce etkinlikle ilgili düşünceleriniz nelerdir? (Etkinlik size neler kazandırdı? Ne hissettiniz? En çok neler hoşunuza gitti ya da gitmedi? Siz olsaydınız nasıl bir etkinlik tasarlardınız?)

.....

.....

24. Bu uygulamadaki ile bir önceki uygulamadaki performansınızı değerlendirirseniz neler söyleyebilirsiniz? (bu hafta daha çok zorlandım ya da daha rahattım gibi ve bunların sebeplerini açıklayınız.)

.....

.....

25. Ortamdayken ne gibi teknik sorunlar yaşadınız ve bunları nasıl çözdünüz? (BT sınıfındaki öğretmenlerimden yardım istedim ya da kendim sorunumu şu şekilde çözdüm gibi)

.....

.....

**Ek 7: Rol Oynama Yöntemi İle Diyalog Kurma Etkinliği İle İlgili Öğrencilere
Uygulanan Gözlem Anketi**

Adı :		Soyadı:				
		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	İngilizce olarak rol yapma tekniğini ilk defa kullandım.					
2	Rolümün gereğini yerine getirebildiğimi düşünüyorum.					
3	Doğaçlama konuşma sırasında öğretmenin bana sorduğu soruları rahatlıkla anlayabildim.					
4	Doğaçlama konuşma sırasında öğretmenin bana sorduğu soruları iyi bir şekilde yanıtladığıma <u>inanmıyorum</u> .					
5	Ezberlediğim bölümü oynarken, doğaçlama konuştuğumuz kısma göre daha iyiydim.					
6	Doğaçlama konuşma sırasında çok heyecanlandım ve bu heyecanımdan dolayı kendimi iyi ifade edemediğimi düşünüyorum.					
7	Etkinlik esnasında kendimi geçen haftaya göre daha rahat hissettim.					
8	Second Life ortamında İngilizce konuşmak sınıf ortamında İngilizce konuşmaktan daha zor.					
9	Etkinlikten önce İngilizce konuşmakla ilgili bazı endişelerim vardı.					
10	Second Life ortamında yaptığımız etkinlikten sonra İngilizce konuşmayla ilgili endişelerimde azalma oldu.					
11	Uygulamada beraber rol aldığımız arkadaşlarımla uyum içinde çalıştığımıza inanıyorum.					
12	Uygulamadan önce grup arkadaşlarımla bir araya gelerek yüzyüze çalışmıştık					
13	Arkadaşlarımla yüzyüze yaptığımız çalışmada performansım daha iyiydi.					
14	Second Life ortamındayken teknik sorunlar yaşadım (sesi duyamamak, avatarların tam yüklenmemesi vb.).					
15	Diğer arkadaşlar konuşurken söyledikleri cümlelerin çoğunu teknik sebeplerden dolayı anlayamadım.					
16	Diğer arkadaşlar konuşurken söyledikleri cümlelerin çoğunu kullandıkları kelimelerin anlamını bilmediğim için anlayamadım.					
17	Bu haftaki uygulama ile İngilizce konuşma becerimin daha da arttığını hissettim.					
18	Bu haftaki uygulama ile duyduğum cümleleri daha kolay anlayabildiğimi fark ettim.					
19	Second Life’ta etkinlik yaptığımız ortamı tasarım açısından					

	beğendim.					
20	Second Life’ta çalıştığımız alanın tasarımının iyi olması beni olumlu yönde etkiliyor, motive ediyor.					
21	Etkinlik sırasında ortamdaki İngilizce öğretmenlerimden yardım aldım.					
22	Farklı bir konuda rol oynama uygulamasını tekrar yaparsak daha başarılı olacağımı düşünüyorum.					
23	Second Life ortamındaki bu projede bulunmak İngilizce konuşmaya yönelik öz güvenimi arttırdı.					
24	Bu ve benzeri uygulamaların second life gibi sanal ortamlar kullanılarak yapılmasının, sınıfta yapılmasına göre daha faydalı olacağına inanıyorum.					
25	Bu haftaki etkinlik sonunda kendimi çok iyi hissettim ve kendime güvenim arttı.					
26	Bir sorum olduğunda ortamdaki İngilizce öğretmenlerine sormaktan çekiniyorum.					

27. Uygulama yapılan saatler dışında evinizden ya da her hangi bir yerden Second Life ortamına giriyor musunuz? Eğer giriyorsanız ortamda neler yapıyorsunuz? Kimlerle konuşuyorsunuz? Nasıl ortamlarda bulundunuz?

.....

.....

.....

.....

28. Ortamdaki ingilizce öğretmeninden hiç yardım istedin mi? Cevabın evet ise; nasıl yardımcı oldu? sen ne sordun, öğretmenin ne cevap verdi?

.....

.....

.....

.....

.....

29. Uygulama sırasında arkadaşlarından hiç yardım istedin mi? Cevabın evet ise; nasıl bir yardım istedin? Sen ne sordun, o nasıl yardım etti?

.....

.....

.....

.....

30. Uygulama sırasında herhangi bir arkadaşın senden yardım istedi mi? Cevabın evet ise; arkadaşın senden nasıl bir yardım istedi, sen nasıl yardımcı oldun?

.....

.....

.....

.....

31. Second Life ortamındaki arkadaşlarınla olan iletişimin nasıl değerlendiriyorsun? (İlk haftalar diyaloglarımız nasıldı şimdi nasıl? Birbirinize neler soruyorsunuz, neler konuşuyorsunuz?)

.....

.....

.....

.....

.....

22. Second Life ortamının bu haftaki tasarımı hakkında ne düşünüyorsunuz (neler hoşunuza gitti ya da gitmedi)? Siz olsaydınız nasıl bir ortam tasarlardınız?

.....

.....

.....

.....

.....

23. Second Life ortamdaki bu haftaki İngilizce etkinlikle ilgili düşünceleriniz nelerdir? (Etkinlik size neler kazandırdı? Ne hissettiniz? En çok neler hoşunuza gitti ya da gitmedi? Siz olsaydınız nasıl bir etkinlik tasarlardınız?)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

24. Geçen haftaki ve bu haftaki performansınızı değerlendirirseniz neler söyleyebilirsiniz? (bu hafta daha çok zorlandım ya da daha rahattım gibi ve bunların sebeplerini açıklayınız.)

.....

.....

.....

.....

.....