

**T.C.
MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**İLKÖĞRETİM EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI**

**SECOND LIFE OYUNUNUN SOSYAL BİLGİLER
ÖĞRETİMİNDE DENEYİMSEL ÖĞRENMEYE
YÖNELİK BİR MODEL OLARAK KULLANILMASI**

Güzin ŞAHİN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**MAYIS, 2016
MUĞLA**

T.C.
MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İLKÖĞRETİM EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI

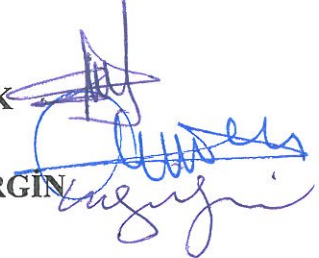
SECOND LIFE OYUNUNUN SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE
DENEYİMSEL ÖĞRENMEYE YÖNELİK BİR MODEL OLARAK
KULLANILMASI

GÜZİN ŞAHİN

Eğitim Bilimleri Enstitüsünde
“Yüksek Lisans”
Diploması Verilmesi İçin Kabul Edilen Tezdir

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 28/04/2016
Tezin Sözlü Savunma Tarihi : 30/05/2016

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Mustafa ERTÜRK
Jüri Üyesi : Prof. Dr. Salih CEYLAN
Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. Mustafa GİRGİN




Enstitü Müdürü: Prof. Dr. Ayşe Rezan ÇEÇEN EROĞUL

MAYIS, 2016
MUĞLA

TUTANAK

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nün 10/05/2016 tarih ve 144 sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin 24/4 maddesine göre, Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek lisans öğrencisi Güzin ŞAHİN nin 'Second Life Oyunun Sosyal Bilgiler Öğretiminde Deneyimsel Öğrenmeye Yönelik Bir Model Olarak Kullanılması 'adlı tezini incelemiş ve aday 30/05/2016 tarihinde saat 16:00'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra 60 dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin **Başarılı** olduğuna oy birliği ile karar verildi.

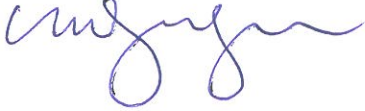


Tez Danışmanı

Doç. Dr. Mustafa ERTÜRK

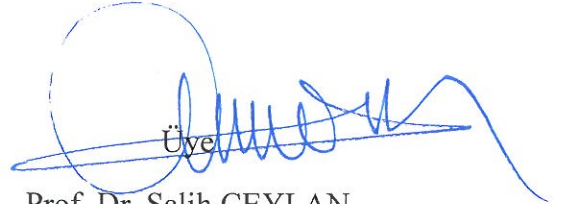
Üye

Yrd. Doç. Dr. Mustafa GİRGIN



Üye

Prof. Dr. Salih CEYLAN



YEMİN

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum “Second Life Oyununun Sosyal Bilgiler Öğretiminde Deneyimsel Öğrenmeye Yönelik Bir Model Olarak Kullanılması” adlı çalışmanın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanmış olduğumu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

17/06/2016
GÜZİN SAHİN



YÜKSEKÖĞRETİM KURULU DOKÜMANTASYON MERKEZİ
TEZ VERİ GİRİŞ FORMU

YAZARIN

MERKEZİMİZCE DOLDURULACAKTIR.

Soyadı: **ŞAHİN**

Adı : **Güzin**

Kayıt No: **10113626**

TEZİN ADI

Türkçe : Second Life Oyununun Sosyal Bilgiler Öğretiminde Deneyimsel Öğrenmeye Yönelik Bir Model Olarak Kullanılması

Y. Dil : Using the Game of the Second Life as a Model for Experiential Learning in Social Studies Teaching

TEZİN TÜRÜ: Yüksek Lisans

Doktora

Sanatta Yeterlilik



TEZİN KABUL EDİLDİĞİ

Üniversite :Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

Fakülte :Eğitim Fakültesi

Enstitü :Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Diğer Kuruluşlar :

Tarih :

TEZ YAYINLANMIŞSA

Yayınlayan :

Basım Yeri :

Basım Tarihi :

ISBN :

TEZ YÖNETİCİSİNİN

Soyadı, Adı :ERTÜRK, Mustafa

Ünvanı : Doç. Dr.

TEZİN YAZILDIĞI DİL: Türkçe

TEZİN SAYFA SAYISI: 156

TEZİN KONUSU (KONULARI) :

1. Sosyal Bilgiler
2. Deneyimsel Öğrenme
3. Second Life
4. Sanal Öğrenme

TÜRKÇE ANAHTAR KELİMELER:

1. Üç Boyutlu Sanal Ortam
2. Second Life, Deneyimsel Öğrenme
3. Sosyal Bilgiler Eğitimi

Başka vereceğiniz anahtar kelimeler varsa lütfen yazınız.

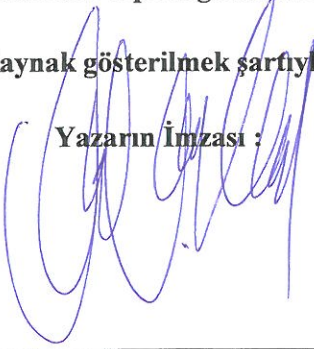
İNGİLİZCE ANAHTAR KELİMELER: Konunuzla ilgili yabancı indeks, abstract ve thesaurus'u kullanınız.

1. Three-dimensional virtual environment
2. Second Life, Experiential learning,
3. Social studies education

Başka vereceğiniz anahtar kelimeler varsa lütfen yazınız.

- | | |
|---|-------------------------------------|
| 1- Tezimden fotokopi yapılmasına izin vermiyorum | <input type="radio"/> |
| 2- Tezimden dipnot gösterilmek şartıyla bir bölümünün fotokopisi alınabilir | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 3- Kaynak gösterilmek şartıyla tezim tamamlanmış fotokopisi alınabilir | <input type="radio"/> |

Yazarın İmzası :



Tarih : 30/05/2016

ÖZET

SECOND LIFE OYUNUNUN SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE DENEYİMSEL ÖĞRENMEYE YÖNELİK BİR MODEL OLARAK KULLANILMASI

Güzin ŞAHİN

Yüksek Lisans tezi, İlköğretim Eğitimi Anabilim dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Mustafa ERTÜRK

Mayıs 2016, 156 Sayfa

Bu araştırma, üç boyutlu sanal ortamlardan biri olan *Second Life* Ortamının Kolb'un deneyimsel öğrenme modeli temel alınarak Sosyal Bilgiler Öğretiminde kullanılması için öğretmen adaylarına *Second Life*'in kullanımına yönelik oryantasyon eğitimi verilmesi, kazanımların kazandırılması amacıyla örnek bir öğrenme ortamının tasarlanması, öğretmen adaylarının ortamdaki deneyimleri ve görüşlerinin belirlenmesi, uygulanan deneyimsel öğrenme modelinin etkililiğinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda yapılacak etkinlik için *Second life* ortamında iklim planet ortamı tasarlanmıştır.

Bu amaca ulaşmak için yapılan araştırma, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bölümü, 2015-2016 Eğitim-Öğretim yılı, Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 1. ve 2. ve 3.sınıfta öğrenim gören öğretmen adayları arasından amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir durum örnekleme esasına dayalı olarak seçilmiştir.

Çalışmanın yapısı gereği nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim (fenomenoloji) benimsenmiştir. Öğretmen adaylarıyla etkinlik öncesinde ve etkinlik sonrasında olmak üzere iki kere yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Veri toplama araçları olarak, gözlem, görüşme formları ve doküman analizi 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; deneyimsel öğrenme kullanılarak, *Second Life* sanal ortamında düzenlenen sosyal bilgiler dersi eğitiminin öğretmen adaylarının görüşlerine göre derse olan ilgi ve motivasyonu arttırdığı, somut ve kalıcı öğrenmeler sağladığı, dersi alışıla gelmişlikten kurtardığı, öz-yeterlilik seviyelerinin arttırdığı, anında geri dönüte imkan verdiği ortaya çıkmıştır. Ayrıca, *Second Life* sanal ortamı üç boyutlu gerçeğe yakın tasarımı ile eğitime farklı bir boyut kazandırırken, görsel ve işitsel algıya hitap eden yapısıyla görsel anlamda doyurucu iklim bölgesindeymiş hissi uyandıran, kolay ve çabuk anlaşılır, özgün, bilgilendirici ve pekiştirmeye yönelik olduğunu ve farklı öğrenme tipine sahip öğrencilerin bu sayede kolayca öğrenebileceklerini belirtmişlerdir.

Bunun yanı sıra Second Life öğretim ortamında gerçekleşen arařtırmada ortaya çıkan sınırlılıklar ayrıntılı olarak ele alınmış ve bu konuyla ilgili çalıřma yapmayı düşünen arařtırmacılara önerilerde bulunulmuřtur.

Anahtar kelimeler: Üç Boyutlu Sanal Ortam, Second Life, Deneyimsel Öğrenme, Sosyal Bilgiler Eğitimi



ABSTRACT

Using the Game of the Second Life as a Model for Experiential Learning in Social Studies Teaching

Güzin ŞAHİN

Master Thesis, Department of Elementary Education

Supervisor: Assoc. Mustafa ERTÜRK

May 2016, 156 Pages

In this research, it is aimed to give an orientation training to the teacher candidates of social studies about one of the three dimensional virtual environment Second Life, based on the experimental learning Kolb Model so that they can cover the virtues of this model and can use this model in their teaching process and to design a learning environment for gaining the aimed benefits, determine teachers' experiences and opinions, evaluate the effectiveness of the model applied.

For this purpose Second life environment climate planet environment has been designed. To achieve this goal the research is based on Muğla University, education faculty, Department of Social Sciences Teaching Sitki Kocman, 2015-2016 academic year, social studies teacher education 1. and 2. and 3 grade teachers studying methods of sampling for the purpose of easily accessible sampling basis.

Due to the nature of the study, one of the qualitative research methods, phenomenology was adopted. Teacher candidates were interviewed twice before and after the event as semi-structured interviews. As data collection tools, observation, interview forms, and document analysis were used. Once interviews have been digitally computed, all data content has been analysed and interpreted by using of schema.

According to the findings of the research; experiential learning in virtual environments, using Second Life social studies lesson based on the education of prospective teachers reviews increase the interest and motivation of the class, provides concrete and lasting learning, creates an unordinary level, raise the levels of self-sufficiency, provide instant feedback. In addition, three-dimensional virtual environment Second Life with its reality based design gives a different dimension to education with its Visual and auditory perception, its visual sense evokes the feeling of the climate zone, it's easily understandable, original, informative, and is aimed at students with different learning types and in this way they can learn easily.

Besides, limitations discussed that occurred in Second Life educational settings, suggestions have been made for the researchers who like to work on this topic.

Key words: Three-dimensional Virtual environment, Second Life, Experimental Learning, Social Studies Education.

ÖNSÖZ

Tez çalışmasının konu seçiminde bana ışık tutan, çalışmanın her aşamasında bilgi ve deneyimleriyle bana yardımcı olan ve ufkumu genişleten Sayın danışman hocam Doç. Dr. Mustafa ERTÜRK' e şükranlarımı sunarım. Ayrıca desteğini ve anlayışını her zaman hissettiğim Prof. Dr. İbrahim GÜNER'e, Yard. Doç. Dr. Mustafa Girgin'e, Araş. Gör. Sertaç ARABACIOĞLU' na teşekkürü borç bilirim.

Tezimin uygulama aşamasında bana yardımcı olan Tuncer CAN Second life ortamında ki alan tasarımı yapan Mustafa İLKHAN' a teşekkürlerimi sunarım. Teze başladığım günden son güne dek yardımını esirgemeyen arkadaşlarım Aynur ÇALIŞKAN ve Yard. Doç Dr. Esin KILIÇ'a teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım.

Çalışmayı maddi yönden destekleyen Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Birimine teşekkür ederim.

Tüm başarılarımın mimarları, hayatım boyunca bana koşulsuz güvenlerini ve sevgilerini esirgemeyen başta babam Bahaettin SARGIN' a annem Behice SARGIN' a ve kardeşlerime güven ve desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen ŞAHİN ailesine, Son olarak hayatımın vazgeçilmezleri, çalışmam boyunca sıkıntılı dönemlerimde bana inanıp sabır gösteren maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen kıymetlilerim, hayatımın görünmez kahramanları eşim İbrahim ŞAHİN' e ve oğlum Hüseyin Batu ŞAHİN' e sevgilerimi saygılarımı ve şükranlarımı sunuyorum.

ÇİZELGELER DİZİNİ	xiv
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xv
KISALTMALAR DİZİNİ	xvi
I.BÖLÜM.....	1
GİRİŞ	1
1.1. Problem Cümlesi.....	5
1.2. Araştırmanın Amacı	5
1.3. Araştırmanın Önemi.....	5
1.4. Varsayımlar	6
1.5. Sınırlılıklar	7
II. BÖLÜM.....	8
KURAMSAL BÖLÜM.....	8
2.1. Sosyal Bilgiler Nedir?.....	8
2.1.1. Sosyal Bilgiler Öğretimi	10
2.1.2. Sosyal Bilgilerin Ortaya Çıkışı Ve Gelişimi.....	12
2.2.1. 3-Boyutlu Sanal Ortam Tanımı.....	17
2.2.2. Sanal Ortamların Gelişimi.....	18
2.2.3. Sanal Ortamlarda Eğitim Ve Öğrenim.....	20
2.2.4. Sanal Ortamların Öğrenmeye Etkileri.....	22
2.2.5. Sanal Ortamların Uygulamalarında Karşılaşılan Güçlükler	23
2.3. Eğitimde Yeni Bir Dünya: Second Life	24
2.3.1. Second Life Nedir?	24
2.3.2. Second Life Ve Eğitim	29
2.3.3. Second Life’ın Farklı Kullanım Alanları.....	33
2.4. Deneyimsel Öğrenme Kuramı Ve Öğrenme Stilleri	35
2.5. İlgili Yayın Ve Araştırmalar	48
2.5.1. Second Life’ın Eğitim Ortamında Kullanımına İlişkin Uluslararası Çalışmalar	48

III. BÖLÜM	61
YÖNTEM.....	61
3.1. Araştırmanın Deseni.....	61
3.2. Araştırmanın Çalışma Grubu	62
3.3. Öğrenme Ortamının Tasarlanması	66
3.4. Geliştirilen Öğretimin Uygulanması	82
3.5. Veri Toplama Araçları	87
3.5.1. Gözlem.....	87
3.5.2. Görüşme Formları.....	88
3.5.3. Doküman Analizi.....	91
3.6. Veri Toplama Araçlarının Geçerlik Ve Güvenirlikleri	92
3.7. Verilerin Analizi.....	93
IV. BÖLÜM	95
BULGULAR VE YORUM.....	95
4.1. Etkinlik Öncesi Yapılan Görüşme Bulguları	95
4.1.1. Second Life Ortamından Haberdar Olma Durumlarına Ait Bulgular.....	95
4.1.2. Sosyal Bilgiler Dersi Konuları Ve Sanal Ortam İlişkisine Ait Bulgular	96
4.1.3. Öğretmen Adaylarının Sanal Ortam Ve Eğitim Görüşlerine Ait Bulgular....	97
4.1.4. Çalışmayla İlgili Beklentilere Ait Bulgular	98
4.2. Etkinlik Sonrası Yapılan Görüşme Bulguları	99
4.2.1. Kazanımı Karşılama Düzeyine Ait Bulgular	99
4.2.2. Öğretimsel Yönteme Ait Bulgular	101
4.2.3. İklim Planet Tasarımı Ve Materyalleri Açısından Öğretmen Adayları Görüşlerine Ait Bulgular.....	103
4.2.4. Sınıf Dışında (Second Life)'Da Gerçekleştirilen Etkinliğin Öğretmen Adayları Üzerindeki Etkilerine Ait Bulgular	106
4.2.5. Öğretmen Adaylarının Second Life'ın Eğitim Amaçlı Kullanılmasına İlişkin Önerilerine Ait Bulgular	108
4.3. Second Life 'Da Gerçekleştirilen Etkinliğe Ait Bulgular	112
4.3.1. Second Life 'Da Gerçekleştirilen Etkinliğin Olumlu Yönlerine Ait Bulgular	112

V. BÖLÜM	123
SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	123
5.1. Sonuç Ve Tartışma.....	123
5.2. Öneriler	131
VI. KAYNAKÇA.....	134
EKLER.....	152
EK A GÖRÜŞME FORMU.....	152
(ETKİNLİK ÖNCESİ).....	152
EK B GÖRÜŞME FORMU	154
(ETKİNLİK SONRASI)	154
ÖZGEÇMİŞ	156

ÇİZELGELER DİZİNİ

Çizelge 2. 1. Sanal Ortam Öğretimsel Uygulamaları Ve Sanal Ortamların Bu Uygulamalara Vermiş Olduğu Destek	21
Çizelge 3. 1. Katılımcı Bilgileri	63
Çizelge 3. 2. Uygulamanın Kazanımı	67
Çizelge 3. 3. Araştırmanın Tasarlama Ve Uygulama Süreci	82
Çizelge 3. 4. Öğretmen Adaylarıyla Yapılan 1. Görüşmeye Ait Bilgiler	90
Çizelge 3. 5. Öğretmen Adaylarıyla Yapılan 2. Görüşmeye Ait Bilgiler	91
Çizelge 3. 6. Verilerin Analizinde İzlenen Yol.....	94



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2. 1. Sanal Ben Oluşturma (Second Life, 2015)	26
Şekil 2. 2. Second Life Avatar Görsellerinden Bir Görünüm (Second Life, 2015)...	27
Şekil 2. 3. Second Life Odtü Kampüsü.....	32
Şekil 2. 4. Second Life İstanbul Üniversitesi Kampüsü	32
Şekil 2. 5. Second Life’da Brigadoon Adası.....	34
Şekil 2. 6. Kolb Öğrenme Stili Modeli	37
Şekil 2. 7. Öğrenme Döngüsüne İlişkin Öğretim Etkinlikleri (Kılıç, 2002).....	38
Şekil 2. 8. Gelişme Aşamaları Ve Deneyimsel Öğrenme Kuramı (Kolb, 1984:141).	39
Şekil 2. 9. Yeterlik Çemberi (Kolb, 2000: 28).....	40
Şekil 3. 2. İklim Planet.....	69
Şekil 3. 3. İklim Planet Panosu	70
Şekil 3. 4. İklim Planet Kontrol Paneli 1	70
Şekil 3. 5. İklim Planet Kontrol Paneli 2	71
Şekil 3. 6. Karadeniz İklim Bölgesini Kapsayan Yerleri Gösteren Harita Panosu	72
Şekil 3. 7. Akdeniz İklim Bölgesini Kapsayan Yerleri Gösteren Harita Panosu.....	72
Şekil 3. 8. Erzurum Ve Kars Yöresindeki Yaz Yağışlarına Bağlı Özel Durumu Kapsayan Yerleri Gösteren Harita Panosu	73
Şekil 3. 9. Karasal İklim Bölgesini Kapsayan Yerleri Gösteren Harita Panosu	73
Şekil 3. 10. Karadeniz İklimi Görselleri	74
Şekil 3. 11. Akdeniz İklimi Görselleri	74
Şekil 3. 12. Erzurum Kars Yöresi Görselleri	75
Şekil 3. 13. Karasal İklim Görselleri.....	76
Şekil 3. 14. İklim Olaylarının Gerçekleştiği Alanda Orman Bitki Örtüsü.....	76
Şekil 3. 15. İklim Olaylarının Gerçekleştiği Alanda Bozkır Bitki Örtüsü	77
Şekil 3. 16. İklim Olaylarının Gerçekleştiği Alanda Maki Bitki Örtüsü	77
Şekil 3. 17. İklim Olaylarının Gerçekleştiği Alanda Çayır Ve Mera Bitki Örtüsü	78
Şekil 3. 18. İklim Olaylarının Gerçekleştiği Alanda Güneş Hava Olayı	78
Şekil 3. 19. İklim Olaylarının Gerçekleştiği Alanda Yağmur Hava Olayı	79
Şekil 3. 20. İklim Olaylarının Gerçekleştiği Alanda Kar Hava Olayı	79
Şekil 3. 21. İklim Planet Sohbet Penceresi	80
Şekil 3. 22. Yanlış Yanıt Sonrası İklim Planet	81
Şekil 3. 23. Doğru Yanıt Sonrası İklim Planet.....	81
Şekil 3. 24. Araştırmacı Avatardan Bir Görünüm	84
Şekil 3. 25. Second Life Ortamında Sosyal Bilgiler Öğretimi 1.....	84
Şekil 3. 26. Second Life Ortamında Sosyal Bilgiler Öğretimi 2.....	85
Şekil 3. 27. Second Life Ortamında Sosyal Bilgiler Öğretimi 3.....	85
Şekil 3. 28. Second Life Ortamında Sosyal Bilgiler Öğretimi 4.....	86
Şekil 3. 29. Second Life Ortamında Sosyal Bilgiler Öğretimi 5.....	86
Şekil 3. 30. Second Life Ortamında Sosyal Bilgiler Öğretimi 6.....	87

KISALTMALAR DİZİNİ

Prof.: Profesör

Dr. : Doktor

Akt.: Aktaran

Yrd.: Yardımcı

Doç.: Doçent

diğ. : diğerleri

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı



I.BÖLÜM

GİRİŞ

Teknolojideki son gelişmeler, giderek bireylerin yaşam biçimlerini sanal ortamlara taşımalarını teşvik etmektedir. Geline noktada pek çok alışveriş, bankacılık, sosyalleşme gibi bireylerin zaman alıcı alışkanlıkları sanal ortamlara hali hazırda aktarılmış bulunmaktadır. Yaşanan bu gelişmelere bireylerin eğitim süreçlerinin aktarılması kaçınılmaz bir gelişmedir. Bugün öğrenme sürecinin tamamı ya da öğrenmeyi tamamlayıcı olarak pek çok sanal ortamlar öğrenciler için tasarlanmıştır. Öğrencilerin günümüz sanal ortamları kullanımları düşünüldüğünde sanal ortamlarda oynanan oyunlar, sosyalleşme ortamları, video paylaşım ortamları gibi pek çok ortam eğitimcilerin dikkatini çekmeye başlamıştır. Sanal ortamlar eğitim için merak uyandırıcı bir ortam olsa da, esasında gücünü yüz yüze yapılan derslerden ziyade öğrenme ortamlarının zenginleştirilmesinden almaktadır (Hargis, 2006; Trotter, 2008). Sosyal Bilgiler Dersleri düşünüldüğünde sanal ortamların kullanımı öğrenme için önemli bir mekân olabilmektedir. Bunun en temel gerekçelerinden biri sosyal bilgiler derslerinde tarih gibi konularda geçmiş somut durumların modelleme ihtiyacı ya da özellikle coğrafya gibi konularda öğrencinin bütünsel biçimde olguları inceleme gereksinimidir. Örneğin pek çok coğrafya konusunda öğrenciler makro boyutta dünya ya da belirli geniş alanları inceleme ve gözlemlene imkânı sunan haritalar ile çalışmaktadırlar. Sanal ortamlar haritalardan çok daha fazlasını öğrencilere sunmaktadır. Çünkü haritalar küresel dünyanın 2-Boyutlu ifadeleri olması nedeniyle çok boyutlu bir anlayış geliştirmek için dönüşüm geçirmelilerdir (DeMers, 2010). Ayrıca sanal ortamlar öğrencilere birbirleriyle işbirliği, sosyalleşme dahası zengin 3-Boyutlu bir ortam olanağı sağlar.

Özellikle sanal ortamlar içerisinde gerçekliğin neredeyse tamamen modellendiği *sanal ortamlar* (Second Life, Word of Warcraft, IMVU, Active Worlds, There vb.) eğitimciler için öğrenciye zenginleştirilmiş bir öğrenme ortamı oluşturmaktadır. Sosyal Bilgiler dersi gibi derslerde pek çok konu ve kavramın ele alındığı, metin tabanlı sohbet, dosya paylaşımı, sesli sohbet, film ve simülasyon modelleme gibi pek çok yenilik sanal ortamlarda (Second Life) mevcuttur (Berg, 2008). Özellikle öğrenenlere gerçek zamanlı geri bildirim sanal ortamlar ile söz konusu olması eğitimcilere öğrenmeyi izleme anlamında önemli katkılar sağlamaktadır. Öğrenciler kendi kurguladıkları kişileri kullanarak sanal ortamlarda bir birey olarak kendilerini temsil etme fırsatı bulurlar. Her ne kadar kurgulanan karakterler gerçek olmasa da bu karakterler öğrencinin kendine ait vekilleri olarak nitelendirilebilir. Kurguladıkları karakterler sanal ortamlarda artık onların birer parçalarıdır, bu durum onları hem öğrenme ortamına çekme, öğrenmeye motive etme, öğrenme esnasında başarı için odaklama gibi pek çok amaca da hizmet edebilmektedir.

Sosyal bilgiler öğretiminde yöntem arayışı bir gerçektir. Klasik yöntemler tıkanmış, çağa ve öğrencilerin beklentilerine uygun farklı yaklaşımların gerekliliği çok açık bir biçimde ortaya konmuştur. Bilindiği üzere Sosyal Bilgiler, insan yaşamının önemli bir parçası olan toplumsal boyutun gerektirdiği bilgileri değişik bilim dallarından yararlanmak suretiyle birleştirerek, etkin, üretken, demokratik ve çağa uygun vatandaşlar yetiştirmek amacıyla oluşturulmuş bir derstir (Doğanay, 2005). Sosyal bilgiler dersinin amacı, karşılıklı olarak birbirine bağlı bir dünyada, kültürel farklılıkları olan demokratik bir toplumda, genç insanlara bilgiye dayalı ve mantıklı karar alabilme yeteneklerini geliştirmede yardımcı olmaktır (Savange ve Armstrong, 2007). Çağa uygun yöntem ihtiyacını karşılayabilecek doğrultuda 2005 yılında Sosyal Bilgiler öğretimi daha esnek bir programa kavuşmuştur. Bu yeni program yapılandırmacı felsefenin etkisindedir. Yapılandırmacı felsefe, bilginin nasıl verildiğine değil öğrenenin öğrenme yaklaşımına ve öğrenciyi merkeze alan öğretimin daha verimli olacağını temel almaktadır (Bulut, 2006). Öğrenciler bilgi edinme sürecinde bilgiyi doğrudan depolamanın ötesinde, kendi bilişsel dünyalarında yapılandırdıkları, belirli bir amaç için farklı ortamlarda kullanabildikleri süreçte öğrenen bireylerdir. Sanal oyunların bu işlevi göz önüne alındığında özellikle geleneksel yaklaşımın bilgiyi yapılandırmakta yetersiz kaldığı kazanımlarda

öğrencinin kendi beceri ve zihinsel etkinliklerini sanal ortamda pratiğe aktarması öğrenme için önemli bir kazanımdır. Bu yönüyle sanal ortamlar dikkate alındığında yapılandırmacı felsefede öğrenmeyi ders dışına taşıyabilen, dersin tamamının ele alınabileceği ya da ders içi öğrenilenleri tamamlayıcı ortamlar oluşturabilmektedir.

Sanal ortamların bir oyunun ötesinde belirli bir felsefi ve kuramsal alt yapıları mevcuttur. Sanal ortamların alt yapısında öğrenme kuramları olarak pek çok kuram üzerine inşa edilebileceği gibi sıklıkla *Kolb'un Deneyimsel Öğrenme Kuramı* gereken felsefi ve kuramsal ihtiyacı doldurabilmektedir. Kolb (1984;38) Deneyimsel Öğrenmeyi 'Bilginin Deneyimler yoluyla oluşma süreci' olarak tanımlamıştır. Deneyimsel öğrenme kuramı, öğrenmede deneyimi temele alan Dewey, öğrenme sürecinde bireylerin etkin olmasının önemini vurgulayan Lewin ve zekâyı sadece doğuştan gelen bir özellik olarak görmeyip kişiler ve çevre arasındaki etkileşimin bir sonucu biçiminde nitelendiren Piaget'in çalışmalarına dayanmaktadır (Yoon, 2000;36; Kolb, 1984;20). Bu çalışmada da Kolb'un deneyimsel öğrenme modeline dayandırılarak, Sosyal Bilgiler dersleri için daha aktif bir öğrenme modeli geliştirilmesi ve eğitimciler için bir alternatif öğrenme ortamı örneği olması planlanmaktadır. Bir sanal ortamda Kolb Modeline göre (Kolb, Kolb, 2005) öğrenci gruplarına aşağıda ki özellikler kazandırılmalıdır ki genel olarak sanal ortamlarda deneyimsel öğrenme gerçekleşmiş olsun;

- 1- Köklü planlar yürütme becerisi
- 2- Faaliyetlerinin sonuçlarını isteme becerisi
- 3- Değişen koşullara uyum sağlama
- 4- Problem çözmek için deneme-yanılma yöntemini kullanabilme
- 5- İyi hedef belirleyebilme
- 6- Zaman ayarlamada iyi olma
- 7- Değişen koşullara karşı rahat olabilme (DeMers, 2010).

Deneyimler üzerinden öğrenmenin tartışıldığı sanal ortamlar, kullanıcıların 3-Boyutlu ortamlarda hareket ettiği ve etkileşimde bulunduğu ortamlardır (Dickey, 2005). Öğrenen bu ortamlara kurguladıkları karakterler ya da araştırmanın bundan sonraki bölümlerinde *avatar* olarak nitelendireceğimiz animasyon karakterleri ile

senkron “eşzamanlı”/*asenkron* “eşzamansız” olarak temsil edilirler. Bu tür ortamlar 3-Boyutlu etkileşim, avatar ve sohbet araçları olmak üzere öğrenene üç temel özellik üzerinden hizmet etmektedir (Dickey, 2005). Araştırmada tartışılacak *Second Life* 3-Boyutlu çevrimiçi sanal ortamlar arasında en çok bilinenlerden sadece biridir. Diğer birçok sanal ortam gibi *Second Life*’ da aynı anda pek çok kullanıcının çevrimiçi olmasını destekler. Bu yüzden de *Çok Sayıda Kullanıcı Çevrimiçi Oyun* adını alır (En, Chang ve Polack-Wahl, 2007). *Second Life*’da ek başka diğer yazılımları kurmaya gerek yoktur. Ücretsiz ya da aylık ücretli üyelik imkânı sunar. Bunlardan biri seçilerek sanal ortam içerisinde oturum açılabilir. Öğrenen burada kendine sunulan gruplara katılabilir, başkaları tarafından satın alınmış ortamları ziyaret edebilir, ortam oluşturabilir, bir arsa üzerinden kendi alanına ilişkin sınıf, laboratuvar, bilim merkezi gibi öğrenme ortamları tasarlayabilir. Örneğin ülkemizde 1998 yılında ilk kez internete dayalı uzaktan eğitimi uygulayan Orta Doğu Teknik Üniversitesi, 2010 yılında üç boyutlu sanal kampüs uygulamasını *Second Life* üzerinden başlatmış, *Second Life* ODTÜ kampüsü tasarlayıp, geliştirmiştir. 2010 sonbahar döneminde, ODTÜ Bilgisayar Teknolojileri Eğitimi Bölümü üçüncü sınıf Özel Öğretim Yöntemleri dersi bu ortamda işlenmiştir. Katılımcılar(öğretmen adayları) grup çalışmalarında bulunmuş ve dersin amacı olan öğretim yöntem ve teknikleri üç boyutlu ortamda ki sanal sınıflarda işlenmiştir. Toplamda 46 öğretmen adayının katıldığı çalışmada *Second Life* ortamına karşı bakış açılarının olumlu olduğu görülmüştür.

Araştırma öğretmen adaylarıyla gerçekleştirilmiştir. Ancak hitap ettiği sınıf 6. sınıftır. Bu yaş grubu öğrencilerin bilişsel açıdan somut işlemler döneminden soyut işlemler dönemine yeni geçiş yaptığı göz önünde bulundurularak, algılayabilmeleri, motive olmaları, ilgi çekmesi açısından *Second life* ortamını oyun olarak adlandırmak uygun görülmüştür.

Yukarıda özetlenen kuramsal ve felsefi boyutları düşünüldüğünde bu araştırmada *Second Life* ortamının tercih edilmesinin en önemli nedeni çok gelişmiş bir grafik desteği, kullanıcı dostu ara yüz ve farklı öğrenme ortamı olarak hareket edebilme yeteneği sunmaktadır. Özellikle *Second Life* zamanını Çevrimiçi olarak geçiren öğrencilere öğrenmeyi yaklaştırma noktasında önemli bir gelişmedir. Tek bir *Second*

Life sanal ortamında aynı anda 60.000 kişinin çevrimiçi olduğu görülebilmektedir, bu durum da sınıfların öğrenci sayısından şikâyet eden pek çok eğitimci için bulunulmaz bir fırsattır.

1.1. Problem Cümlesi

Bu araştırmada, Sosyal Bilgiler Dersi Programında yer alan kazanımların deneyimsel öğrenme modeline göre hazırlanan *Second Life* sanal ortamında nedenli kazandırılabilirdiği sorusuna yanıt aranmıştır. Bu doğrultuda araştırmada eğitimciler için örnek bir *Sosyal Bilgiler Dersi İklim Planet* geliştirilmiştir. Bu süreçte araştırmaya katılan öğrenenlerin yaşadığı deneyimler, karşılaştıkları zorluklar, bireysel görüşleri ve ortamın sınırlılıkları araştırılmıştır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada, üç boyutlu sanal ortamlardan biri olan *Second Life* Ortamının Kolb'un deneyimsel öğrenme modeli temel alınarak Sosyal Bilgiler Öğretiminde kullanılması için öğretmen adaylarına *Second Life*'ın kullanımına yönelik oryantasyon eğitimi verilmesi, kazanımların kazandırılması amacıyla örnek bir öğrenme ortamının tasarlanması, öğretmen adaylarının ortamdaki deneyimleri ve görüşlerinin belirlenmesi, uygulanan deneyimsel öğrenme modelinin etkililiğinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Bu araştırmanın bir eğitim ortamı olarak sanal ortamları konu alması yönüyle pek çok açıdan incelenmesi gerekmektedir. Eğitimin pek çok iştirakçisi bulunmaktadır. Bu nedenle sanal ortamların eğitimcilere, ebeveynlere ve araştırmacılara aşağıdaki açılardan katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

(1) Ebeveynler, günümüz gelişmiş ve teknolojiyle iç içe olan dünya şartları içerisinde çocuklarını sanal ortamlardan ve oyunlardan uzak tutmaya çalışmaktadırlar, ancak özellikle akıllı telefon vb. teknolojilerin gelişimi ile birlikte sanal ortamlar öğrencilerin vazgeçilmezi haline gelmiştir. Bu nedenle öğrencileri sanal ortamdan uzaklaştırmak bir çözüm değildir, tam tersine öğrenmeyi sanal ortama getirmek yani onlara sanal ortamları (*Secand Life*) eğitim amacıyla yaklaştırmak daha önemlidir.

(2) Eğitimcilerin kendilerini yenileme gerekliliği bir gerçektir. Çünkü geleneksel yöntemlerin gelişen teknoloji karşısında öğrencilerin ihtiyaçlarına karşılık vermeyeceği açıktır. Yaşamda olduğu kadar eğitim anlayışında da her anlamda değişim kaçınılmazdır. İhtiyaçlar ister gerçek ister sanal olarak karşılansın kişileri bir şekilde öğrenmeye itmekte ve eğitimi bu alanda yönlendirmektedir. Bugün bir araştırmacı dahi kütüphane kullanmaksızın, dünyanın bir ucundaki sanal arşiv ya da kitapları inceleyerek oturduğu yerde araştırma yapabiliyorsa, öğrenme için de mekâna bağımlılık diye bir anlayış çoktan sona ermiştir. Beceri olarak düşünüldüğünde de sanal ortamlar öğrencilerin; hızlı karar verebilme, psikomotor, bilişsel ve mekân algısı gibi pek çok becerisini geliştirebilecek boyuta ulaşmıştır.

(3) Araştırmacılar *Secand Life* 'ı dünya genelinde eğitim amacıyla çoktan kullanmaya başlamış, pek çok açıdan incelemiş ve pek çok bilimsel çalışma sunmuşlardır (DeMers, 2010; Hargis, 2008; Taylor, 2006; Trotter, 2006; Jarmon, Traphagan; Mayrath, Trivedi; 2007). Ancak, Türkiye'deki *Secand Life* kullanıcılarıyla gerçekleştirilen eğitim-öğretim içerikli bilimsel çalışmalar az sayıda bulunmaktadır (Dinçer, 2008; Baran, Cukurbaşı, Çolak, Doğusoy, 2012; Bulu, İşler, 2011; Esgin, Pamukçu, Ergül, Ansay, 2011; Doğan, Küfrevioğlu, Reisoğlu, Göktaş, 2011; Çukurbaşı, 2012). Ayrıca eğitim fakültesi Sosyal Bilgiler Dersi iklimi bir ilk niteliği taşımaktadır. Araştırmanın bu yönüyle alana katkı sağlaması ve araştırmalar için alan, yazın ve uygulama açısından kaynak sağlaması beklenmektedir.

1.4. Varsayımlar

Araştırmada, bazı başlangıç noktalarının, ayrıca kanıtlanmasına gerek görülmeden, "doğru" olarak kabul edilmesi gerekir. Bu kabule, varsayım (sayıtlı, faraziye,

“assumption”) denir. Varsayım denenmeyen bir yargıdır. Araştırma sonuçlarının geçerliđi bu yargıların dođruluđuna bađlıdır (Karasar, 2005). Bu araştırmanın varsayımları şunlardır:

1- Sosyal Bilgiler Öğretmenliđi Bölümü 1. ve 2. ve 3.sınıfta öğrenim gören öğretmen adayları arasından amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir durum örnekleme esasına dayalı olarak seçilen öğretmen adaylarının sanal ortamlara yönelik ilgileri göz önüne alınmıştır. Bunun sonucunda sanal ortamlara ilgilerinin yüksek düzeyde olduđu varsayılmıştır.

2- Görüşme yapılan öğretmen adaylarının sanal ortamlara yönelik ilgileri, bu sanal ortamda yaşadıkları deneyimleri ve görüşleri hakkındaki sorulara içten yanıt verdikleri varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

Bu araştırma;

- a- Muđla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliđi Bölümü,
- b- 2015-2016 Eğitim-Öğretim yılı,
- c- Sosyal Bilgiler Öğretmenliđi 1. ve 2. ve 3.sınıfta öğrenim gören öğretmen adayları arasından amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir durum örnekleme esasına dayalı olarak seçilen 10 öğretmen adayı,
- d- Çok kullanıcılı sanal ortamlardan Second life,
İle sınırlıdır.

II. BÖLÜM

KURAMSAL BÖLÜM

2.1. Sosyal Bilgiler Nedir?

Sosyal Bilgiler dersinin amacı, karşılıklı olarak birbirine bağlı bir dünyada, kültürel farklılıkları olan demokratik bir toplumda, genç insanlara bilgiye dayalı ve mantıklı karar alabilme yeteneklerini geliştirmede yardımcı olmaktır (Savange ve Armstrong, 2007).

“Sosyal bilgiler nedir?” sorusuna XX. yüzyıl boyunca birbirinden farklı pek çok cevap verilmiştir. On yıllardır okullarda sosyal bilgiler dersine yer verilmesine rağmen, sosyal bilgiler öğretiminin amaç, içerik ve yönteminin çerçevesi çizilememiş, üzerinde ittifak edilen bir tanım ortaya konamamıştır. Sosyal bilgilerin anavatanı olan Amerika Birleşik Devletleri (ABD)’de de pek çok tanımlama denemesinde bulunulmuştur. Yıllarca süren tartışmaların ardından, profesyonel sosyal bilgiler eğitimcilerinden oluşan Sosyal Bilgiler Ulusal Konseyi (NCSS), 1992 yılında kapsamlı ve üzerinde uzlaşılan bir tanım ortaya koymuştur. Bu tanım şöyledir:

“Sosyal bilgiler, sosyal ve beşerî bilimleri vatandaşlık yeterliklerini geliştirmek amacıyla kaynaştıran bir çalışma alanıdır. Okul programı içinde sosyal bilgiler, antropoloji, arkeoloji, ekonomi, coğrafya, tarih, hukuk, felsefe, siyaset bilimi, psikoloji, din ve sosyolojinin yanı sıra, beşerî bilimler, matematik ve doğa bilimlerinden kendine mal ettiği içerik üzerinde sistematik ve eşgüdümlü bir çalışma sağlar. Sosyal bilgilerin öncelikli amacı, karşılıklı olarak birbirine bağlı bir dünyada,

kültürel farklılıkları olan demokratik bir toplumda, genç insanlara bilgiye dayalı ve mantıklı karar alabilme yeteneklerini geliştirmede yardımcı olmaktır (Savage ve Armstrong, 1996; akt. Demir, 2014: 7-8).

Ülkemizde sosyal bilgiler öğretimi üzerinde çalışan Erden (tarihsiz), Sönmez (1997) ve Doğanay (2005) da alanı farklı şekillerde tanımlamışlardır. Gerek yabancı gerekse Türk bilim adamlarının yaptıkları tanımlar göz önünde bulundurularak sosyal bilgileri şöyle tanımlayabiliriz: “Sosyal bilgiler, hemen her bakımdan değişen ülke ve dünya koşullarında bilgiye dayalı karar alıp problem çözebilen etkin vatandaşlar yetiştirmek amacıyla sosyal ve beşerî bilimlerden aldığı bilgi ve yöntemleri kaynaştırarak kullanan bir öğretim programıdır.”(Öztürk, 2012: 4).

Sosyal bilimlerin ne olduğu ile ilgili farklı tanımlamalar da mevcuttur. Sosyal bilimler, toplumu ve insan ilişkilerini inceleyen, birey ve toplum sorunlarına çözüm üreten bilimlerdir. Sosyal bilimler, bilimsel bir yaklaşımla toplumları inceleyen disiplinlerdir. Temel olarak gruplar içinde oluşan insan etkinliği ile ilgilienirler ve amaçları insani anlayışı geliştirmektir. Sosyal bilimler, insanın insanla ve çevresiyle etkileşimi sonucu ortaya çıkan bilgilerin insani ve toplumsal yönlerinin, kanıtlama temel prensibi ile oluşturulan bilimler topluluğuna denilebilir (Demir, 2015: 27).

MEB, sosyal bilgiler dersinin tanımını şu şekilde yapmıştır:

Sosyal Bilgiler, bireyin toplumsal varoluşunu gerçekleştirebilmesine yardımcı olması amacıyla; tarih, coğrafya, ekonomi, sosyoloji, antropoloji, psikoloji, felsefe, siyaset bilimi ve hukuk gibi sosyal bilimleri ve vatandaşlık bilgisi konularını yansıtan; öğrenme alanlarının bir ünite ya da tema altında birleştirilmesini içeren; insanın sosyal ve fizikî çevresiyle etkileşiminin geçmiş, bugün ve gelecek bağlamında incelendiği; toplu öğretim anlayışından hareketle oluşturulmuş bir ilköğretim dersi (Demir, 2015: 39).

Sosyal Bilgiler genel olarak geçmişte ve günümüzde, çocuğun en yakın çevresinden başlayarak zamanla evrene kadar yayılan ilişkileri anlamasına yardım eden ve bireyin içinde bulunduğu çevrenin sosyal gelişimi üzerinde duran bir konu olarak tanımlanabilir (Meydan, 2001: 12).

2.1.1. Sosyal Bilgiler Öğretimi

Çocuk doğumundan başlayarak beslenme gibi gereksinimlerini ve ilk bilgilerini ailesinden öğrenir. Önce ailesindeki insanları tanır, isimlendirir ve onlarla çeşitli ilişkiler kurmaya başlar. Daha sonra büyüdükçe, çevresindeki insanların farkına varır. Toplumdaki değişik insanlarla ve kurumlarla karşılaşır. Toplumdaki bu insanlarla ve kurumlarla ilişkilerini düzenleyebilmesi için, ailedeki bilgileri yetmez. Topluma uyum sağlayabilmesi için eğitim görmeye başlar. Eğitim kurumları çocuğun toplumsallaşması ile çalışır. Eğitim kurumlarının en önemli işlevlerinden biri çocuğu iyi bir vatandaş olarak yetiştirmektir (Erden, 1996:4). Çocuğun iyi bir vatandaş olması için, demokratik olması için, topluma uyum sağlaması için, yaşadığı ülkeyi ve dünyayı tanınması ve olayları anlaması için aile eğitimiyle beraber, eğitim kurumlarında Sosyal Bilgiler Dersini öğrenmesi gerekmektedir (Ünlü, 2000: 1).

Sosyal Bilgiler; okullarda iyi ve sorumlu vatandaşlar yetiştirmek amacıyla, sosyal bilimler disiplinlerinden seçilmiş bilgilere dayalı olarak öğrencilere toplumsal yaşamla ilgili temel bilgi, beceri, tutum ve değerlerin kazandırıldığı bir çalışma alanıdır (Meydan, 2001: 12).

Eğitim sürekli gelişmektedir. Eğitim geliştiğinden dolayı, eğitim kurumlarında okutulan dersler de gelişmek zorundadır. Bu derslerden biri de Sosyal Bilgiler dersidir. Eğitimin niteliğinin artması için, Sosyal Bilgiler dersinin okullardaki yeri ve öneminin yeterince anlaşılması gerekmektedir (Ünlü, 2000: 1).

Sosyal bilgiler öğretiminin öncelikli amacı, etkili vatandaşlar yetiştirmektir. Etkili vatandaşlar, içinde yaşadığı toplumun kültürel değerlerini özümsemiş ve bu değerleri geliştirme anlayışına sahip bireylerdir. Bu nedenle ulusların devamlılıkları ancak etkili vatandaşlar yetiştirebilmeleriyle mümkündür (Demir, 2014: 9).

MEB Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'nın genel amaçlarını şu şekilde ifade etmiştir (Demir, 2015: 38):

1. Özgür bir birey olarak fiziksel, duygusal özelliklerinin; ilgi, istek ve yeteneklerinin farkına varır.

2. Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olarak, vatanını ve milletini seven, haklarını bilen ve kullanan, sorumluluklarını yerine getiren, ulusal bilince sahip bir vatandaş olarak yetişir.
3. Atatürk İlke ve İnkılâplarının, Türkiye Cumhuriyetinin sosyal, kültürel ve ekonomik kalkınmasındaki yerini kavrar; lâik, demokratik, ulusal ve çağdaş değerleri yaşatmaya istekli olur.
4. Hukuk kurallarının herkes için bağlayıcı olduğunu, tüm kişi ve kuruluşların yasalar önünde eşit olduğunu gerekçeleriyle bilir.
5. Türk kültürünü ve tarihini oluşturan temel öge ve süreçleri kavrayarak, millî bilincin oluşmasını sağlayan kültürel mirasın korunması ve geliştirilmesi gerektiğini kabul eder.
6. Yaşadığı çevrenin ve dünyanın coğrafi özelliklerini tanıyarak, insanlar ile doğal çevre arasındaki etkileşimi açıklar.
7. Bilgiyi uygun ve çeşitli biçimlerde (harita, grafik, tablo, küre, diyagram, zaman şeridi vb.) kullanır, düzenler ve geliştirir.
8. Ekonominin temel kavramlarını anlayarak, kalkınmada ve uluslararası ekonomik ilişkilerde ulusal ekonominin yerini kavrar.
9. Meslekleri tanır, çalışmanın toplumsal yaşamdaki önemine ve her mesleğin gerekli olduğuna inanır.
10. Farklı dönem ve mekânlara ait tarihsel kanıtları sorgulayarak insanlar, nesnelere, olaylar ve olgular arasındaki benzerlik ve farklılıkları belirler, değişim ve sürekliliği algılar.
11. Bilim ve teknolojinin gelişim sürecini ve toplumsal yaşam üzerindeki etkilerini kavrayarak bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanır.
12. Bilimsel düşünmeyi temel alarak bilgiye ulaşma, bilgiyi kullanma ve üretmede bilimsel ahlâkı gözetir.
13. Birey, toplum ve devlet arasındaki ilişkileri açıklarken, sosyal bilimlerin temel kavramlarından yararlanır.

14. Katılımın önemine inanır, kişisel ve toplumsal sorunların çözümü için kendine özgü görüşler ileri sürer.

15. İnsan hakları, ulusal egemenlik, demokrasi, lâiklik, cumhuriyet kavramlarının tarihsel süreçleri ve günümüz Türkiye'si üzerindeki etkilerini kavrayarak yaşamını demokratik kurallara göre düzenler.

16. Farklı dönem ve mekânlardaki toplumlararası siyasal, sosyal, kültürel ve ekonomik etkileşimi analiz eder.

17. İnsanlığın bir parçası olduğu bilincini taşıyarak, ülkesini ve dünyayı ilgilendiren konulara duyarlılık gösterir.

Sosyal Bilgiler, toplumsal gerçekle kanıtlamaya dayalı bağ kurma süreci ve bunun sonunda elde edilen dirik bilgiler olarak tanımlanabilir. Toplumsal gerçek denildiğinde, toplumsal yaşamı düzenleyen her türlü etkinlik akla gelebilir. İnsanın yaşamında kullandığı ve zorunlu olan, onun daha kolay, rahat, mutlu yaşamasını, kendini gizil güçleri doğrultusunda geliştirip gerçekleştirmesini sağlayan tüm toplumsal olgular ve ilişkiler bu kavramın kapsamı içine girebilir. Bir bakıma tüm sosyal bilimlerin, felsefe ve diğer etkinliklerin kesiştiği bir alan olarak düşünülebilir. Sosyal Bilgiler disiplinler arası bir disiplin olarak ele alınabilir; toplumsal yaşamı düzenleyen tüm ilke ve genellemeler, bu alanın konusu olabilir (Meydan, 2001: 12-13).

2.1.2. Sosyal Bilgilerin Ortaya Çıkışı ve Gelişimi

Sosyal bilgiler öğretimi ve öğretim programları ülkemizde ve dünyada farklı gelişim ve anlayışlarla ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle önce dünyada sonra da ülkemizde sosyal bilgiler öğretim gelenekleri ele alınmıştır.

Sosyal Bilgiler eğitiminin ne zaman nerede başladığı kesin olarak bilinmemekle birlikte, insanlığın var olduğu andan itibaren hem fen hem de sosyal bilimler eğitiminin başladığı gerçektir. Doğumundan ölümüne kadar toplumsal bir ortamda bulunan insanoğlu, yeme, içme, barınma, savunma vb. sıradan etkinliklerle ilgili bilgi, beceri ve duygular kazanır. Yaşamak için hem doğanın, hem de toplumun bazı ilkelerini öğrenmek zorundadır. Bütün bu süreçler eğitiminin en basit rolünü yansıtır.

Bu da, sosyal bilimlerin, insanlığın tarihi kadar eski ve köklü olduğunu ortaya koyar (Yılmaz, 2011: 7).

İnsanların doğaları, birbirleriyle ve manevi güçlerle olan ilişkileri, oluşturdukları ve içinde yaşadıkları toplum yapıları üzerinde zihinsel çalışma yapılabileceği düşüncesi, en az yazılı tarih kadar eskidir. Ayrıca kuşaktan kuşağa aktarılıp tarihin bir aşamasında yazıya geçirilmiş sözlü bilgelik de unutulmamalıdır. Şüphesiz bu bilgelik, büyük ölçüde, tanrı buyruğu ya da sonsuz bazı doğrulardan çıkan akılcı sonuçlar gibi sunulmuş olsa da, dünyanın şu ya da bu yöresinde, çok uzun bir süreçte yaşanmış insan deneyimlerinin zenginliğinden seçilerek türetilmiş bir sonuçtur, Bugün Sosyal Bilgiler dediğimiz şey bu bilgeliğin mirasçısıdır. 20.yüzyılın başlarında, sosyal yaşantıların giderek karmaşıklaşması, toplumsal değişmelerin ve çatışmaların artması, eğitimin, sosyal hayatın süreklilik arz eden yönlerini anlamlı bir biçimde, değişime açık yönlerini de tutarlı bir biçimde sergileyebileceği nitelikte olmasını gerektirmiştir. Bu sebeple eğitimde ‘milli ve ahlaki’ değerlerle öncelikler çerçevesinde, tarih ve coğrafya gibi dersler konmuş, zamanla ortak alanlar ve sosyal etmenlerin etkileşimini içeren konulara programlarda yer verilmiştir. Bu durumun, ‘Sosyal Bilgiler’ adı verilen konu alanının doğuş gerekçesi ve eğitimin bahsedilen toplumsal yönünün, yani ‘Sosyal Bilgiler’in çıkış sebebi olarak açıklanması mümkündür (<http://www.sosyalbilgiler.biz>).

Aslında insanoğlu var olduğu andan itibaren Sosyal Bilgilerde vardır denilebilir. Çünkü insanoğlunun varlığı için doğal bir ortam kadar sosyal bir ortama da ihtiyaç vardır. İnsanlar yaşadığı çevrede, yeme ve içmenin yanında kendini savunma, iletişim kurma, çeşitli duygular edinme gibi becerileri kazanırlar. Tüm bu faaliyetleri insanın tek başına yapması mümkün değildir. Hal böyleyken toplumsal bilimlerin dolayısıyla Sosyal Bilgilerin, bir ders olarak yapılandırılmamış olsa bile, insanoğlu kadar eski olduğu söylenebilir (Dönmez ve Yazıcı, 2015: 5). Kökeni insanlıkla birlikte başlayan Sosyal Bilgiler eğitimi bir kavram olarak ancak 19. Yüzyılın başlarında Amerika Birleşik Devletlerinde kullanılmaya başlandı. 18. Yüzyılın sonlarında yenilikçi eğitimciler, sanayi ve şehir toplumuna uygun bir program ortaya koymaya çalıştılar. Ayrıca bu dönem dünyanın çeşitli bölgelerinden Amerika’ya göçlerin olduğu dönemdi ve bu göçmenlerin Amerikalılaştırılması için gerekli ortamın hazırlanması icap ediyordu. Programda yer alan tarih dersleri ise güncel

sorunlardan uzak geçmişin kronolojik sunumundan ibaret olduğu için Amerikan ulusu oluşturmada yetersiz kalıyordu. Bu durum Sosyal Bilgilerin ortaya çıkışı olarak düşünülebilir (Dönmez ve Yazıcı, 2015: 5).

Sosyal bilgiler terimi eğitim tarihinde ilk olarak resmen 1916 yılında ABD’de bir eğitim komitesi tarafından kullanılmıştır. Orta dereceli okulların öğretim programlarını yeniden düzenlemekle görevli olan bu komite sosyal bilgileri; konusu doğrudan doğruya insan topluluklarının organizasyonuna, gelişimine ait ve bu toplulukların üyesi olmasından dolayı insan ile ilgili tüm bilgiler şeklinde tanımlanmıştır. ABD’de sosyal bilgiler alanında önde gelen kuruluş olan Sosyal Bilgiler Ulusal Konseyi [National Council of the Social Studies (NCSS)] tarafından yapılan sosyal bilgiler tanımı ise; Sosyal bilgiler, bireylere vatandaşlık yeterlilikleri kazandırmak için sosyal ve beşeri bilimleri bütünleştiren bir alandır. Okul müfredat programı kapsamında sosyal bilgiler; tarih, coğrafya, antropoloji, arkeoloji, ekonomi, hukuk, felsefe, siyaset bilimi, psikoloji, din ve sosyolojiye ek olarak beşeri, matematik ve fen bilimlerinden uygun olan içerikler üzerinde düzenli ve sistemli bir çalışma sağlar şeklindedir. MEB (2005), Sosyal Bilgiler Öğretim Programında sosyal bilgileri şu şekilde tanımlamıştır. Bireyin toplumsal varoluşunu gerçekleştirebilmesine yardımcı olması amacıyla; tarih, coğrafya, ekonomi, sosyoloji, antropoloji, psikoloji, felsefe, siyaset bilimi ve hukuk gibi sosyal bilimleri ve vatandaşlık bilgisi konularını yansıtan; öğrenme alanlarının bir ünite ya da tema altında birleştirilmesini içeren insanın sosyal ve fiziki çevresiyle etkileşiminin geçmiş, bugün ve gelecek bağlamında incelendiği; toplu öğretim anlayışından hareketle oluşturulmuş bir ilköğretim dersidir (Demir, 2015: 28-29).

Sosyal bilgiler eğitiminin ne zaman ve nerede başladığı kesin olarak bilinmemekle birlikte, insanoğlunun var olusundan itibaren hem fen hem de sosyal bilimler eğitiminin başladığı söylenebilir. Zira insan, doğal ve toplumsal bir varlık olarak yaşamını anlamlı hale getirebilmek için bir taraftan doğayı anlamaya ve onun sınırlarını keşfetmeye çalışırken diğer yandan ilişkide bulunduğu insanlarla anlaşmazlığa düşmeden birlikte yaşamının yollarını bulma gayreti içinde olmuştur. Bu uğraşlar hem fen hem de sosyal bilimlerin var olmasını gerektirmiştir diyebiliriz. Eski Çağ’daki eğitim sisteminde okutulan tarih (Çin, İsrail, Roma), coğrafya (Roma), yurttaşlık (İsrail) ve hukuk (Roma) derslerinin doğrudan sosyal bilimlerle ilgili

olduđu söylenebilir. Orta Çağ'da dinin etkisi ile sosyal bilimler dersleri dini bir içerik kazanmış, Rönesans ve reform döneminde, yeni ve yakın çağlarda ise bu durumdan kurtulmaya çalışılmıştır. İlk kez "Sosyal Bilgiler" adı altında ilk ve orta dereceli okullarda bir dersin okutulması gerektiđini Fransız düşünür Condorcet savunmuştur (Tay, 2007: 15).

Türk toplumunda Sosyal Bilgiler eğitiminin temelini, günümüz mantığında bir okul vasıtasıyla olmasa bile, tarih sahnesine çıktıkları güne kadar götürmek mümkündür. Çünkü Türk töresi yazısız bir anayasa niteliđi taşımakta ve insanların toplum içinde nasıl davranması gerektiđi, devlete ve topluma karşı vazifelerinin neler olduđu, hükümdarın devlet işlerini yürütürken nelere dikkat edeceđi, topluma karşı görevlerinin neler olduđu vs. törede ifade edilmiştir. Türklerin İslam dinine girmeden önceki eğitimlerinde, esasen Sosyal Bilgilerin kapsamına giren bir alandan söz etmek mümkündür. Şiir ve kısmen de atasözü niteliğindeki dönemin edebi eserlerinde, genellikle öğretici amaçlı, iyilik, cömertlik, bilgelik, cesaret büyüklere saygı gibi insanlara hayatta yol gösterecek ilkeler, ahlaki özellikler, felsefi kavramlar mevcuttur. Türklerin İslam'la tanışıp yerleşik hayata geçmeleri eğitim sisteminde önemli başarılarla imza atmalarına vesile oldu. Bu dönemde planlı programlı bir eğitime geçilerek devlet adamlarının da katkılarıyla eğitim alanında inanılmaz adımlar atıldı. Abbasilerin eğitim kurumları örnek alınarak kısa bir süre içinde Buhara, Semerkant, Taşkent, Balasagun, Kaşgar ve Yarkent gibi şehirler eğitimin merkezi oldular. Farabi, İbni Sina gibi eğitim alanında dünyada isim yapmış bilim adamları yetişti. Bu bilim insanlarının eğitim görüşleri incelendiğinde, genellikle Sosyal Bilgiler alanına hizmet ettikleri görülmektedir. Örneğin Farabi'ye göre eğitim insanı mükemmelleştirmeli, bireylerin mutluluđuna katkıda bulunmalı, ideal topluma önder yetiştirmeli, insana ahlaki unsurları kazandırmalı ve bireylere toplumun ihtiyacını karşılayacak olan yetenekler vermelidir. Günümüz Sosyal Bilgiler programının amaçlarına baktığımızda çocukların toplum için faydalı hale getirilmeleri ve mutlu olmaları yönünde ifadeler bulunmaktadır. İbni Sinan'ın eğitim görüşleri, özellikle ahlaki alandaki önerileri, günümüz Sosyal Bilgiler dersi içinde de bulunan değer eğitimi ile örtüşmektedir (Dönmez ve Yazıcı, 2015: 7).

Ülkemizde sosyal bilgiler adı ile bir ders ilk olarak 1968 ilkokul programı ile birlikte okutulmaya başlanmıştır. Sosyal bilgiler adı ile bir dersin 1968 ilkokul programında

yer alması bundan önce sosyal bilgiler eğitiminin olmadığı anlamına gelmemektedir. Nitekim sosyal bilgiler dersi içeriği tarih, coğrafya, yurt bilgisi/yurttaşlık bilgisi/vatandaşlık bilgisi gibi derslerle verilmeye çalışılmıştır. Ülkemizde sosyal bilgiler eğitiminin temellerini İslamiyet'in kabulünün öncesine dayandırmak mümkündür. Sosyal bilgiler dersinin genel amaçlarından birinin bireyin içinde yaşadığı topluma uyumunu sağlayarak onu toplumsallaştırmak olarak düşünüldüğünde; Türklerin Müslüman olmalarından önceki dönemlerde eğitimlerinin temel özelliklerinden birinin “çocukların ve gençlerin toplumsallaştırılıp eğitilmesinde toplumun töre' sinin önemli bir rol oynaması” bu dersin temellerinin çok eskilere dayandığının söylenmesine olanak sağlamıştır diyebiliriz. Toplumsal kuralların öğretilmesi (çocuğun toplumsallaştırılması) Türklerin İslamiyet'i kabulü ile dini bilgiler ile birlikte verilmeye başlanmıştır. Bu anlayış yüzyıllar boyunca sürmüştür (Tay, 2007: 16).

2.2. Yeni yaşam alanları: Sanal ortamlar

Sanal ortamlar, kullanıcıların 3-Boyutlu ortamlarda hareket ettiği ve etkileşimde bulunduğu ortamlardır (Dickey, 2005). Kullanıcılar bu ortamları çeşitli şekilde isimlendirmektedirler.

- Multi User Virtual Environments (MUVEs)
- Virtual Worlds
- MUDs (Multi-User Dungeon)
- MOOs (Multi-User Dimension ve Multi-User Domain)
- MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games)

gibi isimlendirmeler mevcuttur. Bu çalışmada ise üç boyutlu ve aynı anda çok kullanıcının çevrimiçi olduğu, sanal ortamlar için '*sanal ortamlar*' tanımlaması kullanılacaktır.

Günümüzde çok kullanıcıli sanal ortamlarından bazıları; Second Life, Twinity, Word of warcraft, Active Worlds ve There'dir. Bunların arasında Second Life 3-boyutlu

çevrimiçi sanal ortamlar arasında en çok bilinenlerdendir. Ayrıca öğrenme için kullanılan 3-Boyutlu diğer çevrimiçi ortamlarda varlık ve aidiyet duygusunu bu kadar net kullanıcılarına vermemektedir.

2.2.1. 3-Boyutlu Sanal Ortam Tanımı

Sanal ortamlar, sanallık ya da sanal dünyalar terimleri alan yazında sıklıkla tartışılmaktadır. Terimlere genel anlamda bakıldığında ortak noktada kullanıcılara dijital ortamda gerçekliğin deneyimletilmeye çalışıldığı görülmektedir. Terimin çıkış noktası, fiziğin içerisindeki sanal görüntü ve görüntünün sanal ortamda oluşturulmasından türemiş de olsa, bugün pek çok çalışmada, dijital ortamın geliştiricilerinin vurgu yapmış oldukları alanlara birtakım farklılıklar göstermektedir. Aşağıda alan yazında sunulan tanımlara yer verilmiştir.

Sanal ortamlar, çevrimiçi ara yüzler aracılığıyla çok sayıda kullanıcı tarafından ulaşılabilen etkileşimli dijital ortamlardır (Tepe, 2012: 4). Öğrenen bu üç boyutlu, çok kullanıcı ortamlara bir avatar (grafik çizimi) ile giriş yaptıktan sonra sanal ortamda diğer kullanıcılarla eşzamanlı/eşzamansız olarak etkileşime girebilmektedir (Süral, 2008). Bu tür ortamların Üç-Boyutlu etkileşim, avatar ve sohbet araçları gibi üç temel özelliği bulunmaktadır (Dickey, 2005). Bu ortamların özelliklerinden bahseden diğer bir araştırmacı ise Koster (2004)'dür. Ona göre sanal ortamların temel özellikleri eşzamanlılık, sürerlilik ve avatardır. Araştırmacıya göre sanal dünyalar avatarla vekilliğin edilebildiği, ağa bağlı bilgisayarlarla ulaşılan, hem eşzamanlı hem de sürerliliği olan bir ortam olarak tanımlamıştır.

Clarke, Dede, Ketelhut ve Nelson (2006), çok kullanıcı sanal ortamlarda avatarlar yardımıyla araştırmalar, simülasyonlar, rol oynama aktiviteleri, etkileşim ve deneyler yapılabildiğini ifade etmektedirler.

Dalgarno ve Lee yapmış oldukları çalışmalarda Sanal ortamlar için üç boyutlu etkileşimin mümkün olduğunu söylemiş ve bu ortamların daha iyi olabilmesi için; mekânsal simülasyonların desteklenmesi, tecrübeye dayalı durum merkezli

öğrenmeyi kolaylaştırması, motive edici olması, işbirliğine dayalı ve işbirliği gruplarında öğrenmeyi daha etkili kılınmasının gerekliliğini savunmuştur (Dalgarno ve Lee, 2010).

Castronova (2003), “sentetik dünya”, “Dünya’ya alternatif”, “yenidünya” kavramları ile sanal ortamları isimlendirmiştir. Araştırmacı bazı insanlar için sanal ortamların gerçek hayata göre daha çekici olduklarından bahsetmiş, sosyal hayatlarının büyük bir bölümünü bu ortamlarda geçirdiklerini söylemiştir.

Bir başka araştırmada aynı kavramın “kullanıcıların avaturları ile birbirleriyle iletişim kurduğu kaptıran (immersed) üç boyutlu sanal ortam” tanımlandığı görülmektedir (Kapp & O’Driscoll, 2010, p.55). Tanımlardan da yola çıkacak olur isek; çok kullanıcıli çevrimiçi bu ortamlar kullanıcıların ‘*sanal ben*’ dedikleri avatar ile temsil edildikleri, zengin 3-Boyutlu ortam imkânı sağlayan, bu ortam aynı zamanda gerçek dünyanın bir kopyası ya da fantastik öğelerin var olduğu bir dünya olabilir ve son olarak da birçok etkileşimli sohbet araçlarının var olduğu sanal ortamlardır diyebiliriz. Bu sanal dünyalarda kullanıcılar avatar isimli vekilleriyle kendilerini temsil ederken klavye ve fare yardımıyla avaturlarını hareket ettirebilirler, yürümek, koşmak, oturmak, uçmak gibi. İletişimlerini sesli ya da yazılı yapabilmektedirler. Genellikle Sanal ortamlar kullanıcılar tarafından, mimari, eğlence, eğitim, tıp, askeri, mühendislik, reklamcılık, politika, ticaret alanlarında faydalanılmaktadır.

2.2.2. Sanal Ortamların Gelişimi

Girişte ifade edildiği üzere sanal ortamlara ilişkin, teknolojinin gelişimine paralel olarak, pek çok model öne sürülmüştür. Sanal ortamların ortaya çıkışı, 1967 yılında ilk oluşturulan metin tabanlı ve grafiksellikten kısmen yoksun “Advent” adlı MUD’lara (Multi User Domain/Dungeon/Dimension- Çok Kullanıcıli Zindan) dayanmaktadır (Sanchez, 2009; Soyseçkin, 2007). MUD oyunlar ortaya çıktıklarında sadece yazılı komutlar kullanılmıştır. Bu oyun ortak bir ağ üzerinden (Telnet) Çevrimiçi olarak oynanmaktadırlar. Bu yönüyle günümüz sanal ortamları andırmaktadır. MUD’lara 1993 yılında Steve Jackson Games’in, *Illuminati Online*

adı verilen BBS sistemlerinin bir parçası olarak yayınladığı *The Metaverse* adlı MOO ve 1990'lerde SenseMedia tarafından piyasaya sürülen *SnowMOO*, *Trek Muse* ve en çok bilineni Pavel Curtis tarafından kurgulanan *LambdaMOO*, *Dungeons ve Dragons* örnek gösterilebilir. MUD dünyasının içeriği genelde FRP (Fantastic Rol Play-Fantastik Rol Yapma Oyunu) türünde bir dünya kurgusunda geçmekte, sunduğu macera ile gerçek yaşamın kapitalist üretim ilişkilerine ve tüketim toplumuna alternatif olarak algılanmaktadır (Fidaner, 2009).

MUD'ları sonra MOO (Multi-user Domain Object Oriented) ve MMORPG'ların (Massive Multi-Player Online Role Playing Game-Kitlesel Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu) isimli ortamların geliştirilmesi izlemiştir. (Soyseçkin, 2007: 30).

Teknolojinin gelişmesine paralel olarak sanal ortamlarda gelişim göstermişlerdir. Kullanıcıların hem oyun oynayabilmesi hem de etkileşimde bulunabilmesi, ayrıca sanal ortam içinde nesnelere oluşturabilmesi MMORPG'ler için bir başlangıçtır. MMORPG kullanıcıları 1996 yılında çevrimiçi grafiksel ve sürerli bir dünyaya giriş yapmışlardır (Uzun, 2011).

MMORPG'de diğer sanal ortamlar gibi kullanıcılarının başarılı olabilmesi, savaşması, klan tarzı örgütlenmelere dahil olabilmesi, sanal karakterin görevlerini yerine getirmesi, oyunda geçirilen vakitle paralellik göstermektedir (Sağtaş, 2013).

Sanal ortamların kurgulanmasına kaynaklık eden Stephenson'un 1992 yılında yazdığı *Snow Crash* adlı bilim kurgu eseri ve burada geçen "metaverse" ifadesi gösterilmektedir (Featherstone ve Burrows, 1995). İçeriğin kullanıcılar tarafından tasarlanması düşüncesiyle hareket eden Metaverse kelimesinin açılımı, Yunanca'da ötesi ve sonrası anlamına gelen Meta ve evren anlamına gelen universe sözcüklerinin birleşimidir. Evren ötesi gibi bir anlamı olsa da bu sözcüğün tam ve belirgin bir karşılığı olmadığından, orijinali olan *metaverse* ifadesi daha sık kullanılmaktadır (Tasa, 2009). 1990'lı yılların sonunda teknolojinin gelişmesine paralel olarak bu fikirle yola çıkılan birçok sanal ortam kurgulanmıştır.

Bricken (1991), sanal ortamlarda tasarımın çok önemli olduğunu söylemiştir. Eğitim açısından önemli bir yeri olan sanal ortamların, tasarımlarına bağlı olarak öğrenciler için sıkıcı ve rahatsız edici bir hale gelebileceğini de belirtmiştir. Araştırmanın

bundan sonraki bölümünde, sanal ortamların eğitim öğretimde ki yeri, öğrenmenin yararları, zararları üzerinde durulmuştur.

2.2.3. Sanal Ortamlarda Eğitim ve Öğrenim

Sanal ortamlar eğitim öğretim anlamında eğitimcilerle önemli fırsatlar sunmaktadır. Sanal ortamların bir oyun ya da gerçeğin birebir olarak simülasyonunu sunmanın ötesinde, eğitimde bir araç olarak kullanılabilmesine ilişkin çok sayıda araştırma mevcuttur. Aşağıda araştırmanın genel hedefleri ve araştırmada tasarlanan öğrenme ortamına (iklim planet) benzer olarak oluşturulan araştırma sonuçları özetlenmiştir. Araştırmada da görüleceği üzere Sanal ortamların öğrenmenin tüm kademeleri ve farklı branşlarda pek çok uygulamaları mevcuttur. Örneğin; İndiana Üniversitesi, Quest Atlantis (QA) sanal ortamını 9-12 yaş aralığındaki çocukların formal ve informal ortamlarda sosyal ve akademik gelişimlerini sağlamak için geliştirilmiştir. Massachusetts Institute of Technology, Revolution sanal ortamını tarih öğretiminde kullanmıştır.

Sanal ortamların belirli özelliklerinin müfredata eklendiğinde, öğrenenlerin motivasyonunu artırması ile ilgili olarak literatürde yaygın bir görüş mevcuttur (Garris, Ahlers, & Driskell, 2002). Örneğin Malone ve Lepper (1987) eğitsel sanal ortamlar için içsel bir motivasyon sınıflandırması geliştirmiştir. Bu sınıflandırma mücadele, merak, kontrol ve fantezi öğelerini içermektedir. Bu sınıflandırma zaman içerisinde amacını aşan durumlar için kullanılmış ve genel olarak bilgisayar oyunlarının ve eğitsel sanal ortamların özellikleri ne olmalıdır sorusuna da cevap olmuştur (örneğin eğitsel sanal ortamlar öğrenenlere kendilerini uğraştıran etkinlikler sunmalı, öğrenenlerde merak uyandırmalı, öğrenenlere buldukları dünyanın kontrolünü bırakmalı, oyun içerisindeki etkinlikler için bir hayal gücü ve yaratıcılık ortamı sunmalı).

Sanal ortamların öğretimle ilgili bunlardan başka birçok avantajı bulunmaktadır. Sosyal grup etkileşimi ve iletişim sağlama, öğrenenlerin düşüncelerini rahatça ifade edebilmesi, geribildirim olanaklarının olması böylece öğrenmenin pekiştirilmesi, alternatif değerlendirme yaklaşımlarını kullanabilme gibi birçok avantajı mevcuttur (Capanni ve Doolan, 2011).

DeMers (2011) sanal ortamlarda gerçekleştirilen öğretimsel uygulamaları ve sanal ortamların bu uygulamalara vermiş olduğu desteği şu şekilde sıralamaktadır.

Çizelge 2. 1. Sanal ortam öğretimsel uygulamaları ve sanal ortamların bu uygulamalara vermiş olduğu destek

Öğretimsel uygulamalar	Sanal ortamların desteği
Aktif öğrenme vasıtasıyla öğrenenlerin gelişimini sağlama	<ul style="list-style-type: none"> • Minimum maliyet ve çaba ile aktif öğrenme ortamları oluşturabilme • Rol oynama stratejisini kullanabilme • Tartışmalara aktif katılımı sağlayabilme • Aktif öğrenme senaryoları oluşturabilme
Anlamli öğrenme çıktılarını artırma	<ul style="list-style-type: none"> • Tehlikeli uygulamaları tekrar edebilme • Çeşitli öğrenme nesnelere oluşturabilme ve kullanabilme • Alternatif değerlendirme uygulamaları gerçekleştirme
Zamanında ve süreklilik taşıyan, kişiye özel geri bildirimleri almayı ve oluşturmayı sağlama	<ul style="list-style-type: none"> • Öğretmenlerin anlık informal geribildirimler verebilmesi • Materyallerin yeterli geribildirim alternatifi barındırabilmesi • Anlık geribildirim imkanı bulabilme
Değerler, inançlar ve önyargular hakkında farkındalık oluşturma	<ul style="list-style-type: none"> • Farklı kültür ve coğrafi bölgeleri tanıma imkanı sunabilme • Ortamdaki değer ve inançları fark edebilme • Dış görünüş ve sese yönelik önyargıları giderebilme ihtimali
Öğrenenlerin gelişimsel seviyelerinin belirlenebilmesi ve öğrenme stillerinin Fark edilmesi	<ul style="list-style-type: none"> • Farklı öğretimsel materyaller ile alternatif öğrenme yapıları sunabilme • Öğrenen tercihlerini belirleyebilme imkanı
Gerçek dünyaya yönelik uygulamaların gerçekleştirilebilmesi	<ul style="list-style-type: none"> • Gerçek dünyadaki yapıları yeniden inşa edebilme • Gerçek dünya uygulamalarını ortama aktarabilme
Öğrenen değerlendirme yöntem ve kriterlerini belirleyebilme	<ul style="list-style-type: none"> • Alternatif değerlendirme araçlarını kullanabilme

Çizelge 2. 2. (Devam)

Alternatif öğrenen-öğreten etkileşimleri oluşturabilme	<ul style="list-style-type: none">• Çeşitli öğrenme süreçlerinde etkileşim kurabilme (sunum, değerlendirme, tartışma vb.)• Öğretene daha kolay erişebilme
Alternatif öğrenen-öğrenen etkileşimleri oluşturabilme	<ul style="list-style-type: none">• Formal ve informal etkileşimler gerçekleştirilebilme• Tartışmalar, ortak çalışmalar, sosyal aktiviteler, sınıf içi konuşmalar gibi alternatif etkileşim durumlarına dahil olabilme
Zaman ve kalite çabası ile öğrenen gelişimini artırma	<ul style="list-style-type: none">• Eğlenceli algılanan bir ortamda öğrenme• Öğrenme için üst düzey düşünme ve çaba sarf etme

2.2.4. Sanal Ortamların Öğrenmeye Etkileri

Sanal ortamların bir araç olarak eğitimde kullanımı öğrencilerin öğrenme süreçlerine bir takım yenilikler sunmaktadır. Aşağıda alan yazında bu alanda yapılan araştırmalar çerçevesinde sanal ortamların etkililiğine ilişkin bulgulara yer verilecektir. Sanal dünyalar gerçek hayatta yapılması zor ve tehlikeli ya da lojistik sorunlarla karşılaşılabilen birçok eğitim etkinliğini gerçekleştirebilme imkânı sunmaktadır. Messinger, Ge, Stroulia, Lyons, Smirnov ve Bone (2008), sanal ortamdaki davranışların gerçek dünyaya göre daha cana yakın ve risk almaya müsait olduğunu belirtmiştir. Öyle ki sanal ortamlar gerçek dünyaların birebir kopyaları şeklinde tasarlanmıştır. Bu da sanal ortamların yaparak yaşayarak öğrenme, deneyimleri yoluyla öğrenme, proje temelli öğrenme, kubaşık, demokratik vb. öğrenmelere fırsat vermektedir. Grupla birlikte hareket edebilme olanağı sayesinde sosyalleşme için tamda aranan ortamdır. Ayrıca sanal ortamlarda zaman ve mekân sınırlaması yoktur. Katılımcı istediği zamanda ve istediği mekânda öğrenme olanağına sahiptir. Bu durumda öğrenenin zamana ve belirli bir mekâna bağlı öğrenme faaliyetinin ötesine taşıyarak evlerinden, yurtlarından, kafelerden diledikleri anda öğrenme faaliyetlerini gerçekleştirebilmektedirler. Sanal ortamların bu imkânı uzaktan eğitim için önemli bir gelişme alanı oluşturmaktadır. Ekonomiklik önemlidir. Bu nedenle uzaktan eğitimde senkron ve asenkron eğitimlerin

verilmesinde sanal ortam içerisinde oluşturulacak sanal sınıflar eğitimcilerin dikkatini çekmektedir. Asenkron uzaktan eğitimlerle kayıt edilen derslerin öğrencilerin isteğine göre tekrar edilme olanağı sunması büyük bir avantaj sağlamaktadır.

Sanal ortamlarda öğrenme daha özgür ve demokratik bir ortamda gerçekleşmektedir. Uzun yıllardır geleneksel eğitimin getirdiği despotik öğretmen yerini öğrenciyle birlikte merak eden, araştıran ve öğrenen bir öğretmen almaktadır. Benzer şekilde kendini sınıf ortamında ifade edemeyen çekingen öğrenci de sanal ortamlarda temsil edildiği avatar ile kendini daha rahat ifade edebilmektedir.

Hislope (2008), Sanal ortamların ve en bilinenlerinden biri olan Second Life'nin öğrenenlerin özgüven duymalarını sağlayan konuşmaya dayalı olanaklar ve kültürel deneyimler oluşturması nedeniyle önemli olduğunu söylemiştir.

En önemli avantajı ise sanal ortamlar ve bunlardan biri olan Second Life Deneyimsel Öğrenmeler için önemi gözardı edilemeyecek bir ortamdır. Bu çalışma da Kolb'un deneyimsel öğrenme modeline dayandırılarak, Sosyal Bilgiler dersleri için daha aktif bir öğrenme modeli etrafında tasarlanmıştır. Yaratıcı sınıf etkinlikleri, sanal ortamların bileşenleri ile etkileşimi sağlar ve konu içeriğiyle bağlantılıdır (DeMers, 2010).

2.2.5. Sanal Ortamların Uygulamalarında Karşılaşılan Güçlükler

Sanal ortamların eğitimde kullanımının sağladığı birçok avantajın yanında kullanımları halen birçok tartışmayı beraberinde getirmektedir. Sanal ortamların kullanımı belirli bir ön bilgiyi gerekli kılmaktadır. Bu nedenle sisteme ilişkin öğrenenlere yeterli bir eğitim sağlanmalıdır. Bu ön bilgilendirme ya da sistem tanıtımı öğrencide öğrenmeye ya da sanal ortama karşı negatif bir tutum oluşmasını engelleyebilecektir. Bu durum özellikle yeterli düzeyde bilgisayar okuryazarlığına sahip olmayan kullanıcılar için dikkat edilmesi gereken bir husustur. Bu zorlukların üstesinden gelebilmek için bu ortamlarda öğrencilerle uyum-alıştırma çalışması yapılmalıdır.

Sisteme ilişkin ön bilgi ve becerilerin ötesinde, sanal ortam öğrencinin günlük hayatta kullandığı duyu ve gözlem becerilerinin ötesinde farklı becerileri kullanmasını gerektirmektedir. Pfeil, Ang ve Zaphiris (2009) bu durumu: sohbet, metin tabanlı sohbet ve avatar mimikleri gibi farklı iletişim yollarının olması bir artı olarak kabul edilse de bu durum öğrencilerin ve öğretmenlerin bu farklı iletişim yollarına kendilerini alıştırmaları açısından zorluklara da neden olabileceği yönünde belirtmektedir. (Fetscherin ve Lattemann, 2008) öğrencilerin sanal ortamları kabullenmesi ve benimsenmesinin sanal ortamların etkililiğinde ön koşul olarak ifade etmektedir.

2.3. Eğitimde Yeni Bir Dünya: Second Life

Günümüz gelişmiş ve teknolojiyle iç içe olan dünya şartları içerisinde eğitimcilerin kendilerini yenileme gerekliliği, hatta zorunluluğu belirginleşmektedir. Çünkü gelişen dünya teknolojisi öğrenim yaşamındaki bazı geleneksel öğrenme stillerinin öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılamak için yeterli olamayacağı gerçeğini ortaya çıkarmaktadır. Aggarwal'a göre ders sunumu, öğrenen katılımı, tartışma, dönüt ve değerlendirme gibi geleneksel eğitsel etkinliklerin, küresel bilgi ağı içinde Web-tabanlı ders ortamlarına aktarımlarının kolaylaştırılması ile eğitimin birçok alanında ki geleneksel sınıf etkinlikleri sanal ortamlara kaydırıldığını belirtmiştir (Aggarwal, 2000). Dünya üzerinde artık insanlara, her anı yenileşme ve yenileştirme gücü ileri teknoloji olanakları sunulmaktadır. Oluşturulan bu yaşam standartları kişileri öğrenmeye itmekte ve doğal bir sarmal olarak kişilerin yaşamlarının ihtiyaçlar listesi şekline bürünmektedir.

Second Life bu sanal mekânlar içerisinde mekânların, nesnelere ve etkinliklerin bireysel ya da toplu olarak tasarlanmasına olanak tanıyan, milyonlarca katılımcı kullanıcıya sahip üç boyutlu bir sanal gerçeklik alanıdır (Second Life, 2009).

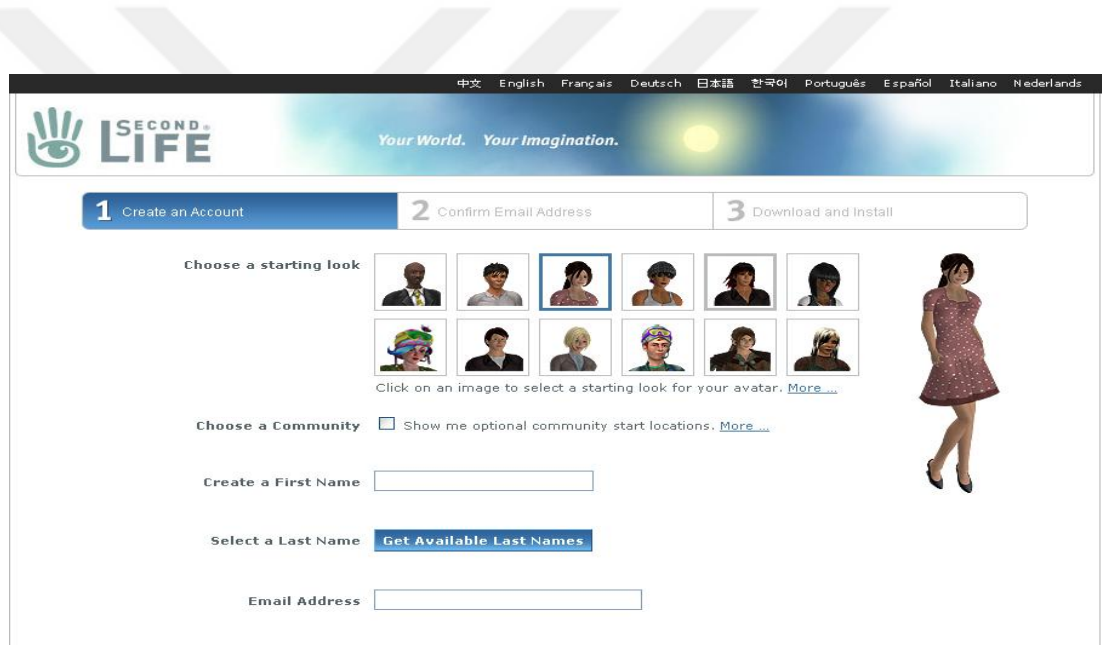
2.3.1. Second Life Nedir?

'eğer gerçek yaşamdaki tanrı siz olsaydınız...' (Rymaszewski, 2007)

Second Life çok kullanıcılı 3-Boyutlu sanal ortam olarak tanımlanmaktadır (Mayrath, Sanchez, Traphagan, Heikes ve Trivedi, 2007). Amerikan Bilgisayar Mühendisi Philip Rosedale 1999 yılında San Francisco’da ki Linden Lab. Şirketini kurdu. Second Life, 2003 yılında bu şirket tarafından kurgulandı. Second Life Neal Stephenson’ın 1992 tarihli romanı *Snow Crash* adlı bilim kurgu romanından esinlenerek kurgulanmış internet tabanlı üç boyutlu bir sanal ortamdır. Amerika Birleşik Devletleri’nde şirketlerin başında bulunduğu eyaletlerin oluşturulmasını, mafyanın ise ordunun yerini almasını anlatan bu roman bir bilgisayar virüsü olan *Snow Crash*’ın ortaya çıkışını anlatıyor. Tüm olaylar Hiroaki Protagonist adlı kahramanın etrafında dönmektedir. 21. Yüzyılın başlarında yaşayan Protagonist fiziksel ve zihinsel olarak farklı yerlerde yaşamaktadır. Zihinsel olarak ‘*metaverse*’ adı verilen üç boyutlu bir sanal dünyada yaşamaktadır. Böylece Stephenson alan yazınına *metaverse* kavramını kazandırmıştır. *Metaverse kavramı üç boyutlu sanal dünya öngörüsü olarak fiziksel dünyanın nesnelere, arayüzlerini ve ağların sanal ortamını inşa eden ve onlarla etkileşimi sağlayan bir öngörü olarak anlam kazanmıştır* (Smart, Cascio ve Paffendorf, 2007).

Second Life; sanal ortamlar arasında sanal para ile ekonomik faaliyetlerin gerçekleştiği bir alan olarak nitelendirilmiştir (Teigland, 2010: 6). Second Life kullanıcılarına avaturları sayesinde tamamen duygu ve düşüncelerini işin içine katabildikleri ikinci bir hayatı vadederken bu sanal ortamda yapmak isteyeceklerini sadece hayalleriyle sınırlandırabileceklerini belirtiyor. Ucu açık bir dünya olan Second Life’ta tek sınır kişinin zamanı, merakı ve yaratıcılığıdır (Tapley, 2008 ve Moon, 2007). Öyle ki bu sanal ortamda yerçekimi yoktur böylece kullanıcılar uçabilmektedir; acı yoktur böylece kullanıcılar her yerden düşebilmektedir; ölüm yoktur böylece kullanıcılar sonsuza dek yaşayabilmektedir (Shelton, 2010). Belki de günlük hayatın koşuşturması içerisinde en çok yapmak istedikleri ışınlanma (teleport) olayını ikinci hayatlarında gerçekleştirebilmektedirler. Ayrıca bu sanal dünyada kullanıcılar yeni insanlarla tanışabilir, ev ya da arsa satın alabilir, bu arsalar üzerinde inşaat yapabilirler, flört edebilir, evlenebilir, boşanabilir, bebek sahibi olabilir, para kazanabilir, eğitimini sürdürebilir, yeni tasarımlarda bulunabilir (giysi, ev, aksesuar, eğitim araçları vb) en önemlisi ise öğrenme ortamları tasarlayabilirler.

Kullanıcıların Second Life içerisindeki suretleri ‘Avatar’ olarak adlandırılmıştır. İlk defa 1984 tarihinde ortaya çıkan Habitat oyununda kullanılmaya başlanan bu kavramın kelime anlamı Hint mitolojisinden gelmektedir. Buna göre *ava*; *aşağı* ve *tar*: iniş anlamına gelen sözcüklerin birleşiminden oluşturulmuştur. Bilgi anlamına gelen Veda’nın gökyüzünden yeryüzüne; havadan, ateşten, sudan veya topraktan olana inmesi ve ona dâhil olması anlamındadır. Bell’e göre avatar kavramı, sanal ortamlarda kullanıcıların basit bir etiketten, sahip oldukları isimden öte sanal ortamda kullanılan beşeri bir araç olarak görülmektedir (Bell, 2008). Geniş anlamıyla ‘Avatar (Sanal Ben), etkileşime bağlı değişimde bireyi simgeleyen bir İmgedir’ (Sheth, 2003).



Şekil 2. 1. Sanal ben oluşturma (Second Life, 2015)

Second Life’da avatar kişinin gerçek hayattaki varlığının sanal ortamdaki temsilini oluşturmaktadır; öyle ki avatarlar muhteşem dev bir robottan, mavi bir kuşa kadar her şey olabilmektedir. (Mansfield, 2008) Second Life’da avatarlarıyla ilgili seçimlerini bu hayatta var olmak isteyen kullanıcılar kendilerini sınırlamaksızın yapabilmektedirler. Giyim, saç ve dış görünüş (vücut, gözler, kulaklar, burun, ağız, çene, gövde, bacaklar) cinsiyet, ya da insan dışındaki varlık (hayvan, robot, araba, vampir, melez formlar) seçeneklerini seçebilmektedirler. Böylece kullanıcılar tek düze olmaktan çıkarak yaratıcılıklarını da geliştirmektedirler. Ayrıca kullanıcılar

avatarına davranışlar seçeneğini kullanarak jest ve mimikler, beden dili eklemeye olanağına da sahiptirler. Başlangıçta, yirmi civarında beden dili ve mimik hareketi bulunmaktadır. Parmak kaldırmak, gülmek, dans etmek, sıkılmak, alkışlamak gibi hareketler avatarlar da standart olarak bulunan beden dili ve mimik hareketlerindedir. (Çukurbaşı, 2012) Bizim için en önemlisi Sosyal Bilgiler Dersindeki belirlediğimiz konular için hemen geri teslim, etkileşim her türlü metin tabanlı sohbet (Chat), dosya paylaşımı, sesli sohbet, film ve simülasyon modelleştirme Second Life’da mevcuttur. (Berg, 2008). Second Life öğretmen adaylarına işbirliği yapabilme, sanal paylaşım ve dayanışma, en önemlisi de zengin 3-Boyutlu bir ortam sağlama olanağına sahiptir. Derslerde düzenli olarak haritalarla çalışılmakta ve küresel dünyanın 2-Boyutlu ifadeleri olan haritalar Second life sayesinde çok boyutlu bir dönüşüm geçirebileceklerdir.(DeMers, 2010)



Şekil 2. 2. Second life avatar görsellerinden bir görünüm (Second Life, 2015)

Second Life’da avatarlar dışında kullanıcının yaratıcılığına bırakılmış birçok nesne ve içerik bulunmaktadır. Linden Lab, Second Life için temel platformdan yani binalar, araçlar, toprak, ağaçlar, gökyüzü vb. çevresel detayların yapımından ve iletişim araçlarının (sesli mesaj, yazışma kanalları vb.) kontrol, düzenleme ve değiştirmesinden sorumludur; bunların dışında tüm nesnelere, evler dahil Linden Lab tarafından değil, kullanıcıların fikirlerine dayalı olarak üretilmektedir (Boellstorff,

2008). Second Life’da kullanıcılar adalara ya da arazilere sahip olabilirler. Bu adalarda ya da arazilerde istediklerini inşa edebilirler. Oluşturulan nesnelerin her biri ortamda bir prim yer kaplamaktadır. Tasarladığımız nesnelerin fotoğraflarını çekebilir, video kaydı aracılığıyla tüm bu tasarım sürecini kayıt altına alabilirsiniz.(Cantimur, 2009).

Kullanıcılar Second Life ortamına, www.secondlife.com sitesi üzerinden üye olup, Second Life kullanıcı arayüzü yazılımını yine aynı site üzerinden bilgisayarlarına indirip-kurup; üyelik bilgilerini girerek dahil olmaktadır.(Çukurbaşı, 2012). Kullanıcılar avatarları sayesinde bu yeni dünya da çevreleriyle etkileşim ve iletişime geçerler. Avatarlar duyu ve davranışlarını klavye ve farenin aracılığıyla idare edilir. Avatarlar yürüyebiliyor, koşabiliyor, uçabiliyor, atlayabiliyor ve ışınlanmaları mümkündür. Ortamda farklı kamera kontrol seçenekleri, yörünge yaklaştırma paletleri, önceden ayarlanmış görünümeler vardır (Kamalı, 2012). Second Life üzerinde üyelik sistemi ise iki çeşittir. Bunlar aylık ücretli üyelik ve ücretsiz üyeliktir. Bina yapabilme, toprak satın alabilme üyelik türüne göre değişiklik göstermektedir. (Dinçer, 2008)

Second Life’da iki çeşit iletişim yöntemi söz konusudur. Chat dediğimiz metin tabanlı sohbet (genel ya da özel) ve anlık ileti (IM)’dir. Metin tabanlı sohbet ile açık alanda diğer kullanıcılarla sohbet yapılabilir. Anlık ileti kullanıldığında ise iki ya da gruplar arasında özel mesajlaşma vardır (Dinçer, 2008). Ayrıca iletişim araçlarına sesli sohbet, not bırakabilmeyi de ekleyebiliriz. Kullanıcılar temas halinde kalabilmek için kendilerine kişi listesi de oluşturabilmektedirler.

Second life sanal bir yer olmasına karşın, hızla büyüyen bir topluluğu ve aynı oranda büyüyen bir ekonomisi olduğu bir gerçektir (Williams et al., 2007). Second Life’ın Linden dolar adında kendi dünyasına özgü bir para birimi vardır. Bu ortamda kazandığımız Linden dolarları gerçek paraya çevirebilirsiniz (Ortalama 1 Amerikan Doları 262 Linden dolarına eşdeğerdir). Second Life’ın bir dalgalı kur sistemi mevcuttur. Oyunun ekonomisi ve gerçek ekonomiye göre sürekli değişmektedir.

Second Life bir oyun olarak adlandırılırken, onun çoğu zaman oyunlarda bulunan özellikler olarak puanları, kazanan ya da kaybedenleri, seviyeleri ve stratejik noktaları yoktur (Erdoğan, 2009). Yurttaş Second Life'in bir oyun olmadığını sosyal bir yaşam platformu olduğunu ifade etmiştir (Yurttaş, 2011: 108) Second Life üç boyutlu sanal platformda insanları ya da grupları tanıştırmayı, yaratıcılığı ve işbirliğini geliştirmeyi amaçlar (Inman, Wright & Hartman, 2010). Second Life diğer sanal ortamlara göre sosyal, ekonomik, eğitim ve iş amaçlı kullanılanlar arasında en yaygın olma özelliğini sürdürmektedir. Bunun nedeni Second Life'in bir oyun olmama özelliği taşımasındandır, 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). Özellikle eğitimciler ülkemizde ODTÜ örneğinde olduğu gibi Second Life'in eğitim için bir platform olarak kullanılabilir potansiyele sahip olduğunu keşfetmiş bulunmaktadır (Kemp and Livingstone, 2006; Collins and Jennings, 2007; Manson, 2007, etc.).

Second Life'in gelişim sürecini ve kullanıcılarına sundukları imkânları bilmek, onun araştırmamız için önemini anlamakta yararlı olacaktır. (Uzun, 2011)

2.3.2. Second Life ve Eğitim

Çağdaş toplumların gelişmişlik düzeyleri, genellikle, ürettikleri bilim ve teknoloji ile ölçülmektedir. Bu da ancak eğitim yoluyla sağlanabilmektedir. Bu anlamda, son yıllarda yaşanan iletişim bilimi ve teknolojilerinde ki hızlı gelişmeler ve uygulamadaki yaygınlık da, gelişmiş eğitim sistemlerinin yetiştirdiği, yaratıcı üretici ve tüketicilerin varlığı ile yakından ilgilidir (Karasar, 2002). Sosyal Bilgiler öğretim Programını incelediğimizde yapılandırmacı yaklaşımın programın temellerini yaparak yaşayarak öğrenme üzerine kurguladığını görmekteyiz (MEB, 2005). Buradan Sosyal Bilgileri müfredatının hayatın içinden çıkan ve günlük yaşamımızla iç içe olduğunu çıkarabiliriz. Bunu son zamanlardaki sanal ortamlardan da anlayabiliriz. Sanal ortamların eğitimde kullanılmasına tarihsel bir süreçten bakacak olursak; Eğitimciler 1980'lerdeki ve 1990'lardaki eğitimdeki yeni teknolojik araç ve

gereçleri eğitim sistemlerine ve öğretim müfredatlarına entegre etmeye başlamışlardır ve sanal ortamları öğrenmeyi geliştirecek bir araç olarak görmüşlerdir. (Mayer, Schustack, & Blanton, 1999).

Garris, Ahlers ve Driskell (2002) sanal ortamların eğitim ve öğretimde kullanılma nedenlerini şu şekilde sıralamaktadır:

- 1- Öğretim yöntemleri geleneksel anlatıma dayalı öğretim yöntemlerinden daha aktif öğrenen rolünü vurgulayan öğrenen merkezli öğretim yöntemlerine kaymaktadır.
- 2- Literatürdeki bazı çalışmalar sanal oyunların karmaşık konuların öğretilmesinde etkili araçlar olarak kullanılabileceğini göstermiştir.
- 3- Sanal oyunlar öğrenenlerin motivasyonunu arttırmaktadır.

Richard Van Eck (2006) ise aşağıda sıralanan nedenlerden dolayı oyunların etkili öğrenme ortamları olduğunu düşünmektedir:

- 1- Çekici olma,
- 2- Oyuncuları sık sık önemli kararlar almaya yöneltme,
- 3- Açık hedeflere sahip olma,
- 4- Bireysel olarak her oyuncuya uyarlanabilme,
- 5- Sosyal bir ağ içermeye

Sanal ortamlar genel anlamda bir oyun ortamı gibi görülebilmesine rağmen Eduserv (2008) Second Life'ı güçlü bir eğitim ortamı olarak görmektedir. Kayabaşına göre Sanal ortamların eğitime getirdiği katkılar incelendiğinde; bu ortamların öğrencilerin motivasyonunu artırabileceği ve kalıcı öğrenme sağlayabileceği görülmektedir (Kayabaşı, 2005). Sanal ortamların öğrenmeyi etkili ve ilgi çekici hale getirdiği, yüksek düzey kazanımlar elde edilmesini sağladığı, oryantasyon faaliyetlerine katkı sağladığı, yabancı dil eğitiminde kullanılabildiği, birçok öğretim, yöntem ve tekniğine mekan olabildiği, öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirdiği, yüksek düzeyde etkileşimli öğrenme deneyimleri sağladığı, beyin fırtınası, bilginin yapılandırılması ve farklı kaynaklardan bilgi sentezi için ortamlar sunduğu ayrıca deneyimsel öğrenme için bir mekân olduğu yapılan araştırmalar sonucunda ortaya çıkmıştır (Çukurbaşı, Bezir, Karamete, 2010; Bezir, Çukurbaşı, Baran; 2011; Barab, Thomas, Dodge, Carteaux & Tüzün, 2007; DeMers, 2010; Bricken & Bryne, 1992;

Iqbala, Kankaanrantaa, & Neittaanmäkia, 2010; Lee, Wong, & Fung, 2010; Wrzesien & Raya, 2010). “*sanal ortamlar deneyimsel öğrenme, kontrollü gözlem ve hatta müdahale için öğrencilere fırsatlar sağlamakta*” olduğu görüşündeki Nassar; öğrencilerin öğretilenleri deneyimleme imkânı bulabileceklerini savunmuştur (Knowlton, 2008).

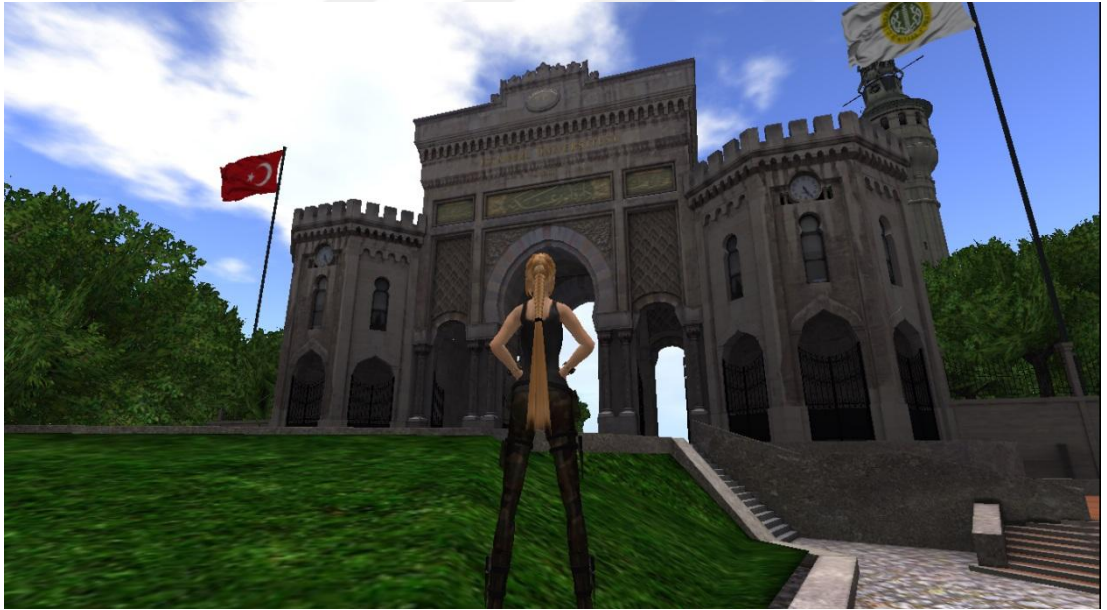
Tam bu noktada sanal ortamlar içerisindeki, Second Life eğitimi geliştirici, yaratıcı ve heyecan verici bir öğrenme aracı olarak kabul görmekte (Inman, Wright & Hartman, 2010) ve Second Life 3-boyutlu içerik, ortamda bulunma hissi, sosyal iletişim, gerçeğe yakın görüntüleme ile eğitimin kalitesini ve etkililiğini arttıracakı düşünülmektedir (Wang & Braman, 2009).

Şuan var olan dünya genelinde birçok üniversite ya da eğitim kurumu tarafından öğrencilerle birlikte eğitim faaliyeti gerçekleştirmek amacıyla oluşturulan birçok ada, kampüs ya da öğretim alanı Second Life üzerinde yer almaktadır. Linden Lab. Second Life’ta eğitim-öğretim için yapılan bu faaliyetleri çokça desteklemektedir. Eğitim için gerçekleştirilen bu faaliyetlere katılanlar, öğrendikleri teorik bilginin pratiğe dökülebilmesi adına ve daha önce anlatılan soyut kavramların daha iyi anlaşılabilmesi için somutlaştırmalar yapılırken ya da direk kendi deneyimleriyle öğrenmelerini sağlayıcı şekilde olabilmektedir.

Texas State Üniversitesi (TXSTATE II), Florida Üniversitesi, Newbie Üniversitesi (Bangu), Colombia Üniversitesi Languagelab, IBM, EDTech Island ve AECT (AECT at CAVE), North Carolina State Üniversitesi, Virginia Tech Üniversitesi, Açık Üniversite (The Open University-OU), Ohio State Üniversitesi, Massachusetts Üniversitesi, Harvard üniversitesi, ülkemizde ise ODTÜ Second Life ’ta bulunan eğitim-öğretim alanlarından bazılarıdır (<http://search.secondlife.com/>). Ohio State Üniversitesi Second Life üzerinden uzaktan eğitimi destekleyerek, eş zamanlı seminer ve konferanslar düzenlemiştir. Ülkemizde ODTÜ’de tüm dünyada süregelen bu eğitim-öğretimdeki akıma dâhil olmuş; “2010 Sonbahar döneminde, ODTÜ Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü üçüncü sınıf Özel Öğretim Yöntemleri dersi harmanlanmış olarak bu ortamda verilmiştir.” (Bulu, İşler, 2011)



Şekil 2. 3. Second life ODTÜ kampüsü



Şekil 2. 4. Second Life İstanbul Üniversitesi Kampüsü

Eğitimciler bu sanal kampüsler ve eğitim-öğretim alanları üzerinden sanal eğitim vermektedirler. Ayrıca birçok üniversite, müze ve araştırma merkezlerinin üye olduğu The New Media Consortium-NMC (Yeni Kitle İletişim Araçları Birliği) 1993 yılında kurulan ve kar amacı gütmeyen kuruluş, 2006 yılından beri Second Life'ı

eđitim, öğretim, araştırma ve geliştirme gibi projeleri desteklemek için kullanılmaktadır(http://secondlifegrid.net.s3.amazonaws.com/docs/Second_Life_Case_NMC_EN.pdf).

Sonuç olarak sanal ortamlar ve bu ortamlardan biri olan Second Life her geçen gün daha popüler olmakla birlikte, eğitim açısından yükselişini gitgide artmaya devam ederken, araştırmacıların eğitim için devam eden mücadelesine birçok fırsat sunmaktadır.

2.3.3. Second Life’ın Farklı Kullanım Alanları

Second Life kullanıcılarının bu ortamda yer almalarının birçok sebebi bulunmaktadır. Daha önce Second Life’ın eğitim alanında birçok çalışmada kullanıldığından ve öğrenme alanında yükselişinin gittikçe arttığından bahsetmiştik. Ada satın alarak yerleşke oluşturan ve öğrenenlere yönelik etkinlikler gerçekleştirebilen üniversiteler ve çeşitli eğitim kurumları bulunmaktadır. Dünya çapındaki üniversiteler programlarının tanıtımını yapmak, çevrimiçi sınıf ya da konferanslar düzenlemek ve araştırma yapmak için Second Life’ı kullanmaktadırlar ki bu yerleşkelerin sayısının en az 170 olduğu düşünülmektedir (Terziođlu, 2012) Second Life eğitimciler dışında sosyal bilimcilere, politikacılara, hukukçulara, girişimcilere, reklamcılara, pazarlamacılara, ticaret, eğlence, turizm kültürel aktiviteler alanlarına da çeşitli fırsatlar sunmaktadır.

Second Life bugüne kadar birçok politikacının siyasi kampanyasına ev sahipliđi yapmıştır. Bu siyasi liderlerin başında John Kerry gelmektedir. ABD başkanı Barack Obama’da 2008 yılı başkanlık seçimlerinde seçmenleriyle Second Life’ta buluşmuş ve seçmenlerinden kendisini desteklemelerini istemiştir. Sağtaş’ın verdiği bir örnekte Japon bir Milletvekilinin; Second Life içerisinde sanal büro edinen ilk Japon siyasetçisi olma Unvanını aldığı belirtilmiştir (Sağtaş, 2013).

Gerçek hayatta karşılaştığımız markalar, sanal ortamlarda tanıtımını yapmak için karşımıza çıkmaktadır. Bu yüzden birçok firma sanal ortamlara ürünleri, hizmetleri, kurumları tanıtmak amacıyla dâhil olmakta ve faaliyetlerine gerçek yaşamın bir uzantısı olarak burada da devam etmektedirler (Yurtaş, 2011). Ortam içerisinde her

yerde billboardların yer alması kullanıcıların onları tıklayarak bilgi alabilmesi örnek olarak gösterilebilir.

Dell, IBM, Adidas, Sonny gibi farklı sektörlerden firmalar Second Life'ı markalarının tanıtımını yapmak, piyasaya sürecekleri yeni ürünlerin tanıtımını yaparak müşterilerinin görüşlerine başvurmak için kullanmaktadırlar. Örneğin Adidas, yeni tasarladığı ürünlerini ilk önce Second Life'ta ki kullanıcılarına sunuyor, daha sonra onlardan aldığı tepkiye göre gerçek hayattaki müşterilerine satışa çıkarıyor.

Second Life'ın sosyal yaşamdan kopmuş kişilerin tekrar sosyalleşmeye adapte olmalarını kolaylaştırmak için de kullanıldığı bilinmektedir (Tüter, 2007: 7). Second Life'da kullanıcıların sosyalleşme adına verdikleri örneklere bakılacak olursa; Portekiz'de bir sivil toplum örgütünün, cinsel tacize uğrayan çocuklara, hayata uyum sağlamaları için Second Life oynatmakta, başka bir projede ise dokuz felçli hasta, bakıcıları aracılığıyla edindikleri karakterlerle burada ikinci hayatlarını yaşayabilmektedir (Tüter, 2007: 7). Amerika'daki bir bakım merkezi Mattapan otistik ve asperger sendromu olan hastaları için aldığı adada (Brigadoon adası) hastaların birbirleriyle sorunlarını paylaşıp, gerçek dünyada yapamadıkları aktiviteleri yapabilme imkânı sunmaktadır (Tüter, 2007: 7).



Şekil 2. 5. Second Life'da Brigadoon Adası

Second Life’ta oyunlar, eğlence ve dans üzerine bir eğlence sektörü oluşmuş durumdadır. Sosyalleşmek ve çevre edinmek adına kullanıcılar bu ortamları kullanmaktadırlar. Bu ortamlar konserler ve gece kulüpleri gibi oluşumlarda, hem kayıtlı müzikler çalınabilmekte, hem de gerçek-zamanlı ses aktarımı sayesinde, gerçek-zamanlı konserler ve gösteriler gerçekleştirilebilmektedir. Örneğin Suzanne Vega gibi “gerçek” sanatçılar, Second Life’da konserler vermişlerdir (Tasa, 2009)

Second Life içerisinde emlakçılık faaliyetleriyle zengin olan kullanıcılar da bulunmaktadır. 2006 yılında Anshe Chung adlı kullanıcı sanal ortamda arazi satarak buranın ilk zengin olma ünvanını kazanmış ve avatarının fotoğrafı Business Week’te yer almıştır (Hof, 2006).

Second Life’in barındırdığı iletişim imkanları, zengin etkinlikler ve öğretme-öğrenme araçları sayesinde birkaç yıl içinde mimari ve hukuk alanlarında kullanımı da yaygınlaşmıştır (En vd., 2007).

Tüm bunların dışında Second Life uygulama alanlarına bakıldığında kar amacı gütmeyen sosyal kuruluşların, müzelerin, sanat galerilerinin, sergilerin, eğlence parklarının, hatta bazı devletlerin elçiliklerinin vb. etkinliklerinden bahsetmek mümkün olacaktır.

2.4. Deneyimsel Öğrenme Kuramı ve Öğrenme Stilleri

Bugün geliştirilen her öğrenme ortamı, ya da bir etkinlik temelinde bazı temel teoriler ile şekillenmekte ve genel çerçevesi çizilmektedir. Bu araştırmada da Kolb’un deneyimsel öğrenme kuramı çerçevesinde sanal ortamlar yorumlanacaktır. Kolb’un deneyimsel öğrenme kuramı, öğrenme stillerini belirlemenin yanı sıra öğrenme ve bireysel gelişimle ilgili temelleri ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır (Johns, 1999: 1-3). Kolb, deneyimsel öğrenme kuramını, Dewey’in öğrenmede deneyimi temel aldığı, Lewin’in öğrenme sürecinde bireylerin etkin olmasının önemini vurguladığı ve Piaget’in zekanın, doğuştan sahip olunan değil sonradan kişiler ve çevre arasındaki etkileşim sonucu oluştuğunu ortaya koyduğu çalışmalar doğrultusunda geliştirmiştir (Kolb, 1984: 20)

1960'lı yılların sonundan itibaren deneyimsel öğrenme üzerine çalışan Kolb, öğrenmeyi, "bilginin deneyimler yoluyla oluşması süreci" şeklinde tanımlamıştır. Kolb' a göre öğrenme dört adımdan oluşan bir süreçtir. Bireyler, yaşadıkları çevrenin doğal bir sonucu olarak somut bazı deneyimlere sahiptirler ve bu deneyimleri farklı şekillerde gözlemleyerek yansıtırlar. Bu, yansıtıcı gözlemler, soyut kavramsallaştırmalar yapılmasında ve ilke ve genellemelerin oluşmasına etkilidir. Elde edilen genellemeleri ise bireyler, sonraki etkinliklerinde ve ileri düzey öğrenme süreçlerinde kullanmaktadırlar. Bu süreç, döngüsel bir işleyişle yeni deneyimlerin kazanılmasında, bu yeni deneyimlerin de sonraki öğrenmelerde yönlendirici rol oynamaktadır (Kolb, 1984: 25; 2000: 4).

Kolb'un kuramının önemli bir diğer noktası ise, bireylerin öğrenmeyi, her zaman aynı yollarla gerçekleştirmediği düşüncesidir (Kolb, 2000: 2). Bu doğrultuda Kolb, insanların hayatları boyunca dört temel alanda gelişim gösterdiklerini ifade eder:

1. Duygusal (duyarlılık ve hissetme yeteneklerinin gelişmesi),
2. Simgesel (bilişsel ve düşünme yeteneklerinin gelişmesi),
3. Davranışsal (hareket etme ve davranış kazanma yeteneklerinin gelişmesi),
4. Algısal (gözlem yeteneklerinin gelişmesi) (Kolb, 1984: 104).

Gelişim sürecindeki bu dört boyut, Kolb'un ortaya koyduğu dört öğrenme stiliyle ilişkilidir. Kolb'un Deneyimsel öğrenme modeli içerisindeki bu dört öge, döngüsel bir yapıdadır (Aşkar ve Akkoyunlu, 1993). Bu dört öge aşağıdaki gibidir:

- Somut Yaşantı (SY)
- Yansıtıcı Gözlem (YG)
- Soyut Kavramsallaştırma (SK)
- Aktif Yaşantı (AY)

Öğrenci, öğrenme döngüsünün ilk aşamasında öğrenme konusuyla ilgili somut deneyimler yaşar, ikinci aşamada gerçekleştirdiği deneyimleri sorgulayarak farklı bakış açıları kazanır, üçüncü aşamada deneyimleri sonucu edindiği bilgileri mantık temeline oturtur. Öğrenme döngüsünün son aşaması olan aktif deneyimde uygulamaya dayalı olarak öğrenme gerçekleşir.



Şekil 2. 6. Kolb Öğrenme Stili Modeli

➤ **Somut Yaşantı Öğrenme Biçimi (Hissederek):** Kolb'un deneyimsel öğrenme döngüsünün ilk aşaması olan somut yaşantı öğrenme biçiminde yaşantılarda ve sorunların çözümünde düşünmekten çok hissetmek önemlidir. Bu nedenle bu öğrenme biçiminin sezgilere dayalı bir yaklaşım olduğunu ifade eder. Somut yaşantı öğrenme biçimine sahip olan bireyler, farklı görüş ve düşüncelere açıktırlar, diğer bireylerle birlikte olmak onlara mutluluk verir (Kolb,1984:69). Bu öğrenme biçimine sahip bireylerin öğrenme etkinlikleri ise görsel araçlarla sunumlar, grup tartışmaları, bireysel çalışma, oyunlar ve rol yapma gibi etkinliklerden oluşur (Kolb, 1984: 69).

➤ **Yansıtıcı Gözlem Öğrenme Biçimi (Gözleyerek):** Deneyimsel Öğrenme döngüsünün ikinci aşamasıdır. Yansıtıcı gözlem öğrenme biçiminde birey, herhangi bir konuda karar vermeden önce olay ya da olguyu dikkatle inceler, olaya farklı açılardan bakar, olayı dinleyerek ve izleyerek öğrenir (Karakış, 2006; Kolb, 1999:5). Bu öğrenme yolunu benimseyen bireyler; genellikle olayları duyguları vasıtasıyla anlamak, sabırlı ve objektif olmak, düşünerek karar vermek, olay ya da olgunun özünü kavramak gibi davranışlarda bulunurlar (Kolb 1984: 69).

➤ **Soyut Kavramsallaştırma Öğrenme Biçimi (Düşünerek):** Bu öğrenme biçimi, deneyimsel öğrenme döngüsünün üçüncü aşamasıdır. Soyut kavramsallaştırma öğrenme biçiminde duygular yerine mantık ve düşünceler ön plana geçer ve bu

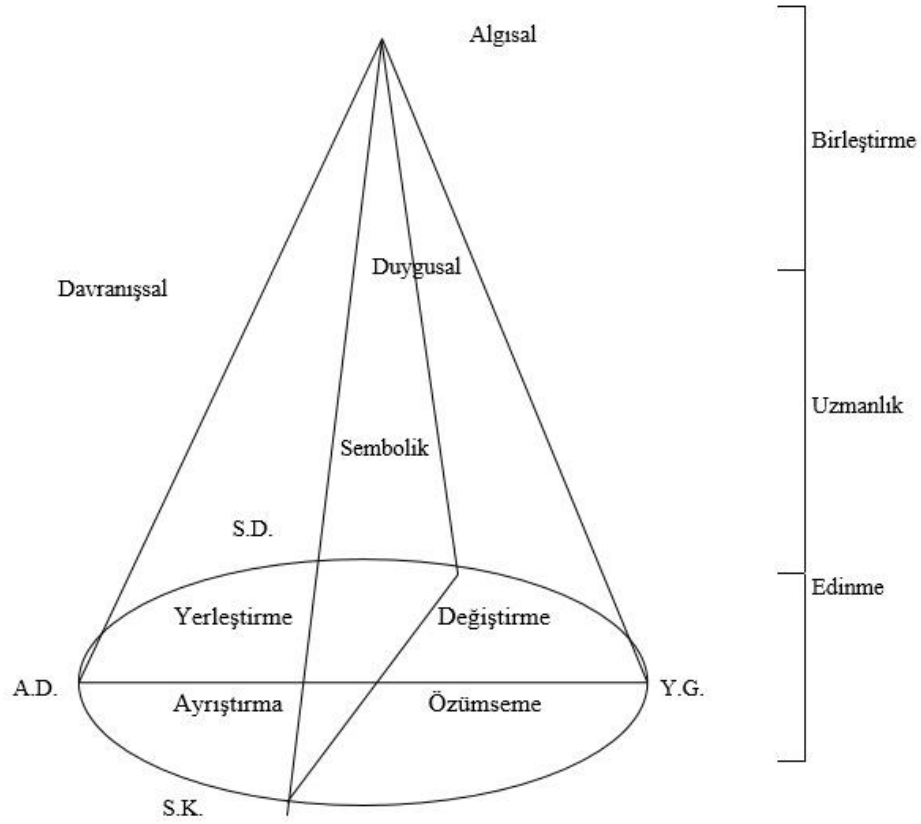
öğrenme biçimine sahip birey, harekete geçmeden önce olayların mantıksal analizini yapmak suretiyle öğrenmeyi gerçekleştirir. Burada kuram geliştirme ve bir problemin çözümünde bilimsel yaklaşımı kullanma gibi etkinlikler daha fazla önem kazanmaktadır (Kolb, 1984: 69).Öğrenmenin gerçekleşmesi için öğrenciye bireysel çalışma olanağı sunulmalı, bilgisayar destekli öğretim ve projeler verilmelidir (Healey ve Jenkins, 2000: 186)

➤ **Aktif Yaşantı Öğrenme Biçimi (Yaparak):** Deneyimsel öğrenme döngüsünün son aşaması ise aktif yaşantı öğrenme biçimidir. Gözlem yapmak yerine bu aşamada uygulama yapmaya bırakır. Bu öğrenme biçimine sahip olan bireyler, bir işe başlamak, başladıkları işi tamamlamak ve amaçlarına ulaşmak için risk alma konusunda cesurdurlar, izlemek yerine harekete geçmeyi tercih ederler ve sonuç odaklıdırlar (Kolb,1984: 69).

Oğrenme Biçimleri	Oğretim Etkinlikleri
Somut Yaşantı	<ul style="list-style-type: none"> • Okumalar, örnekler, Alan çalışmaları • Laboratuvarlar • Problem Kümeleri • Hareketli filmler • Gözlemler, benzetimler • Metin okumaları
Yansıtıcı Gözlem	<ul style="list-style-type: none"> • Geziler • Tartışmalar • Beyin Fırtınası • Düşündürücü Sorular
Soyut Kavramsallaştırma	<ul style="list-style-type: none"> • Ders Anlatma • Notlar • Projeler • Analogiler • Model Yapma
Aktif Yaşantı	<ul style="list-style-type: none"> • Projeler • Alan çalışmaları • Ödevler • Laboratuvar • Durum çalışmaları • Benzetimler

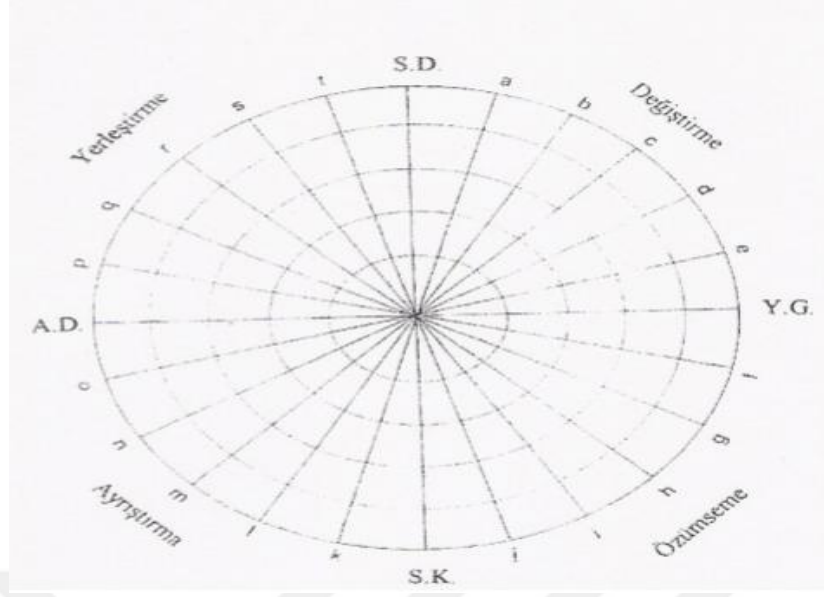
Şekil 2. 7. Öğrenme Döngüsüne İlişkin Öğretim Etkinlikleri (Kılıç, 2002)

Kolb, öğrenme sürecini iki temel boyuta oturtmuştur ve bunları analitik düzlemdeki yatay ve dikey eksene konumlandırmıştır. Dikey eksen; soyut kavramsallaştırma ve somut yaşantı, yatay eksen ise; aktif yaşantı ve yansıtıcı gözlem bulunmaktadır (Kolb, 1984). Kolb'a göre bireyler, hissederek veya düşünerek algıladıkları bilgiyi, izleyerek veya yaparak işlerler. Bu nedenle bireyin öğrenme stili, dört öğrenme özelliğinin birleşiminden oluşur.



Şekil 2. 8. Gelişme Aşamaları ve Deneysel Öğrenme Kuramı (Kolb, 1984:141).

Bu öğrenme stilleri, değiştiren öğrenme stili (somut yaşantı ve yansıtıcı gözlem öğrenme biçimlerinin bileşimi), özümseyen öğrenme stili (yansıtıcı gözlem ve soyut kavramsallaştırma öğrenme biçimlerinin bileşimi), ayrıştırıcı öğrenme (soyut kavramsallaştırma ve aktif yaşantı öğrenme biçimlerinin bileşimi) ve yerleştiren öğrenme stili (somut yaşantı ve aktif yaşantı öğrenme biçimlerinin bileşimi) şeklindedir (Kolb, 1985).



Şekil 2. 9. Yeterlik Çemberi (Kolb, 2000: 28).

Değiştirme	Özümseme	Ayrıştırma	Yerleştirme
a.Hislere duyarlılık adanma	f.Bilgi organize etme	k.Yaratıcı düşünme	p.Hedeflere
b.Değerlere duyarlılık değerlendirme	g.Kavramsal modelleme	l.Yenilikleri deneme	q.Fırsat
c.Önyargısız dinleme	h.Kuram test etme	m.En iyi çözüm yolu seçme	r.Liderlik
d.Bilgi toplama yeterliği	ı.Deney tasarlama	n.Hedef belirleme	s.Bireysel katılım
e.Sonuç tahmin edebilme	j.Nitel veri analizi	o.Kendi kararını alma	t.Çevreye ilgi

1- Değiştiren (Diverger) Öğrenme Stili: Değiştiren öğrenme stili, somut yaşantı ve yansıtıcı gözlemin kesiştiği alanda bulunmaktadır (Kolb, 1984). Bu öğrenme stiline sahip olan öğrencilerin düşünme yeteneği, anlamların farkında olmaları, dikkatli, sabırlı ve objektif olmaları, durumları farklı bakış açılarıyla gözden geçirebilmeleri ve durumlar arasındaki ilişkileri ortaya koyabilmeleri öne çıkan özellikleridir. (Çelik ve Şahin, 2011; Kılıç ve Karadeniz, 2004: 132). Öte yandan düşüncelerini eyleme dönüştürmekten kaçınırlar (Ağca, 2006). Bunun nedeni, düşüncelerini eyleme dönüştürdüklerinde bunu kendi duygu ve düşüncelerinden bağımsız gerçekleştirememeleridir. (Çelik ve Şahin, 2011). Bu öğrenme stiline sahip olan bireyler, farklı fikirleri bir araya getirebilirler ve istendiği takdirde yüksek

performans sergileyebilirler. Bu nedenle bu öğrenme stiline deęiřtiren öğrenme stili denmiřtir. Bu bireyler daha çok sanat, edebiyat ve gazetecilik gibi meslekleri tercih ederler (Kılıç ve Karadeniz, 2004: 132).

Deęiřtiren öğrenme stiline sahip bireylerin üstün ve zayıf yönleri řöyle sıralanabilir (Güven, 2004: 52; Karakıř, 2006: 54);

Bu öğrenme stiline sahip bireyin;

- **Öğrenme ile ilgili sorusu:** Niçin?
- **Üstün Yönleri:**
 - Duygularına yönelir,
 - Yaratıcıdır,
 - Deęerlere önem verir,
 - Gözlem becerisine sahiptir,
 - Olaylara çok yönlü yaklaşabilir,
 - Kültürel deęerlerle ilgilenir,
 - Açık görüşlüdür,
 - Anlamlı düşünmeye yönelir,
 - Sezgileri güçlüdür,
 - Farklı fikirler üretebilir,
 - Olayları sentezlemede başarılıdır,
 - Analitik düşünür,
 - Konuyu ya da durumu özetleyebilir,
 - Empati kurabilmekte başarılıdırlar,
 - Esnek davranabilirler,
 - Sosyaldirler,
 - Keřif yapmaktan hoşlanırlar,

- **Zayıf Yönleri:**

- Bilimsel değildirler,
- Kuramlarla pek ilgilenmezler,
- Sistematik değildirler,
- Eyleme geçerken kararsız ve yetersiz olabilirler,
- Akılcı olmaktan çok duygusaldırlar,
- Spontane davranmayı tercih ederler,
- Mekanik değildirler,

- **Değiştiren öğrenme stiline sahip öğrencilerin tercih ettikleri öğretim yaklaşımı aşağıdaki gibidir:**

- Soru-cevap,
- Proje hazırlama,
- Grup çalışması,
- Hikâye okuma,
- Benzetim tekniği kullanma,
- Tartışma,
- Anlatım

2- Özümseyen (Assimilator) Öğrenme Stili: Özümseyen öğrenme stili, soyut kavramsallaştırma ve yansıtıcı gözlem öğrenme biçimlerinin bileşimiyle meydana gelir (Kolb, 1984). Özümseyen öğrenme stiline sahip bireyler, soyut kavram ve düşünceler üzerine odaklanırlar, sistematik bilgileri tercih ederler, öğrenmeyi, dinleyerek, izleyerek ve düşünerek gerçekleştirirler, planlama, model oluşturma ve kuram geliştirme durumlarında daha fazla başarı gösterirler (Bacanlı, 2001; Çelik ve Şahin, 2011; Kılıç ve Karadeniz, 2004). Bu bireyler, hukuk, matematik, biyoloji, öğretmenlik, sosyoloji, kütüphanecilik, gibi mesleklere yatkınlık gösterirler (Güven, G. A. , 2003).

Özümseyen öğrenme stiline sahip bireylerin üstün ve zayıf yönleri aşağıdaki gibidir (Güven, 2004: 54; Karakış, 2006: 60);

Bu öğrenme stiline sahip bireyin;

- **Öğrenme ile ilgili sorusu:** Ne?
- **Üstün Yönleri:**
 - Tümevarımsal sonuçlara ulaşır,
 - Düşüncelerini geniş bir şekilde özümseme yeteneğine sahiptir,
 - Güçlü bir mantığa ve karar verme yeteneğine sahiptir,
 - Anlamalı bir düşünceye yoğunlaşır,
 - Olaylara çoklu bakış açısı ile yönelir,
 - Analitiktir,
 - Tecrübelerini doğru tasarlar,
 - Bilgiyi anlamalı bir şekilde kodlar,
 - Sistematik ve bilimsel yaklaşımı kullanır,
 - Kuramsal modeller oluşturmaktan ve onları test etmekten keyif alır,
 - Sentez yapmada başarılıdır,
 - Rakamlarla uğraşmaktan keyif alır, nitel veri analizleriyle uğraşır,
 - Anlamaya önem verir,
- **Zayıf Yönleri:**
 - Kişisel ilgileri oldukça azdır,
 - Sanatsal değildir,
 - İnsanlara ve duygulara yeterince yoğunlaşmaz,
 - Eylem odaklı değildir,
 - Sosyal değildir,
 - Mekanik değildir

- **Özümseyen öğrenme stiline sahip öğrencilerin tercih ettikleri öğretim yaklaşımı aşağıdaki gibidir:**

- Görsel malzemelerin kullanımı,
- Anlatım,
- Bireysel araştırmalar,
- Kitle iletişim araçlarından bilgi toplama,
- Seminerler düzenleme,
- Uzmanlardan faydalanma

3- Ayrıştırıcı (Converger) Öğrenme Stili: Ayrıştırıcı öğrenme stili, soyut kavramsallaştırma ve aktif yaşantı biçimlerinin bileşimiyle oluşur (Kolb, 1984). Ayrıştırıcı öğrenme stiline sahip olan bireyler, bütünü anlamaya odaklanırlar ve analiz etme, sistematik ve planlı bir biçimde çalışma, problem çözme, deney yapma, yeni fikirler üretme gibi öğrenme etkinliklerinde başarı gösterirler. (Bacanlı, 2001; Felder, 1996; Kılıç ve Karadeniz, 2004). Bu öğrenme stiline sahip bireyler, tıp, fizik, mühendislik, ekonomi, bilgisayar bilimleri gibi teknoloji kullanmaya ağırlık veren mesleklere yönelmektedir (Güven, G.A., 2003). Tekbir doğrunun ya da çözümün olduğu durumlarda başarının sağlanması nedeniyle bu öğrenme stiline ayrıştırıcı öğrenme stili adı verilmiştir (Peker, 2003: 6).

Ayrıştırıcı öğrenme stiline sahip bireylerin üstün ve zayıf yönleri aşağıdaki gibidir (Güven, 2004: 54; Karakış, 2006: 60);

Bu öğrenme stiline sahip bireyin;

- **Öğrenme ile ilgili sorusu:** Nasıl?
- **Üstün Yönleri:**
 - Sorun çözme ve karar verme yeteneğine sahiptir,
 - Dikkatini herhangi bir alanda odaklayabilir,
 - Düşüncelerini hayata geçirebilme yeteneğine sahiptir,
 - Sistematik ve bilimsel yaklaşım izler,

- Teknik hedefleri ve sorunları belirler,
- Faydalı durumları belirler,
- Tümdengelimci mantık yürütür,
- Doğru yanıtı seçme yeteneğine sahiptir,
- Tecrübelerini yönlendirebilir,
- Yenilikleri denemekten kaçınmaz,
- Çözümlerde farklı yolları dener,
- İyi organize olur,
- Liderlik vasfına sahiptir,
- Tümdengelimci olarak mantık yürütme,
- Geniş bir bakış açısına sahiptir,

- **Zayıf yönleri**

- Açık fikirli değildir,
- Duygusallık yok denecek kadar azdır,
- Yeterince sanatsal değildir,
- Düşüncelerini üstü kapalı şekilde belirtir,
- Hayal gücünün fazla gelişmemiştir,
- Empati duygusu gelişmemiştir,
- Gözlem yapmayı tercih etmez,

- **Ayrıştırıcı öğrenme stiline sahip öğrencilerin tercih ettikleri öğretim yaklaşımı aşağıdaki gibidir:**

- Ev ödevleri,
- Problem çözme,
- Bireysel araştırma raporları hazırlama,

- Laboratuvar çalışmaları,
- Gösteri ile anlatımı beraber kullanma,
- Bilgisayar destekli öğretim yapma.

4- Yerleştiren (accomodator) Öğrenme Stili: Yerleştiren öğrenme stili somut yaşantı ve aktif yaşantı öğrenme biçimlerinin bileşimiyle oluşur (Kolb, 1984). Yerleştiren öğrenme stiline sahip bireyler, yaşayarak, uygulama yaparak, yeni deneyimler içinde bulunarak, keşfederek ve hissederek öğrenirler, plan yaparlar ve açık fikirlidirler, değişime ayak uydurmakta zorluk çekmezler, risk almaktan çekinmezler (Kılıç ve Karadeniz, 2004; Guild ve Garger, 1998; Ekici, 2003; Bacanlı, 2001). Bu öğrenme stiline sahip olan bireylerin meslek tercihleri genellikle yönetim, bankacılık, pazarlamacılık, kamu yönetimi, eğitim yönetimi gibi alanlar üzerinde yoğunlaşmaktadır (Ekici, 2003).

Yerleştiren öğrenme stiline sahip bireylerin üstün ve zayıf yönleri aşağıdaki gibidir (Kaya, 2007: 28; Karakış, 2006: 58; Kolb, 1999; Ergür, 1998);

Bu öğrenme stiline sahip bireyin;

- **Öğrenme ile ilgili sorusu:** Ya...ise?
- **Üstün Yönleri:**
 - Eylem ve sonuç odaklıdır,
 - Yapmış oldukları planları gerçekleştirir,
 - Risk almaktan kaçınmaz,
 - Yeni bir durumla karşı karşıya kaldığında sorun yaşamaz, esnektir,
 - Yeni fırsatlar peşinde koşar,
 - Açık fikirlidir,
 - İnsan merkezli düşünür, sosyaldır,
 - Sanatsal bakış açısına sahiptir,
 - Meraklıdır ve sezgileri güçlüdür,
 - Liderlik vasfına sahiptir,

- Organizasyon yeteneđi güçlüdür,
- Girişkendir,
- **Zayıf Yönleri:**
 - Zaman zaman tarafsızlıklarını koruyamayabilir,
 - Bireye bağımlıdır,
 - Analitik düşünme yeteneđi yeterince gelişmemiştir,
 - Kendi ulaştığı sonuca güvenmeyebilir,
 - Sabırsız olabilir,
 - Düzenli olamayabilir bu nedenler bir işi vaktinde tamamlamakta zorlanabilir,
 - Yeterince bilimsel değildir, kuramları önemsemez,
 - Problem çözümlerinde hata yapabilir,
- **Yerleştiren öğrenme stiline sahip öğrencilerin tercih ettikleri öğretim yaklaşımı aşağıdaki gibidir:**
 - Grup çalışması,
 - Rol yapma
 - Verilen konu hakkında sunum yapma,
 - Problem çözme,
 - Grup halinde projeler hazırlama,
 - Tartışma,
 - Sorgulama ve araştırmaya yönelik sorular sorma,
 - Benzetimler yapma,
 - Laboratuvar çalışmaları.

Kolb'un öğrenme stili modelinin güçlü yanları şöyledir:

- Deneyime dayalı tespitlerin oluşmasını sağlar.
- Hem bireysel çalışmalar da hem de takım çalışmalarında kullanılabilir.
- Belirli bir derse veya sınıf düzeyine uygulanmasının yanı sıra tüm seviyelerde uygulanabilir.
- Farklı disiplin alanlarında uygulanabilir.
- Farklı sınıf ortamlarının geliştirilmesinde etkili olur.
- Etkili öğrenmede farklı öğrenme stillerinin bir arada kullanıldığı yeni stillerin de olabileceğini ortaya koymuştur.
- Öğrencilerden geri bildirim almayı kolaylaştırır ve geri bildirim verilerek öğrenmelerinin güçlendirilmesini sağlar.
- Öğretmenlere teorik olarak öğretim yöntemlerini ve bu yöntemlerin sıralamasını açıklayarak kuramsal bilgiden yola çıkarak deneyimlerin nasıl gerçekleştirileceğini gösterir (Kılıç, 2002: 16).

2.5. İlgili Yayın ve Araştırmalar

Second Life'a ilişkin pek çok alanda çeşitli araştırmalar yapılmıştır. Bu bölümde uluslararası ve ulusal anlamda, Second Life'ı bir araç olarak eğitime aktarmayı hedefleyen çalışmalardan bir takım örnekler sunulacaktır. Kuşkusuz sanal ortamların oyun, pazarlama, turizm gibi pek çok alanda kullanımı mevcut olmasına karşın, bu bölümde bir eğitim amacı niteliğiyle öne çıkan bazı örnek uygulamalara yer verilmiştir.

2.5.1. Second Life'ın Eğitim Ortamında Kullanımına İlişkin Uluslararası Çalışmalar

Taouabit Boland (2009) "3 Boyutlu Çok Kullanıcılı Sanal Ortam Olan Second Life'ın Bilişsel Yapılandırmacı ve Sosyal Yapılandırmacı Öğrenme Faaliyetlerine

Etkisi" isimli doktora tez çalışmasında öğrencilerin second life'ta birçok kullanıcının aynı anda çevrim içi olduğu ortamda etkileşimli bir modeli kullanarak, değerlendirme işlemlerinin altı türünün birikimini arttırabileceğini belirleyebilmek amaçlanmıştır. Katılımcılar iki deneysel davranış tipinden sadece birinde çalışmışlardır. Araştırmanın sonucunda second life'ın öğrenme ortamı olarak, kullanılabilirliği lehine bir sonuç vermiştir.

Min Jung Jee (2014) tarafından yapılan çalışmada katılımcılar için daha önce hiç deneyimlemedikleri Second Life ortamında görev değerlendirmeye dayalı dil öğrenebilmeleri amaçlanmıştır. Öğrencilerden sesli sohbet, avatar, iletişim özelliklerini kullanarak, üç görev türünü gerçekleştirmeleri istendi. Bu görev türleri; Jigsaw Karar verme ve tartışma görevleri, Pica, Kanagy tarafından iletişimsel görevler sürekliliğini temsil, faladun (1993). Çalışma düzenli bir sınıf aktivitesinin bir parçası olarak tasarlandığından dolayı gruplara dokunulmamıştır. İki Yüksek Orta Düzey sınıfından 21 öğrenci ve ABD'de bir ESL enstitüsü Düşük-Orta sınıftan 13 öğrenci toplamda 34 öğrenci bu çalışmaya katılmıştır. 34 öğrenciden, 22'si kadın ve 12'si erkek idi. Yüksek-Orta öğrencilerin yaş ortalaması 26,5'iken, Düşük Orta Düzey 24'tü. Öğrenciler daha önce MSN veya Skype kullanarak sesli sohbete aşinalardı, ama kimse Second Life'ı daha önce kullanmıştı. Her öğrenci, her görev için iki veya üç kişilik bir gruba atandı. Kullanılan yöntemle Öğrenciler oturum açtığında ekip üyelerinin avatarları hemen karşılaşılabilecektir. Sonuç olarak, yapılan bu çalışmada Kullanıcılarında ki sürekli artış sayesinde, avatar tabanlı üç-boyutlu sanal dünyalardan biri olan Second Life onun pedagojik faydalarını keşfetmek için çeşitli alanlarda eğitimciler tarafından olumlu sonuçlar vereceği ortaya çıkmıştır. Second Life grup üyeleri ile iş birliği imkânı verdiği, uzlaşma modelleri odaklı anlamı sağladığı, farklı şekilde farklı görev türlerinin kullanılabilirliğini göstermiştir. Bununla birlikte öğretmenler ve öğrenciler için. Bu çalışmanın sınırlılıkları olduğu görülmüştür. Bu sınırlılıklar uygulama aşamasında, beklenmedik teknolojik sorunlar ve sınırlı zaman imkânsizlikleri vardır. Ayrıca, bir sınıf aktivitesi olarak Second Life kullanmak çok çaba ve hazırlık gerektirmektedir.

Kim (2013) "Sanal Öğrenme Ortamlarında İşbirlikli Çalışma: Tarih Dersinde Koreli Lise Öğrencileri İle Second Life'ı Kullanma" isimli doktora tez çalışmasında, amaç Koreli lise öğrencilerinin tarih dersini öğrenmelerinde sanal ortam kullanımının

etkilerini arařtırmayı amaçlamıřtır. Katılımcılar güney Kore'deki iki farklı lisenin 11. Sınıf öđrencilerinden seçilen 119 katılımcıdır. Katılımcılar iřbirlikçi ve bireysel gruba random atama yöntemiyle dahil olmuşlardır. Arařtırma 2011 ılının sonbaharında 1 a süreyle uygulanmıřtır. Her bir katılımcıya öntest, sontest, tamamlanmıř ön günlük oturum, sonanket uygulanmıřtır. Arařtırmanın sonucunda koreli öđrenciler tarih derslerinde second life'in kullanımının öđrenmeyi oldukça arttırdığı ve bu ortamın kullanılmasının iřbirliđi, eğlence, aktivite, motive edici olduđu gözlenmiřtir.

Verhagen, Feldberg, Hoff, Meents ve Merikivi (2012)'ın gerçekteřtirdiđi çalıřmada Second Life dünyasında öđrencilerin güdülenmesini arttırmak amaçlanmıřtır. Merak duygusunun ön planda olduđu içsel güdülenme ve takdir duygusunun ön planda olduđu dıřřal güdülendirmeyi arttırmaya yönelik Second Life dünyasında bir model geliřtirme amacı güdülmüřtür. Second life dünyasındaki çalıřmaya 846 kiři dâhil olmuřtur. Çalıřmanın sonucunda, içsel ve dıřřal güdülenmeyi etkileyen etkenler tutum, düř kurma, görsel ilgi çekiciliđi, kolay kullanılabilirlik, olarak belirlenmiřtir.

Peterson (2012) arařtırmasında, Japonya'daki üniversite öđrencilerine second life üzerinde yabancı dil (İngilizce) öđretimi üzerine çalıřmıřtır. Katılımcıların yařları 19 ile 23 arasında deđiřen sekiz üniversite öđrencisidir. Arařtırmada kullanılan ada Southern Queensland Üniversitesi'ne aittir (USQ). Arařtırma, dört oturumdan oluřmaktadır. Bu oturumlarda öđrenciler bilgi alıřveriřinde bulunup sunum yapmıřlardır. Dil öđretimi için avatarların katılımcılara cesaret verdiđi ve oturumlara katılımlarını arttırdığı belirtilmiřtir. Katılımcılar, SL'de yařadıkları deneyimlerini eğlenceli ve yararlı bulmuřlardır. Arařtırmacı second life'in öđrenci merkezli bir alan olduđunu belirtmiřtir (İliç, 2013).

Cliburn ve Gross (2009), gerçekteřtirdiđi çalıřmada gerçek hayatta ve second life'da aynı dersi gören farklı öđrencilerin puanlarını karřılařtırmıřlardır. Gerçek hayatta derse giren 13 öđrenciyle ve second life'da derse giren 15 öđrenciyle çalıřılmıřtır. Gerçek hayatta derse giren öđrenciler Bilgisayar Grafikleri dersinden, Second Life'da derse giren öđrenciler insan-Bilgisayar Arayüzü Tasarımı dersinden seçilmiřtir. Bu iki öđrenci grubuna da aynı konular anlatılmıřtır. Second Life grubu; Second Life 'ta avatar seçerek bařlamıřlardır. Çeřitli Second Life kullanım özelliklerini

tamamlamışlar ve kendilerine sunularla yöneltilen sorulara yanıt vermiştir. Gerçek hayatta derse giren grup da benzer şekilde ön testi yaptıktan sonra sunularla kendilerine yöneltilen soruları yanıtlamış, ardından da son teste yanıt vermiştir. Çalışmanın sonucunda, iki grup arasında gerçek hayattaki derse giren öğrenciler lehine anlamlı bir fark olduğunu belirtmiştir.

Tarng, Change, Liang Ou, Chang ve Liou (2008-2009)' in gerçekleştirdiği çalışmada denizcilik çevre biliminin korunması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda sanal denizcilik müzesi fen bilimleri dersinde kullanılmıştır. Çalışma iki yıl süren nitel bir çalışmadır. Araştırmanın örneklemini fen bilimleri ders yöneticisi ve orta öğretim öğrencileri oluşturmuştur. Araştırmanın, Sanal Denizcilik Müzesi uygulamasının öğrenenlerin ilgisini ve motivasyonunu arttırmış ve fen bilimlerinde kullanılabileceği sonucuna varılmıştır. Ders yöneticilerine göre deniz çevrebilimini içeren bir ders ünitesinin, 3 boyutlu uygulamalar aracılığıyla, öğrenenlere daha verimli aktarılabilirdiğini savunmuşlardır. 3 boyutlu uygulamaların eğitsel tasarım ile birleştirilmesinin daha etkin ders öğrenme çıktılarının elde edilmesi için gerekli olduğunu da eklemişlerdir. Tartışılanlar ekseninde değerlendirildiğinde, ders yöneticileri bu tip uygulamaları müfredata aktarıırken eğitsel tasarımcı olarak görev aldıklarında çok daha iyi sonuçlar alabildiklerini belirtmişlerdir. Öğrenenler ise bu tür çalışmaları ilgi çekici ve motive edici bulmaktadırlar. Sonuç olarak 3 boyutlu Oyun tabanlı yeni öğrenme ortamları, geleneksel öğrenme ortamlarıyla kıyaslandığında daha çeşitli bilgi kaynaklarına ulaşmayı sağlamaktadır (Canbek, 2009).

Childress ve Braswell'in (2006), çalışmalarında Midwestern Üniversitesi'ndeki öğretim teknolojileri dersini seond life ortamında işlemişlerdir. Seond life ortamında İçerisinde kitap okuma, öğretmene mesaj bırakma, başka web sitelerine erişebilme etkinliklerinin yapıldığı üç katlı bir bina inşaa edilmiştir. Nesnelerin amacı, öğrencilerin öğretmenlerle ve öğrencilerin kendileri arasında etkileşim kurlarını sağlamaktır. Çalışmanın sonucunda, gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki farkların giderek azaldığını belirtmişlerdir.

Eaton ve diğ. (2011), çalışmalarında Second Life'da büyük ölçekte bir eğitim alanını eğitim açısından incelemişlerdir. Texas Üniversitesi, bu araştırma için 16 üniversiteyi

Second Life ortamında tek bir kampüs içinde toplamıştır. Bu araştırmaya 49 adada toplamda 200.000 öğrenci katılmıştır. Her üniversitede en az bir dersin bir yıl süre ile Second Life ortamında sunulması istenmiştir. Yine her üniversiteden, diğer üniversitelerle işbirliği içinde bir etkinlik yapması istenmiştir. Bunlara ilave kendilerine derslere katılımın artıp artmadığı soruları yöneltilmiştir. Sadece üç kampüs, öğrencileri için sanal poster oturumları düzenlemiştir. Katılımcılara araştırmanın en olumlu yönü sorulduğunda, katılımcılar kampüs içinde ve dışında öğretime devam edilebilmesi yanıtını vermişlerdir. Birçok kampüs bir yıllık sürenin kendileri için az olduğunu belirtmiş ve bu sürenin artması durumunda Second Life ortamında daha verimli işler yapılabileceğini söylemiştir. Araştırmacılar yaptıkları öntest-sontest sonuçlarına göre, yeni teknolojiye yaklaşım açısından bazı öğretmen ve öğrencilerin ilgisiz olduğunu belirtmişlerdir.

Coffman ve Klinger (2008) “Eğitimde Sanal Dünyaların Kullanımı: Uygulamaya Etkileri” isimli çalışmalarında, eğitim için çok kullanıcı sanal dünyaların önemini belirterek, öğrenenler için bu ortamların motive edici, ilgi çekici, yaşayarak öğrenmeye etki ettiğini belirtmişlerdir. Araştırmanın amacı eğitimcilerin bu ortamları daha etkin hale getirebilmelerini sağlamak, strateji belirlemek, öğrenciyi motive edip, öğrenmeye ilgisini arttırmaktır. Eğitim alanında, öğrenme ve öğretim açısından bir dönüşüm yaşandığı aşikârdır. 21. yy bireylerini yetiştirmek için eğitimciler, etkileşimli öğretim modelleri geliştirmek ile görevlidirler (Özonur, 2013).

Lang ve Bradley (2009) “Second Life’ta Kimya Eğitimi” isimli bu çalışmalarında, second life’ın moleküller ve proteinlerin spektrumları ve deneysel verilerin etkileşimli ve işbirlikçi görselleştirme için bir platform olarak nasıl kullanıldığı üzerinde durulmuştur. Daha sonra sürükleyici eğitim etkinlikleri ve gerçek yaşamla işbirlikli olan araştırmalar için bu görselleştirme durumunun nasıl olacağı değerlendirilmiştir. Bu çalışmada, bazı mevcut kimya ile ilgili etkinliklerin bir kesimi sunulmuştur. Kolay içerik oluşturma, açık, sürükleyici ve yüksek görselliğe sahip 3B platform olarak second life’ı kimya araştırmalarında ve eğitiminde değerli bir araç haline getirmektedir. Kimyanın second life içinde varlığını sürdürmesi, yenilikçi sanal dünyaya daha fazla insanın katılmasının devam etmesi beklenmektedir.

Omale, Hung, Luetkehans ve Cooke-Plagwitz (2009) çalışmalarında Üç Boyutlu Çok Kullanıcılı Sanal Ortamlar: Çevrimiçi Problem Tabanlı Öğrenme İçin Üç Boyutlu Özelliklerin Kullanımını Araştırmışlardır. Araştırmanın amacını avatarlar olarak, 3 boyutlu ortam, mizahi konuşma balonlarının özelliklerinin karma problem temelli bir öğrenme ortamında katılımcılarının sosyal, bilişsel ve öğretime hazır bulunuşluklarına etkisini araştırmak için yürütülen bir çalışmanın sonuçlarını sunmak olarak açıklamaktadırlar. Veriler Transkriptler ve grup görüşmelerinden elde edilmiştir. Verileri analiz etmek ve yorumlamak için sorgulamacı model kullanılmıştır. Sonuç olarak 3 boyutlu teknolojilerin özellikleri, katılımların sosyal bulunuşluklarını arttırmıştır. Ancak katılımcıların bilişsel bulunuşluklarına bir katkıda bulunmamıştır. Ayrıca 3 boyutlu alanların önemli teknik özelliklerine tüm öğrenme deneyimlerini güçlendirmek için ihtiyaç duyulmaktadır.

Peachey (2009) "Second Life'ta Eğitim" isimli çalışmasında, second life'da varolan eğitim projelerine değinmiştir. Ayrıca second life'ın eğitimin geleceği açısından ilerisi adına parlak görmektedir. Öyleki second life üç boyutlu öğretim ve öğrenme etkinlikleri, deneyimsel öğrenme, rol onama açısından zengindir. Ancak başlangıç aşamasında belirli bir ortamda öğrenme ve öğretmede kendi anlayışları vardır.

Wang ve Braman (2009) "Second Life Aracılığı İle Sınıfın Genişletilmesi" isimli bu çalışmalarında, second life'ın eğitimcilere bilgiyi ama ve öğretimde eni bir ortam sağladığı üzerinde durulmuştur. Çalışmanın sonuçları anket yöntemiyle elde edilmiştir. Çalışmanın sonucunda second life'ın öğrencilerin öğrenme deneyimlerini geliştirdiği ve etkinliklere katılan öğrencilerin motivasyonunu arttırdığı ve performanslarında artış olduğu gözlenmiştir.

Vickers (2010) "Sanal Araştırmalar: 3 Boyutlu Sanal Dünyalarla Diyaloglu Dil Öğrenimi" isimli araştırmalarında, web araştırmalarına 3 boyutlu sanal dünyaların eklenmesi ile dil öğreniminde, öğrenen açısından birçok fayda sağladığı belirtilmiştir. Öğretmene deneyimsel öğrenmede bir kolaylaştırıcı rol oynamakta ve anında yanıt verebilen öğretimden daha çok öğrencilerin ihtiyaçlarına cevap vermeye odaklanmaktadır (Özonur, 2013). Dogma, dil öğretimi pedagojiye ve diyaloglu öğrenmeye odaklanmakla birlikte, sanal araştırma bazlı dil sınıflarının sanal dünya deneyimlerine rehberlik etmektedir.

2.5.2. Second Life’ın Eğitim Ortamındaki Kullanımına İlişkin Ulusal Çalışmalar

Deniz (2015)’in ‘matematik öğretiminde tam öğrenme modelindeki öğretim ilkelerinin second life ile desteklenmesi’ isimli yüksek lisans tez çalışmasında birisi Second Life ortamında ortaokul 3. sınıf (ilköğretim 7. sınıf) düzeyindeki öğrencilerin matematik dersindeki üç boyutlu cisimleri somut bir şekilde görebileceği, okul ortamının dışında da bilgiye ulaşabileceği ve oyunla öğrenimin sağlanabileceği etkinlikler tasarlamak ve bu öğretim yönteminin öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisini incelemek amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda yapılan çalışmanın örneklemini, İstanbul ili Üsküdar ilçesi Fatih Ortaokulu’nda 2014-2015 eğitim-öğretim yılında öğrenim gören 28 adet ortaokul 3. sınıf öğrencisi oluşturmuştur. Araştırmaya yönelik veriler, araştırmacı tarafından hazırlanan yazılı kâğıtları ve Milli Eğitim Bakanlığı tarafından hazırlanan “Matematiğe Yönelik Tutum Ölçeği” aracılığıyla toplanmıştır. Araştırmanın sonucunda Second Life ortamında geliştirilen Üç Boyutlu Matematik Robotunun, konuları geleneksel yöntemlere göre daha somut göstermesi ve öğretimi okuldan bağımsız hale getirmesi sebebiyle öğrencilerin akademik başarılarını artırdığı görülmüştür. Ayrıca konuların okul ortamından uzakta ve oyunla öğrenilmesi öğrencilerin matematik dersine yönelik tutumlarını da olumlu yönde etkilediği belirlenmiştir.

Yılmaz, Karaman, Karakuş, Göktaş (2014)’ın ilköğretim öğrencilerinin üç boyutlu sanal öğrenme ortamlarına yönelik tutumları: Second life örneği’ isimli çalışmalarında Üç-boyutlu sanal ortamı kullanan öğrencilerin bu ortamlara karşı tutumları; cinsiyete, Üç-Boyutlu oyun deneyimine, bilgisayar oyunu oynama deneyimine ve sanal dünya deneyimine göre incelenmiştir. İlişkisel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Çalışmanın örneklemini ise ortaokul 5. sınıf düzeyinde 70 öğrenci oluşturmuştur. Sonuç olarak, 3B sanal dünyaların öğrencilerin tutumlarını olumlu yönde etkilediği görülmüştür. Bu ortamların eğitimde kullanımını üzerinde durulması sonucuna varılmıştır

Özonur (2013) tarafından yapılan, ‘Sanal gerçeklik ortamı olarak ikincil yaşam (second life) uygulamalarının tasarlanması ve bu uygulamaların internet tabanlı uzaktan eğitim öğrencilerinin öğrenmeleri üzerindeki etkilerinin farklı değişkenler

açısından incelenmesi' isimli doktora tezinde sanal gerçeklik ortamı olarak İkincil Yaşam içinde tasarlanan üç boyutlu öğretim uygulaması ile aynı konuda mevcut web tabanlı uzaktan eğitim ile yapılan öğretimin öğrencilerin öğrenmeleri üzerindeki etkilerini incelemek amacıyla kullanılmıştır. Araştırmanın modeli karma model olan tümleşik deneysel desendir. Araştırma 2012-2013 eğitim öğretim yılı güz döneminde 14 hafta boyunca sürdürülmüştür. Araştırmanın katılımcılarını Çukurova Üniversitesi Adana Meslek Yüksekokulu Bilgisayar Programcılığı (Uzaktan Eğitim) BPP 211 Veritabanı II (3+1) dersini alan İnsan Kaynaklarının Mesleki Eğitim Yoluyla Geliştirilmesi Projesi (İKMEP) ile meslek yüksekokullarına sınavsız olarak geçiş yapmış olan ikinci sınıfta öğrenim gören (N=70) öğrenciler oluşturmuştur. Çalışmanın sonucunda ise, sanal gerçeklik ortamı olarak İkincil Yaşam içinde tasarlanan üç boyutlu öğretim uygulaması ile aynı konuda mevcut web tabanlı uzaktan eğitim ile yapılan öğretimin öğrencilerin tutum, sosyal bulunuşluk, motivasyon ve öğrenme ortamlarında geçirdikleri süreler açısından deney grubu lehine bir fark olduğu sonucuna varmıştır. Ancak akademik başarı açısından herhangi bir fark olmadığı sonucu elde edilmiştir. Deney grubu öğrencilerden alınan veriler göstermiştir ki, İkincil Yaşam sanal sınıf ortamı kullanılarak yapılan eğitim, bu ortamın gerçek sınıf ortamıyla benzerliği, ilgi çekici olması, motive edici olması, iletişimi arttırması, etkili öğrenme sağlaması nedenleriyle avantajlı yönleri vardır. Ancak bu çalışma da bilgisayarların yeterli özelliklere sahip olmaması, internet bağlantısının hızı ve bağlantı problemleri nedenleriyle bu ortamda derse katılımı zorlanmaların yaşandığı, öğrencilerin İkincil Yaşam ortamında dersleri kaydetme özelliğini ve ekran paylaşımının olmaması gibi dezavantajlı yönlerinin olduğu sonucuna varılmıştır.

İliç (2013), yabancı dil öğretiminde kullanılmak adına, Second Life sanal dünyasında üç boyutlu bir öğrenme ortamı kurgulayarak, katılımcıların öğrenme ortamına yönelik görüşlerini değerlendirmek ve bu ortamda yaşanan sorunlarını incelemek amacıyla, 'yabancı dil öğretiminde üç boyutlu sanal dünyalar uygulaması' adında ki yüksek lisans tezini gerçekleştirmiştir. Araştırma için Second Life dünyasında yabancı dil eğitim adası seçilmiştir. Bu çalışma 2011-2012 öğretim yılında Ege Üniversitesi Eğitim Fakültesi'nde eğitimini sürdüren, Yabancı Dil I ve II derslerine kayıtlı 24 gönüllü öğrenci ile 10 hafta boyunca sürdürülmüş olup, yöntem olarak

karma yöntem kullanılmıştır. Araştırma sonucunda katılımcıların yabancı dil konuşmadaki çekingenliklerini yendikleri görülmüş, katılımcılar bu sanal dünyanın ilgi çekici ve eğlenceli bulduklarından dolayı yapılan etkinliklerin faydalı olduğunu belirttikleri görülmüştür.

Kamalı (2012) tarafından yapılan ‘Second life ortamında görev temelli dil eğitimi etkinliklerinde öğrencilerin İngilizce konuşmaya yönelik endişe, güdülenme ve özgüvenleri açısından tecrübeleri ve algıları: ODTÜ durum çalışması’ isimli çalışmada üç boyutlu ortamlarda görev temelli dil öğreniminin ve öğretiminin, üniversite hazırlık sınıfı öğrencilerinin İngilizce konuşmaya yönelik endişe, güdülenme ve özgüven açısından etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır. Bu amaç doğrultusunda, Second Life dünyasında farklı İngilizce konuşma etkinlikleri kurgulanmıştır. Katılımcılar, farklı rollere bürünmüş ve İngilizceyi ana dili olarak konuşan kişilerle ve ODTÜ Temel İngilizce Bölümü öğretmenleriyle İngilizce konuşma pratiği yapılmıştır. Çalışmanın örneklemini, Türkiye’de bulunan Orta Doğu Teknik Üniversitesi Temel İngilizce Bölümü’nde orta-üstü seviye dil eğitimi alan 15 hazırlık sınıfı öğrencisi oluşturmuştur. Çalışma verileri görüşme yoluyla elde edilmiş nitel verilerden oluşmuştur. Çalışmanın sonucunda, Second Life ortamında yürütülen görev temelli dil eğitiminin öğrenciler üzerinde olumlu bir etkisinin olduğunu görülmüştür. Ayrıca öğrencilerin İngilizce konuşmaya yönelik olumlu tutum geliştirmesini sağladığı sonucu da ortaya çıkarmıştır. Second Life dünyasında ki öğrenci deneyimleri onların İngilizce konuşmaya yönelik motivasyonlarının arttığını ve özgüven kazandıklarını ve endişe problemlerini aşabildiklerini ortaya koymuştur.

Bezir (2012) tarafından yapılan ‘Second Life ortamında tasarlanan yabancı dil eğitimi: Öğretmen-öğrenci ve ortam etkileşimi’ konulu yüksek lisans tezinde Second Life ortamında farklı öğretimsel yöntemler kullanılarak düzenlenen yabancı dil eğitiminde öğrenci, öğretmen ve ortam etkileşimine etki eden faktörleri ortaya çıkarmayı amaçlamıştır. Araştırmanın öğrenci ve öğretmen boyutları vardır. Öğrenci boyutu, 2010-2011 eğitim-öğretim yılının güz yarıyılında iki farklı orta öğretim okulunda 10. Sınıfa giden 12 öğrenci oluşturmuştur. Öğretmen boyutunda öğrencilerin daha önceden tanımadıkları iki İngilizce öğretmeni oluşturmuştur. Bu öğretmenler ortamda öğrencilere rehberlik edip, etkinliklerini uygulamalarını sağlamaktır. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması

kullanılmıştır. Öğrencilerin, İngilizce konuşmalarına yönelik üç farklı öğretimsel yöntem kullanılmıştır bunlar; inovasyon ile sunum yapma, altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma ve rol oynama yöntemi ile diyalog kurma. Bu çalışmayla akran öğrenmelerinin gerçekleştiğine, öğrencilerin kendilerine olan güvenlerinin arttığına, öz-yeterlilik seviyelerinin arttığına, toplum baskısından kurtulduklarına yarar sağladığı görülmüştür. Ayrıca öğrencilerin derse olan motivasyonlarının arttığı ve kendi aralarındaki iletişiminin etkili olmasını sağladığı da bulunan sonuçlar içerisinde yer almaktadır.

Yıldırım (2012)'in 'sanal dünya ve web temelli öğrenme ortamlarının öğrencilerin akademik başarıları, motivasyonları ve sosyal bulunuşlukları açısından karşılaştırılması' adlı doktora tezinde birinci olgunluk düzeyine göre tasarlanmış sanal dünya temelli e-öğrenme ortamı ile web temelli e-öğrenme ortamının öğrenen değişkenlerine göre karşılaştırılmasını amaçlamıştır. Çalışmada nicel ve nitel yöntemler bir arada kullanılmıştır. Araştırma evrenini 2011- 2012 Eğitim-Öğretim yılında Atatürk Üniversitesi Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi Müdürlüğü bünyesinde yürütülmekte olan Hemşirelik Lisans Tamamlama Programına kayıtlı yaklaşık 6000 öğrenci oluşturmuştur. Araştırma örneklemini ise basit random seçim yolu ile belirlenmiş 600 öğrenci arasından araştırmaya katılmaya gönüllü 116 öğrenci oluşturmuştur. Araştırma toplamda 8 hafta yürütülmüş olup, sonucunda web temelli ve sanal dünya temelli ortalamalarda başarı açısından farklılaşmadığını; öğrenme stili ve kişilik düzeyinin başarı üzerinde anlamlı bir etkisinin olmadığını ortaya koymuştur. Güdülenme ve sosyal bulunuşluk açısından gruplar arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Buna karşılık Second Life ortamındaki katılımcıların bu iki değişken arasında daha pozitif oldukları bulunmuştur.

Çukurbaşı (2012)'in 'üç boyutlu sanal ortamda beş aşamalı modelin uygulanması' adlı yüksek lisans tezinde Second Life ortamında beş aşamalı modeli uygulamış ve etkililiğini bulmayı amaçlamıştır. Bu amaçla yola çıkarak, kullanıcılara oryantasyon eğitimi verilmiş, eğitsel amaçlı bir çalışma ortamı hazırlanması sağlanmış, hazırlanan ortamda eğitim-öğretim aktiviteleri yapılarak katılımcıların ortamdaki deneyimleri hakkında ki görüşlerini almıştır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini; 2010-2011 akademik yılı bahar

döneminde Balıkesir Üniversitesi, Necatibey Eğitim Fakültesi, BÖTE Bölümü ikinci sınıf öğrencilerinden araştırma için gerekli koşulları sağlayan ve çalışmaya gönüllü 19 öğrenci oluşturmaktadır. Katılımcıların öğrendikleri bilgileri yapılandırabildikleri ve ortamdaki faaliyetlerini gerçek yaşantılarıyla ilişkilendirdikleri, böylece, beş aşamalı modelin tüm basamaklarını başarılı bir şekilde gerçekleştirdikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Bulu (2012) tarafından yapılan çalışmada, 2010 Sonbahar döneminde ders alan BÖTE bölümü üçüncü sınıf öğrencileri Second Life ODTÜ Kampüsü'nde Özel Öğretim Yöntemleri dersi içerisinde öğrenme aktiviteleri geçirmişlerdir. Öğrenciler öğrenme tekniklerinden altı şapkalı düşünme, balık kılıcı, akvaryum, tartışma, rol oynama, durum-tabanlı teknikleri Second Life ortamında rol yaparak canlandırmışlardır. Araştırmaya toplam 46 öğrenci katılmıştır. Sonuç olarak öğrencilerin Second Life ortamına karşı bakış açılarının olumlu olduğu görülmüştür. Öğrenciler Second Life ile öğrenmeyi eğlenceli, etkili, gerçekçi, verimli, yararlı bulmakla birlikte, bu sanal dünyanın öğrenmeyi ilgi çekici hale getirdiği ve güdülenmeyi arttırdığını bildirmişlerdir. Ancak öğrencilerin yaşadığı sorunlar genelde teknik problemlerdir. Bunlar; internet bağlantısı, grafik kartı, ses problemi ve objelerin geç yüklenmesi olarak belirtmişlerdir.

Cansız (2012) tarafından gerçekleştirilen ve amacı Second Life ortamında yer alan ODTÜ sanal kampüsünün kullanılabilirliği üzerinde yön bulma araçlarının etkisini kullanıcıların memnuniyeti, performansı ve bilişsel yük açısından test etmek olan çalışmanın ismi '3 boyutlu sanal ortamların yön bulma araçlarının kullanılabilirlik üzerindeki etkisinin kullanıcı memnuniyeti, performansı ve bilişsel yük açısından, göz izleme ve f10 aygıtı ile test edilmesi' dir. Bu çalışma Orta Doğu Teknik Üniversitesi öğrencisi 36 kişi ile gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar ise rast gele harita, levha, ses, ajan ve kontrol gruplarına atanmışlardır. Çalışmada katılımcılara ODTÜ sanal kampüsünde yer, yön bulma görevleri verilmiştir. Çalışmanın sonucunda Memnuniyet puanı açısından gruplar arasında anlamlı bir fark gözlenmemekle beraber, görevi başarma, görev tamamlama mesafesi, zamanı, yer/yön bulma araçlarına bakış süreleri ve bilişsel yük açısından gruplar arasında anlamlı farklar gözlenmiştir.

Kobak (2011)'in yaptığı çalışmada 2009-2010 dönemi Osmangazi Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitim bölümü üçüncü ve dördüncü sınıf öğrencilerinin Second Life sanal yaşam dünyasında bir eğitim ortamı tasarladıkları ve geliştirdikleri eğitim yazılımını sanal dünyaya aktarma sürecine yer verilmiştir. Toplam 15 öğrencinin katıldığı çalışmada, Second Life'da engellilerin eğitim alabilecekleri bir ev, hayallerindeki fakülte ve bir kampüste olmasını istedikleri spor tesisi inşa etmişlerdir. Tamamen öğrencilerin sorumluluğuna bırakılarak gerçekleştirilen çalışmada bazı öğrenciler bu ortamı eğlenceli, zevkli, farklı bulmuşlar, bazıları ise sanal dünyada eğitim ortamı inşa etme ve eğitim yazılımını buraya aktarma sürecini zor bulmuşlardır.

Esgin ve diğ. (2011), yaptıkları çalışmada Second Life ortamının eğitimde kullanılmasının öğrenci başarısı ve güdülenmesine etkisini araştırmışlardır. Araştırmaya Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi bölümünden ikinci sınıfta okuyan 61 öğrenci katılmıştır. Katılımcılar; geleneksel sınıf grubu, Second Life grubu, geleneksel sanal sınıf ve geleneksel olmayan sanal sınıf olmak üzere dört gruba ayrılmıştır. Öğrencilerin "Eğitimde Grafik ve Canlandırma" dersi afiş tasarımı konusuna yönelik başarı ve güdülenme farklılıkları öntest-sontest ile incelenmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgular ışığında yapılan yorumda araştırmacılar, grupların başarıları ve güdülenmeleri arasında anlamlı bir farklılığa rastlanmadığını belirtmiştir.

Tasa (2009) tarafından yapılan 'içeriği kullanıcılar tarafından oluşturulan 3 boyutlu sanal dünyalarda sanat ve mimari tasarım: Second life üzerine bir vaka çalışması' isimli çalışmada yöntem olarak, betimleyici nitelikte genel tarama yöntem kullanmıştır. Second Life'ı içerik oluşturma ve tasarım açısından incelemiştir. Eğitim adına önem teşkil eden kısmı ise eğitimle ilgili materyaller tasarlanırken sanattan ve mimariden faydalanılma oluşudur.

Erdoğan (2009) tarafından yapılan 'Çevrimiçi ortamların üçüncü mekânlar olarak kavramsallaştırılması: Facebook ve Second Life üzerine bir inceleme' isimli çalışmada araştırmacı Second Life ve Facebook adlı sanal ortamları incelemiştir. Araştırmanın amacı Second Life ve Facebook'taki iletişim ve etkileşimin nitelikleriyle bu ortamlar aracılığıyla gerçekleşen toplumsal ilişkilerin dinamiklerini anlamaya

çalışmaktadır. Araştırmacı araştırmasının sonucunda Facebook ve Second Life gibi dijital “mekânların”, işlevleri açısından üçüncü mekânlar olarak kavramsallaştırılabilecekleri ortaya çıkmıştır.

Göksel Canbek (2009) tarafından yapılan ‘Üniversite-toplum işbirliğinde öğrenen-ders yöneticisi etkileşimi: Second Life (SL) üzerine bir çalışma’ adlı yüksek lisans tez çalışmasında, Üniversite-Toplum İşbirliği etrafında Second Life (SL) sanal dünyasında gerçekleşen öğrenen-ders yöneticisi etkileşimi üzerine uzaktan eğitim uzmanlarının görüşlerini almayı amaçlayan bir durum çalışması niteliğindedir. Araştırmasının sonunda, Second Life platformunun sınırlı yapısıyla e-öğrenme açısından etkin bir ortam olmadığı ve uygun iletişimsel tasarımlamalara gereksinim duyduğu sonucuna varmıştır.

Cantimur (2009) tarafından hazırlanan ‘bir tasarım çevresi olarak Second life’ in iç mimarlık eğitiminde kullanımı’ adlı çalışmasında Second Life’in, mimarlık eğitiminde tasarım ve öğrenim aracı olarak geçerliliğinin değerlendirilmesi için bir pilot çalışma yapılmıştır. Sonuç olarak öğrencilerin Second Life’yi, bir tasarım ortamı olarak yüksek derecede motive edici ve keyifli bulduklarını göstermektedir.

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 amaçlanmıştır. Araştırmaya Anadolu Üniversitesi Bilgi Yönetimi Ön lisans Programı 1. sınıf öğrenenlerinden 1397 işletim Sistemleri dersini alan öğrenciler katılmıştır. Yaklaşık 6 ay süren uygulama süreci sonrasında öğrenenlere uygulanan anket doğrultusunda öğrenenlerin yaşadığı deneyimler ve sıkıntılar saptanmıştır. Anket sonuçları incelendiğinde öğrenenlerin sadece %38,7’sinin Second Life Danışmanlık Odası’nı ziyaret edebildiği, %61,3’ünün yaşanan sorunlardan dolayı ziyaret edemediği görülmüştür. Second Life Danışmanlık Odası’na girme aşamalarında öğrenenlerin birtakım sıkıntılarla karşılaştığı görülmüştür. Anket sonuçlarına göre yaşanan sıkıntılar sırasıyla en çok; Second Life Üyelik Kaydı, Dersin Second Life Danışmanlık Odası’na Erişim, Second Life Üyelik Kaydı Onayı, Second Life Yazılımının İndirilmesi ve Second Life Yazılımının Kurulumu ve Çalıştırılması adımlarında yaşanmıştır.

III. BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde Second Life ortamında geliştirilen araştırmanın deseni, araştırmanın çalışma grubu, öğrenme ortamının tasarlanması, geliştirilen öğretimin uygulanması, veri toplama araçları ve verilerin analizi ele alınmaktadır.

3.1. Araştırmanın Deseni

Bu çalışma, Second Life'ın sosyal bilgiler öğretiminde deneysel öğrenmeye yönelik bir model olarak kullanılmasını amaçlamaktadır. Ayrıca araştırmada Second Life içinde tasarlanan öğretime katılan öğretmen adaylarının bu ortamdaki deneyimleriyle ilgili görüşleri araştırılmıştır.

Araştırma yaklaşımı olarak, nitel araştırma deseninin olgubilim (fenomenoloji) yöntemiyle modellendirilmiştir. Toplanan veriler, nitel araştırma yönteminin içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir.

Olgular, yaşadığımız dünyada olaylar, deneyimler, algılar, yönelimler, kavramlar ve durumlar gibi çeşitli biçimlerde karşımıza çıkabilmektedir. Bize tümüyle yabancı olmayan aynı zamanda da tam anlamını kavrayamadığımız olguları araştırmayı amaçlayan çalışmalar için olgubilim (fenomenoloji) uygun bir araştırma zemini oluşturur (Yıldırım ve Şimşek, 2005).

Olgubilim olarak da adlandırılan fenomenoloji “*Gerçek nedir?*” sorusuna cevap arayan bir yöntemdir. Fenomenoloji yaklaşımın temelini bireysel tecrübeler oluşturmaktadır. Bu araştırmada araştırmacı deneyimlemiş katılımcının görüşleriyle ilgilenmektedir.

Fenomenolojik yaklaşımlar “insanların hem bireysel hem de ortaklaşa düzeyde deneyimlerini nasıl anlamlandırdıkları ve bu anlamı bilinç düzeyine nasıl aktardıklarını ortaya çıkarmaya odaklanmaktadır” (Patton, 2002, s.104)



3.2. Araştırmanın Çalışma Grubu

Araştırma sürecinde gerçekleştirilen Second Life uygulamasına katılacak öğretmen adayları, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bölümü, 2015-2016 Eğitim-Öğretim yılı, Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 1. ve 2. ve 3.sınıfta öğrenim gören öğretmen adayları arasından amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir durum örnekleme esasına dayalı olarak seçilmiştir. Amaçlı örnekleme, zengin bilgiye sahip olduğu düşünülen durumların derinlemesine çalışılmasına olanak vermektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Bu anlamda, amaçlı örnekleme yöntemleri pek çok durumda, olgu ve olayların keşfedilmesinde, açıklanmasında yararlı olmaktadır (Mack, Woodsong, MacQueen ve diğerleri, 2011).

Uygulamanın 2014-2015 akademik yılı bahar dönemindeki kısmı iki hafta, 2015-2016 güz dönemindeki kısmı ise üç hafta sürmüştür. Çalışma zamanları katılımcıların vize ve final sınavları zamanlarına denk gelmeyecek şekilde düzenlenmiş, böylece öğrencilerin daha aktif olarak çalışmalara katılabilmesi için ortam hazırlanmıştır. Çalışma grubunu 10 öğretmen adayı oluşturmaktadır. Bu bölümde çalışma grubunu oluşturan öğretmen adaylarından ayrıntılarıyla bahsedilmektedir. Öğretmen adaylarına katılımcı anlamına gelen K harfi kullanılmıştır. Dolayısıyla 10 katılımcıdan mintti adlı öğretmen adayına K1, keremico adlı öğretmen adayına K2, bymanby adlı öğretmen adayına K3, zлатаann adlı öğretmen adayına K4, evaaaper adlı öğretmen adayına K5, guldefine48 adlı

öğretmen adayına K6, edaklc adlı öğretmen adayına K7, trdexter adlı öğretmen adayına K8, 220219921453 adlı öğretmen adayına K9, pirmu adlı öğretmen adayına K10 kod adı verilmiştir.

Çizelge 3. 1. Katılımcı bilgileri

	<p style="text-align: center;">Katılımcı 1 (K1)</p> <p>Katılımcı 1 kod adlı öğretmen adayı, 20 yaşında. Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 2. sınıfta okumaktadır. Çok kullanıcılı sanal ortam tanımını duyduğunu ama şu ana kadar ilgilenip, kullanmadığını belirtti. Second life ortamını bu çalışma sayesinde tanıdığını belirtti.</p> <p>En baştan beri bu çalışma için çok heyecanlı ve ilgiliydi. Second life ortamını çok sevdiğini ve ileride kendisinin de bu ortam ve diğer sanal ortamlarda tasarım yapmak istediğini belirtti.</p>
	<p style="text-align: center;">Katılımcı 2 (K2)</p> <p>Katılımcı 2 kod adlı öğretmen adayı, 22 yaşında. Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 3. sınıfta okumaktadır. Çok kullanıcılı sanal ortam tanımını daha önce duyduğunu belirtti. Second Life ortamını tanıdığını, milyonlarca takipçisi olan her türlü ortamın oluşturulduğu, yıllardır oynanan bir oyun olarak tanımladı.</p> <p>En başta ortamda çok çekingen ve heyecanlıydı. Ancak zamanla heyecanını yenerek ortamdan çok keyif aldığını belirtti. İleride özel sektörde çalışmak istediğini ve bu tarz etkinlikleri sık sık kullanacağını belirtti.</p>

	<p style="text-align: center;">Katılımcı 3 (K3)</p> <p>Katılımcı 3 kod adlı öğretmen adayı 20 yaşında. Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 2. sınıfta okumaktadır. Çok kullanıcıli sanal ortam tanımını duyduğunu, ilgi alanı içerisinde olduğunu, ancak eğitim amaçlı kullanılabileceğini düşünmediğini belirtti. Second Life ortamını daha önceden tanıdığını bu dünyada bir avatari olduğunu belirtti.</p> <p>Etkinliğe en rahat adapte olan öğretmen adayıydı. Bunu bu ortamda daha önceden vakit geçirmesiyle ilgili olduğunu belirtti.</p>
	<p style="text-align: center;">Katılımcı 4 (K4)</p> <p>Katılımcı 4 kod adlı öğretmen adayı 19 yaşında. Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 1. sınıfta okumaktadır. Çok kullanıcıli sanal ortam tanımını ve second life'ı daha önce hiç duymamış.</p> <p>Second life ortamını çok sevdiğini ve bu ortamda çok rahat olduğunu belirtti. Çalışmanın onun bu tarz etkinliklere olan bakış açısını genişlettiğini belirtti.</p>
	<p style="text-align: center;">Katılımcı 5 (K5)</p> <p>Katılımcı 4 kod adlı öğretmen adayı 24 yaşında. Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 3. Sınıfta okumaktadır. Çok kullanıcıli sanal ortam tanımını ve Second Life'ı daha önce duyduğunu belirtti.</p> <p>Çalışmanın başında Second Life ortamında sosyal bilgiler öğretimi adına etkinliklerin nasıl olacağı konusunda endişeleri olduğunu ancak etkinliği gördükten sonra çok şaşırdığını belirtti.</p>

	<p style="text-align: center;">Katılımcı 6 (K6)</p> <p>Katılımcı 6 kod adlı öğretmen adayı 22 yaşında. Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 3. Sınıfta okumaktadır. Çok kullanıcıli sanal ortam tanımını ve second life'ı daha önce duyduğunu belirtti.</p> <p>Second life ortamını daha önce duymuş olmasına rağmen çalışma boyunca hep karamsar, çekingen bir tavır sergiledi. Bunu bilgisayar kullanımı açısından kurslar aldığını ama bir türlü pratiğini istediği düzeye getirememesinden kaynaklandığını belirtti. Çalışmanın sonunda çalışmada bulunmuş olmaktan çok keyif aldığını belirtti.</p>
	<p style="text-align: center;">Katılımcı 7 (K7)</p> <p>Katılımcı 7 kod adlı öğretmen adayı 21 yaşında. Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 2. Sınıfta okumaktadır. Çok kullanıcıli sanal ortam tanımını ve second life'ı daha önce duymamış.</p> <p>Daha önce Second Life ortamını duymamış olmasına rağmen ortamı ve etkinliği en kolay kavrayan ve keyif alan öğretmen adayıydı.</p>
	<p style="text-align: center;">Katılımcı 8 (K8)</p> <p>Katılımcı 8 kod adlı öğretmen adayı 20 yaşında. Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 1. Sınıfta okumaktadır. Çok kullanıcıli sanal ortam tanımını ve second life'ı daha önce hiç duymamış.</p> <p>Çalışmanın en başınca çok memnuniyetsiz ve hoşnut değildi. Oryantasyon aşamasında teknik problemler yaşadığını belirtti. Ancak etkinlik haftasına gelindiğinde, çok etkilendiğini ve bu çalışmada yer almaktan çok mutlu olduğunu belirtti.</p>

	<p style="text-align: center;">Katılımcı 9 (K9)</p> <p>Katılımcı 9 kod adlı öğretmen adayı 24 yaşında. Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 3. Sınıfta okuyor. Çok kullanıcıli sanal ortamı ve second life'ı daha önce hiç duymadığını belirtti.</p> <p>En başından beri çalışmayla ilgili sorumluluk sahibi bir öğretmen adayıydı. Ortamı çok beğendiğini ve etkilendiğini belirtti. Çalışma esnasında çok meraklı ve ilgiliydi. Bu etkinliğin çehresini geliştirdiğini belirtti.</p>
	<p style="text-align: center;">Katılımcı 10 (K10)</p> <p>Katılımcı 10 kod adlı öğretmen adayı 19 yaşında. Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 1. Sınıfta okuyor. Çok kullanıcıli sanal ortamı ve Second Life'ı daha önce hiç duymadığını belirtti.</p> <p>Çalışma esnasında çok etkilendiğini belirtti. Bilgisayar oyunlarını oynamayı sevdiği için second life ortamına hemen uyum sağladığını belirtti.</p>

3.3. Öğrenme Ortamının Tasarlanması

Second Life ortamındaki etkinliklerin tasarlanmasında çok kullanıcıli sanal ortamlarda tasarım yapan kişilerin, alanında uzman araştırmacıların görüşleri alınmış, ayrıca Second Life ve Second Life'ın eğitim-öğretim ortamındaki kullanımına ilişkin literatür incelenmiştir. İklim odasının (İklim Planet) tasarlanmasında sanal ortamlarda tasarım yapan uzmanlardan hizmet satın alınmıştır.

İlgili alanda kullanılan veri toplama araçları, hazırlanacak öğretim materyallerinde bulunması gereken özellikler, Sosyal Bilgiler Öğretim Programları, 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersinin kazanımları ve ders kitapları irdelenmiştir. Kolb'un deneyimsel öğrenme modelinin Second life ortamına nasıl entegre edilebileceği araştırılmıştır. Second Life ortamında gerçekleştirilecek, öğretim materyalleri hazırlanırken ve araştırılırken aynı zamanda veri toplama araçları da geliştirilmiştir. Ortamda ki öğretim materyallerinin hazırlanmasında 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinin kazanımları ve alternatif kavramlar göz önünde bulundurulup, nitel veri toplama araçları kullanılmıştır. Çalışmada 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersinin 2. ünitesi olan 4. (haritalardan ve görsel materyallerden yararlanarak Türkiye'de görülen iklim türlerinin özellikleri hakkında çıkarımlarda bulunur.) kazanımını kapsayan Second life ortamında hazırlanan etkinlik bir sanal ortam tasarımcısı, üç akademisyen ve iki sosyal bilgiler öğretmeninden oluşan uzman grup tarafından incelenmiştir.

Çizelge 3. 2. Uygulamanın Kazanımı

Kazanım Sırası	Konu	Kazanım Adı
4 Kazanım	Türkiye'de iklim bölgeleri	Haritalardan ve görsel materyallerden yararlanarak Türkiye'de görülen iklim türlerinin özellikleri hakkında çıkarımlarda bulunur.

Aşağıda her hafta yapılan çalışma basamakları ayrıntılı bir şekilde ele alınmıştır.

Birinci Hafta: Araştırma kapsamında 2015-2016 öğretim yılında Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi'nin 1. ve 2. ve 3. Sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının hepsine Second Life ortamını tanıtıcı 20 slaytlık bir sunu anlatılmıştır. Sunum yapılan öğretmen adaylarından 10'u uygulama için gönüllü olduğunu belirtmiştir. Girilen sınıflardan gönüllü olarak uygulamaya katılmak isteyen öğrencilerin isimleri ve e-posta adresleri alınmıştır. Ayrıca öğrencilere araştırmacının e-posta adresi verilerek, kendisine herhangi bir sorunda ulaşabileceği belirtilmiştir. Gönüllü katılımcı öğrencilere uygulamaya başlamadan önce bilgisayar

donanım ve internet altyapılarının belirli koşullarda olması gerektiği söylenmiştir. Uygulamanın kayıt altına alınacağı ve uygulamada istedikleri takma ismin avatar ismi olarak seçilebileceği katılımcılara belirtilmiştir. Araştırma, yazılı hale getirildiğinde de öğretmen adaylarının gerçek isimleri yerine takma isimlerinin (rumuz) kullanılacağı öğretmen adaylarına bildirilmiştir.

Uygulama saatleri dışındaki zamanların büyük bir kısmında araştırmacı ortamda aktif olarak bulunmuş ve gelen katılımcılarla ilgilenmiş ve isteyen katılımcılara yönlendirmelerde bulunmuştur. Ayrıca, çalışma zamanları ve iletilmesi gereken bilgiler, uygulama saatleri dışında öğrencilere kısa mesaj (SMS), e-posta gönderimi ile mobil telefon üzerinden sesli görüşme yolu ile iletilmiştir.

İkinci Hafta: Uygulamaya başlamadan önce araştırmanın gerçekleşeceği Second Life ortamının tanıtılması, istemci programı bilgisayara kurma, oturum açma, avatar edinme, kullanıcı adı ve şifre edinme, temel beceri öğretimi (yürüme, koşma, uçma, ışınlanma kıyafet değiştirme, konuşma vb.) ve Kolb'un deneyimsel öğrenmesinin öğretmen adaylarına açıklanması konusunda oryantasyon çalışması yapılmıştır. Ortalama olarak 120 dakika süren bu oryantasyon çalışmaları esnasında, hem ortam hem de çalışma hakkında katılımcılara gerekli tüm bilgiler verilmiştir. Öğretmen adaylarının oryantasyon çalışmasına eksiksiz katılmaları için çalışma zamanları öğretmen adayları ile birlikte belirlenmiştir. Bir çalışma için iki bazen üç farklı zamanda karar kılınmış, öğretmen adayı hangi zaman diliminde gelmeye uygunsa, o zaman çalışmaya katılmıştır. İsteyen katılımcı her üç zaman diliminde de çalışmaya katılmıştır. Uygulama süresinde bir hafta içerisindeki toplanmaların tamamı bir çalışmaya ayrılmıştır. O hafta için iki ya da üç farklı zamanda anlaşmalı olarak toplanılmıştır.

Öğretmen adaylarına yapılan bilgilendirme sunumu ve oryantasyon çalışması dahil araştırma sürecinde sadece ilk iki hafta öğrencilerle yüz yüze olarak laboratuvar ortamında çalışma gerçekleştirilmiş olup, diğer tüm uygulamalar tamamen Second Life üzerinden gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı ve öğretmen adayları buldukları yerden Second Life'a bağlanıp çalışmaları gerçekleştirmişlerdir. Ayrıca eğitim fakültesinde ki coğrafi bilgi sistemleri laboratuvarı öğretmen adaylarının kullanımına açılmıştır.

Üçüncü hafta: 6. sınıf yeryüzünde yaşam ünitesinin 4. (haritalardan ve görsel materyallerden yararlanarak Türkiye’de görülen iklim türlerinin özellikleri hakkında çıkarımlarda bulunur.) kazanımı için gerçekleştirilecek etkinlikten önce öğretmen adaylarına etkinlik öncesi görüşme soruları (1) yapılmıştır.

Dördüncü hafta: Araştırmada Kolb’un deneyimsel öğrenme modeli temel alınarak *Second Life* ortamının Sosyal Bilgiler Öğretiminde kullanılması istendiği için, iklim planet ortamı tasarlanmıştır. İklim planet öğretmen adaylarının 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersinin 2. ünitesi olan 4. (haritalardan ve görsel materyallerden yararlanarak Türkiye’de görülen iklim türlerinin özellikleri hakkında çıkarımlarda bulunur.) kazanımını *Second Life* ortamında oluşturulabildiğini görmeleri için İstanbul Üniversitesi Erasmus sanal alanında tasarlanmış bir Sosyal Bilgiler Dersi uygulamasıdır.

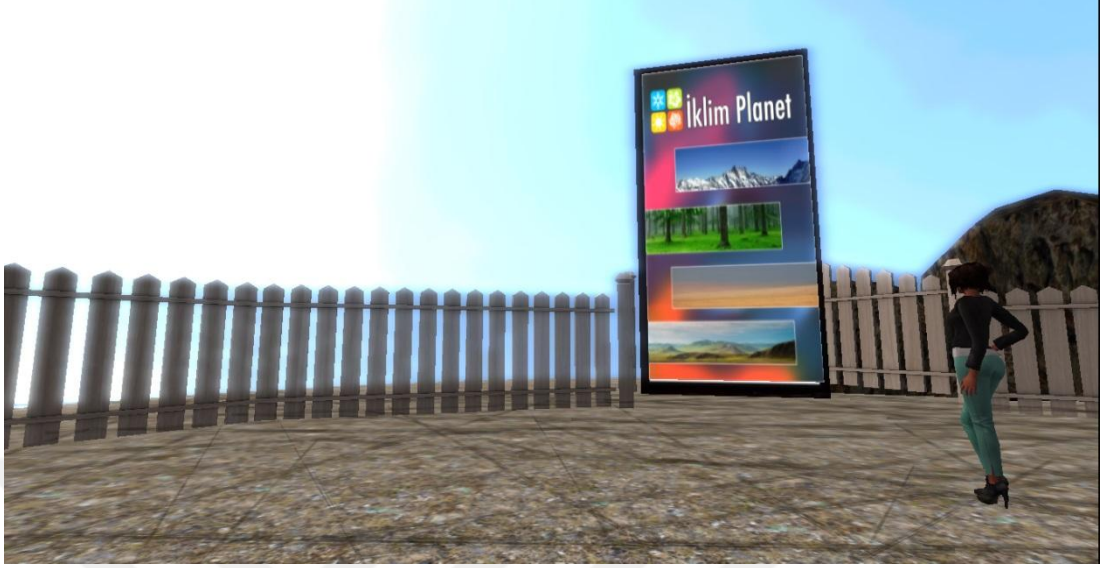


Şekil 3. 1. İklim Planet

Şekilde görüntüsü verilen iklim planet şunlardan oluşmaktadır:

- Kontrol paneli
- İki adet iklim planet panosu
- İklim olaylarının gerçekleştiği alan
- 1 adet iklim haritası panosu

- Dört adet her bir iklim için ayrı ayrı tasarlanmış ve her iklimde deęişen görseller panosu



Şekil 3. 2. İklim Planet Panosu



Şekil 3. 3. İklim Planet Kontrol Paneli 1



Şekil 3. 4. İklim Planet Kontrol Paneli 2

Kontrol Paneli: Kontrol paneli, başla tuşuna basıldıktan sonra, bitki örtüsü menüsünü, hava olayları menüsünü, iklim haritasını ve iklimlerle ilgili görselleri harekete geçiren paneldir. Panel üzerinde bulunan tuşlar ve görevleri şunlardır.

Bitki Örtüsü Menüsü: Bitki örtüsü menüsünde dört bitki tipi bulunmaktadır. Bunlar orman, bozkır, maki ve çayır meradır. Seçilen her bir bitki örtüsü iklim olaylarının gerçekleştiği alanda görülmektedir. Gelen sorulara göre ormanı seçen öğretmen adayı iklim olaylarının gerçekleştiği alanın orman bitki örtüsüyle kaplandığını, Bozkırı seçen öğretmen adayı iklim olaylarının gerçekleştiği alanın bozkır bitki örtüsüyle kaplandığını, makiyi seçen öğretmen adayı iklim olaylarının gerçekleştiği alanın maki bitki örtüsüyle kaplandığını, çayır ve merayı seçen öğretmen adayı iklim olaylarının gerçekleştiği alanın çayır ve mera bitki örtüsüyle kaplandığını görmektedir.

Hava Olayları Menüsü: Hava olayları menüsünde üç hava olayı yer almaktadır. Bunlar kar, güneş ve yağmurdur. Seçilen her bir hava olayı, iklim olaylarının gerçekleştiği alanda görülmektedir. Gelen sorulara göre karı seçen öğretmen adayı iklim olaylarının gerçekleştiği alanda kar yağdığını, yağmuru seçen öğretmen adayı iklim olaylarının gerçekleştiği alanda yağmurun yağdığını görmektedir ve gök gürültüsü, yağmurun olağan sesi fonda yer almaktadır. Güneş butonuna basan

öğretmen adayı iklim olaylarının gerçekleştiği alanda, güneş açtığını görmektedir. Ayrıca fona kuş sesleri verilerek pekiştirme sağlanmıştır.

İklim Haritası: Kontrol panelinde başla butonuna basıp öğretmen adayına sorular yöneltilmeye başlandığında hangi iklim bölgesiyle ilgili soru geliyor ise o iklim bölgesinin hâkim olduğu yerleri gösteren harita kontrol panelinin üzerindeki iklim haritasında görülmektedir.



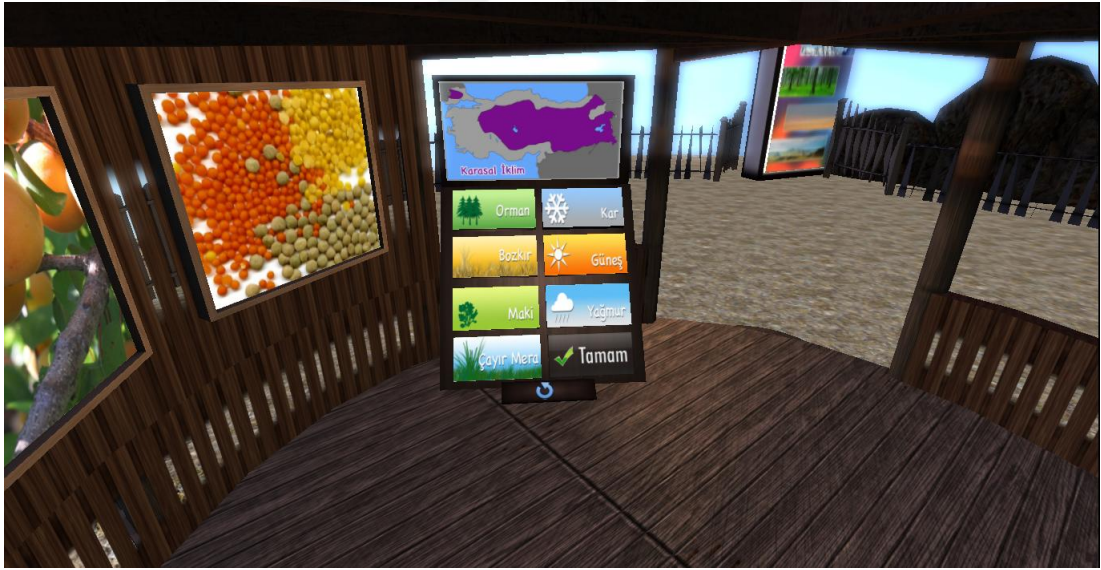
Şekil 3. 5. Karadeniz İklim Bölgesini Kapsayan Yerleri Gösteren Harita Panosu



Şekil 3. 6. Akdeniz İklim Bölgesini Kapsayan Yerleri Gösteren Harita Panosu

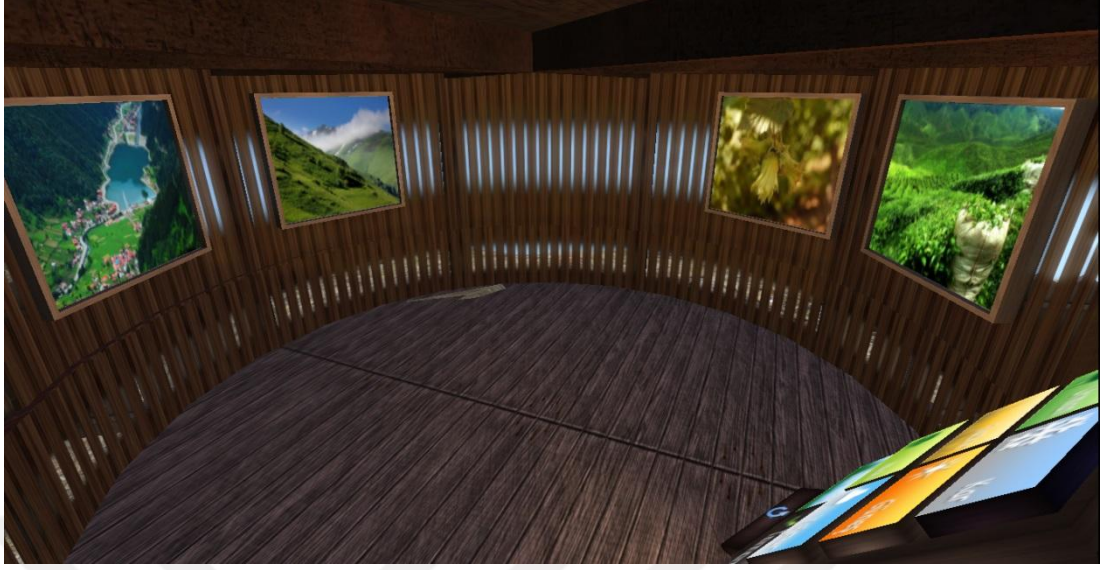


Şekil 3. 7. Erzurum Ve Kars Yöresindeki Yaz Yağışlarına Bağlı Özel Durumu Kapsayan Yerleri Gösteren Harita Panosu



Şekil 3. 8. Karasal İklim Bölgesini Kapsayan Yerleri Gösteren Harita Panosu

İklimlerle İlgili Görseller: Dört adet panodan oluşmaktadır. Her bir iklim tipiyle ilgili ayrı ayrı görselleri göstermektedir. Bu görseller, o iklimin hakim olduğu alanla özdeşleşen bilgileri anımsatıp görsel zekaya hitap etmek amaçlıdır.



Şekil 3. 9. Karadeniz İklimi Görselleri

Karadeniz iklimi sorulduğunda, bu bölgedeki tarımcılık faaliyetlerini göstermek için çay ve fındık, yaylacılık turizmini göstermek için Rize’de ki Anzer yaylası, bölgenin doğal güzelliklerini göstermek için uzun göl görseli panolarda belirmektedir.



Şekil 3. 10. Akdeniz İklimi Görselleri

Akdeniz iklimi sorulduğunda bu bölgedeki tarımcılık faaliyetlerini göstermek için, portakal, zeytin ve pamuk, ayrıca seracılık faaliyetleri içinde görseller panoda yer almaktadır.



Şekil 3. 11. Erzurum Kars Yöresi Görselleri

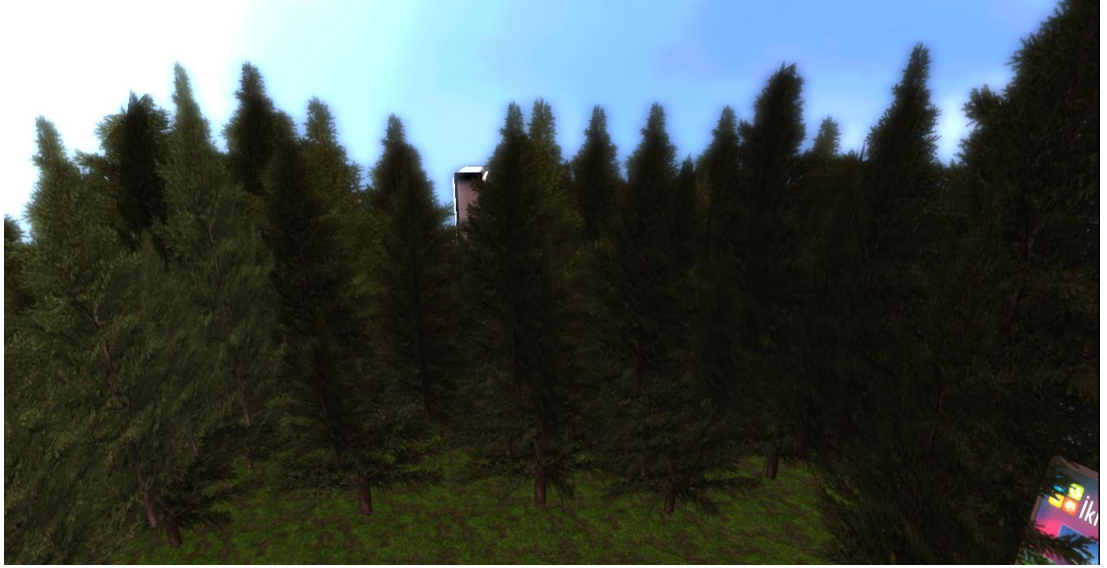
İklim olaylarında gerçekleşen belli başlı istisnai durumlardan birisi de karasal iklimin hakim olduğu Erzurum Kars yöresinde yaz yağışlarının yoğun olması ve yörenin bitki örtüsü olarak çayır ve meralardan oluşmasıdır. Buna eş değer olarak da hayvancık gelişmiştir. Bu araştırmada iklim olaylarıyla ilgili birçok istisnai durumdan sadece Erzurum Kars yöresine yer verilmiştir. Görseller ise hayvancılıkla ilgili görsellerdir.



Şekil 3. 12. Karasal İklim Görselleri

Karasal iklim sorulduğunda bu bölgedeki tarımcılık faaliyetlerini göstermek için, buğday, kayısı, mercimek görsellerine yer verilmiştir. Ayrıca hayvancılık faaliyetini gösteren bir görselde panoda mevcuttur.

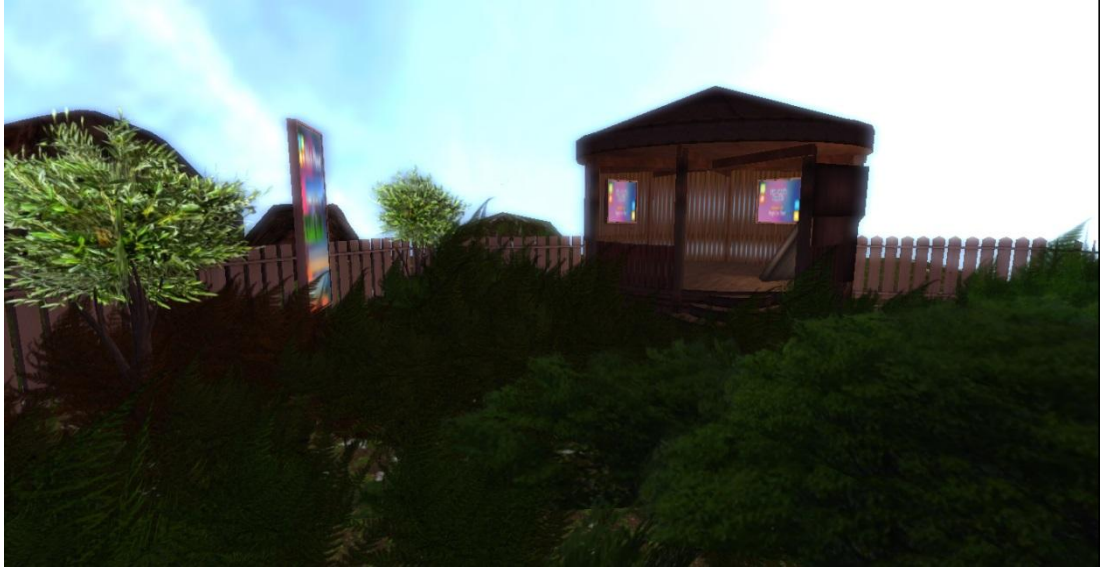
İklim Olaylarının Gerçekleştiği Alan: Öğretmen adaylarının hava olayları menüsünden ve iklim olayları menüsünden seçtikleri tüm iklim hareketleri burada gerçekleşmektedir.



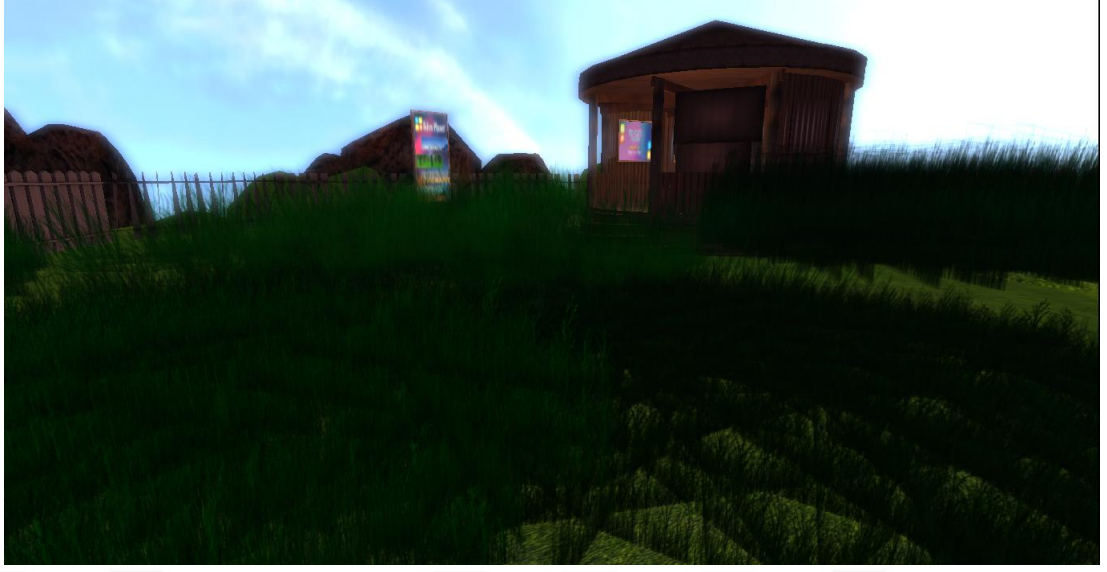
Şekil 3. 13. İklim Olaylarının Gerçekleştiği Alanda Orman Bitki Örtüsü



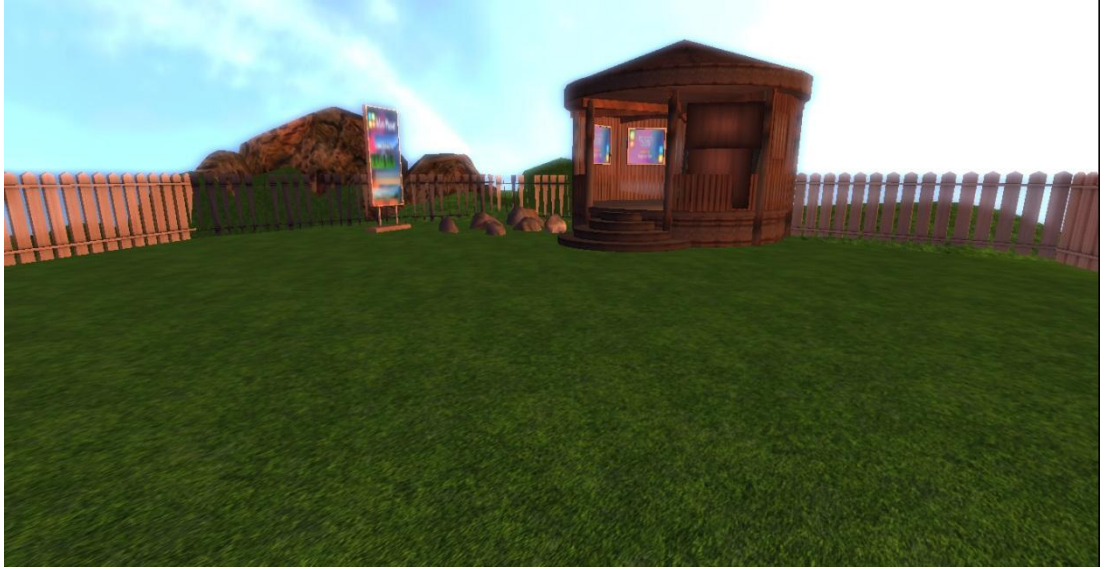
Şekil 3. 14. İklim Olaylarının Gerçekleştiği Alanda Bozkır Bitki Örtüsü



Şekil 3. 15. İklim Olaylarının Gerçekleştiği Alanda Maki Bitki Örtüsü



Şekil 3. 16. İklim Olaylarının Gerçekleştiği Alanda Çayır Ve Mera Bitki Örtüsü



Şekil 3. 17. İklim Olaylarının Gerçekleştiği Alanda Güneş Hava Olayı



Şekil 3. 18. İklim Olaylarının Gerçekleştiği Alanda Yağmur Hava Olayı

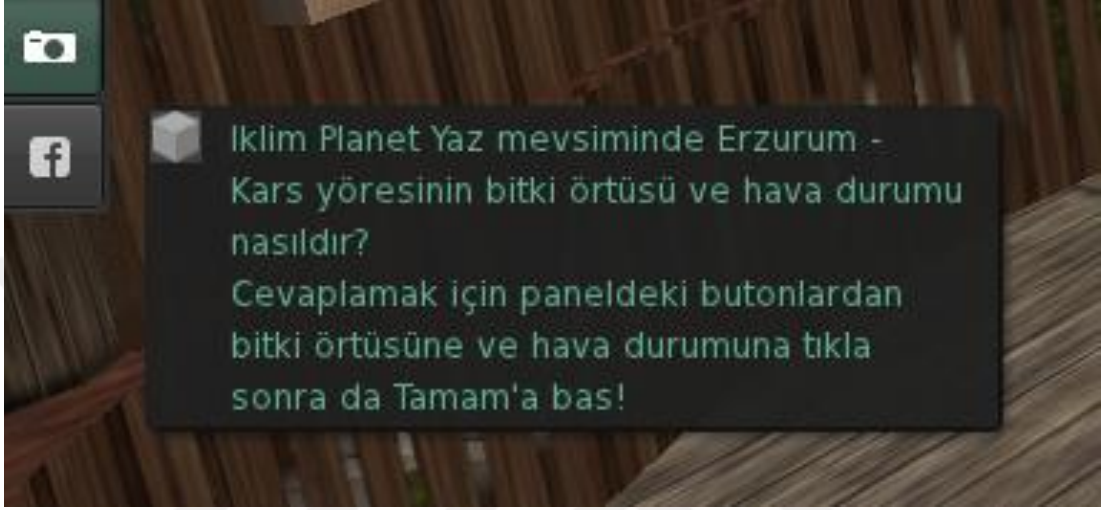


Şekil 3. 19. İklim Olaylarının Gerçekleştiği Alanda Kar Hava Olayı

İklim planetin çalışması şu şekilde gerçekleşmektedir;

- 1- Öğretmen adayının kontrol panelinde bulunan başla butonuna basması istenir.
- 2- Başla butonuyla öğretmen adaylarına 6. sınıf yeryüzünde yaşam ünitesinin 4. (haritalardan ve görsel materyallerden yararlanarak Türkiye’de görülen iklim türlerinin özellikleri hakkında çıkarımlarda bulunur.) kazanımı ile ilgili sorular

yöneltilmeye başlanır. Örneğin: ‘ kış mevsiminde Akdeniz ikliminin bitki örtüsü ve hava durumu nasıldır?’ cevaplamak için paneldeki butonlardan bitki örtüsüne ve hava durumuna tıklayın sonrada tamama basınız şekilde olduğu gibi öğretmen adaylarına yöneltilen iki soru Akdeniz iklimiyle ilgilidir.



Şekil 3. 20. İklim Planet Sohbet Penceresi

3- Toplamda 9 sorudan oluşan iklim planet Karasal İklim için 3, Karadeniz İklimi için 3, Erzurum ve Kars yöresinde yaz yağışlarına bağlı olarak oluşan çayır ve meraların özel durumunu Second Life ortamında oluşturulabileceğini öğretmen adaylarına göstermek için eklenen 1 adet sorudan oluşmaktadır.

4- Verilen her bir cevap sonrası eğer cevap yanlış ise: ‘tekrar denemelisin, cevabın yanlış tekrar kontrol eder misin?’ yanıtını verir ve bir cevap hakkı daha tanır. Verilen ikinci cevapta yanlış ise doğru cevabı verir.



Şekil 3. 21. Yanlış Yanıt Sonrası İklim Planet

5- Eğer verilen cevap doğru ise 'bravo doğru cevap' yanıtını verir. Ayrıca doğru cevabın ardından hey, ıslık ve alkış sesleri çıkar.



Şekil 3. 22. Doğru Yanıt Sonrası İklim Planet

6- Tüm yöneltile soruların cevaplanmasının ardından, 'sınavın bitti, tebrikler' yazısı belirir ve toplam soru sayısı, yanlış cevap sayısı, doğru cevap sayısını gösterir. 'yeniden başlamak için Başla 'ya bas' yazar.

Beşinci hafta: Her bir öğretmen adayıyla etkinlik gerçekleştirildikten sonra görüşme soruları (2) uygulanmıştır.

Çizelge 3. 3. Araştırmanın tasarlama ve uygulama süreci



3.4. Geliştirilen Öğretimin Uygulanması

Öğretmen adayları sanal ortam tasarımcısı, üç akademisyen ve iki sosyal bilgiler öğretmeninden oluşan uzman grubun görüşleri alınarak, aşağıda ana hatları gösterilen Second Life ortamında kurgulanmış 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersinin 2. ünitesi olan 4. (haritalardan ve görsel materyallerden yararlanarak Türkiye’de görülen iklim türlerinin özellikleri hakkında çıkarımlarda bulunur.) kazanımını kapsayan etkinlik içeriği kapsamında uygulama yapmışlardır. Çalışmaya katılan öğretmen adayları belirlenen zamanlarda ki yüz yüze görüşmeler dışında, etkinlik sürecini uygun oldukları zaman diliminde ortamda bulunan araştırmacı gözetiminde gerçekleştirmişlerdir. Öğretmen adayları yapılan çalışmalarda derslerine etki edecek

kazanımlar sağlamamışlardır bu yüzden ortamdaki etkinliklere gönüllü katılmışlardır.

Birinci Hafta: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi'nin 1. ve 2. ve 3. Sınıfta öğrenim gören öğretmen adaylarının hepsine Second Life ortamı tanıtılmıştır. Second life ortamı hakkında öğretmen adaylarına bilgi verilmiş, gönüllü öğretmen adayları seçilmiştir.

İkinci Hafta: Araştırmanın İkinci haftasında gönüllü 10 sosyal bilgiler öğretmeni adayı ile Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi'nin coğrafi bilgi sistemleri laboratuvarında ilk kez second life ortamına girilmiştir. İkinci hafta second life'da etkinlik yapmak için değil uygulamaya başlamadan önce araştırmanın gerçekleşeceği Second Life ortamının tanıtılması, istemci programı bilgisayara kurma, oturum açma, avatar edinme, kullanıcı adı ve şifre edinme, temel beceri öğretimi (yürüme, koşma, uçma, ışınlanma kıyafet değiştirme, konuşma vb.) ve Kolb'un deneyimsel öğrenme modelinin öğretmen adaylarına açıklanması konusunda oryantasyon çalışması yapılmak içindir. Oturumun sonunda öğretmen adaylarının tüm bu görevleri yerine getirmeleri birebir araştırmacı gözetiminde sağlanmıştır.

Üçüncü Hafta: 6. sınıf yeryüzünde yaşam ünitesinin 4. (haritalardan ve görsel materyallerden yararlanarak Türkiye'de görülen iklim türlerinin özellikleri hakkında çıkarımlarda bulunur.) Kazanımı için gerçekleştirilecek etkinlikten önce öğretmen adaylarına etkinlik öncesi görüşme soruları (1) yapılmıştır. Öğretmen adaylarıyla yüz yüze görüşme gerçekleştirilmiştir.

Dördüncü Hafta: Dördüncü hafta çalışmanın uygulama haftası olarak tasarlanmıştır. Öğretmen adayları uygun oldukları zaman diliminde araştırmacı gözetiminde iklim planete girerek etkinliği gerçekleştirmişlerdir.

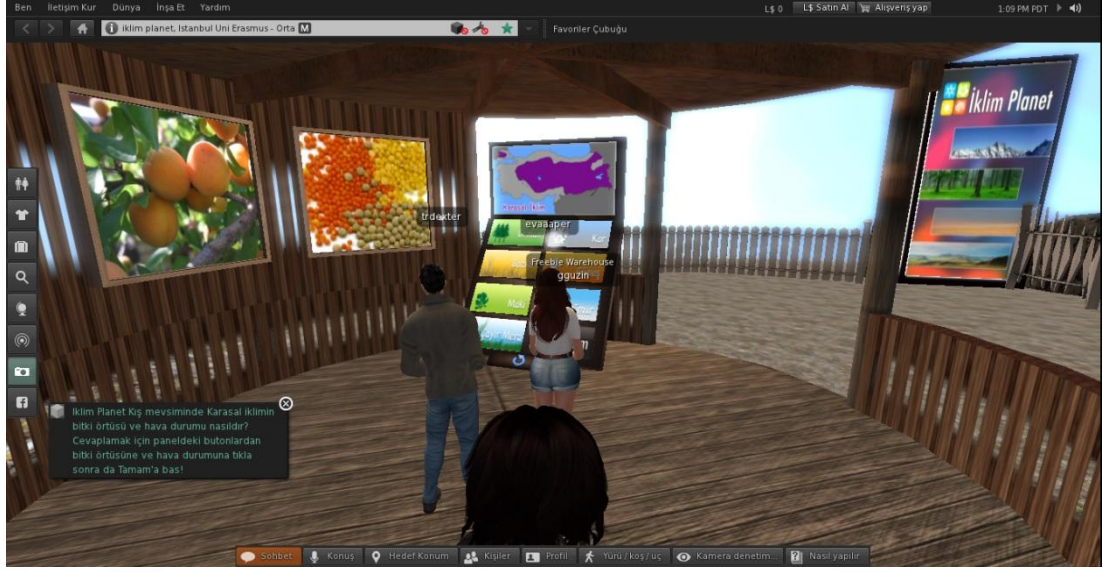


Şekil 3. 23. Araştırmacı Avatardan Bir Görünüm

Aynı anda en fazla iki öğretmen adayı ortamda bulunmuştur. Bunun en önemli sebebi öğretmen adaylarının farklı sınıf kademelerinde olup farklı zaman dilimlerinde uygun olmalarıdır.



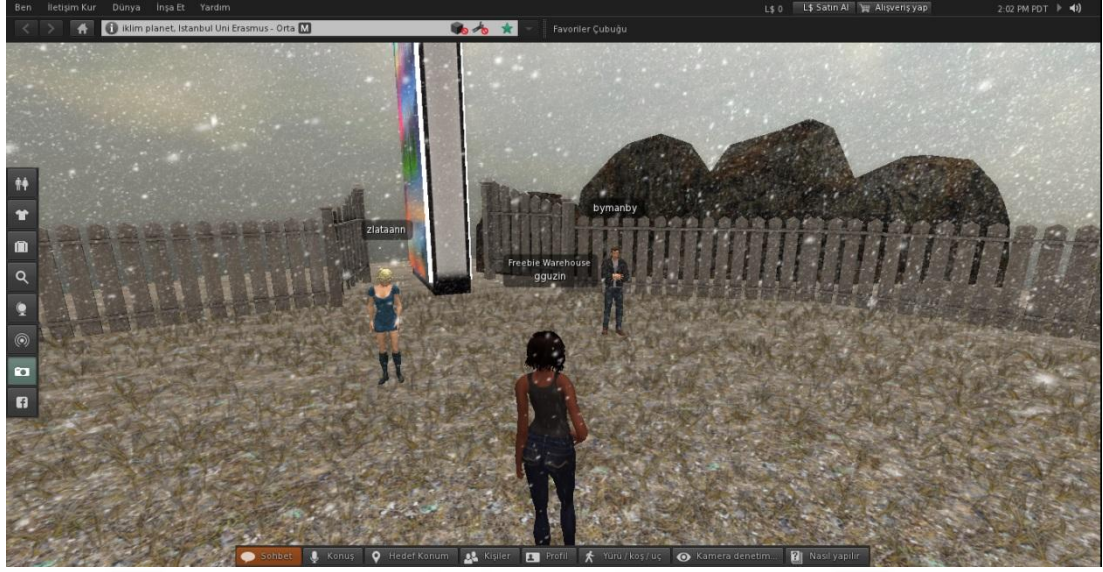
Şekil 3. 24. Second Life Ortamında Sosyal Bilgiler Öğretimi 1



Şekil 3. 25. Second Life Ortamında Sosyal Bilgiler Öğretimi 2



Şekil 3. 26. Second Life Ortamında Sosyal Bilgiler Öğretimi 3



Şekil 3. 27. Second Life Ortamında Sosyal Bilgiler Öğretimi 4



Şekil 3. 28. Second Life Ortamında Sosyal Bilgiler Öğretimi 5



Şekil 3. 29. Second Life Ortamında Sosyal Bilgiler Öğretimi 6

Beşinci Hafta: Beşinci haftada tüm öğretmen adayları iklim Planet’te ki etkinliği gerçekleştirdikten sonra görüşme formu (2) uygulanmıştır.

3.5. Veri Toplama Araçları

Eylem araştırması sürecinde araştırmacı öğrenme danışmanı olarak çalıştığından, bu sürecin ruhuna ve eylem araştırmasının temelinde yatan eleştirel kurama uygun veri toplama araçlarını kullanması gerekmektedir (Sagor, 2005). Bu bağlamda eylem araştırmasında hangi verilerin toplanacağı problemin doğasına uygun olarak belirlendiğinden ve etkili veri toplamak için tek bir reçete bulunmadığından araştırmanın problemine uygun veri toplama araçları kullanılmalıdır (Mills, 2003).

Çalışmada nitel bilgileri elde etmek için çeşitli veri toplama araçları kullanılmıştır. Veri toplama araçlarıyla ilgili ayrıntılı bilgiler aşağıda açıklanmıştır.

3.5.1. Gözlem

Öncelikle bu çalışma da, araştırmacı sürecin her aşamasında gözlem tekniğini kullanmıştır. Gözlem, herhangi bir ortamda ya da kurumda oluşan davranışı ayrıntılı

olarak tanımlamak amacıyla kullanılan bir yöntemdir (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 169). Gözlem nitel araştırmalarda en yaygın olarak kullanılan veri toplama yöntemlerinden birisidir. En önemli özelliği de araştırmacıya, veriye ilk elden ulaşma olanağı sağlamasıdır. Fakat gözlem sırasında birçok nokta gözden kaçabilmekte ve olayların tekrar incelenmesi gerekebilmektedir. Bu nedenle gözlem yapılırken, olayın kaydedilmesi yolu seçilmektedir (Yıldırım ve şimşek, 2008). Bu nedenle araştırmacı Second Life’da yapılan etkinlikleri video kaydına almıştır. Bu veri toplama aracının kullanımını araştırmacıya kesinti ve zaman sınırlaması olmaksızın etkinliklerden sonra videoları izleyerek gözlem yapma fırsatı verir. (Koshy, 2005: 103).

3.5.2. Görüşme Formları

Araştırma verilerinin toplanmasında yararlanılan tekniklerden bir diğeri de görüşme tekniğidir. Araştırmacı tarafından hazırlanmış olan yarı yapılandırılmış görüşme formlarının güvenilirliğini ve geçerliğini sağlamak amacıyla uzman görüşleri alınmıştır. Bu görüşler doğrultusunda görüşme soruları yeniden düzenlenmiş bazı maddeler çıkartılmıştır. Bu şekilde görüşme formlarına son şekli verilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinde, araştırmacı önceden sormayı planladığı soruları içeren görüşme protokolünü hazırlar. Buna karşın araştırmacı görüşmenin akışına bağlı olarak değişik yan ya da alt sorularla görüşmenin akışını etkileyebilir ve kişinin yanıtlarını açmasını ve ayrıntılandırmasını sağlayabilir (Türnüklü, 2000). Hazırlanan sorular görüşülen kişilere aynı sırayla sorulur, ancak görüşmeci, görüşmenin yapıldığı kişiye gerektiğinde açıklamalar yapabilmekte ve bir sorunun yanıtını başka bir sorunun yanıtı içinde aldığıında o soruyu sormayabilmektedir. Görüşmeciye esneklik sağlamasının yanısıra belirli bir yapılandırmayı da gerektirmektedir. Yapılandırmadaki amaç, görüşülen bireylerin verdikleri bilgiler arasındaki paralelliği saptamak ve buna göre karşılaştırmalar yapmaktır (Yıldırım ve şimşek, 2006).

Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinin araştırmacıya sunduğu en önemli kolaylık görüşmenin önceden hazırlanmış görüşme protokolüne bağlı olarak sürdürülmesi nedeniyle daha sistematik ve karşılaştırılabilir bilgi sunmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2004).

“Görüşme, insanların bakış açılarını, deneyimlerini, duygularını ve algılarını ortaya koymada kullanılan, oldukça güçlü bir yöntemdir.” (Bogdan ve Biklen, 1992 Akt: Yıldırım ve Şimşek, 2008: 120). Görüşmede esas olan sözlü iletişimdir. Günlük yaşamda kullandığımız en yaygın iletişim süreci olan "konuşma" ile veri toplamaya çalışırız. Stwart ve Cash (1985) görüşmeyi “*önceden belirlenmiş ve ciddi bir amaç için yapılan, soru sorma ve yanıtlama tarzına dayalı karşılıklı ve etkileşimli bir iletişim süreci*”(s.7) olarak tanımlamıştır (Akt: Yıldırım ve Şimşek 2008: 120). Görüşme araştırmacıya, veri toplarken sadece sözel değil fiziksel bilgiler sunması açısından da son derece önemlidir.

Araştırma yüz yüze görüşme ve e-posta görüşme olarak iki türle ve araştırmacının kendisi tarafından yapılmıştır. Araştırmada 10 öğretmen adayıyla görüşme yapılmıştır. Bu yaklaşım Öğretmen adayları ile etkinlik öncesi ve etkinlik sonrası olmak üzere uygulama başında ve uygulama sonunda olmak üzere iki kere görüşme yapılmıştır.

Araştırmacı yüz yüze görüşme öncesinde öğretmen adaylarıyla irtibata geçerek, görüşme yeri ve zamanı ile ilgili onlardan randevu almıştır. Görüşme tarih ve zamanının belirlenmesiyle yüz yüze görüşmeler, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, coğrafi bilgi sistemleri laboratuvarı ve araştırmacının evinde yapılmıştır. Bu yerler belirlenirken, görüşmenin akışını etkilemeyecek ve dikkati bozmayacak yerler olmasına dikkat edilmiştir. Öğretmen adayları telefonla aranarak, görüşme yeri ve zamanı hakkında bilgilendirilmiştir. Görüşme yapılacak yere öğretmen adaylarıyla belirlenen saatten önce gidilerek, ortam görüşmeye hazırlanmıştır.

Yüz yüze görüşmelerde, öğretmen adaylarının sorulara verdikleri cevapların eksiksiz kaydedilmesi ve bunların daha ayrıntılı değerlendirilebilmesi amacıyla, ses kaydına başvurulmuştur. Öğretmen adaylarına ses kaydının alınacağı ancak bu ses kayıtlarının, araştırmacı ve uzman dışında hiç kimse tarafından dinlenmeyeceği görüşme öncesinde belirtilmiştir. Gerçek isimlerinin kesinlikle yer almayacağı söylenmiştir.

Araştırmada 3 öğretmen adayı ile e-posta yoluyla görüşme yapılmıştır. Öğretmen adaylarının şehir dışında olmalarını gerekçe gösterildiği için araştırmacı böyle bir çözüm yoluna gitmiştir. Öğretmen adaylarına görüşme formları e-posta üzerinden

gönderilmiş, cevaplar yine e-posta yolu ile alınmıştır. Dikkatlice incelenen e-postalar’ da anlaşılmayan bir nokta olmadığı ve tüm sorulara cevap verildiği için, tekrar yüz yüze görüşme yapmaya gerek duyulmamıştır.

E-posta ile yapılan görüşmeler çevrimiçi görüşmenin eşzamansız çeşitidir. Araştırmacı ve cevap veren arasında bire bir ilişki gelişmekte, bunun yanısıra tekrarlayan e-posta alışverişi görülebilmektedir. E-posta ile gerçekleşen bu görüşme kişisel olup iletişim daha dikkatli ve özenli gerçekleşebilmektedir (Kivits, 2005).

Öğretmen adayları ile yapılan görüşmelerin, yeri, tarihi ve süresi aşağıdaki tablolarda gösterilmiştir.

Çizelge 3. 4. Öğretmen Adaylarıyla Yapılan 1. Görüşmeye Ait Bilgiler

Öğretmen Adayları İle Yapılan 1. Görüşme			
Öğretmen Adayı	Görüşme Yeri	Görüşme Tarihi	Süre
Öğretmen adayı (1)	Araştırmacının evi	21.02.2016	15 dk. 27 sn.
Öğretmen adayı (2)	Coğrafi bilgi sistemleri laboratuvarı	20.02.2016	17 dk. 02 sn.
Öğretmen adayı (3)	Coğrafi bilgi sistemleri laboratuvarı	20.02.2016	15 dk. 08 sn.
Öğretmen adayı (4)	Coğrafi bilgi sistemleri laboratuvarı	20.02.2016	16 dk. 03 sn.
Öğretmen adayı (5)	Araştırmacının evi	21.02.2016	13 dk. 21 sn.
Öğretmen adayı (6)	Coğrafi bilgi sistemleri laboratuvarı	20.02.2016	12 dk. 30 sn.
Öğretmen adayı (7)	e-posta	20. 02. 2016	-----
Öğretmen adayı (8)	e-posta	21.02.2016	-----
Öğretmen adayı (9)	Araştırmacının evi	21.02.2016	10 dk. 32 sn.
Öğretmen adayı (10)	e-posta	21.02.2016	-----

Çizelge 3. 5. Öğretmen Adaylarıyla Yapılan 2. Görüşmeye Ait Bilgiler

Öğretmen Adayları İle Yapılan 2. Görüşme			
Öğretmen Adayı	Görüşme Yeri	Görüşme Tarihi	Süre
Öğretmen adayı (1)	Coğrafi bilgi sistemleri laboratuvarı	26.02.2016	30 dk. 55 sn.
Öğretmen adayı (2)	Coğrafi bilgi sistemleri laboratuvarı	26.02.2016	31 dk. 05 sn.
Öğretmen adayı (3)	Coğrafi bilgi sistemleri laboratuvarı	26.02.2016	30 dk. 27 sn.
Öğretmen adayı (4)	Coğrafi bilgi sistemleri laboratuvarı	27.02.2016	29 dk. 42 sn.
Öğretmen adayı (5)	Coğrafi bilgi sistemleri laboratuvarı	27.02.2016	31 dk. 11 sn.
Öğretmen adayı (6)	Coğrafi bilgi sistemleri laboratuvarı	25.02.2016	35 dk. 02 sn.
Öğretmen adayı (7)	e-posta	25.02.2016	-----
Öğretmen adayı (8)	e-posta	25. 02,2016	-----
Öğretmen adayı (9)	Araştırmacının evi	26.02.2016	30 dk. 32 sn.
Öğretmen adayı (10)	e-posta	25.02.2016	-----

3.5.3. Doküman Analizi

Doküman analizi çalışma özetleri, alıntılama, kurumsal, tıbbi ya da program kayıtları, yazılı anlaşma, resmi yayınlar ve raporlar, kişisel günlükler ve anketlere verilen açık uçlu ve yazılı cevapları içermektedir (Patton, 2002: 4). Bu tanımdan yola çıkarak araştırma, Second Life ortamında etkinlikler yapan öğretmen adaylarıyla yapılan yüz yüze ve çevrimiçi görüşmelerin yanı sıra, Second Life ortamında yapılmış çalışmalara ilişkin, resmi yayın ve raporlar araştırma sorusuna yönelik olarak ve bilgilerin sınıflandırılması yoluyla analiz edilmiştir.

3.6. Veri Toplama Araçlarının Geçerlik ve Güvenirlikleri

Bir araştırmanın bilimsel ölçütlere uygun olarak gerçekleştirildiğini gösteren en önemli unsurlardan ikisi geçerlik ve güvenirlidir. Nitel araştırmalarda güvenirlilik, toplanan verilerin, kendi içinde tutarlılığı, araştırmayı yapanlar ve araştırma raporunu okuyanlar için verilerin anlamlı oluşuyla sağlanır (Golafshani, 2003). Nitel araştırmalarda geçerlik ise, araştırmacının araştırdığı olguyu, olduğu biçimiyle ve olabildiğince tarafsız gözlemesi demektir (Kirk & Miller, 1986). Nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenirlilik, nicel araştırma yöntemlerinden daha farklı bir şekilde ölçütlendirilmektedir. Bu sebeple, nitel araştırmalarda, “iç geçerlilik” yerine “inandırıcılık”, “dış geçerlilik” yerine “aktarılabirlik”, “iç güvenirlilik” yerine “tutarlık” ve “dış güvenirlilik” yerine “teyit edilebilirlik” kavramları kullanılmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2008).

İnandırıcılık

İyi bir nitel araştırmada, geçerli bir çalışmanın oluşturulabilmesi, yanlılığın en az seviyeye indirilmesi ile gerçekleşmektedir (Yıldırım, 2010). Bu bağlamda bu araştırmanın inandırıcılık boyutunun sağlanabilmesi için, tüm veriler bütün ayrıntılarıyla ortaya konmuştur. Öğretmen adaylarından en doğru bilgiyi alabilmek adına onlarla yakın ilişkiler kurulmuştur. Bu doğrultuda, çalışmanın ilk iki haftası Second Life ortamını tanıtmaya, öğretmen adaylarıyla araştırmacının birbirini tanımlarına ve iletişimlerini güçlü kılmaya ayrılmıştır.

Araştırmacı çeşitleme stratejisini kullanarak inandırıcılığı arttırmaya çalışmıştır. Bu doğrultuda araştırmacı veri kaynağı çeşitlemesi yapmak için, Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 1 ve 2 ve 3. sınıf öğretmen adaylarıyla çalışmasını sürdürmüştür. Ayrıca çalışmada, yöntem örneklemesine de gidilmiştir. Tek bir veri aracı kullanmak yerine, görüşme, gözlem, doküman analizi olmak üzere üç ayrı veri analizi kullanmıştır.

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 doğrultuda elde edilen veriler alan uzmanları tarafından gözden geçirilmiştir.

Aktarılabirlik

Aktarılabirlik araştırma sonuçlarını okuyan her bireyin benzer biçimde anlaması Şeklinde ifade edilebilir. Bu doğrultuda bu çalışmada aktarılabirliğin sağlanması amacıyla açık ve anlaşılır bir dil kullanılmasına özen gösterilmiştir. Ayrıca doğrudan alıntılara sıkça yer verilmiştir. Süreci en iyi şekilde yansıtan ayrıntılı betimleme yapılmıştır.

Tutarlılık

Tutarlılık boyutu değişkenlerin tutarlı biçimde ele alınmasıdır. Bu çalışmada bu boyutta dikkate alınmış, bu doğrultuda çalışmanın sonuçlarının, çalışmada kullanılan sorular ile tutarlılık gösterilmesine dikkat edilmiştir.

Teyit Edilebilirlik

Sonuçların verilerle sürekli birbirini desteklemesi anlamına gelmektedir. Çalışmada hem veri toplama araçları toplanırken hem de veriler analiz edilirken alanında uzman kişilerden görüşler alınmış ve çalışmalar teyit ettirilmiştir. Ayrıca öğretmen adaylarıyla etkinlik öncesi ve etkinlik sonrası görüşmeler yapılmış ve ilk baştaki görüşleriyle sonraki görüşleri arasında ki farklılıklar ortaya konmaya çalışılmıştır. Böylece toplanan veriler bir diğeri ile teyit edilmiştir.

3.7. Verilerin Analizi

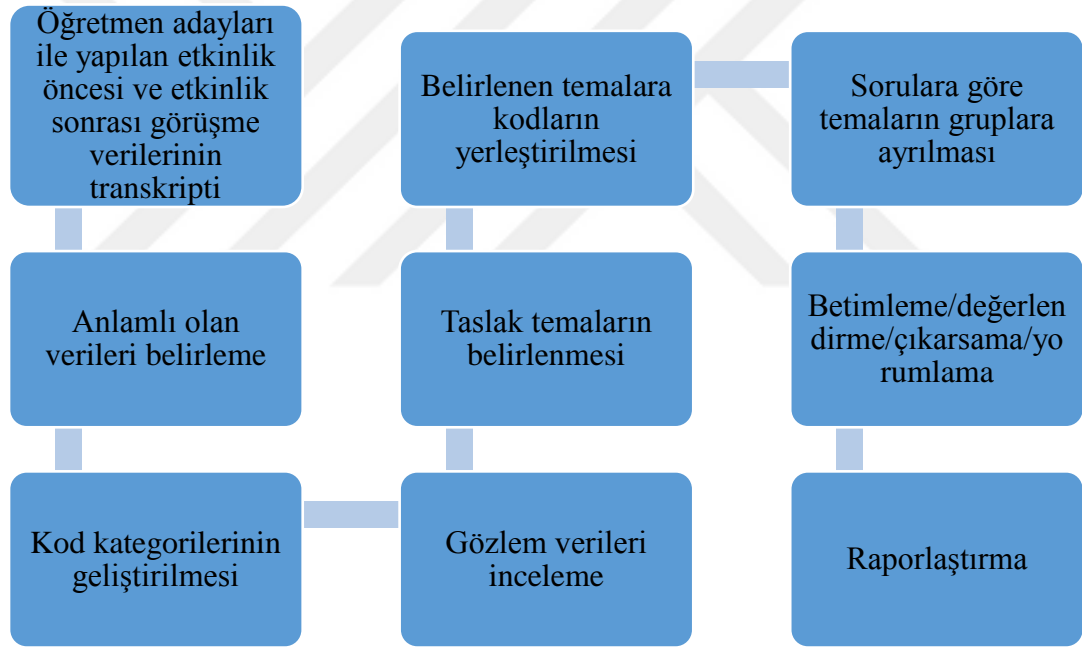
Çalışmada verilerin çözümlenmesinde içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizinde temel amaç toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. Bu amaçla toplanan verilerin önce kavramsallaştırılması daha sonra da ortaya çıkan kavramlara göre mantıklı bir biçimde düzenlenmesi ve buna göre veriyi açıklayan temaların saptanması gerekmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Strauss ve Corbin'in (1990) belirttiği gibi:

“Bilim kavramlar olmadan var olamaz; kavramlar bizim olguları anlamamıza ve bu olgular üzerinde etkili düşünmemize yardımcı olur. Bir kavrama bir ad verdiğimiz zaman; o kavramla ilgili sorular sorabiliriz, o kavramı inceleyebiliriz ve başka kavramlarla ilişkilendirebiliriz.”
(Akt:Yıldırım ve Şimşek, 2008: 227).

İçerik analizinde varılmak istenen sonuç birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirerek verileri okuyucunun anlayacağı şekilde düzenleyerek yorumlamaktır (Sidekli, 2010).

İçerik analizi ile analiz edilen veriler şu temalar altında toplanarak yorumlanmıştır.

Çizelge 3. 6. Verilerin Analizinde İzlenen Yol



IV. BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

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

4.1. Etkinlik Öncesi Yapılan Görüşme Bulguları

4.1.1. Second Life Ortamından Haberdar Olma Durumlarına Ait Bulgular

Görüşmelerde öğretmen adaylarının Second Life ortamından haberdar olma durumları incelendiğinde ‘Second Life ortamını daha önce duydunuz mu?’ sorusuna bu ortamı daha önce bir şekilde duyan öğretmen adayları K1, K2, K3, sırasıyla şu şekilde açıklamıştır:

K1- *‘Çok kullanıcıli sanal ortamın ne olduğunu daha önce duymuştum ancak Second life ortamını bu çalışma sayesinde tanıdım.’*

K2- *‘Second life ortamını tanıyorum. Milyonlarca takipçisi olan gerçek hayatta ki ve hayal ettiğimiz her türlü ortamın oluşturulabildiği, yıllardır oynana bir oyun.’*

K3 kod adlı öğretmen adayı Second Life ortamını tanıyor olmasının yanı sıra, bu uygulamadan önce bu ortamda avatari olan tek öğretmen adaydır.

‘Second Life ortamını daha önceden tanıyorum. Bu dünyada bir avatara da sahihim ancak eğitim amaçlı kullanılabileceğini düşünmüyorum.’

K4, K7, K8, K9, K10 kod adlı katılımcılar Second Life ortamını daha önce hiç duymadıklarını belirtmişlerdir.

K5, K6, ise Second Life ortamını ve çok kullanıcıli sanal ortam tanımını daha önce duydıklarını belirtmişlerdir.

4.1.2. Sosyal Bilgiler Dersi Konuları Ve Sanal Ortam İlişmesine Ait Bulgular

Öğretmen adayları ile yapılan görüşmelerde sosyal bilgiler dersi konularının sanal ortama taşınabilirliğine ait soruya eğer taşınırsa dersin monotonluktan kurtulacağını ve derse olan ilgiyi arttıracığını düşünen K2 şu şekilde cevap vermiştir:

'Tabi ki taşınabilir bu tamamen hayal gücünüze bağlı Sosyal Bilgiler Dersi içerik itibariyle içinde birçok bilimi barındıran bir ders hem tarih hem coğrafya konuları hem de vatandaşlık konuları bu ortama taşınabilir. İnsanoğlu var olduğundan beri hep bir merak duygusuyla baş başadır. Şimdiye kadar bulunan birçok buluş hep bu merak duygusuyla gerçekleşmiştir. Second life ortamı da alabildiğine özgür bir ortamdır. Sosyal bilgiler dersi bu ortamda hayat bulabilir ve konular monotonluktan kurtulabilir ayrıca öğrencilerin ilgisini çeker bu da onların derse olan motivasyonunu arttırabilir.'

Bu soruya K9, K5, 'kesinlikle taşınabilir' şeklinde, K7, K6, K10, K4 'evet' şeklinde yanıtlamışlardır.

K8 bu soruya 'Hiç sanmıyorum.' K3, 'Aktarılamaz' şeklinde cevap vermiştir.

K1- 'Araştırmak lazım. Bildiğim kadarıyla böyle bir uygulama şimdiye kadar duymadım.' şeklinde cevap vermiştir.

Sosyal bilgiler dersinin sanal ortama kesinlikle taşınamayacağını düşünen iki öğretmen adayı mevcuttur. Bir öğretmen adayı ise daha önce böyle bir uygulama hiç duymadığını belirtmiştir.

4.1.3. Öğretmen Adaylarının Sanal Ortam Ve Eğitim Görüşlerine Ait Bulgular

Öğretmen adaylarına yöneltilen ‘Tamamen sanal ortamdan öğrencilerinize ders vermek ister misiniz? Bunun için bildiğiniz bir uygulama var mı? Nasıl yapardınız?’ Sorusuna sanal ortamdan ders vermek istediklerini belirten K9, K7, K5, K2, kod adlı öğretmen adaylarının verdikleri cevaplar sırasıyla şu şekildedir:

K9- *‘Evet, vermek isterim. Sanal âlemde en çok kullanılan uygulamalardan birini kullanarak yapmak isterdim.’*

K7- *‘Sanal ortamda öğrencilerime ders vermek isterim. Bildiğim tek uygulama Second life, ancak nasıl yapabileceğimi bilmiyorum.’*

K5- *‘Sanal ortamda öğrencilerime ders vermek isterdim. Bunun için çok donanımlı ya da profesyonel bildiğim bir program ya da uygulama yok ancak avatarlar üzerinden kullanılan bir ortamda öğrencilerin başarı veya başarısızlıklarını yine avatarlar üzerinden algılayarak daha verimli katılım sağlayacaklarını düşünüyorum.’*

K2- *‘Tabi ki isterdim artık bu çağ bilgisayar çağı cep telefonu ve internet kullanımı 1 yasını geçmiş her çocuğun erişebileceği bir konumda hatta anne babalar cep telefonunu ve interneti çocuklarına yemek yedirmek ve sakınleştirmek için kullanıyorlar öğrencilerim zaten benden daha iyi birer kullanıcılar 1. Sınıftayken staj yaptığım okulda çoğu zaman sosyal bilgiler öğretmenin tarih konularını slayt eşliğinde görselleştirmeye çalışarak anlattığını görmüştüm. Çocukların ilgisi ve derse katılımları daha güzel olurdu dersi şevkle dinlerlerdi tamamen sanal ortamı daha önce hiç denediğini görmedim açıkçası bildiğim bir uygulama yok ama ben olsam mutlaka onlarla yazılabileceğim akıcı bir içerik hazırlardım çünkü en kalıcı öğrenme yaparak yaşayarak öğrenmedir aynı bilgisayar oyunlarında ki gibi level atlama yapardım yani bir basamakta ki etkinliği yapmadan diğerine geçemezlerdi böylece etkili bir öğrenme elde ederdim.’*

K4 ve K10 kod adlı öğretmen adayları tamamen sanal ortamda işlenecek bir sosyal bilgiler dersinden tam verim alınabileceğini düşünmemektedirler. Bu görüşlerini şöyle açıklamışlardır.

K10- *'Tamamen sanal ortamın elverişli olmayacağını düşünüyorum. Ama sık sık kullanmak isterdim. Bunun için bildiğim herhangi bir uygulama yok. Eğer yapsaydım, öğrencilerime öğretmek istediğim konuyla ilgili, onlara belgesel çekimi yaptırırdım. Varolanlardan belgesellerden de yararlanırdım.'*

K4- *'Tamamen olmasa da bazı konular da kullanılabilirliğini düşünüyorum. Similasyon tekniği ile tarih konularında savaşlar canlandırılabilir.'*

K6 yöneltilen bu soruya 'hayır' cevabını vermiştir.

K1- *'Bilmiyorum ama çok keyifli olurdu sanırım. Ben olsaydım, o yaş grubuna oyun tadında bir ders sunardım.'*

K3- *'İsterdim ama bununla ilgili bir uygulama daha önce duymadım. Herhangi bir fikrim yok.'*

K8- *'Açıkçası karamsarım. Yüz yüze etkileşim yokken nasıl verim alınılacak. Bildiğim bir uygulama yok. Ben olsam o yaş grubuna uygun yaratıcı bir şeyler yapmaya çalışırdım.'* Şeklinde cevap vermiştir.

Tamamen sanal ortamdaki ders işlenebileceğini düşünen öğretmen adayları, bunu genelde en çok bilinen sanal ortamda yapmak istemektedirler. Nasıl yapacaklarına ise verimin en yüksek düzeyde olacağı, geri dönüt alabilecekleri, kalıcı öğrenmelerin sağlanacağı, yaparak yaşayarak öğrenmelerin gerçekleşeceği, pekiştiricilerin var olduğu ortamlardan bahsetmişlerdir.

4.1.4. Çalışmayla İlgili Beklentilere Ait Bulgular

Öğretmen adaylarına yöneltilen 'Böyle bir uygulama örneğini görmek ister misiniz? Karşında ne bulmayı bekliyorsun?' sorusuna verdikleri cevaplar şu şekildedir.

K10, *'Evet çok isterim. Belgesel tadında bir şey bekliyorum.'*

K9, K7 ve K6, K5, K4 böyle bir uygulama örneğini görmek istediklerini söylemişlerdir. K9, pek fazla bir fikrinin olmadığını, K7, öğrencilerin aktif öğrenmeler gerçekleştirebilecekleri bir ortam umduğunu söylemiştir.

K5- *'Uygulamada öğrencilerin daha özgüvenli, şeffaf ve rahat olabileceği ayrıca birbirlerine sadece sanal olarak ulaşabildikleri için odaklanmada*

başarılı ve derslerin verimli olabileceği bunun dışında da teknolojiyle zenginleştirilmiş bir ortam sunmasını bekliyorum.’ şeklinde açıklamıştır.

K4 kod adlı öğretmen adayı beklentisini *‘Tüm gereksinimleri en üst düzeyde karşılayabilecek, geliştirilebilir bir uygulama bekliyorum.*’ şeklinde dile getirmiştir.

K2 ise *‘Evet çok görmek istiyorum. Beklentim de çok büyük. Second life oyununda avatarımın olmasını oyunun içinde yaşamayı isterdim. Tabi bu biraz asosyalliği de beraberinde getirir. Çünkü dış dünyadan kendini soyutlaman gerekiyor bununda bazı sakıncaları olabilir. Açıkçası hiç oyunu oynamadım ama oynayan arkadaşlarım var hem de yıllardır oynuyorlar maddi kazanç bile elde ediyorlar ama bunu eğitim için kullanmak çok akıllıca olurdu çünkü böylece fayda sağlamış olurduk.’*

Öğretmen adayları K5 *‘Bu konuda yapılacak çalışmanın sadece teknolojik olarak değil, psikolojik ve sosyal açıdan da bir bütün olarak değerlendirilerek yapılmasının olumlu sonuçlar vereceğini düşünmekteyim.’* şeklinde K6 ise *‘Sınıf ortamında ders anlatmayı tercih ederim’* şeklinde fikir belirtmişlerdir.

K1 kod adlı öğretmen adayı *‘Evet çok isterim çünkü sanal ortama ilgi duyuyorum. Yapacağımız çalışma için çok heyecanlıyım ve merakla bekliyorum.’* cevaplamıştır.

K3 ve K8 kod adlı öğretmen adayları sırayla;

‘Görmek isterim çünkü yapılamayacağını düşünüyorum. Hiç düşünmediğim bir yaklaşım içinde bulunduğum bir oyun ortamı bunun eğitime adapte edilmiş halini çok merak ediyorum.’

‘Evet, çok isterim. Bir fikrim yok.’

şeklinde cevaplamışlardır.

4.2. Etkinlik Sonrası Yapılan Görüşme Bulguları

4.2.1. Kazanımı Karşılama Düzeyine Ait Bulgular

Öğretmen adaylarına Second life’da gerçekleştirilen etkinlikte; (Haritalardan ve görsel materyallerden yararlanarak Türkiye’de görülen iklim türlerinin özellikleri

hakkında çıkarımlarda bulunur.) kazanımına karşılık olarak; gördüklerinizi ve gördüklerinizle ilgili olarak söyleyebilecekleriniz nelerdir sorusu yöneltmiştir. Bu soruya K6 kod adlı öğretmen adayı şu şekilde cevap vermiştir:

‘Öğrencilere Second Life ortamında sıklımadan iklim konusunun öğretilineceğini düşünüyorum. Bu uygulamada öğrencilerin bitki örtüsünü, yağış şeklini, iklimlerin nereleri kapsadığını, o iklimde nelerin yetiştiğini rahatça görebiliyoruz. O bölgede hissi uyandıran bir uygulama bence. İklimle ilgili verilecek olan bilgileri öğrenciye somutlaştırarak vermiş oluyoruz ve iklim şartlarını öğrenci kendisi butonlardan seçerek oluşturabiliyor. Kazanımın karşılanmasında başarılı bir uygulama olduğunu düşünüyorum.’

K1, K3 ve K4 sırayla bu soruya yönelik olarak şunları söylemişlerdir:

K1- ‘Sanal ortamın sağladığı avantajla Türkiye’de hâkim iklim tipleri hakkında görseller ve harita gördüm. Türkiye’deki tüm iklim tiplerini açıklayıp, hepsiyle ilgili bilgi yazabiliyorum.’

K3- ‘Hedeflenen Türkiye’de görülen iklim tiplerini ve bunlara ait harita ve görselleri gördüm, kazanımda hedeflenen iklim tiplerini açıklayabiliyor ve yazabiliyorum.’

K4- ‘Bu ortama girdikten sonra hangi bölgelerde hangi iklim tiplerinin görüldüğünü söyleyebilirim, yetiştirilen tarım ürünlerini ve görülen yağış biçimini açıklayabilirim hangi mevsimlerde ne kadar yağış yağdığını ve bu bölgelerin hangi yağış türünü aldığını söyleyebilirim. İklimle ilgili istisnai bölgelere örnek verebilirim.’

K9, K8, K2 kod adlı öğretmen adayı şu şekilde cevap vermişlerdir.

K9- ‘Türkiye’nin farklı bölgelerinde görülen iklim çeşitlerine göre değişen bitki örtüsü ve yağış şekillerini gördüm, söyleyebilirim, açıklayabilirim ve yazabilirim’ şeklinde cevaplamıştır.

K8- ‘Uygulama içerisinde Türkiye’de görülen iklim tiplerini ve bunlarla ilgili olan görseller ve harita gördüm. Türkiye’de yer alan ve görülen tüm iklim tiplerini ve bunlarla ilgili oluşan hava olaylarını etkili oldukları bölgelerde yer

alan bitki örtülerini açıklayıp, ülkemizde görülen tüm iklim tipleriyle ilgili bilgi yazabiliyorum.'

K2- 'Ortamda 6. Sınıf seviyesine hitap eden seviyede işlenmiş iklim tiplerini, Karadeniz iklimi, Akdeniz iklimi ve Karasal iklimin özelliklerini yani bitki örtüsü yağış rejimi ve bununla birlikte Erzurum Kars bölgesindeki yaz yağışlarına bağlı oluşan çayır ve meraları gördüm. Ayrıca var olan panolarda bu bölgelere ait iklim haritalarını, iklimler, için önem teşkil eden görselleri gördüm, açıklayıp yazabilirim.'

K5, K7 ve K10 şu şekilde cevap vermişlerdir.

K5- 'Karadeniz iklimi, Karasal iklim, Akdeniz iklim bölgelerinin bitki örtüleri ve yağış rejimlerini gördüm. Hangi mevsimlerde bu bölgelerde hangi yağış rejimi ve hangi bitki örtüsünün hâkim olduğunu söyleyebilirim. Haritalarda bu iklim özelliklerinin kapsadığı yerleri gösterebilirim. Bu bölgeleri anımsatan meşhur faaliyetlere örnekler verebilirim.'

K7- 'İklimlerin özelliklerini yani bitki örtüsü ve yağış biçimini ve bunların hangi mevsimde nasıl olduğunu açıklayıp, yazabilirim'

K10- 'Türkiye'de mevcut olan üç ana iklim özelliklerini söyleyebilirim. Mevsimlere göre bu iklim tiplerinde hangi bitki örtüsü var açıklayabilirim yine mevsimlere göre bu iklim tiplerinde hangi yağış rejimi mevcut oluyor söyleyebilirim. Türkiye'de ki iklimle ilgili istisnai bölgelere bir örnek verebilirim. Karadeniz bölgesinin doğal güzelliklerine, tarımcılık faaliyetlerine örnekler verebilirim. Karasal iklimin hayvancılık faaliyetlerine örnek verebilirim. Akdeniz bölgesinde seracılığın yaygın bir ekonomik faaliyet olduğunu söyleyebilirim.'

Öğretmen adayları genel olarak kazanımı karşıladığını ifade etmekle birlikte, ortamın sıkılmadan öğrenmeye, bölgedeymiş hissi taşımaya, soyut sayılabilecek özellikleri somutlaştırmasına yani avantajlarına dikkat çekmişlerdir.

4.2.2. Öğretimsel Yönteme Ait Bulgular

Öğretmen adaylarına yöneltilen 'Second Life etkinliklerinde yer almanın deneyimleriniz yoluyla öğrenmeye katkı sağladığını düşünüyor musunuz?' Sorusuna

ilişkin soruya K7, K4, K10, K9 ‘kesinlikle katkı sağladığı görüşündeyim’ şeklinde cevap vermişlerdir. Ayrıca K10 daha önce araştırmacının yaptığı uyum çalışmasında ki öğrendiği yöntemle ilgili bilgilerden yola çıkarak şunları eklemiştir.

‘...Çünkü araştırmacının anlattığı deneyimsel öğrenmeye göre öğrenciler, deneyimleriyle bazı şeyleri kendileri oluşturuyorlar. Bu uygulamada da iklimi butonlardan seçerek biz kendimiz oluşturduk. Bence bire bir deneyimsel öğrenmeydi.’

K9 ise ‘... Şöyle bir şey söylemek isterim bireyin aktif katılımını sağlayan her etkinlik bireye muhakkak katkı sağlar. Öyle ki avatarım aracılığıyla butonlarla ortamın iklimini kendim değiştirdim kendim yaptım’ şeklinde açıklamıştır.

K2- *‘Evet başta da söylediğim gibi benim için çok iyi bir uygulama oldu en kısa zamanda staj yaptığım okulda ki öğrencilerime bu etkinliği tanıtmayı düşünüyorum. Ortamdaki her şeyi iklim olaylarının gerçekleştirdiği ortamda butonlara basarak biz oluşturduk.’*

K1- *‘Tamamen deneyimsel öğrenme modeline uygun olarak tasarlanmış bir ortam olduğunu düşünüyorum. Oluşturulmuş bu ortam deneyimlerimle öğrenme yöntemiyle öğrenmemi sağladı.’*

K6- *‘Evet düşünüyorum. Çünkü birebir kendim soruyu cevaplıyorum ve iklim ortamını görüyorum. Bu bir öğrenci için çok zevkli bir uygulama. Bu ortamda her şey en somut haliyle görselleştirilmiş. Faydalı bir öğrenme ortamı.’*

K3- *‘Uygulamanın deneyimleriniz yoluyla öğrenme modeline çok uygun hazırlanmış olduğunu düşünüyorum. Çünkü ortamda butonlara basarak tüm iklim tiplerini ve özelliklerini kendim oluşturdum.’*

K8- *‘Evet düşünüyorum. Çünkü tamamen kişinin kendi deneyimleri ile sonuca ulaşmasını sağlayan bir uygulama olmuş. İklim planet içerisinde yer alan butonlar ve yönlendirici görseller ve sorular kısmı kişiye farklı yollar deneme şansı sunuyor.’*

K5- *'Ortam deneyimsel öğrenme modeline uygun. Mesela Akdeniz bölgesinin iklimini ve bitki örtüsünü mevsime göre ben değiştiriyorum ve ben yapıyorum. Bu diğer iklim bölgeleri içinde geçerli.'*

4.2.3. İklim Planet Tasarımı Ve Materyalleri Açısından Öğretmen Adayları Görüşlerine Ait Bulgular

Öğretmen adaylarına yöneltilen 'Second Life 'ta ki iklim odasını tasarım açısından değerlendirir misiniz?' sorusuna K7, K2, K9, K1, K10, K4, K3 tasarım açısından iklim planeti beğendiklerini söylemişlerdir.

K7- *'Tasarım çok yaratıcı ve ilgi çekiciydi.'*

K2- *'Tasarım bence gayet başarılı olmuş çok gerçekçi görünüyor ayrıca ilgili resimlerin panolarda gözükmeleri de gayet akıllıca ve tabii haritada ki hakim olan iklimin iklim haritalarında gösterildiği alanları da unutmamak gerekir.'*

K9- *'Second life bireylere hem görsel hem işitsel olanaklar sağlaması ve duvarlarda görüntülerin bulunması ve butonlarla yönlendirme yapması güzeldi.'*

K1- *'Mevcut kazanımın kavratılması adına keyifli ve kolay anlaşılır bir ortam oluşturulmuş'*

K10- *'Güzel olduğunu düşünüyorum 6. Sınıf öğrencilerinin zevklerine, yaşına uygun. Daha iyisi olamazdı herhalde, her şey düşünülmüş'*

K4- *'Tasarım açısından mükemmel öğrencilerin dikkatini çekebilecek yetiştirilen tarım ürünlerinin, turizm faaliyetlerinin, seracılık, bölgelerin doğal güzelliklerinin, hayvancılık faaliyetlerinin duvarda gösterilmesi öğrenmede kalıcılığı sağlıyor. Oda karmaşık bir yapıda olmadığı için bilgi verilecek yaş grubuna uygun aynı zamanda dikkati verilmek istenen bilgide topluyor.'*

K3- *'Çok güzel ve anlaşılır olmuş. Ayrıca ortamın yaşama uyarlama biçimi ve mevcut kazanıma entegrasyonu Sosyal bilgiler eğitimine farklı bir boyut kazandırmış.'*

K8 iklim planet uygulamasını gayet başarılı bulmuştur. Ancak geliştirilebilirliği adına yorum yapacak kadar bu ortama hâkim olmadığını belirtmiştir.

‘İklim planet odası tasarımı kazanımın her ayrıntısı düşünülerek hazırlanmış ve hedeflenen çalışma ortamını sonuca ulaştıracak görsel ve materyallerle zenginleştirilmiş. Geliştirilebilir mi diye düşündüm fakat bu soruya cevap verilebilecek kadar Second Life uygulamasına hâkim değilim. Daha fazla ne yapılabilir kısmı sorusuna uygulamaya ve alana akademik anlamda hâkim kişiler cevap aramalıdır.’

K5 ortamı tasarım açısından değerlendirirken ortamın birebir gerçek yaşamdakiyle aynı olduğunu belirtmiştir.

‘Uygulama tasarımı açısından başarılı, orman, maki, çayır ve meralar, bozkır bitki örtüsü gerçektekiyle birebir aynı. Bunun yanı sıra yağmur, kar ve güneş hava olayları var bunlarda gerçek hayatla birebir aynı animasyon değil. Yağmur yağdığına şimşek çakıyor, güneşli havada kuşlar ötüyor. Zaten avatarlarımıza her şey olmasa bile normal hayatımızda yaptırdığımız neredeyse her şeyi yaptırabiliyoruz. Bence tasarım açısından gayet iyiydi. Tabi ki geliştirilebilir ama kazanım için yeterli olduğunu düşünüyorum.’

K6 kod isimli kullanıcı ise tasarım açısından iklim planeti yetersiz görmektedir ve geliştirilebileceğini düşünmektedir. Bu görüşünü şöyle dile getirmiştir.

‘Bence kontrol panelinde ki görseller daha fazla olabilirdi. Ayrıca iklim olaylarının gerçekleştiği ortamda bitki örtüsünün yanı sıra yetişen meyve sebze türleri de gösterilebilirdi. Mesela maki bitki örtüsünde zeytin ağaçlarına yer verilmesi çok güzeldi.’

Öğretmen adaylarına yöneltilen ve ‘Second life ortamında etkinlikleri karşılamak için kullanılan materyaller hakkındaki görüşleriniz nelerdir?’ sorusuna öğretmen adayları K7, K2, K9, K1, K10, K4, K3 genel olarak beğendiklerini dile getirmişlerdir.

K7- ‘iklim planet’te ki materyaller oldukça çeşitliydi, hem görsel hem de işitsel algıya hitap ediyorlardı.’

K2- *'Akıllıca düşünölmüş görsel anlamda doyurucu materyallerdi bu etkinliği yapan her öğrencinin sosyal bilgiler dersine olan ilgi ve motivasyonunu artacağını düşünüyorum. Ayrıca, Materyaller çok çeşitliydi, insana o iklim bölgesindeymiş hissi veriyordu. En çok Akdeniz bölgesinde ki maki bitki örtüsüne zeytin ağaçlarının bile yer alması çok hoşuma gitti. Yağmur yağarken fonda şimşek sesleri vardı. Güneş açtığında kuş cıvıltıları duyuluyordu.'*

K9- *'Sosyal bilgiler dersinde öğrencilere farklı iklimleri öğrenmesi için kullanılan resim yerli yerindeydi.'*

K1- *'Kolay ve çabuk anlaşılabilir materyaller seçilmiş.'*

K10- *'iklim planete ışınlandığımda açıkçası çok şaşırdım ve etkilendim kontrol paneli ve içerisindeki görseller haritalar tam da iklim bölgelerini yansıtıyordu. Karadeniz iklimi seçildiğinde o bölgeye özgü faaliyetler panolarda gösteriliyordu. İklim olaylarının gerçekleştiği alanda her şey fazlasıyla düşünölmüştü. Orman, bozkır, maki, çayır ve meralar dahi vardı.'*

K4- *'Kullanılan materyaller çok özgün çocukların yaş grubuna uygun hayal gücünü arttırıcı soyut ortamda sanki somut gibi yaşamak vardı.'*

K3- *'Bu kazanım için öğretici olmuş. Anı yaşamak gibi.'*

K6 kod isimli kullanıcı ise iklim planetinde yer alan materyalleri yetersiz görmektedir ve geliştirilebileceğini düşünmektedir. Bu görüşünü şöyle dile getirmiştir.

'Materyallerin biraz daha arttırılması gerektiğini bu tarz bir uygulama için az olduğunu düşünüyorum.'

K8 ve K5 materyallerin bilgilendirici ve pekiştirmeye yönelik olduğunu belirtmiştir. Ayrıca K5 farklı öğrenme tipine sahip öğrencilerin bu materyaller sayesinde rahatlıkla öğrenebileceğini belirtmiştir.

K8- *'Materyaller bilgilendirici ve konu bütünlüğüne uygun olarak hazırlanmış. Ayrıca İklim planeti içerisinde yer alan butonun etrafındaki tablolar içine yerleştirilmiş iklim bölgeleri ile ilgili verilen resimler kazanımın pekiştirilmesinde katkı sağlamış.'*

K5- *'Materyaller gayet yerli yerindeydi. Başka bir ortamda bu tarz materyaller kullanabilmek imkânsız gibi bir şey bence. Teknolojinin nimetlerinden bu şekilde faydalanmak çok akıllıca ve öğreticidir. Öğrenciler için birçok zekâ tipine hitap ediyor böylece öğrenmeleri ne kadar farklı olursa olsun her birinin öğrenmesini kolaylaştırıyor.'*

4.2.4. Sınıf Dışında (Second Life)'Da Gerçekleştirilen Etkinliğin Öğretmen Adayları Üzerindeki Etkilerine Ait Bulgular

Öğretmen adaylarına yöneltilen 'Second Life' ta sınıf ortamı dışında bir sanal ortamda sosyal bilgiler kazanımlarına ait etkinliklerde bulunmuş olmak size ne gibi duygular hissettirdi?' sorusuna K4 ve K6 kod adlı öğretmen adayları sosyal bilgiler dersinin geleneksel anlatım yönteminden farklı bir yöntemle sanal ortama taşınmasını şu şekilde ifade etmişlerdir:

K4- *'Sınıf dışında sanal ortamda etkinlikte bulunmak eğlenceli hissettirdi. Görsellerle desteklemesi kalıcılığı sağladı. Ezber klasik öğrenme yerine yaratıcı öğrenmeyi hissettirdi.'*

K6- *'Sosyal Bilgiler Dersinin normalde bulunan anlayış dışında yani düz anlatım dışında bir anlatımla da işlenebileceğini ve daha verimli olacağını hissettirdi. Bilgi sahibi olurken eğlenilebilecek bir uygulama olduğu için öğrenciler bu uygulamadan çok zevk alacaklardır. Derse olan ilgi ve alaka artacaktır. Aynı zamanda kendi deneyimleriyle öğreneceklerdir.'*

İklim planet uygulamasını öğretmen adayları genel olarak özgün bir çalışma olarak nitelendirmişlerdir. Eğlenceli, merak duygusunu üst düzeyde tutan buna bağlı olarakta motivasyonu arttırdığını dile getirmişlerdir. Bu da öğretmen adaylarının bu uygulama esnasında heyecanlanmalarını, keyif almalarını ve eğlenmelerini sağlamıştır. Bu görüşlerini öğretmen adayları K1, K2, K3, K7, K9 ve K10 şu şekilde dile getirmiştir:

K1- *'İlk anda sıkıcı olacağını düşündüğüm bu durum, ortamın içerisinde beni bambaşka bir heyecana sürükledi. Çünkü oyun hissini öğretimi sunuyor*

olması farklı geldi. Sonrasında ise bende artık tamamen sıkılmadan ders çalışılabilir ders işlenebilir düşüncesi hâkim oldu.'

K2- 'Ben çok keyif aldım özellikle yağmur ve kar simülasyonları aynı zamanda duvarda yörelere ait resimlerin olması bilgilendirme açısından gayet verimliydi soruları bildikçe motivasyonum ve bir sonraki soruya olan merakım arttı '

K3- 'Çok farklı bir ortam olduğunu düşünüyorum. Çünkü sanal ortamın daha önce eğitim ortamı olarak kullanılabilir olacağını düşünmemiştim. Bu uygulamada bunun bir parçası olarak bulunmak beni mutlu etti.'

K7- 'Böyle bir deneyimden ötürü şaşkınlık ve mutluluk yaşadım.'

K9- 'Kendimi okulun dışında farklı ve özgün bir ortamda hissettiğimden dolayı ilgi istek ve öğrenme algılarımın açık olması beni çok mutlu etti.'

K10- 'Çok heyecanlandım harika bir uygulama olmuş.'

Ayrıca K10 ilerde öğretmenlik hayatı boyunca bu tarz etkinliklerle öğrencilerine dersi farklılaştırma çabasına gireceğini belirtti. Bu düşüncesini şu şekilde açıkladı:

'...kesinlikle bu adresi atanınca bu kazanımı ve benzerleri uygun şartlarda bu ortamda ve benzer platformlarda yapmak isterim.'

K8 ve K5 görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir.

K8- 'Farklı ve eğlenceli bir deneyim yaşadım. İlk başladığımızda böyle bir uygulama içerisinde eğitim ortamı oluşturma fikrine pek sıcak bakmamıştım. Ayrıca sanal ortam içerisinde çok fazla vakit harcamadığım için, belki de gurubun konuya en olumsuz yaklaşanı bendim. Fakat uygulama sonunda peşin hükümlü olduğumu ve bu çalışmanın içerisinde yer almaktan mutluluk duyduğumu söyleyebilirim.'

K5- 'Başlarda çok heyecanlandığım bu uygulama beni sonunda hem çok şaşırttı hem de bakış açımı değiştirmemi sağladı. Şöyle ki sosyal bilgiler dersi hep anlatım yöntemi kullanarak işlenen ve öğrencilerin anlamaları öğretmenin anlatım kabiliyetine kalmış bir ders olarak nitelendirilmektedir.'

Eğer tekrar edilmezse de uçar gider. Ama bu uygulama sayesinde ortamda işlenen konuların hiç biri unutulmayacaktır.'

4.2.5. Öğretmen Adaylarının Second Life'ın Eğitim Amaçlı Kullanılmasına İlişkin Önerilerine Ait Bulgular

Öğretmen adaylarına yöneltilen 'Sizce bundan sonra sosyal bilgiler dersi için ne gibi etkinlikler yapılırsa Second Life ortamından daha fazla faydalanılır?' sorusuna bu konuda ki araştırmaların arttırılması gerektiğine dair görüş bildiren K1, K3, K8 ve K9 bu görüşlerini şu şekilde açıklamışlardır.

K1- 'Bu konu ile ilgili yapılacak araştırmaların artması sosyal bilgiler dersinde daha fazla yararlanılmasına olanak sağlayacaktır.'

K3- 'Sosyal bilgiler için yapılacak araştırmalar içerisinde second life uygulamasının kullanımını yönünde geliştirme projeleri oluşturulabilir.'

K8- 'Öncelikle bu konu ile ilgili araştırma ve geliştirme çalışmalarının artması ve sonrasında eğitim ortamına aktarılmadan öncede buna hazır düzenlenmiş sınıf ortamları oluşturulması gerekiyor.'

K9- 'Reklam faaliyetleri artırılmalı yani derslerin farklı ortamlarda ve farklı yöntemlerle işlenmesi için kamu spotları oluşturulabilinir bence ve okullarda teşvik kampanyaları yapılmalı, bu tarz araştırmalar yapan araştırmacılar desteklenmeli'

K2, K6 ve K10 kod adlı öğretmen adayları ise tarih konularının da second life ortamına taşınmasının bu ortamdan sosyal bilgiler dersinde daha çok faydalanabileceğinden yana görüş bildirdiler.

K2- '...bence tarih konularında da çeşitli etkinlikler yapılabilir örneğin Osmanlı devletinde kültür ve medeniyet konusu işlenirken bu sanal ortamdan yararlanılabilir'

K6- 'Tarih konularıyla ilgili savaş etkinlikler gibi konular düzenlenip bu ortama aktarılabilir.'

K10- *'...ayrıca tarihteki savaşlar burada birebir yasatılabilir. Savaş taktikleri bire bir gösterilebilir.'*

K2, K6 ve K10 kod adlı öğretmen adayları aynı zamanda coğrafyaya ait tüm konuların second life ortamına taşınmasının bu ortamdan sosyal bilgiler dersinde daha çok faydalanabileceğinden yana görüş bildirdiler.

K2- *'Tabi bu etkinlik coğrafya konularından iklim üzerine yapılmış zaten daha çok coğrafya konuları second life' a uygun gibi gözüküyor.'*

K6- *'...Bunun yanı sıra coğrafyanın tüm konuları bu ortamda öğretilir. İklim grafiklerinin etkinlikleri düzenlenebilir.'*

K10- *'Sosyal bilgiler öğretmen adayı olarak şahsen ben geçmişte dağların uzanışının iklim üzerindeki etkisini anlayamamış bir öğrenciyim bundan dolayı ezber yapmak zorunda kaldım, ta ki Karadeniz bölgesine gidene dek. Bu bölgeyi gördüm ve böylece dağların iklime etkisini öğrendim. Sosyal bilgiler içerisinde yer alan ve öğrencilere karmaşık gelen bu ve birçok coğrafya konusu bu ortamda bir bir taklit edilerek o bölgeyi gezip görmeden kazandırılabilir görüşümdedir.'*

K1 ve K4 kod adlı öğretmen adayları ise second life'dan sosyal bilgiler alanında daha fazla faydalanabilmek için teknolojik olanakların hem güçlendirilmesi hem de yaygınlaştırılması görüşündedirler.

K1- *'...ve teknolojik alt yapının güçlendirilmesi Second Life ortamından sosyal bilgiler dersinde daha fazla yararlanılmasına olanak sağlayacaktır düşüncesindedir.'*

K4- *'Öğretmen ve öğrencilere uygulamayla ilgili eğitim verilmesi, teknolojik olanakların sağlanması'*

K5 ve K7 sosyal bilgiler dersinin zor ve karmaşık görünen sosyal bilimler konularının bu ortamda çok verimli işlenebileceği görüşündedirler.

K5- *'bence sosyal bilgiler dersinin en zor konuları vatandaşlık konuları bunun içinde sosyoloji, psikoloji, felsefe gibi o yaş grubunun zor anlayacağı konuları uygulamasız anlaması çok zor. Bu ortamda bu konularla ilgili birçok etkinlik yapılabilir.'*

K7- *'bence bu ortamda tüm yöntemler uygulanabilir bununla birlikte sosyal bilgiler dersinin tüm sosyal bilimler konuları etkinliklerle öğrencilere çok kolay kazandırılır. Mesela meslek seçme çalışmaları bu ortamda yapılabilir. Tüm meslekler evcilik oyunu gibi öğrencilere yaptırılabilir.'*

Öğretmen adaylarının Second Life'in Eğitim Amaçlı Kullanılmasına İlişkin Önerilerine ait bir diğer soru 'Second Life etkinlikleri için önerileriniz nelerdir?' şeklindedir. Bu soruya sosyal bilgiler dersinin diğer konuları da genişletilerek bu ve bunun gibi diğer ortamlara bütünleştirilebilir şeklinde cevap veren K1, K3 ve K7 bu görüşlerini şu şekilde açıklamışlardır.

K1- *'Bu etkinlikler sosyal bilgiler alanında daha da genişletilerek kullanılabilir.'*

K3- *'Sosyal Bilgiler Dersinin diğer kazanımlar içinde yapılacak çalışmalar uygulamanın tam anlamıyla sosyal bilgiler derslerinde kullanışlı olacağını düşünüyorum.'*

K7- *'Diğer konuların öğretimi ile ilgili de çalışmalar yapılabilir.'*

Öğretmen adayları iklim planet ortamıyla ilgili bir takım önerilerde bulunmuşlardır. Genel olarak görselin arttırılması, videolu görüntüler eklenmesi, görsel kullanımın arttırılması şeklindedir. Bu görüşlerini K2, K4, K6, K9 şu şekilde açıklamışlardır.

K2- *'Sorular biraz daha yavaş geçebilir ya da devamlı yan tarafta durabilir soruların hızlıca cevaplanması isteniyor olabilir ama geç algılayan ya da bilip heyecandan soruları okuyamayan öğrenciler için yavaşlatılması gerekir.'*

K4- *'Daha fazla dönüt verilebilir. Görsel kullanımı daha arttırılabilir.'*

K6- *'iklim bölgelerinde yetişen hayvanlarda iklim olaylarının gerçekleştiği bölgede gösterilebilirdi. Soru sayısı daha fazla olabilir. Konular hakkında geniş bilgiler verilebilir. Grup kurulabilecek şekilde uygulama yapılabilir. Daha eğlenceli hale getirilebilir.'*

K9- *'Videolu görüntülerde yüklenebilse iyi olur.'*

K5, K8 ve K10 görüşlerini şu şekilde dile getirmişlerdir.

K5- *'Teknolojik alanda yapılacak çalışmalar ön ayak oluşturacaktır. Bu uygulamayla ilgili görseller hareketli olabilirdi, sayıları arttırılabılırdı, daha fazla ekonomik faaliyet gösterilebilirdi.'*

K8- *'Araştırma ortamının genişletilmesi ve bu alanda kendini yetiştirmiş eğitimciler Second Life uygulamasını eğitime daha fazla dâhil edecektir.'*

K10- *'sorulara doğru cevap verdikten sonra kısa bilgilendirme kutucukları çıkabilirdi. Bölgenin saklı yerlerinde anekdotlar olabilirdi.'*

Öğretmen Adaylarının Second Life'ın Eğitim Amaçlı Kullanılmasına İlişkin Önerilerine ait bir diğer soru 'Second Life'ın eğitsel amaçlı yaygınlaştırılabilmesi için önerileriniz nelerdir?' şeklindedir. Bu alanda yapılan araştırmaların arttırılması görüşünde olan K1 kod adlı öğretmen adayı şu şekilde görüşünü açıklamıştır.

'Konu ile ilgili yapılacak araştırmaların artması ve yetki sahiplerinin bu konuda atacağı adımlar Second Life uygulamasının eğitime katkı sağlayacağını düşünüyorum.'

Sosyal medyada yapılacak olan çalışmalarla eğitimde yaygınlaşabileceği fikrinde olan K9 ve K2 şunları söylemişlerdir.

K9- *'Bence kesinlikle ve kesinlikle reklam faaliyetleri çok önemli, ne kadar çok tanıtılırsa o kadar çok önemi anlaşılacaktır.'*

K2- *'Bir çırpıda yaygınlaşması tabi ki beklenemez çünkü bu oyunda herhangi bir ödül ya da level atlama yok zaten eğitim de kullanılması bile çok bilindik bir durum değil sosyal medya aracılığıyla yaygınlaşabilir örneğin twitter da paylaşım yapıp tanıtılabilir.'*

Gerekli donanımın sağlanması ve pilot uygulamalar yapılması gerektiğini düşünen K4 ve K6, K7 kod adlı öğretmen adayları şu şekilde görüş bildirmişlerdir.

K4- *'Öğretmenler uygulamayı iyi öğrenmeli öğrencilerine aktarmalı öğrencilere gerekli donanım sağlanmalı pilot uygulamalar yapılmalı.'*

K6- *'Öncelikle her eğitim kurumunda gerekli donanım olmalı ve uygulamanın kullanımı öğretmenlere öğretilmelidir. Yararları eğitimcilerle'*

iyice kavratılmalıdır. Daha sonra uygulanarak nasıl sonuçlar ortaya çıkacağına bakılmalıdır. Ancak böyle yaygınlaşabilir.'

K7- 'projeler yapılmalı bence mesela pilot uygulamalar yapılabilir. Bu tarz farklı ve özgün çalışmaları destekleyen eğitimciler, veliler, okul çalışanları bu konuda eğitime tabi tutulmalı ve pilot uygulama bölgeleri peyderpey artırılmalı.'

Bu tarz çalışmaları yapan araştırmacıların artırılması ve gerekli kadroların sağlanması konusunda fikir bildiren K3, K8 ve K10 ve K5 kod adlı öğretmen adayları şunları söylemiştir.

K3- 'Bu konu ile ilgili yeterliliği olan uzman kadroların artırılması gerekiyor.'

K8- 'Yetişmiş elaman, konuyu özümsemiş eğitimciler ve teknolojik yeterlilik. Olumlu teknoloji kullanımı.'

K10- 'Bu gibi uygulamaları yapanların artırılmasını temenni ediyorum, desteklenmeli.'

K5- 'Nedendir bilinmez teknoloji deyince bir ürperiyoruz millet olarak bir adapte olamadık. O yüzden eğitimde de geleneksel yöntemler daha kolay geliyor. Bence bu tarz uygulamaları yapanlar desteklenmeli ve artırılmalı ki eğitimden daha bir verim alalım teknolojiden daha bir faydalanalım. Hele ki her çocuğun elinde tabletler var ve tarihsel zaman etkisiyle bizlerden çok daha çabuk adapte oluyorlar.'

4.3. Second Life 'da Gerçekleştirilen Etkinliğe Ait Bulgular

4.3.1. Second Life 'Da Gerçekleştirilen Etkinliğin Olumlu Yönlerine Ait Bulgular

Öğretmen adaylarının Second Life'da gerçekleştirilen etkinliğin olumlu yönlerine ait ilk soru 'Second Life (SL) ortamının sosyal bilgiler eğitimi açısından kullanılması ile ilgili olumlu görüşleriniz nelerdir?' şeklindedir. Bu uygulamanın farklı bir yöntem

sağlayacağını, sosyal bilgiler eğitimini kolaylaştıracağını söyleyen K3 ve K10, K1 görüşlerini şu şekilde bildirmişlerdir.

K3- 'Böylesine düşünülmüş bir çalışmanın sosyal bilgiler eğitiminde farklı bir akımı oluşturacağını ve öğretimi kolaylaştıracağını düşünüyorum.'

K10- '...evet, bu tarz uygulamalar zaman bakımından ekonomiktir. Çünkü kısa sürede birçok kazanımı öğrenciye öğretebiliriz böylece sosyal bilgiler öğretimi kolaylaşacaktır.'

K1- 'Sosyal Bilgiler eğitimi açısından farklı bir bakış açısı olarak günümüz dünyasının eğitim modelinde kullanılabileceğini düşünüyorum. Özellikle Sosyal Bilgiler eğitiminde hemen hemen her ünite ve kazanım için geliştirilerek derse entegre edilebilecek bir sanal uygulama olduğunu düşünüyorum.'

Öğretmen adayları sosyal bilgiler dersini sadece anlatım yöntemiyle işlenen öğrencilerin sıkıcı bir ders olarak görmesinden bu tip uygulamalar sayesinde kurtarılabilceğini, daha kolay öğrenmeler sağlanacağını, böylece dersi daha çok seveceklerini, somut bilişsel düzeyden somut bilişsel düzeye yeni adapte olmaya çalışan öğrencilerin böylece somut ve kalıcı öğrenmeler kazanmalarının daha kolay olacağını, görsel zekaya da hitap eden bu ortamın öğrencileri eğlendirirken öğrendireceğini savunan K4, K6, K9, K10 ve K7 bu görüşlerini şöyle dile getirmişlerdir.

K4- 'Görselle desteklenmesi farklı orijinal bir uygulama olması çocuklara sanal ortamda iklimleri gerçekmiş gibi yaşatarak somut kalıcı öğrenmeler sağlaması.'

K6- 'Second life ile öğrencilere birçok sosyal bilgiler dersi konusu anlatılabilir. Tarih, coğrafya, vatandaşlık hepsi. Ayrıca second life kullanıldığı zaman derler monotonluktan ve sıkıcılıktan kurtulur. Öğrencilerin kazanımları elde etmesi daha da kolay olur. Sosyal bilgiler öğrenciler için sevilen bir ders haline gelebilir. Eğitim alanında rahatlıkla kullanılabilecek bir uygulama olduğunu düşünüyorum. Örneğin sosyal bilgiler dersinde coğrafya konularından paralel ve meridyenler çok soyut bir konu bu ortam sayesinde somutlaştırılabilceğini düşünüyorum.'

K9- *'Second Life ortamı öğrencilere hem görsel hem işitsel hem de aktif katılımı gerektirdiği özelliğiyle kalıcı öğrenmelerin oluşmasını sağlıyor.'*

K10- *'Çocukların görsel zekâsına hitap ettiği için daha kalıcı olacağını düşünüyorum. Şu dönemde çocuklar sanal ortamdan keyif almaktadırlar bu uygulamada oyun tadında olduğu için eğlenerek öğreneceklerini düşünüyorum.'*

K7- *'Görsel canlandırma kalıcı öğrenme açısından çok önemli. Bu ortamın çok faydalı olacağını düşünüyorum.'*

K2, K10 ve K8 bu uygulamanın deneysel öğrenmeye imkân sağladığı için çalışmanın çok olumlu sonuçlar verdiği konusunda görüş bildirdiler.

K2- *'Çok keyifli bir çalışmaydı ilk kez böyle bir deneyimin içinde yer aldım iklim ve bitki örtüsü eşleştirmeleri ayrıca bunu haritalarla desteklemek ve hangi butona basarsak o hava olayının görülmesi beni çok etkiledi, deneyimlerimle öğrenme fırsat sunduğunu düşünüyorum.'*

K10- *'Genelde sosyal bilgiler dersi anlatıldığında uçup gidiyor. Ancak öğrenciler bu uygulamanın içinde deneyimleriyle öğreniyorlar.'*

K8- *'Sosyal bilgiler eğitimi açısından bu uygulama farklı bir bakış açısı oluşturmuş. Eğitim ortamına kişisel öğrenci hâkimiyeti sağlamış. Second Life'in sunduğu bu hakimiyet alanı eğitimi öğrenciler için, kendi deneyimlerini ve sonuca ulaşma yöntemlerini geliştirme imkanı kazanabilecekleri bir alana dönüşmektedir.'*

Öğretmen Adaylarına Second Life 'da Gerçekleştirilen Etkinliğin olumlu yönlerine ait bir diğer soru 'Etkinlikler esnasında hoşunuza giden ne gibi durumlarla karşılaştınız? Şeklindedir. Araştırmacının yönlendirmelerini olumlu gören, ortamda ki uygulamanın eğitici olduğunu düşünen ve ortamı hem farklı hem de güzel bulan K1 ve K3 bu görüşlerini şu şekilde anlatmışlardır.

K1- *'Araştırmacı beni her anlamda bilgilendirdi. Ortam düşündüğümde çok daha güzel ve farklı olmuş.'*

K3- *'Daha önce sadece vakit geçirmek için kullanmış olduğum ve sanal ortamda oyun olarak gördüğüm bu uygulamanın eğitim ortamı olarak*

tasarlanmış hali ve uygulayıcının beni yönlendirmeleri, ortamı kurgulama biçimi çok güzel ve eğiticiydi.'

İklim planette ki iklimle ilgili Erzurum- Kars yöresinin istisnai durumunu, buna bağlı olarak çayır mera alanıyla, görsellerdeki bu yöreye ait durumları beğenen öğrencilerin bu ortam sayesinde öğrenirken zorlandıkları konuları hiçbir öğrenciyi atlamadan hepsinin öğrenebileceğini düşünen öğretmen adayları K10, K5 ve K6 görüşlerini şu şekilde dile getirmişlerdir.

K10- 'Kontrol panelinden dışarı çıkıp iklim olaylarının gerçekleştiği alanı ve hâkim bitki örtüsünü gezebilmek imkânının olması çok güzeldi. Genel bilgiler dışında ender görülen durumların da görülebilmesi uygulamanın güzel yanlarından bir tanesi.'

K5- 'Beni en çok etkileyen durum Erzurum ve Kars yöresindeki durumun ele alınması oldu. Yaz yağışlarına bağlı olarak bu bölgede çayır ve mera bitki örtüsü var ve hayvancılık faaliyetleri ön planda bu durum görsellerle desteklenmiş.'

K6- 'İklimle ilgili istisnai durumlara bile ortamda yer verilebilmiş. Bu durumu ders esnasında öğrencilere dakikalarca anlatarak tam öğrenme sağlanmayabilir, ancak ortamda tamamen kendilerini Erzurum ve Kars yöresinde hissedecekleri için bu durumu unutmayacaklardır.'

Ortamda kontrol panelinin başlatılmasıyla birlikte yöneltilmeye başlayan sorulara yanlış cevap verdiğinde ortamın kontrol etmesi için tekrar cevap hakkı tanınmasının iyi olabileceğini düşünen K10 ve K2 bu görüşlerini şu şekilde dile getirmişlerdir.

K10- '...Ayrıca yanlış cevapta soruyu cevaplayabilmek için hakkımızın olduğunu bilmek çok güzeldi.'

K2- '...Ayrıca araştırmacı yanlış cevap verdiğimde tekrar cevaplama hakkım olduğunu belirtmişti. Bunun için bilerek bir kere yanlış cevap vermeme istedi.'

İklim planette ki görsellerin, materyallerin ve gerçekle birebir uygulamanın etkinlik esnasında hoşlarına gittiğini belirten K2, K4, K7, K8, K9 bu görüşlerini şu şekilde açıklamışlardır.

K2- *'iklim olaylarının gerçekleştiği alanda avatarımın yağmur ve kar altında dolaşması çok hoştu ayrıca soruların haritadan desteklenmesi görsel açıdan olumlu bir durumdu*

K4- *'Normal uygulamalardan çok farklı olması öğretirken eğlendirmesi, kullanılan görseller kontrol paneliyle birlikte bilim kurgu filmi havası vermesi film izler gibi etkinliklerin eğlendirmesi çok hoştu.'*

K7- *'Görsel materyaller ve canlandırma havası hoş olmuş.'*

K8- *'Uygulama içerisinde karşılaştığım iklim planet içerisinde yer alan görseller ve hazırlanmış gerçek yaşamda karşılaştığımız ortam uygulaması beni çok etkiledi.'*

K9- *'Etkinlik esnasında iklimleri ve bitki örtüsünde yetişen meyve, sebze, turizm özellikleri ve hayvancılık faaliyetleri bölgelerin doğal özelliklerini görsel panolarında görmek hoşuma gitti.'*

Öğretmen Adaylarına Second Life 'da Gerçekleştirilen Etkinliğin olumlu yönlerine ait bir diğer soru 'Second Life ortamında sosyal bilgiler alanında etkinlik yapmak ile sınıfta etkinlik yapmayı değerlendiriniz? Avantajları nelerdir?' Şeklinde dir. Sınıf ortamının geleneksel havasından uzak, öğrencilerin daha rahat edebileceği ve disipline etmeyen bir ortam olması, kalıcı öğrenmeyi sağlaması K1, K4, K6 ve K7, K5 kod adlı öğretmen adayları için sınıf ortamında etkinlik yapmak yerine sanal ortamda etkinlik yapmanın avantajlı yönlerinden görmüşlerdir.

K1- *'Sınıf ortamının disipline edici havası yok. Sınıf ortamından daha rahat ve daha bireysel, kişisel öğrenmeye açık. Ayrıca sınıf ortamında sunulamayacak bakış açısı bu ortamda oluşturulabilir.'*

K4- *'Gerçeği yaşatması aynı anda birden fazla bilgiyi verebilmesi kullanılan efektlerle geri dönüt sağlaması geleneksel ezbere yöntem yerine kalıcı yaratıcı öğrenmeler sağlar.'*

K6- *'...Derse katılım oranını ve ilgiyi artırır. Böylece kalıcı öğrenmelere imkân sağlıyor.'*

K7- *'Second Life ortamında sosyal bilgiler alanında etkinlik yapmak kalıcı öğrenmeyi sağlayacaktır. Ayrıca öğrencinin ders işleyişinde sıkılma ihtimali ortadan kalkacaktır.'*

K5- *'gerçek hayatla birebir olarak kurgulanmış olan ortam bölgenin içindeymiş hissi vererek kalıcılığı arttırır.'*

K3, K6 ve K8 kod adlı öğretmen adayları sanal ortamda ki görsel materyal avantajından dolayı ilgiyi arttıracığının avantaj olduğuna değinmişlerdir.

K3- *'Sınıf ortamında ne kadar uğraşsak ta böylesine görsel ve materyal kullanımı sağlayamayız. Ayrıca yaşantının ortama aktarılması anı yaşama imkânı sağlıyor. Bu durumda eğitimi amacına ulaştırıyor.'*

K6- *'Second life ile materyalleriniz sanal ortamda tasarlanmış ve hazır olduğu için birebir yaşayarak görerek öğrenmeyi sağlıyor buda unutmaya olasılığını daha alt seviyeye indiriyor. Öğrenme olasılığı artar. Derse ilgisi olmayan öğrencinin bile öğrenmesini sağlar. Sınıfta ise etkinlik dışında farklı bilgilerde verilebilir. Daha farklı materyallerde kullanılabilir.'*

K8- *'Bu uygulama içerisinde oluşturulan ders ortamı herhangi bir sınıf dersinde yapılması mümkün olmayan fırsatlar sunuyor. Konu bütünlüğünü kişisel algılama ve yaşama hissi ile kazandırma kabiliyeti sunuyor.'*

K2 ve K9, K10 kod adlı öğretmen adayları ise dersi monotonluktan kurtardığını, her bir öğrencinin katılımını sağladığını dile getirmişlerdir.

K2- *'Sınıfta soru cevap şeklinde yapılan bu tarz etkinlikler bir süre sonra monotonlaşır yavaş yavaş katılım azalır öğrencilerin ilgisi dağılabilir '...ama second life da devamlı bir heyecan var sonraki soruyu bilebilir miyim duygusu var bu da her zaman uyarıcıları açık tutar ve katılımı destekler.'*

K9- *'Second life ortamında bireyin etkinlik sürecinin de aktif olması derse katılması söz konusu sınıf ortamında bu biraz zor'*

K10- *'bence belli bir süre sonra öğrenci dersi dinlemiyor, sıkılıyor, uykusu geliyor, ilgisi dağılıyor zaten bu ispatlanmış bir şey ama bu ortamda öyle bir ihtimal yok hem oyunun içindesin oyun oynuyorsun hem de öğreniyorsun ilginç bir uygulama dersi monotonlaştıran tüm etmenlerden uzak.'*

4.3.2. Second Life 'da Gerçekleştirilen Etkinliğin Olumsuz Yönlerine Ait Bulgular

Öğretmen adaylarının Second life 'da gerçekleştirilen etkinliğin olumsuz yönlerine ait ilk soru 'Etkinlikler esnasında hoşunuza gitmeyen ne gibi durumlarla karşılaştınız?' şeklindedir. K1, K2, K3, K7, K8 ve K9 herhangi bir durum olmadığını dile getirdiler.

K1- *'Herhangi bir durum olmadı.'*

K2- *'Hoşuma gitmeyen bir durumla karşılaşmadım'*

K3- *'Hoşuma gitmeyen bir durum olmadı.'*

K7- *'yok'*

K8- *'Ortama alışma süreci haricinde bir olumsuz durumla karşılaşmadım.'*

K9- *'Hiçbir şey diyebilirim.'*

Teknolojik donanımın yetersiz olabileceği kaygısı taşıyan K4 görüşünü şu şekilde bildirmiştir.

'Yani her ailenin evinde yeterli teknolojik donanım olmayabilir. Buna okullarda dâhil.'

K6 kod adlı öğretmen adayı etkinlikte görsellerin az olduğunu düşünmektedir. Ayrıca kontrol panelinin içerisinde olan dört adet bölgelerle ilgili görsel panosunun yetersiz olduğunu ve yanlış yerde olduğunu söylemiştir. Bu panolar ona göre iklim olaylarının gerçekleştiği alanda olmalıdır. Bu görüşünü şu şekilde dile getirmiştir.

'bence etkinlikle ilgili daha çok görsel olabilirdi. Birde kontrol panelinde yetiştirilen ürün görselleri iklim olaylarının gerçekleştiği ortamda gösterilseydi daha güzel bir etkinlik olurdu diye düşünüyorum.'

K5 kod adlı öğretmen adayı da görsellerle ilgili eleştiride bulunmuştur. Görsellerde yer alan resimlerin farklı faaliyetler içermesi gerektiğini ve görsel panosunda tek bir resim yerine bölge var olduğu sürece resimlerin hızlıca geçmesi gerektiği konusunda eleştirisini dile getirmiştir.

‘Görseller daha çok faaliyet kapsayabilirdi ve her bir bölge için durağan vaziyette olan görseller yerine zaman aralıklarıyla değişen bir sürü görsel konulabilirdi. Böylece bölgeyle ilgili daha fazla şey hafızada kalırdı.’

K10 kod adlı öğretmen adayı avatarının şeklini ve giysilerini değiştirirken problem yaşadığını bunun dışında herhangi bir olumsuz bir şeyle karşılaşmadığını söylemiştir.

‘Avatarımı giydirirken öğrenmiş olmama rağmen program yüzünden başarılı olamadım.’

K2 kod adlı öğretmen adayı ise soruların hızlı geçtiğini dile getirmiştir.

‘Sadece sorular hızlı geçti hemen okuyup cevapladım ben bildiğim için ek süreye ihtiyaç duymadım. Gerçi sorular ben cevapladıkça geliyordu yani hızlı cevapladığım için hızlı geldi.’

Öğretmen adaylarının Second life ’da gerçekleştirilen etkinliğin olumsuz yönlerine ait bir diğer soru ‘Second Life (SL) ortamının sosyal bilgiler eğitimi açısından kullanılması ile olumsuz görüşleriniz nelerdir?’ şeklindedir. Bu soruya K1, K3 ve K7 olumsuz bir düşünceye sahip olmadığını söylemişlerdir.

K1- *‘Olumsuz herhangi bir düşüncem yok.’*

K3- *‘Olumsuz bir düşüncem yok.’*

K7- *‘yok’*

K2, K4, K6, K8, K9 ve K10 teknik donanım yetersizliğine dikkat çekmişlerdir. Ayrıca K6 ortamda sadece uygulamayla ilgili bilgilerin verilebileceği görüşündedir, sınıf ortamında kendiliğinden gelişen bir durumda verilebilecek ekstra bilgilerin bu ortama uygulanmasının zor olacağını düşünmektedir. Ayrıca ona göre ortama kalabalık bir sınıf aynı anda girdiğinde her bir öğrenciyle bire bir ilgilenmek zor olabilir. Bu görüşünü şöyle açıklamıştır.

‘Belki vermek istediğimiz ekstra bilgileri veremeyebiliriz. İnternetin olmadığı yerlerde uygulanamaz. Kalabalık sınıf ortamlarında aynı anda ortamda hâkimiyeti sağlayamayabiliriz.’

K8 kod adlı öğretmen adayına göre ise bu uygulama öğretmen, öğrenci, okul yönetimi iş birliği çerçevesinde yürütülebilir. Bunun nedenini ise şu şekilde açıklamıştır.

‘Öncelikli olarak bu konuda, uygulama içerisinde yer alacak farkındalık düzeyi yüksek öğrenci profili hazırlığı olması gerekiyor. Bu durumda sadece sosyal bilgiler öğretmenin yapabileceği bir durum olmaktan çok başta okul yönetimi ve teknoloji eğitiminin düzeyi belirleyici olacaktır.’

K10 kod adlı öğretmen adayı uygulamanın Türkiye’nin her bölgesinde ne derece uygulanabileceği konusunda tereddüt duymaktadır.

‘Sistem teknik olarak her bölgede uygulanabilir mi bilmiyorum.’

Teknolojik donanım konusuna değinen diğer öğretmen adayları K2, K4 ve K9 şu şekilde görüşlerini dile getirmişlerdir.

K2- *‘Açıkçası bilgisayar kullanmayı çok iyi bilmeyenler için biraz karışık gelebilir ama kullanımı öğrendikten sonra birkaç pratikle aşılabılır.’*

K4- *‘Teknolojik donanım’*

K9- *‘İnternet ve bilgisayar olmayan ev ve okullarda uygulamasın da olumsuzluklar çıkarır.’*

Öğretmen adaylarının Second life ’da gerçekleştirilen etkinliğin olumsuz yönlerine ait bir diğer soru ‘Second Life ortamında sosyal bilgiler alanında etkinlik yapmak ile sınıfta etkinlik yapmayı değerlendiriniz? Dezavantajları nelerdir?’ şeklindedir. Ortamın dezavantajı olmadığını düşünen K2, K5 ve K8 görüşlerini şu şekilde bildirmişlerdir.

K2- *‘Dezavantajının olduğunu düşünmüyorum çünkü bilgisayar çağında yaşadığımız bir dönemde hele ki tablet bilgisayar kullanımının okullarda yaygınlaştığı bir dönemde öğrencilerin zevkle yapacakları bir uygulama.’*

K5- *‘Dezavantajı yok’*

K8- *‘Bence dezavantajı yok.’*

K6 kod adlı öğretmen Second life ortamında yapılan etkinliklerde yeterli bilgi verilemeyeceğini düşünmektedir.

'Second life 'da öğrenci sadece uygulamalarda bulunur bilgi sınırlı kalabilir. Ortamda grup çalışması yapmak zor olabilir. Sınıf ortamında ise kazanımlar için etkinlik yaparken materyal bulmak en büyük problem sonuçta sınıf ortamına getirilebilecek materyaller sınırlı. Ayrıca sınıfta etkinlik gerçekleşirken kargaşa ortamı olabilir sınıf hâkimiyetini sağlamak zor olur. Derse ilgisi olmayan öğrenci öğrenemeyebilir. Ama Second life' da her öğrenci aktif. Bana kalırsa dezavantajlarından çok avantajları var'

K1, K3 ve K7 kod adlı öğretmen adayları dezavantajları konusunda teknolojik alt yapı eksiklikleri, teknoloji ulaşılabilirliği ve sınırları olarak görmüşlerdir.

K1- 'Teknolojik alt yapı eksiklikleri uygulamayı güçleştirebilir.'

K3- 'Teknoloji ulaşılabilirliği ve sınırlılığı.'

Ayrıca K7 kod adlı öğretmen adayı teknolojik yetersizliklerin yanı sıra öğretmenlerin bu konuda yeterli seviyede istekli olma konusuna değinmiştir.

'Teknolojik alt yapı eksikliğinin yanında öğretmenlerinde bu konuya istekli olmaları gerekir bu da çok zor görünüyor. Öğretmenler sosyal bilgiler dersini tek düze anlatmaya çok alışmışlar bence bu onlara kolay geliyor. Bu tarz araştırmalarda parmakla gösterilecek kadar az, sonuçta öğretmenler bu uygulamanın ne kadar kalıcı olabileceğinin farkında değil. İyi ki bu çalışmada yer almışım yoksa bende şimdiye kadar gördüğüm tipik sosyal bilgiler öğretmeni olacaktım. Böyle uygulamaların farkında olmayacaktım.'

K4 kod adlı öğretmen adayı sınıf ortamında öğrencilerle göz teması, jest mimikler, beden dili kullanımı daha çok olduğunu ancak ortamda bunlara çok hakim olunamayacağı görüşündedir.

'Sınıfta öğretmenin otoritesi var, beden dilini öğretmenlerde öğrencilerde çok rahat hiss ediyorlar. Tamam, second life 'da da avatarlar jest mimik kullanıyor, konuşuyor, gülüyor, oturuyor, koşuyor, kalkıyor, ışınlanıyor. Ama sınıfta insan sıcaklığı var. Ortamda bunu kullanamaz.'

K9 kod adlı öğretmen adayı dezavantaj olarak second life ortamının geleneksel sosyal bilgiler dersi işlenişinden çok farklı olduğunu bunun için bu ortama

öğrencilerin ön yargıyla yaklaşmasına bağlı olarak öğrenmede problem yaşanabileceği vurgusunu yapmıştır.

'Second life ortamına ön yargı oluşabilir. Second life Türkiye'nin alışmış olduğu sınıf ortamının dışında olması kültürümüze pek uygun değildir, yani tipik sosyal bilgiler dersi gibi değil öğrenciler bu ortamı ders gibi görmedikleri için önemsemeyebilirler. Bu da ön yargılara neden olup second life'dan istenen sonuç alınmasını engeller.'

Ayrıca öğretmen adayları K4, K6, K8 ve K9, K7 kod adlı öğretmen adayları şu görüşleri eklemiştir.

K4- *'Bugüne kadar gördüğüm en farklı en yaratıcı uygulamadan birini eğlenirken öğreten geri dönüş veren yanlış öğrencinin düzeltmesini sağlama olanağı sağlayan iklim planet gibi orijinal bir uygulama ile sanal ortamda somut öğrenme gerçekleştirebilmekten çok keyif aldım. Teşekkür ederim.'*

K6- *'Bu uygulamanın geliştirilmesi gerektiğine inanıyorum. Materyaller arttırılabilir. Görseller arttırılabilir. Katılımcılar arttırılabilir.'*

K8- *'Sizlerle bu çalışmada yer almaktan çok mutlu oldum. Benim için fazlasıyla bilgilendirici ve eğitici oldu.'*

K9- *'Bu zor ve uğraşı gerektiren çalışmayı biz öğrencilere faydası olsun diye çalıştığımız için çok teşekkür ederim saygılar'*

K7- *'Sizlerle bu çalışmada yer almaktan çok mutlu oldum. Benim için fazlasıyla bilgilendirici ve eğitici oldu.'*

V. BÖLÜM

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırma bulgularına dayalı olarak ulaşılan sonuçlar ve bu sonuçlar doğrultusunda geliştirilen öneriler yer almaktadır.

5.1. Sonuç ve Tartışma

Bu bölümde, araştırmadan elde edilen bulgular kapsamında ortaya çıkan sonuçlar ve bu sonuçların alanyazındaki farklı araştırmalara ait bulgular bağlamında tartışılması yer almaktadır. Bunların yanı sıra araştırmanın yöntemi, kuramsal yapısı ve teknolojisi açısından yapılabilecek benzer çalışmalara yönelik önerilere de bu bölümde yer verilmiştir.

Araştırmanın amacı, üç boyutlu sanal ortamlardan biri olan *Second Life* Ortamının Kolb'un deneysel öğrenme modeli temel alınarak Sosyal Bilgiler Öğretiminde kullanılması için öğretmen adaylarına *Second Life*'ın kullanımına yönelik oryantasyon eğitimi verilmesi, seçilen kazanımın kazandırılması amacıyla örnek bir öğrenme ortamının tasarlanması, öğretmen adaylarının ortamdaki deneyimleri ve görüşlerinin belirlenmesi, uygulanan deneysel öğrenme modelinin etkililiğinin değerlendirilmesidir. Çalışma için, dünya üzerinde büyük bir kullanıcı ağına ve aynı oranda popülerliğe sahip olan *Second life* ortamı tercih edilmiştir. Bu çalışmada *Second life* ortamında yapılacak olan etkinlik belirlenmeden önce etkinliğe ait kazanım belirlenmiştir. Etkinliğin kazanımı 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersinin 2. ünitesi

olan 4. Kazanım ‘haritalardan ve görsel materyallerden yararlanarak Türkiye’de görülen iklim türlerinin özellikleri hakkında çıkarımlarda bulunur.’ seçilmiştir. Sonrasında bu kazanıma uygun iklim planet, Second life ortamında tasarlanmıştır. Yapılan çalışma, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Sosyal Bilgiler Öğretmenliği, 2015-2016 eğitim öğretim yılında öğrenim gören 1. ve 2. ve 3. Sınıf 4 bay ve 6 bayan 10 öğretmen adayıyla gerçekleştirilmiştir. Beş hafta süren araştırma, eylem araştırması şeklinde desenlenmiştir. Gözlem, görüşme gibi çeşitli veri toplama araçları kullanılarak, çeşitli veriler elde edilmiştir.

Öğretmen adaylarına Second Life ortamını tanıtmak ve Kolb’un deneyimsel öğrenmesiyle ilgili bilgilendirmek amacıyla oryantasyon çalışması yapılmıştır. Bu oryantasyon çalışmasında 10 öğretmen adayına Second Life ortamının tanıtılması, istemci programı bilgisayara kurma, oturum açma, avatar edinme, kullanıcı adı ve şifre edinme, temel beceri öğretimi (yürüme, koşma, uçma, ışınlanma kıyafet değiştirme, konuşma vb.) ve Kolb’un deneyimsel öğrenmesinin öğretmen adaylarına açıklanması konusunda yapılmıştır. Oryantasyon çalışmasında 10 öğretmen adayına yapılacak olan çalışmanın İstanbul Üniversitesi Second Life sanal kampüsünde ki Erasmus alanında gerçekleşeceği anlatılmıştır. Bu alana nasıl ulaşılacağı hakkında bilgi verilmiştir. İklim Planet ’in koordinatları öğretmen adaylarıyla paylaşılmıştır. Çalışma bu aşamalardan sonra öğretmen adaylarının uygun olduğu zaman dilimlerinde İklim Planet’e araştırmacıyla birlikte girmesiyle gerçekleştirilmiştir. Süreç sonucunda ulaşılan sonuçlar aşağıda verilmiştir.

Öğretmen adaylarının yarısı çok kullanıcıli sanal ortam tanımını daha önce duyduğunu belirtmişlerdir. Ancak Second Life’ ı daha önce duymadığını belirten öğretmen adayı sayısı duyduğunu belirtenlerden daha fazladır. Sadece bir öğretmen adayının bu ortamda uygulama öncesinde sahip olduğu bir avatarı vardır. Bu öğretmen adayı etkinliğe en rahat şekilde adapte olmuştur. Bunun ortamda daha önceden vakit geçirmesiyle ilgili olduğunu belirtmiştir. Genel olarak öğretmen adayları etkinlikten önce heyecanlı, ilgili, çekingen, meraklı tavırlar sergilemişlerdir. Başlarda çekingen, memnuniyetsiz, karamsar, endişeli ve heyecanlı olan öğretmen adaylarının zamanla bu duyguları aştıklarını ortamdaki etkinliğe daha etkin şekilde katılarak ortama katılma hedeflerini büyük ölçüde gerçekleştirdikleri belirlenmiştir.

Öğretmen adaylarının büyük bir kısmı Second Life ortamında Sosyal Bilgiler alanında eğitim verilebileceğini düşünmektedirler. Bu şekilde dersin monotonluktan kurtulacağını ve derse olan katılımın ve ilginin artacağını belirtmişlerdir. Ulaşılan bu sonuçlar, Koenraad'ın (2008) araştırmasında katılımcıların dersleri alışlagelen derslere göre oldukça farklı ve ilgi çekici bulunduğu yönündeki sonuçları ile benzerlik göstermektedir. Etkinlik öncesinde ortamda avatari olan öğretmen adayı bu ortamın eğitim amaçlı kullanılmayacağını belirtmiştir. Sanal ortamda derslerin işlenemeyeceğini düşünen diğer öğretmen adayları ise daha sonrasında etkinlik haftasına geldiğinde bu uygulamadan çok etkilendiklerini ve uygulamada olmaktan çok memnun olduklarını belirtmişlerdir.

Genel olarak öğretmen adaylarının tamamen sanal ortamdan ders vermek istedikleri görülmüştür. En çok bilinen sanal ortamlarda ders vermek istediklerini belirtmişlerdir. Derslerinde dikkat çektikleri hususlar verimin en yüksek düzeyde olacağı, geri dönüt alabilecekleri, kalıcı öğrenmelerin sağlanacağı, yaparak yaşayarak öğrenmelerin gerçekleşeceği, yaratıcılığın ön planda olduğu, pekiştireçlerin var olduğu ortamlar olacağını belirtmişlerdir. Ayrıca level atlama olan oyun tadında ortamlardan bahsetmişlerdir. Sanal ortamdan ders vermek istemeyen öğretmen adayları yüz yüze etkileşimin olmadığı ortamlarda kalıcı öğrenmelerin olamayacağını belirtmişlerdir. Bu sonuçlar Milton ve diğerleri (2012) ile paralellik göstermektedir, Second Life' de iletişimin genel olarak iyi olduğu fakat yüz yüze etkileşime göre henüz istenen seviyede olmadığını bulmuştur.

Öğretmen adaylarının etkinlikle ilgili beklentilerine bakıldığında, ortamın şeffaf ve rahat olduğu için öğrencilerin daha özgüvenli olduğu, derslerin verimli olduğu, teknoloji kullanılarak zenginleştirilmiş bir ortam umduklarını belirtmişlerdir. Ayrıca öğretmen adayları bu uygulama için çok heyecanlı ve meraklı olduklarını belirtmişlerdir. Bir öğretmen adayı ise, sınıf ortamında ders anlatmayı tercih etmiştir.

Öğretmen adaylarına yöneltilen Second Life' ta gerçekleştirilen etkinliğin kazanımı karşılama düzeyine ait soruyu hepsi olumlu yanıtlamıştır. İklim planette gördüklerini ve gördükleriyle ilgili olarak söyleyebileceklerini genel olarak kazanımı karşıladığını ifade etmekle birlikte, ortamın sıkılmadan öğrenmeye, bölgedeymiş hissi taşınmasına,

soyut sayılabilecek özellikleri somutlaştırmasına yani avantajlarına dikkat çekmişlerdir.

Öğretmen adaylarına yöneltilen öğretimsel yöntemle ilgili soruya hepsi olumlu yanıt vermişlerdir. Second Life’ da gerçekleştirilen etkinliğin deneyimler yoluyla öğrenmeye katkı sağladığını belirtmişlerdir. Genel olarak İklim Planet’te ki butonlar sayesinde bitki örtüsünü ve hava olaylarını seçebildiklerini, görsel panolarını kendilerinin değiştirdiğini ve bu yolla ortamın iklimini kendilerinin oluşturduğunu belirtmişlerdir. Alanyazında Second Life ortamında farklı öğretimsel yöntemler kullanılarak yapılan çalışmalar ve 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 (Bezir, 2012).

Tasarım açısından iklim planeti değerlendiren öğretmen adayları genel olarak beğendiklerini belirtmişlerdir. İklim planeti tasarım açısından yaratıcı, gerçekçi, hem görsel hem işitsel hitaba yönelik olmasıyla kolay anlaşılır, 6. sınıf öğrencilerinin zevklerine ve yaşına uygun, dikkat çekici olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca karmaşık yapıdan uzak, dikkati verilmek istenen bilgide toplaması açısından olumlu görmekte-dirler. Sosyal bilgiler eğitimine farklı bir boyut kazandırdığını mevcut kazanıma entegresinin yerinde olduğunu belirtmişlerdir. Bazı öğretmen adayları İklim Planet’in birebir gerçek yaşamdakiyle aynı olduğunu ve kendilerini ortamın içindeymiş gibi hissettiklerini ve bu açıdan olumlu değerlendirilebileceğini belirtmişlerdir. Ortam kişilere gerçeklik hissi vermekte ve yaşanan deneyimi gerçeğe yakın göstermektedir (Sanchez, 2009; Iqbal, Kankaanranta ve Neittaanmäki, 2010). Ayrıca bununla birlikte avatarlar sayesinde, katılımcıların buradalık algılarını (sense of presence) da etkileyerek ortama dalmalarını sağlamaktadır (Chung, Shearman ve Lee, 2003; Yee ve Bailenson, 2007). İklim planeti tasarım açısından başarılı bulan öğretmen adaylarından bazıları geliştirilebilirliği konusunda bilgi sahibi olmadığını bunu alanda uzman kişilere bırakmak gerektiğini belirtmişlerdir. Öğretmen adaylarından bazıları iklim planeti tasarım açısından yetersiz görmüştür. Kontrol panelindeki görsellerin artırılabilceğini, iklim olaylarının gerçekleştiği ortamda bitki örtüsünün yanı sıra yetişen meyve sebze türleri de gösterilebileceğini belirtmişlerdir.

Etkinlikte kazanımı karşılamak için kullanılan materyaller açısından iklim planeti değerlendiren öğretmen adayları genel olarak beğendiklerini belirtmişlerdir. Alanyazın, görsel olarak Second Life ortamının sunduğu üç boyutlu gerçekçi tasarımın öğrencilerin dikkatini çektiğini, ilgi uyandırdığını ve onların motivasyonlarını arttırdığını söylemektedir (Sanchez, 2007). İklim Planet' te ki materyalleri, çeşitli, görsel ve işitsel algıya hitap eden, görsel anlamda doyurucu, motive edici, iklim bölgesindeymiş hissi uyandıran, kolay ve çabuk anlaşılır, özgün, bilgilendirici ve pekiştirmeye yönelik olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca farklı öğrenme tipine sahip öğrencilerin bu materyaller sayesinde kolayca öğrenebileceklerini belirtmişlerdir. Ortamı, anı yaşamak gibi tanımlayan öğretmen adayları, soyut ortamda somutlaştırmadan bahsetmişlerdir. Öğretmen adaylarından bazıları İklim Planet'i kullanılan materyaller açısından yetersiz görmüşlerdir. Materyallerin artırılması gerektiğini bu tarz bir uygulama için yetersiz olduğunu belirtmişlerdir.

Öğretmen adaylarına yöneltilen sınıf ortamı dışında bir sanal ortamda etkinliklerde bulunmuş olmanın ne gibi duygular hissettirdiği sorusuna çoğunluğu olumlu yanıtlar vermişlerdir. Second Life' da yapılan çalışmalara bakıldığında, katılımcıların genel olarak ortamı ilgi çekici ve eğlenceli (Peterson, 2006; Liou, 2012) buldukları görülmektedir. Bu uygulamayı özgün bir çalışma olarak nitelendiren öğretmen adayları, Eğlenceli, merak duygusunu üst düzeyde tutan buna bağlı olarak da motivasyonu arttırdığını belirtmişlerdir. Bu da öğretmen adaylarının bu uygulama esnasında heyecanlanmalarını, keyif almalarını ve eğlenmelerini sağlamıştır. Bu konuda yapılan çalışmalara bakıldığında, Second Life katılımcılarının ortama olan motivasyonunu arttırdığı görülmektedir (Bezir, Çukurbaşı ve Karamete 2012; Kaplan-Rakowski, 2011; Ortega ve diğerleri, 2010; Sweeney ve diğerleri, 2010). Ayrıca öğretmen adayları genellikle Sosyal Bilgiler dersi öğretiminde kullanılan geleneksel anlatım yönteminden farklı bir yöntemle sanal ortama taşınmasının kalıcılığı arttırdığı, verimi arttırdığı, ilgiyi arttırdığı ve yaratıcılığa ortam sağladığını belirtmişlerdir. Aynı zamanda deneyimler yoluyla öğrenilebileceğine dikkat çekmişlerdir. Öğretmen adayları ileriki öğretmenlik hayatlarında bu tarz etkinliklerle dersi farklılaştırma çabalarında olacaklarını belirtmişlerdir. Bu ortamda ki etkinlik sayesinde unutulmuş konuların kalıcı olacağını belirtmişlerdir. Ayrıca etkinlik

öncesinde bu ortada bir avatarı olduğunu belirten öğretmen adayı eğitim amaçlı kullanıma olumsuz bakarken etkinlik sonrasında bu fikrinin olumlu şekilde değiştiğini belirtmiştir.

Öğretmen adaylarına yöneltilen Sosyal Bilgiler dersi için Second Life' dan nasıl daha çok faydalanabiliriz sorusuna ait soruya bu konudaki araştırmaların artırılmasını, bu tarz araştırma yapan araştırmacıların desteklenmesini, geliştirme projeleri oluşturulmasını, ortama uygun donanımlı sınıfların oluşturulmasını, teşvik kampanyalarını yapılmasını, kamu spotlarının hazırlanması şeklinde görüş belirtmişlerdir. Bazı öğretmen adayları sosyal bilgiler ders içeriğinde yer alan tarih ve diğer coğrafya konularının da ortamda düzenlenmesini belirtmişlerdir. Ayrıca Second Life' dan daha fazla faydalanabilmek için teknolojik olanakların hem artırılması hem de yaygınlaştırılması görüşünü belirtmişlerdir. Özellikle öğretmen adayları Sosyal Bilgiler dersinin zor ve karmaşık yapılı konularının Second Life' a taşınmasıyla bu ortamdan daha çok faydalanılabileceğini belirtmişlerdir.

Second Life etkinlikleri için önerilerine ilişkin soruya öğretmen adayları genel olarak, sosyal bilgiler dersinin diğer konuları da genişletilerek bu ve bunun gibi diğer ortamlara bütünleştirilebilir ve görseller artırılabilir, videolu görüntüler eklenebilir, görsel kullanımı artırılabilir, daha fazla dönüt verilebilir, iklim bölgeleri gösterilirken bu bölgelerde yetişen hayvan türleri de iklim olaylarının gerçekleştiği alanda gösterilebilir, soru sayısı artırılabilir, görseller hareketlendirilebilir, daha fazla ekonomik faaliyet gösterilebilir, kısa anekdotlara yer verilebilir şeklinde görüş bildirmişlerdir.

Second Life' ın eğitsel amaçlı yaygınlaştırılabilmesi için önerilerine öğretmen adayları genel olarak, araştırmaların artırılması, sosyal medyada yapılacak olan olumlu çalışmalar, gerekli donanımın sağlanması ve pilot uygulamaların yapılması şeklinde görüş bildirmişlerdir. Ayrıca eğitimcilere, velilere, okul çalışanlarına öneminin kavratılmalıdır. Bazı öğretmen adayları Araştırmacılara gerekli destek verilmeli ve uzman kadroların artırılması şeklinde görüş bildirmişlerdir.

Öğretmen adaylarının çoğu Second Life' ın sosyal bilgiler eğitimi açısından kullanılması ile ilgili olumlu görüş bildirmişlerdir. Bu düşünce, Sanchez'in (2009) eğitimciler Second Life' ı eğitim için verimli bir şekilde kullanacaktır sonucu ile

benzerlik göstermiştir. Sosyal bilgiler eğitimi açısından farklı bir yöntem sağlayacağını belirtmişlerdir. Zaman bakımından ekonomik olduğunu, Sosyal Bilgiler dersini canlandırıp sıkıcılıktan kurtaracağını, öğrenmeler sağlanacağını, böylece dersi daha çok seveceklerini, somut bilişsel düzeyden somut bilişsel düzeye yeni adapte olmaya çalışan öğrencilerin böylece somut ve kalıcı öğrenmeler kazanmalarının daha kolay olacağını, görsel zekaya da hitap eden bu ortamın öğrencileri eğlendirirken öğrendireceğini belirtmişlerdir. Araştırmanın deneyimsel öğrenmeye imkan sağladığını belirtmişlerdir.

Öğretmen adaylarının çoğu etkinlikler esnasında hoşlarına giden durumlara araştırmacının yönlendirmelerini olumlu gördüklerini, ortamda ki uygulamanın eğitici olduğunu ve ortamı hem farklı hem de güzel bulduklarını belirtmişlerdir. Ayrıca İklim Planet'te ki iklimle ilgili Erzurum- Kars yöresinin istisnai durumunu, buna bağlı olarak çayır mera alanıyla, görsellerdeki bu yöreye ait durumları beğenen öğrencilerin bu ortam sayesinde öğrenirken zorlandıkları konuları hiçbir öğrenciyi atlamadan hepsinin öğrenebileceğini düşündüklerini belirtmişlerdir. İklim planette ki görsellerin, materyallerin ve gerçekle birebir uygulamanın etkinlik esnasında hoşlarına gittiğini belirtmişlerdir. Öğretmen adaylarının bir kısmı ortamda kontrol panelinin başlatılmasıyla birlikte yöneltilmeye başlayan sorulara yanlış cevap verdiğinde ortamın kontrol etmesi için tekrar cevap hakkı tanınmasını olumlu gördüklerini belirtmişlerdir.

Second Life ortamında Sosyal Bilgiler alanında etkinlik yapmak ile sınıfta etkinlik yapmayı değerlendiren öğretmen adaylarından çoğu sınıf ortamının geleneksel havasından uzak, öğrencilerin daha rahat edebileceği ve disipline etmeyen bir ortam olması, kalıcı öğrenmeyi sağlaması açısından Second Life ortamındaki eğitim lehine olumlu görüş bildirmişlerdir. Ayrıca bazı öğretmen adayları sınıf ortamından daha rahat, kişisel öğrenmeye açık, anında geri dönüt sağlaması, pekiştireç vermesi, ilgi ve motivasyonu arttırması, sıkılma oranını en aza düşürmesi, gerçek hayatla birebir olarak kurgulanmış olması, görsel materyal avantajının unutmaya olasılığını en alt seviyeye çekiyor oluşunu vurgulayarak, Second Life' ın avantajı olduğunu belirtmişlerdir. Birçok araştırmacı tarafından da, anında geri dönüt ve pekiştirecin öğrencilerin kendilerini daha ileriye götürmelerini sağlayan bir uyaran olduğu ortaya konulmuştur (Bloom;1976; Senemoğlu, 1998; Alacapınar, 2006; Sönmez, 2011).

Öğretmen adaylarından bazıları dersi monotonluktan kurtarıp, bireyi etkinlik süresince aktif kılması açısından Sosyal Bilgiler eğitimini amacına ulaştırdığını belirtmişlerdir.

Öğretmen adaylarının çoğu etkinlikler esnasında hoşlarına gitmeyen bir durumla karşılaşmadıklarını belirtmişlerdir. Ancak teknolojik donanımın yetersiz olabileceğini belirtenler olmuştur. 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). Bununla birlikte bir öğretmen adayı ortama alışma sürecinde problem yaşamıştır. Bazı öğretmen adayları görsellerle ilgili eleştirilerde bulunmuşlardır. Görsellerin az olduğunu, kontrol panelinin içerisinde olan dört adet bölgelerle ilgili görsel panosunun yetersiz olduğunu ve yanlış yerde olduğunu, görsellerde yer alan resimlerin farklı faaliyetler içermesi gerektiğini ve görsel panosunda tek bir resim yerine bölge var olduğu sürece resimlerin hızlıca geçmesi gerektiği ve soruların hızlı geçtiğini belirtmişlerdir. Ayrıca öğretmen adaylarının bir kısmının avatarının şeklini ve giysilerini değiştirirken problem yaşadıkları görülmüştür. Bazı olumsuz durumlarla (kıyafet değiştirmeye çalışırken tüm giysilerinin üzerinden çıkması gibi) karşılaşmışlardır. Mevcut alanyazındaki bazı araştırmacılar da, 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 (Bezir, 2012; Ian, Darren, Tanya & Stephen, 2008; Jin, 2011; Jauregi, Canto, de Graaff, Koenraad & Moonen, 2011).

Second Life ortamının Sosyal Bilgiler eğitimi açısından kullanılması ile ilgili olumsuz görüş bildiren öğretmen adaylarının çoğu teknik donanım yetersizliğine dikkat çekmişlerdir. Ayrıca ortamda sadece uygulamayla ilgili bilgilerin verilebileceği görüşünde olan öğretmen adayları sınıf ortamında kendiliğinden gelişen bir durumda verilebilecek ekstra bilgilerin bu ortama uygulanmasının zor olacağını belirtmişlerdir. Ayrıca ortama kalabalık bir sınıf aynı anda girdiğinde her bir öğrenciyle bire bir ilgilenmek zor olabilir şeklinde görüş bildirmişlerdir. Ayrıca böyle bir uygulamanın Türkiye'nin her bölgesine ulaşamayacağını belirtmişlerdir.

Second Life ortamında Sosyal Bilgiler alanında etkinlik yapmak ile sınıfta etkinlik yapmayı dezavantajları açısından değerlendiren öğretmen adayları bu konuda ikiye bölünmüşlerdir. Bu konuda bazı öğretmen adayları dezavantajı olmadığını düşünürken bazıları bu ortamda yapılan etkinliklerde yeteri kadar bilgi verilemeyeceği, teknolojik alt yapı eksiklerinin uygulamayı güçleştirebileceği, teknoloji ulaşılabilirliği ve eğiticilerin bu konuda yeterli güdüye sahip olmayacağı konusunda görüş bildirmişlerdir. Dezavantajları olduğunu belirten öğretmen adayları sınıf ortamını, öğrencilerle göz teması, jest mimikler, beden dili kullanımı daha çok olduğunu ancak ortamda bunlara çok hakim olunamayacağı açısından avantajlı bulmuşlardır. 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). Ayrıca Second life ortamının geleneksel Sosyal Bilgiler dersi işlenişinden çok farklı olduğunu bunun için bu ortama öğrencilerin ön yargıyla yaklaşmasına bağlı olarak öğrenmede problem yaşanabileceğini belirtmişlerdir.

Second Life ortamında gerçekleştirilen etkinlik ile ilgili öğretmen adaylarının olumsuz görüşleri genel olarak, tasarımla ilgili, teknolojiye karşı ön yargı, yetersiz jest mimik kullanımı, giyinme sorunu, yüz yüze etkileşimde olamamak, teknolojik alt yapı eksikliği şeklinde sıralanabilmektedir.

Sonuç olarak öğretmen adayları, teknik nedenlerden kaynaklanan sorunların aşılması durumunda gelecekte Second Life ve sanal ortamların sosyal bilgiler eğitimi açısından kullanımının mümkün olduğunu belirtmişlerdir.

5.2. Öneriler

Bu araştırmada, Sosyal Bilgiler dersinin “ Yeryüzünde Yaşam” ünitesi üzerinde Second Life ortamının yapılan etkinlik aracılığıyla etkililiği üzerinde durulmuştur. Bu doğrultuda çalışmada Second Life gibi üç boyutlu sanal ortamlarda deneysel öğrenme yöntemi kullanılarak öğrencilere sosyal bilgiler dersindeki kazanımları kazandırmayı amaçlayan araştırmacılar için yol gösterici olması açısından önemlidir.

Bu konuyla ilgili çalışmalarda bulunacak olan arařtırmacıların, arařtırmalarında ařaęıda belirtilen noktalara dikkat etmesi önerilmektedir.

- Sosyal Bilgiler Dersi 6. sınıfı ‘Yeryüzünde Yaşam’ Ünitesi 4. kazanımı ile sınırlıdır. Sosyal Bilgiler Dersinin tarih, vatandaşlık ve dięer derslere ait konularından birinin ele alınması Second Life ortamının etkililięinin belirlenmesi adına önerilebilir. Ayrıca Second Life ortamı Türkçe, Matematik, Fen Bilgisi, İngilizce gibi dięer derslerde de kullanılması bu ortamın eęitim aęısından potansiyelini ortaya çıkaracaęı düşünöldüęü için önerilebilir.
- Bu arařtırma Muęla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eęitim Fakölte, Sosyal Bilgiler Öęretmenlięi, 1. ve 2. ve 3. sınıf öęretmen adayları ile sınırlıdır. Yapılacak çalışmaları daha fazla üniversiteyi içine alması ve ortamdaki etkinliklerin 6. Sınıf öęrencilerine uygulanması önerilebilir.
- Bu çalışma 10 öęretmen adayı ile sınırlıdır, katılımcı sayısı arttırılabilir.
- Second Life ortamının Sosyal Bilgiler Dersinde kullanılması, derse olan ilgiyi, motivasyonu ve merakı arttırdıęı görölmüştür. Bu sebeple Sosyal Bilgiler dersinde Second Life ortamının daha çok kullanılması önerilebilir.
- Üç boyutlu çevrimiçi sanal ortamlar ve bu ortamlardan birisi olan Second Life’in tanınması ve kullanımının yaygınlaştırılması için öęretmen adaylarına bu konuda eęitim verilebilir.
- Arařtırmada İklim Planet tasarlanmıştır. Bundan sonraki arařtırmalarda Sosyal Bilgiler Öęretimi için önemli olan coęrafya, tarih, vatandaşlık ve dięer dersler kazanımlarındaki yerlerin benzerleri tasarlanarak, bu ortamda öęrenenlerin Sosyal Bilgiler derslerini öęrenmeleri sağlanabilir.
- 5. ve 6. ve 7. ve 8. sınıflardan biri seęilip, bu sınıf seviyesindeki tüm derslere ait kazanımlar Second Life da işlenerek genel akademik başarıdaki deęişim gözlenmesi önerilebilir.
- Üç boyutlu çevrimiçi sanal ortamlar ve bu ortamlardan birisi olan Second Life’in tanınması ve kullanımının yaygınlaştırılması için öęretmenlere hizmetiçi eęitim verilebilir.

- Çalışmada yer alan öğretmen adaylarının bilgisayar ve internet kullanım düzeyleri ve ortamdaki teknik becerileri eksik görülmüştür. Bu sebeple bundan sonraki çalışmalarda bu becerileri yüksek katılımcılarla çalışılması önerilebilir.
- Yapılan çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. İleriki çalışmalarda bu çalışma bulguları ışığında anketler hazırlanıp, nicel araştırma yöntemlerini kullanarak araştırmaya farklı boyutlar katılabilir.

Sonuç olarak üç boyutlu sanal ortamlar ve bunlardan birisi olan Second Life eğitim adına yeni kapılar açmıştır. Ülkemizde bu alanda yeterli sayıda araştırma bulunmamaktadır. Yapılan bu araştırmanın Second Life ortamını kullanmak isteyen eğitimcilere yol gösterici bir nitelik sağlaması umulmaktadır.

VI. KAYNAKÇA

- Aggarwal, A. (2000). *Web-based learning and teaching Technologies, Opportunities and challenges*. Hershe, PA: Idea Group.
- Ağca, R. K. (2006) Hipermedya ortamlarda öğrenme stillerine dayalı farklı gezinti yapılarının öğrenci başarısına etkisi, *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: Ankara.
- Alacapınar, F. G. (2006). Tekrar ve düzeltmenin erişiyeye etkisi. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 2(2), 126-135.
- Aşkar, P. ve Akkoyunlu, B. (1993) Kolb Öğrenme Stili Envanteri. *Eğitim ve Bilim*, 87:37-47.
- Bacanlı, H. (2001) *Gelişim ve Öğrenme*, 4. Basım, Nobel Yayın ve Dağıtım, Ankara.
- Barab, S. A., Thomas, M. K., Dodge, T., Carteaux, B., & Tüzün, H. (2007). Making learning fun: Quest Atlantis, a game without guns. *Educational Technology Research and Development*, 53(1), 86-107.
- Baran, B., Cukurbasi, B., Colak, C., & Dogusoy, B. (2012). Second Life Users' Profiles and Views about Educational Potential of Second Life: A Case of Turkey. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(4).
- Bell, M. (2008). Toward a definition of “virtual worlds”. *Journal of Virtual Worlds Research*. http://www.jvwresearch.org/v1n1_bell.html (14 Aralık 2013 tarihinde erişildi).
- Berg, Z. (2008). A Multi-user virtual environments for education and training? A critical review of Second Life Educational Technology Magazine: The Magazine for Managers of Change in Education, 48(3),27-31
- Bezir, Ç. (2012) Second Life Ortamında Tasarlanan Yabancı Dil Eğitimi: Öğretmen-Öğrenci ve Ortam Etkileşimi, *Yüksek Lisans Tezi*, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: İzmir.

- Bezir, Ç., Çukurbaşı, B., ve Karamete, A. (2011) Üç Boyutlu Sanal Ortamlarda Oryantasyon, <http://web.firat.edu.tr/makaleler/icits2011/papers/27691.pdf> (15 Ekim 2015 tarihinde erişilmiştir.)
- Bezir, Ç., Çukurbaşı, B. Ve Baran, B. (2011). Second Life Ortamında Rol Oynama Tekniği İle Yabancı Dil Etkinlikleri Tasarım Süreci Ve Uygulanması. 5th International Computer & Instructional Technologies Symposium, 22-24 September 2011 Fırat University: Elazığ.
- Bloom, B. S. (1976). *Human characteristics and school learning*. McGraw-Hill.
- Bricken, M., & Byrne, C.M. (1992) Summer students in virtual reality: A pilot study on educational applications of VR technology, *Paper presented at the annual meeting of the AERA*, San Francisco.
- Bricken, M., 1991, No interface to design. *Cyberspace: The first steps*. Featherstone, M. and Burrows, R., 1995, *Cultures of technological embodiment: an introduction. Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk: Cultures of technological embodiment*, 1-19.
- Boellstorff, T. (2008) *Coming Age of Second Life*, Princeton University Press,
- Bulu, S. T. (2012). Place presence, social presence, co-presence, and satisfaction in virtual worlds. *Computers & Education*, 58, 154-161.
- Bulu, S. T. ve İşler, V. (2011) Second Life ODTÜ Kampüsü. *Akademik Bilişim 2011 Kongresinde sunulmuş bildiri*. <http://ab.org.tr/ab11/bildiri/248.pdf> (Nisan 2016 tarihinde erişilmiştir).
- Bulu, T., İşler, V. (2011) Second Life ODTÜ Kampüsü İnönü Üniversitesi *Akademik Bilişim Konferansı*, 2-4 Şubat 2011. <http://ab.org.tr/ab11/bildiri/248.pdf> (24 Aralık 2014 Tarihinde Erişilmiştir).
- Bulut, İ. (2006) Yeni İlköğretim Birinci kademe Programların Uygulamadaki Etkinliğinin Değerlendirilmesi, *Doktora Tezi*, Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilgiler Enstitüsü: Elazığ.
- C.Dönmez ve K.Yazıcı, (2015) *Sosyal Bilgiler Öğretimi*, Pegem Akademi, Ankara.

- Canbek Göksel, N. (2009) Üniversite-toplum işbirliğinde öğrenen-ders yöneticisi etkileşimi: Second Life (SL) üzerine bir çalışma, *Yayımlanmamış yüksek lisans tezi*, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Eskişehir, Türkiye.
- Cansız, Y. (2012) 3 boyutlu sanal ortamların yön bulma araçlarının kullanılabilirlik üzerindeki etkisinin kullanıcı memnuniyeti, performansı ve bilişsel yük açısından, göz izleme ve fmr aygıtı ile test edilmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü: Ankara
- Cantimur, İ. (2009) Using Second Life As A Design Environment In Interior Architectural Design Education, *Yüksek Lisans Tezi*, Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Ankara
- Capanni N. and Doolan D. C. (2011) Mapping current teaching and learning to multi-user virtual environments. In Vincenti, G. and Braman, J. Ed. Multi User Virtual Environments for Classroom: *Practical Approaches to Teaching in Virtual Worlds*. Hersey: Information Science Reference.
- Castronova, E., 2003, *On Virtual Economies*, Game Studies, <http://www.gamestudies.org/0302/castronova/>, (12 Şubat 2015 Tarihinde Erişildi).
- Childress, M.D., Braswell, R., 2006, Using massively multiplayer online role-playing games for online learning, *Distance Education*, 27(2), 187-196.
- Chung, D., Shearman, S. M., & Lee, S. H. (2003). Why Young People Purchase Avatar-Related Products in Cyberspace? An Analysis of the Variables Influencing the Purchase of Avatar-Related Products. In *53rd Annual Meeting of the International Communication Association, San Diego, CA*.
- Clarke, J., Dede, C., Ketelhut, D. J., and Nelson, B. (2006) A design-based research strategy to promote scalability for educational innovations. *Educational Technology*, 46(3), 27-36.
- 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

- Cliburn, D.C. and Gross, J.L., (2009) *Second life as a medium for lecturing in college courses*, 42nd Hawaii International Conference on System Sciences, HICSS'09, pp.1–8, 5–8 January.
- Coffman, T. ve Klinger, M.B. (2008). Utilizing virtual worlds in education: The implications for practice. *International Journal of Social Sciences*, 2(1), 29-33.
- Jennings, N., & Collins, C. (2007). Virtual or virtually U: Educational institutions in Second Life. *International Journal of Social Sciences*, 2(3), 180-186.
- Creswell, J. W. (2003) *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Çelik, F. ve Şahin, A. (2011) Beden eğitimi ve spor öğretmenliği adaylarının cinsiyet ve öğrenim gördükleri sınıf düzeyleri bakımından öğrenme stillerinin incelenmesi (MAKÜ Örneği), *Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2011), 23-38.
- Çukurbaşı, B. (2012) Üç Boyutlu Sanal Ortamda Beş Aşamalı Modelin Uygulanması, *Yüksek Lisans Tezi*, Balıkesir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü: Balıkesir.
- Çukurbaşı, B., Bezir, Ç., & Karamete, (2010). A. Üç Boyutlu Sanal Ortamlarda Oryantasyon Orientation Of Three Dimensional Virtual Environments.
- Dalgarno, B., Lee, J. W., 2010, What are the learning affordances of 3-D virtual environments?, *British Journal of Educational Technology*.
- DeMers, M. N. (2010) (in press). *Second Life as a Surrogate for Experiential Learning*. *International Journal of Virtual and Personal Learning Environments*
- DeMers, N. D. (2011) Linking MUVE education and best educational practices. In Vincenti, G. and Braman, J. Ed. *Multi User Virtual Environments for Classroom: Pratical Approaches to Teaching in Virtual Worlds*. Hersey: *Information Science Referance*.

- Demir, A. (2015) Sosyal Bilgiler Öğretim Programında Müze Eğitimiyle İlişkilendirilen Kazanımların Gerçekleştirilmesine Yönelik Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Yaklaşımları (Tokat İli Örneği), *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: Tokat.
- Demir, M. (2014) Yeni Eğitim Sisteminde (4+4+4) 5.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi ile İlgili Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Görüşleri (Balıkesir Örneği), *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Balıkesir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Balıkesir.
- Deniz, S. (2015) Matematik Öğretiminde Tam Öğrenme Modelindeki Öğretim İlkelerinin Second Life İle Desteklenmesi, *Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul Üniversitesi, Fen Bilimleri Ana Bilim Dalı: İstanbul.
- Dickey, M. (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.
- Dinçer, G. D. (2008) Sanal dünyaların uzaktan eğitim danışmalık hizmetlerinde kullanımı: Second Life örneği, *Yayımlanmamış yüksek lisans tezi*, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Eskişehir.
- Doğanay, A. (2005) *Sosyal bilgiler öğretimi içinde C. ÖZTÜRK ve D. Dilek (Ed), (s. 17-52) Ankara: Pegem A Yayıncılık.*
- Eaton, L.J., Guerra, M., Corliss, S., Jarmon, L., 2011, A statewide university system (16 campuses) creates collaborative learning communities in Second Life, *Educational Media International*, 48(1), 43-53.
- Eduserv. (2008) The Autumn 2008 snapshot of UK higher and further education developments in Second Life.
<http://www.eduserv.org.uk/foundation/sl/uksnapshot102008> (20 Ocak 2014 Tarihinde Erişilmiştir.)
- Ekici, G. (2003) *Öğrenme stiline dayalı öğretim ve biyoloji dersi öğretimine yönelik ders planı örnekleri*. Ankara: Gazi
- Ekici, G. (2003) Uzaktan eğitim ortamlarının seçiminde öğrencilerin öğrenme stillerinin önemi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24, 48-55.

- En Ye,; Chang Liu,; Polack-Wahl, Jennifer A. “Enhancing software engineering education using teachingbaids in 3-D online virtual worlds; Frontiers in education conference- global engineering: knowledge without borders, opportunities without pssaports” , 2007. FIE’07.37th annual (0190-5848).
- Erden, M., 1996, Sosyal Bilgiler Öğretimi. Ankara: Alkım Yayınları.
- Erdoğan, F. (2009) Çevrimiçi ortamların üçüncü mekanlar olarak kavramsallaştırılması: Facebook ve Second Life üzerine bir inceleme, *Yüksek Lisans Tezi*, Boğaziçi Üniversitesi, Atatürk ilkeleri ve inkılap Tarihi Enstitüsü: İstanbul.
- Ergür, O. E. (1998) Hacettepe Üniversitesi dört yıllık lisans programlarındaki öğrenci ve öğretim üyelerinin öğrenme stillerinin karşılaştırılması, *Yayımlanmamış doktora tezi*, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Erdman, J. (2007). Reference in a 3-D world: preliminary observations on library outreach in Second Life. *The Reference Librarian*, 47(2), 35.
- Esgin, E., Pamukcu, B.S., Ergül, P., Ansay, S., 2011, 3-boyutlu çevrimiçi sosyal ortamların eğitimde kullanılmasının öğrenci başarısı ve motivasyonuna etkisi, *5th International Computer & Instructional Technologies Symposium*, 22-24 September 2011 Fırat University, Elazığ.
- Featherstone, M., & Burrows, R. (1995). Cultures of technological embodiment: an introduction. *Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk: Cultures of technological embodiment*, 1-19.
- Felder, M. R. (1996). Matters of style. *American Society for Engineering Education*, 6(4), 18-23.
- Fetscherin, M. and Lattemann, C., (2008) User acceptance of virtual worlds. *Journal of Electronic Commerce Research*, 9(3), 231-242.
- Fidaner, I.B. (2009).Sözcüklerden yapılmış dijital oyun rehberi- oyun tasarımı türler ve oyuncu. *Dijital oyun rehberi- oyun tasarımı türler ve oyuncu*. (Der: M. Binark, G.B. Sütçü,& I.B. Fidaner). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & gaming*, 33(4), 441-467.
- Golafshani, N. (2003). Understanding reliability and validity in qualitative research. *The Qualitative Report*, 8(4), 597-607.
- Göksel Canbek, N. (2009) Üniversite-toplum işbirliğinde öğrenen-ders yöneticisi etkileşimi: Second Life (SL) üzerine bir çalışma. *Yüksek lisans tezi*, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Eskişehir.
- Guild, P. B.,and Garger, S. (1998). Marching to different drummers. ASCD, 2nd, Alexandria, USA.
- Güven, G. A. (2003) Fizik eğitiminde öğretmen adaylarının öğrenme stillerinin Araştırılması *Yüksek lisans tezi*, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Güven, M. (2004). Öğrenme Stilleri ve Öğrenme Stratejileri Arasındaki İlişki. *Anadolu Üniversitesi Yayınları*. Eskişehir.
- Hargis, J. (2008) Second Life for distance learning. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 9(2), 57–63.
- Healy, M. ve A. Jenkins (2000). Kolb's experimental learning theory and its application in geography in higher education, *Journal of Geography*, Sept/Oct; 99,5:185-195.
- Hislope, K., 2008, Language Learning in a Virtual World. *The International Journal Of Learning*, 15 (11).
- Hof, R. D. (2006) My virtual life, business Week, <http://www.businessweek.com/magazine/content/0618/b3982001.htm> (21 Mayıs 2014 tarihinde erişilmiştir).
- 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.

- Iqbal, A., Kankaanranta, M. and Neittaanmäki, P., 2010, Engaging learners through virtual worlds. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 3198-3205.
- İliç, U. (2013) Yabancı Dil Öğretiminde Üç Boyutlu Sanal Dünyalar Uygulaması, *Yüksek Lisans Tezi*, Ege Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü: İzmir.
- Jarmon, L., Traphagan, T., Mayrath, M., & Trivedi, A. (2008) Virtual world teaching, experiential learning, and assessment: an interdisciplinary communication course in Second Life. *Computers & Education*, 53(1), 169–182. doi:10.1016/j.compedu.
- 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.
- Jee, M. J. (2014). From First Life to Second Life: Evaluating Task-Based Language Learning in a New Environment. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 40(1), n1.
- 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.
- Johns, B. (1999) Effects of learning style based homework prescriptions on the achievement and attitudes of middle schools students.
<http://wwwlib.umi.com/dissertations/fullcit/3049708>. (19 Nisan 2015 tarihinde erişilmiştir)
- Kamalı, T. (2012) Second Life Ortamında Görev Temelli Dil Eğitimi Etkinliklerinde Öğrencilerin İngilizce Konuşmaya Yönelik Endişe, Güdülenme ve Özgüvenleri Açısından Tecrübeleri ve Algıları, *Yüksek Lisans Tezi*, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü: Ankara.
- Kantonen, T., Woodward, C. & Katz, N. (2010). *Mixed reality in virtual world teleconferencing*. Virtual Reality Conference, Waltham, Massachusetts, USA, 179-182.

- Kaplan-Rakowski, R., (2010) Foreign language instruction in a virtual environment: An examination of potential activities. Teaching through multi-user virtual environments:, *Applying dynamic elements to the modern classroom*, 306.
- Kapp, K. & O'Driscoll, T. (2010) Learning in 3D. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Karakış, Ö. (2006) Bazı yükseköğrenim kurumlarında farklı öğrenme stillerine sahip olan öğrencilerin genel öğrenme stratejilerini kullanma düzeyleri, *Yüksek lisans tezi*, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Bolu.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Karasar, N. (2002). Bilimsel araştırma yöntemi [Scientific research methods].*Ankara: Nobel*.
- Kaya, F. (2007) İlköğretim Öğrencilerinin Öğrenme Stillerine Dayalı Fen ve Teknoloji Dersi Öğretim Düzeylerinin İncelenmesi, *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Kayabaşı, Y. (2005) Sanal Gerçeklik ve Eğitim Amaçlı Kullanılması. *The Turkish Online Journal Of Educational Technology*, 3(4).
- Kemp, J., and Livingstone, D. (2006) Putting a second life “metaverse” skin on learning management systems. In D. Livingstone and J. Kemp (Eds.), *Proceedings of the Second Life Education Workshop: SLCC*, San Francisco, The University of Paisley (pp. 13-18).
- Kılıç, E. (2002) Baskın öğrenme stilinin öğrenme etkinlikleri tercihi ve akademik başarıya etkisi. *Eğitim Bilimleri ve Uygulama*, 1 (1),s.1-15.
- Kılıç, E. (2002) Web temelli öğrenmede baskın öğrenme stilinin öğrenme etkinlikleri tercihi ve akademik başarıya etkisi, *Yayımlanmamış yüksek lisans tezi*, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Kılıç, E. (2002). Baskın öğrenme stilinin öğrenme etkinlikleri tercihi ve akademik başarıya etkisi. *Eğitim Bilimleri ve Uygulama*, 1 (1),s.1-15.
- Kılıç, E. ; Karadeniz S. (2004) Cinsiyet ve Öğrenme Stilinin Gezinme Stratejisi ve Başarıya Etkisi. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(3), 132.

- Kim, M. H. (2013) Working collaboratively in virtual learning environments: Using Second Life with Korean high school students in history class, *Phd thesis*, Columbia University, USA.
- Kirk, J. & Miller, M. L. (1986) Reliability and validity in qualitative research. California, USA: SAGE Publications.
- Kivits, J. (2005) Online interviewing and the research relationship. *Virtual methods*. (Ed: C.Hine.). NewYork: Berg.
- Kobak, K.(2011) Yeni bir eğitim ortamı olarak Second Life'da öğrenci deneyimleri. *Akademik Bilişim Konferansı*, İnönü Üniversitesi, Malatya, Türkiye.
- Koenraad, T., (2008) How Can 3D Virtual Worlds Contribute to Language Education?
http://download.cps.nl/download/Talencentrum/vitaal/publicaties/worldcall2008_koenraad_revised2.pdf (7 Mayıs 2014 tarihinde erişilmiştir).
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2005) *The Kolb learning style inventory—version 3.1: Technical Specifications*. Boston, MA: Hay Resources Direct.
- Kolb, D. (1984) *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Kolb, D. A. (2000) Facilitator's guide to learning. Hay Resources Direct.
- Kolb, D.A. (1985) Learning style inventory: self scoring inventory an interpretation booklet. Boston, MA: McBer.
- Kolb, D.A. (1999) Learning-style inventory – version 3. Boston, MA: Hay & McBer Training Resources Group.
- Koshy, V. (2005) Action Research for Improving Practice A Practical Guide. Paul Chapman Publishing: London.
- Koster, R. (2004) A virtual world by any other name? [Msg 21] Message posted to http://terranoa.blogs.com/terra_nova/2004/06/a_virtual_world.html (23 Aralık 2013 tarihinde erişilmiştir.)

- Knowlton, E. A. (2008) Second Life Experience.
http://knowlton.osu.edu/files/newsletter/newsletter_su08.pdf (15 Ekim 2014 Tarihinde Erişilmiştir).
- Lang, A.S. ve Bradley, J-C. (2009). Chemistry in Second Life. *Chemistry Central Journal*, 3(14), 1-11.
- Lee, E. A. L., Wong, K. W., & Fung, C. C. (2010). *How does desktop virtual reality enhance learning outcomes? A structural equation modeling approach*. *Computers & Education*, 55(4), 1424-1442.
- 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.
- Liou, H. C., (2012) The roles of Second Life in a college computer-assisted language learning (CALL) course in Taiwan, ROC. *Computer Assisted Language Learning*, 25(4), 365-382.
- Mack, N., Woodsong, C., MacQueen, K.M., Guest, G., & Namey, E. (2011) *Qualitative research methods: a data collector's field guide* FHI.
<http://www.fhi.org/NR/rdonlyres/ezacxnbf52irvkhkxxvf2z7vt5aglkcxlwx3zobgbab3renayoc373plnmdyhga6buu5gvkcpgl/frontmatter1.pdf> (26 Temmuz 2013 tarihinde erişilmiştir).
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. *Aptitude, learning, and instruction*, 3(1987), 223-253.
- Mansfield, R. (2008) *How to Do Everything in Second Life*, McGraw-Hill.
- Manson, H. (2007). Experiential education in second life. In J. Kemp and D. Livingstone (Eds.), *Proceedings of the 3rd Annual Meeting of the Second Life Community Conference, SLCC, Chicago, IL* (pp. 14-18).
- Mayer, R. E., Schustack, M. W., & Blanton, W. E. (1999). What do children learn from using computers in an informal, collaborative setting? *Educational Technology-Saddle Brook Nj-*, 39, 27-31.

- Mayrath, M., Sanchez, J., Traphagan, T., Heikes, J., and Trivedi, A. (2007). Using SL in an English Course: Designing class activities to address learning objectives. Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2007. Chesapeake, VA: AACE.
- McMillan, J. H. (2004). *Educational research: Fundamentals for the consumer*. Boston.
- 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.
- Meydan, A. (2001) İlköğretim Birinci Kademe Sosyal Bilgiler Öğretimi Coğrafya Ünitelerinin İşlenişinde Laboratuvar ve Görsel-İşitsel Materyal Kullanımının Öğrencilerin Niteliksel Gelişimine Etkisinin Değerlendirilmesi, *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Konya.
- Mills, G. (2003) E. Action research. A guide for the teacher researcher. (Second Edition). New Jersey: Person Education, Inc.
- Milton, J., Jonsen, S., Hirst, S. and Lindenburn, S., (2012) Foreign language vocabulary development through activities in an online 3D environment. *The Language Learning Journal*, 40(1), 99-112.
- Moon, J.M. (2007), “*The New Way Sofcorporate Communication In Virtual Environments: Case studies Of Second Life*”, Master Thesis, The Faculty of The Graduate School University Of Southern, California.
- Omale, N., Hung, W-C., Luetkehans, L. ve Cooke-Plagwitz, J. (2009). Learning in 3-D multiuser virtual environments: Exploring the use of unique 3-D attributes for online problem-based learning. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 480-495.
- Ortega, M.C.G., Romans-Roca, S., Shani, R., Gross, S., Barilan, M. Y., Tam, C. L. and Sanders, J., (2010) Exploring the potential of Second Life to prepare language students for their year abroad. *International Journal of Technology, Knowledge & Society*, 6(6), 57-66.

- Özonur, M. (2013), Sanal Gerçeklik Ortamı Olarak İkincil Yaşam (Second Life) Uygulamalarının Tasarlanması ve Bu Uygulamaların İnternet Tabanlı Uzaktan Eğitim Öğrencilerinin Öğrenmeleri Üzerindeki Etkilerinin Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi, *Doktora Tezi*, Mersin Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: Mersin.
- Öztürk, C. (2012) *Sosyal Bilgiler Öğretimi*, Pegem Akademi, Ankara.
- Öztürk, M. (2014). Web tabanlı uzaktan eğitimde teknolojiye ilişkin yeni eğilimler. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*.
- Paisey, C., and Paisey, N.J. (2005) Improving Accounting Education through the Use of Action Research. *Journal of Accounting Education* (Vol. 23), p:1-19.
- Parker, L. (2008). Second Life: The seventh face of the library? *Program: Electronic Library And Information Systems*, 42(3), 232-42.
- Patton, M. Q (2002) *Qualitative research & evaluation methods*. 3rd ed., Thousand Oak, CA: Sage.
- Peachey, A. (2009). *Education in Second Life*. The Open University (UK) [Online] <http://www.open.ac.uk/cetlworkspace/cetlcontent/documents/48845a25f07ab.pdf> (18 Mayıs 2013 tarihinde erişilmiştir).
- Peker, M. (2003) Öğrenme Stilleri ve 4 MAT Yönteminin Öğrencilerin Matematik Tutum ve Başarılarına Etkisi, *Doktora Tezi*, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Peterson, M., (2006) Learner interaction management in an avatar and chat-based virtual world. *Computer Assisted Language Learning*, 19(1): 79–103.
- Peterson, M., 2012, EFL learner collaborative interaction in Second Life. *ReCALL*,24(01), 20-39.
- Pfeil, U., Ang, C.S. and Zaphiris, P., (2009) Issues and challenges of teaching and learning in 3D virtual worlds: Real life case studies. *Educational Media International*,46(3), 223-238.
- Richard M. (2008) *How to Do Everything in Second Life*, McGraw-Hill, s. 19.
- Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE review*, 41(2), 16.

- Rymaszewski, M. (2007). *Second life: The official guide* (Vol. 2). John Wiley & Sons.
- Sağtaş, S. (2013) "Second Life" Sanal Yaşam Dünyasında Girişimcilik: Avapreneurship (Avatar Girişimcilik) Çağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Mersin
- Sagor, R. (2005) *The Action Research Guidebook A Four Step Process For Educators and School Teams*. California: Corwin Press.
- 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.
- Sanchez, J., (2009) Barriers to Student Learning in Second Life. *Library Technology Reports*, 45(2), 29-34.
- Savange, T. V, & Armstrong, D. G. (2007). *Effective Teaching in Elementary Social Studies* (6th Edition). New Jersey: Prentice-hall inc.
- Senemoğlu, N. (1998) *Gelişim, öğrenme ve öğretim: kuramdan uygulamaya*. Ankara, Türkiye: Özsan Matbaası.
- Shelton, A.K. (2010) Defining the lines between virtual and real world purchases: Second Life sells, but who's buying? *Computers in Human Behavior*, 26, 1223-1227.
- Sheth, R. (2003) Avatar technology: Giving a face to the learning interface. *The eLearning Developers Journal*, [http:// www.eLearningGuild.com](http://www.eLearningGuild.com) (24 Mart 2015 tarihinde erişilmiştir).
- Sidekli, S. (2010). Eylem araştırması: İlköğretim dördüncü sınıf öğrencilerinin okuma ve anlama güçlüklerinin giderilmesi. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 27(27), 563-580.
- Smart, J., Cascio, J., & Paffendorf, J. (2007) *Metaverse roadmap-patways to the 3D web: a cross-industry public foresight*. <http://www.metaverseroadmap.org/overview/index.html>adresine (3 Eylül 2014 tarihinde erişilmiştir).

- Soyseçkin Ş. (2007) Siberuzamda bir dünya: mudlarda toplumsal cinsiyetin Şekillenışı. Sanal uzamda oyun kültürü ve dijital oyunlar, *Türkiye'de internet Konferansı'nda sunulan bildiri*. net-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/89.pdf (09 Ocak 2015 Tarihinde Erişilmiştir).
- Sönmez, V. (2011) Bilimsel araştırma süreci ve erişimi. *Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Çalışmaları Dergisi* 1(1), 50-59.
- Süral, İ. (2008). Yeni Teknolojiler Işığında Uzaktan Eğitimde Açıklık, Uzaktanlık ve Öğrenme, *XIII. Türkiye'de İnternet Konferansı Bildiri Kitapçığı: 22-23 Aralık*, s. 31-34, Ankara.
- Stanovich, K. (1986) Matthew effects in reading: Some consequences of individual differences in the acquisition of literacy, *Reading Research Quarterly*, 21 (4), p:360-470.
- Sweeney, P., Palomeque, C., González, D., Speck, C., Canfield, D. W., Guerrero, S. and MacKichan, P., (2010) Task Design for Language Learning in an Embodied Environment. *Teaching Through Multi-User Virtual Environments: Applying Dynamic Elements to the Modern Classroom*, 259.
- Tang, F. (2010), Reference tools in Second Life: implications for real life libraries, *New Library World*, 111(11/12), 513-525.
- Taouabit Boland, I. H. (2009) Efficacy of The 3d multi-user virtual environment (muve) Second Life for learning in cognitive constructivist and social constructivist activities, *PhD thesis*, Capella University, USA.
- Tapley, R. (2008) Designing your Second Life, USA: New Riders.
- Tarng, W., Change, M. Y., Ou, K. L., Chang, Y. W., & Liou, H. H. (2008). The development of a virtual marine museum for educational applications. *Journal of Educational Technology Systems*, 37(1), 39-59.
- Tasa, B.U. (2009) İçeriği Kullanıcılar Tarafından Oluşturulan 3 Boyutlu Sanal Dünyalarda Sanat ve Mimari Tasarım: Second Life Üzerinde Bir Vaka Çalışması, *Yüksek Lisans Tezi*, Yıldız Teknik üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: İstanbul.

- Tay, B. (2007) Sosyal Bilgiler Öğretimi Kapsamında İlköğretim Öğrencilerinde Nedensellik Kavramının Gelişimi, *Yayımlanmamış Doktora Tezi*, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: Ankara.
- Taylor, K. (2006) Social networks and presence in Second Life. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(1), 721–722.
- Teigland, R., (2010) Born Virtuals and Avapreneurship: A Case Study of Achieving Successful Outcomes in Peace Train – a Second Life Organization, *Journal of Virtual Worlds Research*. Bell, MW., (2008). Toward a Definition of “Virtual Worlds”, *Journal of Virtual Worlds Research*.
- Tepe, T., (2012). Sanal Dünyaların Yaşam Boyu Öğrenme Etkinliklerinde Kullanımı, Ege Üniversitesi, 1. Ulusal Sürekli Eğitim Kongresi, Kuşadası, İzmir.
- Terzioğlu, F. (2012). 3D Sanal Dünyaların Yapı Tasarımı Eğitiminde Kullanılması *Yüksek Lisans Tezi*, Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü: Isparta.
- Tom B. (2008) *Coming Age of Second Life*, Princeton University Press, s. 11.
- Trotter, A. (2006) Educators get a “Second Life.” . *Education Week*, 27(42), 1.
- Türnüklü, A. (2000) Eğitimbilim Araştırmalarında Etkin Olarak Kullanılabilecek Nitel Bir Araştırma Tekniği: Görüşme. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi Dergisi*. Sayı:24. Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Tüter, MS., (2007) Aynı Anda İki Hayat Mümkün mü? *Gündem Analiz Dergisi*
- Uzun, K., 2011, *Second Life Sanal Yaşam Dünyasında Kendini Sunum Davranışlarının Belirlenmesinde Etnografik Bir Yaklaşım*, Doktora Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ünlü, D. (2000) Sosyal Bilgiler Öğretimi Amacıyla Ahmet Yesevi İşitme Engelliler İlköğretim Okulu 4.Sınıf Öğrencileriyle Yapılan Farklı Öğretim Uygulamalarının Karşılaştırılması, *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Eskişehir.

- Verhagen, T., Feldberg, F., van den Hooff, B., Meents, S., & Merikivi, J. (2012). Understanding users' motivations to engage in virtual worlds: A multipurpose model and empirical testing. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 484-495.
- Vickers, H. (2010). VirtualQuests: Dialogic language learning with 3D virtual worlds. *CORELL: Computer Resources for Language Learning*, 3, 75-81.
- Wang, Y. & Braman, J. (2009) Extending the classroom through Second Life. *Journal of Information Systems Education*, 20(2), 235-247.
- Williams, A. P., Gu N., Sher W. D., and Gül, L. F. (2007) Confluence of the real and virtual. Paper presented at IASDR'07: International Association of Societies of Design Research 2007. Proceedings, Hong Kong.
<http://www.sd.polyu.edu.hk/iasdr/proceeding/papers/The%20Confluence%20of%20the%20Real%20and%20the%20Virtual.pdf>. (27 Mayıs 2013 tarihinde erişilmiştir).
- Wrzesien, M. & Raya, M. A. (2010) Learning in serious virtual worlds: Evaluation of learning effectiveness and appeal to students in the E-Junior project. *Computers & Education*, 55, 178–187.
- Yee, N. and Bailenson, J.N., (2007) The proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research*, 33, 271–290.
- Yıldırım A., Şimşek, H.(2004) Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, Ankara:Seçkin Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2005) Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011) Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, Sekizinci Basım, Ankara: Seçkin Yayıncılık
- Yıldırım, A.,& Şimşek, H. (2006) Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayınları.

- Yıldırım, K. (2010) Nitel arařtırmalarda nitelięi artırma. *İlköğretim Online*, 9(1), 79-92.
- Yıldırım, S. (2012) Sanal Dünya ve Web Temelli Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Akademik Başarıları, Motivasyonları ve Sosyal Bulunuşlukları Açısından Karşılaştırılması, *Doktora Tezi*, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: Ankara.
- Yıldırım, Ş. ve Şimşek, H. (2008) Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (7.Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, M. (2011) 2005 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programının Birleştirilmiş Sınıflarda Uygulanabilirliğinin Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi, *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Afyonkarahisar.
- Yılmaz, R. M., Karaman, A., Karakuş, T., ve Göktaş, Y., (2014) İlköğretim Öğrencilerinin 3 Boyutlu Sanal Öğrenme Ortamlarına Yönelik Tutumları: Second Life Örneęi, *Ege Eğitim Dergisi*, 2:538-555.
- Yurttaş Ö.U. (2011) Sosyal Medya Ortamı Olarak Second Life’da Yayımlanan Reklamların Marka Bilinirliğindeki Rolü, *Doktora Tezi* Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: İstanbul.
- Yoon, S.H. (2000) Using learning style and goal accomplishment style to predict academic achievement in middle school geography students in Korea. *Unpublished doctoral thesis*, Universty of Pittsburgh.
- http://secondlifegrid.net.s3.amazonaws.com/docs/Second_Life_Case_NMC_EN.pdf
(11 Mart 2015 tarihinde erişilmiştir).
- <http://www.sosyalbilgiler.biz/forum/b42/sosyal-bilimler-ve-sosyal-bilgiler-kavramlari/> (9 Nisan 2015 tarihinde erişilmiştir).
- <http://www.scu.edu.au/schools/gcm/ar/arr/arrow/rmasters.html#AR%20what> (18 Ağustos 2015 tarihinde erişilmiştir).

EKLER

Ek A Görüşme Formu

(Etkinlik Öncesi)

Bu çalışma, Güzin ŞAHİN tarafından yürütülen, bir yüksek lisans tez çalışmasıdır. Çalışmanın amacı, *Second Life* Ortamının Kolb'un deneyimsel öğrenme modeli temel alınarak Sosyal Bilgiler Öğretiminde kullanılması' dır. Çalışmaya katılım tamimiyle gönüllülük temelinde olmalıdır. Görüşmede sizden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplarınız tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir; elde edilecek bilgiler bilimsel yayımlarda kullanılacaktır.

Görüşme, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek soruları içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden ötürü kendinizi rahatsız hissederseniz cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta serbestsiniz. Böyle bir durumda araştırmacıya, görüşmeyi tamamlamadığınızı söylemek yeterli olacaktır. Görüşme sonunda, bu çalışmayla ilgili sorularınız cevaplanacaktır. Bu çalışmaya katıldığınız için şimdiden teşekkür ederiz.

Demografik Bilgiler

Rumuz:

1. Cinsiyet: Kadın() Erkek ()

2. Yaşınız: _____

3. Sınıfınız: _____

4. Çok kullanıcıli sanal ortam tanımını daha önce hiç duydunuz mu?

() Evet

() Hayır

5. Second Life ortamını daha önce duydunuz mu?

Second life iklim odası

6. Sosyal bilgiler dersinde konular sanal ortama taşınabilir mi?

7. Tamamen sanal ortamdan öğrencilerinize ders vermek ister misiniz? Bunun için bildiğiniz bir uygulama var mı? Nasıl yaptınız?

8. Böyle bir uygulama örneğini görmek ister misiniz? Karşında ne bulmayı bekliyorsun?

9. Eklemek istediğiniz hususlar?

Ek B Görüşme Formu

(Etkinlik sonrası)

Bu çalışma, Güzin ŞAHİN tarafından yürütülen, bir yüksek lisans tez çalışmasıdır. Çalışmanın amacı, *Second Life* Ortamının Kolb'un deneyimsel öğrenme modeli temel alınarak Sosyal Bilgiler Öğretiminde kullanılmasıdır. Çalışmaya katılım tamamiyle gönüllülük temelinde olmalıdır. Ankette, sizden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplarınız tamamiyle gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir; elde edilecek bilgiler bilimsel yayımlarda kullanılacaktır.

Anket, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek soruları içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden ötürü kendinizi rahatsız hissederseniz cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta serbestsiniz. Böyle bir durumda anketi uygulayan kişiye, anketi tamamlamadığınızı söylemek yeterli olacaktır. Anket sonunda, bu çalışmayla ilgili sorularınız cevaplanacaktır. Bu çalışmaya katıldığınız için şimdiden teşekkür ederiz.

Rumuz:

1- Second life'da gerçekleştirilen etkinlikte;

(Haritalardan ve görsel materyallerden yararlanarak Türkiye'de görülen iklim türlerinin özellikleri hakkında çıkarımlarda bulunur.) kazanımına karşılık olarak;.....

.....gördüm/açıklayıp, yazabiliyorum.

2- Second Life (SL) ortamının sosyal bilgiler eğitimi açısından kullanılması ile ilgili görüşleriniz nelerdir?

(a) Olumlu görüşleriniz nelerdir?

(b) Olumsuz görüşleriniz nelerdir?

- 3- Second Life' ta sınıf ortamı dışında bir sanal ortamda sosyal bilgiler kazanımlarına ait etkinliklerde bulunmuş olmak size ne gibi duygular hissettirdi?
- 4- Etkinlikler esnasında hoşunuza gitmeyen ne gibi durumlarla karşılaştınız?
- 5- Etkinlikler esnasında hoşunuza giden ne gibi durumlarla karşılaştınız?
- 6- Second Life ortamında sosyal bilgiler alanında etkinlik yapmak ile sınıfta etkinlik yapmayı değerlendiriniz?
 - (a) Avantajları nelerdir?
 - (c) Dezavantajları nelerdir?
- 7- Sizce bundan sonra sosyal bilgiler dersi için ne gibi etkinlikler yapılırsa Second Life ortamından daha fazla faydalanılır?
- 8- Second Life'ta ki iklim odasını tasarım açısından değerlendirir misiniz?
- 9- Second Life etkinlikleri için önerileriniz nelerdir?
- 10- Second Life etkinliklerinde yer almanın deneyimleriniz yoluyla öğrenmeye katkı sağladığını düşünüyor musunuz?
- 11- Second life ortamında etkinlikleri karşılamak için kullanılan materyaller hakkındaki görüşleriniz nelerdir?
- 12- Second Life'ın eğitsel amaçlı yaygınlaştırılabilmesi için önerileriniz nelerdir?
- 13- Diğer görüş ve önerileriniz nelerdir?

ÖZGEÇMİŞ

1986 Yılında Bursa'nın Mustafakemalpaşa ilçesinde doğdu.. İlköğretimini Mustafakemalpaşa Atatürk İlköğretim okulunda tamamladıktan sonra Ortaöğretimini Mustafakemalpaşa Sedat Karan Anadolu Lisesinde tamamladı. 2005 yılında Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliği bölümünü kazandı. 2009 yılında Üniversiteden mezun oldu.

2008 – 2009 yılları arasında Muğla Sınav Dergisi Derşhanesinde Stajyer öğretmen olarak çalıştı. 2009 – 2011 yıllarında Bursa Mustafakemalpaşa Devecikonağı İlköğretim Okulu Sosyal Bilgiler Öğretmenliği/Ücretli Öğretmenlik yaptı. Evli ve bir erkek çocuk sahibidir.

